

**“L'OGGETTO PERCETTIVO PRIMARIO È L'ATMOSFERA”
GERNOT BÖHME**

INDICE

Ruggero Eugeni, Giulia Raciti

Introduzione. Atmosfere mediali. Sentire il mondo come gli altri

Malvina Giordana

La realtà virtuale come atmosfera mediale. Il caso di Notes on Blindness: into Darkness

Gabriele Gambaro

Atmosfera, medium, habitat. Estetica e tecnica degli ambienti mediali di James Turrell

Valentino Catricalà

Atmosfera e animalità nell'età contemporanea

Luca Malavasi, Lorenzo Ratto

Rafael Lozano-Hemmer e le impressioni delle nostre azioni nel mondo che abitiamo

Vincenzo Estremo, Francesco Federici

Normalizzare l'immersione spettatoriale: Talking is Not Always the Solution di Omer Fast

Simona Lisi

La gradualità immersiva delle atmosfere mediali

Francesco Spampinato

Atmospheric Psychedelia: USCO's 1960s Intermedia Environments

Martina Federico

Forwarding the flashback. L'analogia delle forme: il flusso di coscienza amoroso nel film e la struttura del suo trailer in To the wonder di Terrence Malick

Anna Bisogno

La moltiplicazione degli schermi. Nuovi habitat televisivi nell'era dei social media

Lorenzo Marmo

Transitional Environments. Color as Atmosphere in 1950s American Cinema

Enrico Carocci

Intimità tecnologica e soggettività mediale. Una lettura di Lei

Andrea Rabbito

Blade Runner 2049 e la relazione affettiva con le immagini tecnico-audiovisive

Mimesis Edizioni
Visual Culture Studies
www.mimesisedizioni.it

XX,00 euro



01

VCS - VISUAL CULTURE STUDIES Rivista semestrale di cultura visuale

VCS

VISUAL CULTURE STUDIES

Rivista semestrale di cultura visuale

ATMOSFERE
MEDIALI 01

A CURA DI RUGGERO EUGENI E GIULIA RACITI

MIMESIS

MIMESIS

VCS

VISUAL CULTURE STUDIES

Rivista semestrale di cultura visuale

#1 (novembre 2020)

Atmosfere mediali

a cura di

Ruggero Eugeni e Giulia Raciti

VCS

Direttore

Ruggero Eugeni

Vice-Direttori

Valentino Catricalà, Andrea Rabbito

Direttore responsabile

Elena Gritti

Comitato scientifico

Giulia Carluccio

Lucia Corrain

Giacomo Manzoli

Carmelo Marabello

Angela Mengoni

Andrea Pinotti

Antonio Somaini

Vincenzo Trione

Federico Vercellone

Vito Zagario

Comitato redazionale

Alfonso Amendola

Simone Arcagni

Anna Bisogno

Enrico Carocci

Adriano D'Aloia

Fabio La Mantia

Francesco Parisi

**Tutti i saggi scientifici vengono sottoposti a
double-blind peer review**

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)

www.mimesisedizioni.it

www.mimesisjournals.com

Issn: 2724-2307

Isbn: 9788857571034

© 2020 – MIM EDIZIONI SRL

Via Monfalcone, 17/19 – 20099

Sesto San Giovanni (MI)

Phone: +39 02 24861657 / 24416383

mimesis@mimesisedizioni.it

Indice

- 5 Ruggero Eugeni, Giulia Raciti
Introduzione. Atmosfere mediali. Sentire il mondo come gli altri
- 19 Malvina Giordana
La realtà virtuale come atmosfera mediale. Il caso di Notes on Blindness: Into Darkness
- 37 Gabriele Gambaro
Atmosfera, medium, habitat. Estetica e tecnica degli ambienti mediali di James Turrell
- 53 Valentino Catricalà
Atmosfera e animalità nell'età contemporanea
- 67 Luca Malavasi, Lorenzo Ratto
Rafael Lozano-Hemmer e le impressioni delle nostre azioni nel mondo che abitiamo
- 87 Vincenzo Estremo, Francesco Federici
Normalizzare l'immersione spettatoriale. Talking is Not Always the Solution di Omer Fast
- 103 Simona Lisi
Icaro e il sole. La gradualità immersiva delle atmosfere mediali
- 119 Francesco Spampinato
Atmospheric Psychedelia. USCO's 1960s Intermedia Environments

- 147 Martina Federico
Forwarding the flashback. L'analogia delle forme: il flusso di coscienza amoroso nel film e la struttura del suo trailer in To the wonder di Terrence Malick
- 161 Anna Bisogno
La moltiplicazione degli schermi. Nuovi habitat televisivi nell'era dei social media
- 173 Lorenzo Marmo
Transitional Environments. Color as Atmosphere in 1950s American Cinema
- 201 Enrico Carocci
Intimità tecnologica e soggettività mediale. Una lettura di Lei
- 223 Andrea Rabbito
Blade Runner 2049 e la relazione affettiva con le immagini tecnico-audiovisive

Introduzione

Atmosfere mediali. Sentire il mondo come gli altri

Ruggero Eugeni, Giulia Raciti

Medium, atmosfera, aura

Esiste un legame antico e tenace tra i concetti di atmosfera, umore, medium e ambiente – legame che va oltre queste stesse distinzioni linguistiche, tanto da dar luogo a termini come *Stimmung*, intraducibili da una lingua all'altra¹.

L'atmosfera, intesa come strumento ambientale della percezione sensoriale, che connette percipiente e percepito, oggetto e organo di senso, si radica nella tradizione aristotelica del *diaphanes*, sostanza trasparente – come l'aria, l'acqua, il vetro o il cristallo – che agisce in qualità di mezzo (*metaxu* è il termine adoperato da Aristotele) per irradiare la luce e costituisce la condizione necessaria affinché la visione abbia luogo. Il *metaxu* è tradotto da Tommaso d'Aquino con la parola *medium*, termine che, "portando con sé una polivocità che continua a sussistere ai nostri giorni"², si riscontra anche nei trattati di ottica medievale e moderna di tradizione aristotelica, tra i quali ricordiamo l'*Opticks* di Newton in cui è inteso come mezzo etereo e ambientale che oltre a condizionare la visione consente la trasmissione di forze ed è tradotto con l'espressione "*ambient medium*" o "*milieu ambiant*". L'uso attivo dei termini *milieu* e *ambience*, ma anche *Umwelt* e *Stimmung*, è frequente nella produzione del Romanticismo francese e tedesco e dell'idealismo di Fichte, Schelling e Hegel.

¹ L. Spitzer, *Classical and Christian Ideas of World Harmony: Prolegomena to an Interpretation of the Word "Stimmung"*, Johns Hopkins Press, Baltimore 1963, tr. it. *L'armonia del mondo. Storia semantica di un'idea*, Il Mulino, Bologna 2006.

² A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 165.

La modernità otto-novecentesca riprende e riconfigura il grande tema della *Stimmung* soprattutto in riferimento alle questioni filosofiche ed estetologiche del visibile, delle sue relazioni con gli altri sensi (in particolare il sonoro, anche per le radici etimologiche del termine *Stimmung*) e il visivo, in quanto la *Stimmung* è, osserva Pinotti, strutturalmente correlata all'“unità visibile” del paesaggio³ e, ancora, con l'esperienza nel suo complesso: vanno in questo senso i contributi di autori quali Alois Riegl e Georg Simmel⁴. È evidente lo scambio con le nuove sensibilità artistiche quali l'espressionismo⁵ e prima ancora l'opera di Turner⁶. In questo contesto isoliamo due casi esemplari per lo studio delle atmosfere mediali.

In primo luogo, l'eco della tradizione ottica dei *media diaphana* e della metaforica “mediale”, come ha opportunamente notato Antonio Somaini, risuona negli scritti di Walter Benjamin; questi, pur utilizzando il termine *medium* in accezioni differenti, giunge ne *La piccola storia della fotografia* ad associare i termini *medium* e aura per intendere quella “guaina”, “alone”, “alito”, in breve, quell'entità atmosferica di cui è permeata la cultura borghese dell'Ottocento⁷. *Medium* è dunque per Benjamin il complesso delle condizioni tecniche e artificiali storicamente situate che indirizzano sia la visione sia in generale la percezione sensibile⁸.

In secondo luogo, anche Béla Baláz relaziona *medium* e aura per indicare quelle tonalità emotive o quelle *Stimmungen* capaci di essere captate dal cinema⁹. Leggiamo infatti ne *L'uomo visibile*:

³ A. Pinotti, *Oggetti teorici*, in B. Carnevali, A. Pinotti (a cura di), *Georg Simmel. Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Einaudi, Torino 2020, p. 295.

⁴ D. E. Wellbery, *Stimmung*, in K. Barck et als. (eds), *Ästhetische Grundbegriffe Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 5, Metzler Verlag, Stuttgart 2003, pp. 703–33 (*Stimmung*, in “New Formations: A Journal of Culture/Theory/Politics”, 93, 2018, pp. 6–45). A. Pinotti, *Oggetti teorici*, B. Carnevali, A. Pinotti (a cura di), *Georg Simmel. Stile moderno Saggi di estetica sociale*, op. cit.

⁵ M. K. Pedersen, *Lover of Music, Enemy of Stone: Toward a Material Modernity of Stimmung*, in “The Germanic Review”, n. 93, 2018, pp. 373–393.

⁶ A. Somaini, *The Atmospheric Screen: Turner, Hazlitt, Ruskin*, in C. Buckley, R. Campe, F. Casetti (eds.), *Screen Genealogies. From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, pp. 159–185.

⁷ Cfr. W. Benjamin, *Kleine Geschichte der Fotografie*, in *Gesammelte Schriften*, a cura di R. Tiedemann, H. Schwepenhäuser, 7 voll., Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1974–1989, VI.1, 1931; tr. it. *Piccola storia della fotografia*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Choc*, Einaudi, Torino 2012, pp. 225–244; *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in *Schriften*, a cura di R. Tiedemann, H. Schwepenhäuser, 7 voll., Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1974–1989, VII.1, 1936, tr. it. *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica*, in A. Pinotti, A. Somaini, op. cit., pp. 17–73.

⁸ Cfr. A. Somaini, “L'oggetto attualmente più importante dell'estetica”. Benjamin, il cinema e il “Medium della percezione” in “Fata Morgana”, anno VII n. 20, 2013, pp. 117–146; A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale*, op. cit.

⁹ A. Somaini, *Il volto delle cose. Physiognomie, Stimmung e Atmosphäre nella teoria del cinema*

L'atmosfera è proprio l'anima [Seele] di ogni arte. Essa è un'aria [...] è un profumo che come un'esalazione delle forme avvolge ogni cosa [...]. Questa atmosfera è come la materia primigenia, nebulosa, che si condensa nelle singole forme. È la sostanza comune a tutte le opere.¹⁰

Né Baláz né Benjamin intendono dunque il *medium* come mezzo. La medesima mancanza di reciprocità tra i concetti di *medium* e mezzo si riscontra anche in altri autori tedeschi della prima metà del '900, come Moholy-Nagy, Kracauer, Arnheim che usano piuttosto le voci *Apparat* (apparecchio) e *Mittel* (mezzo) per indicare i dispositivi tecnici – stampa, fotografia, telefono, radio, cinema e oltre –, che configurano il *medium* in cui hanno luogo percezione sensibile ed esperienza.

Ambiente, dispositivo, esperienza

La riflessione moderna prepara dunque il terreno per una rinnovata attenzione al rapporto tra atmosfera e medium, ma vi getta al tempo stesso i semi di una serie di problemi cruciali: in particolare, qual è il ruolo della tecnologia (e in particolare delle tecnologie della sensibilità) in questo rapporto? Quanto l'atmosfera è medium in sé e quanto al contrario risente dell'intervento di apparati di mediazione e di conformazione dell'esperienza? Una simile questione impronta in effetti il dibattito più recente.

Il discorso sulle atmosfere si è infatti innestato su quell'area dei *media studies* attenta alla dimensione ecologica. Il concetto di *media ecology* è stato inizialmente formulato da Neil Postman¹¹ che, sulla scia di McLuhan¹² – secondo cui i media prolungano gli organi sensoriali dell'uomo nell'*environment* –, considera i media ambienti in sé stessi. Più di recente, John Durham Peters ha radicalizzato ulteriormente l'approccio ecologico saldando la Teoria dei Media a una filosofia della natura elementale, sicché "the sea, the earth, fire, or the sky is a *medium*"¹³. Durham Peters dunque

di Béla Balázs, in T. Griffero, A. Somaini, *Atmosfera*, "Rivista di Estetica", 33, 3/2006, pp. 141-160.

¹⁰ B. Balázs, *Der sichtbare Mensch: oder die Kultur des Film*, Knapp, Halle 1926; tr. it. *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008, pp. 143-144.

¹¹ N. Postman, *The reformed English Curriculum*, in A. Eurich (a cura di), *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education*, Putman, New York 1970, pp. 160-168, tr. it. *Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice*, Armando, Roma 1983.

¹² M. McLuhan, *Understanding media: the extensions of man*, McGray, New York 1964; tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.

¹³ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, Univer-

espande la nozione di *medium* formulata dallo psicologo J. J. Gibson¹⁴ che, mutuando liberamente il *metaxu* aristotelico, definisce il *medium* come qualcosa di insostanziale e trasparente in grado di trasmettere e “riverberare” gli inviti all’uso dell’ambiente (*affordances*). Secondo Durham Peters il *medium* coincide con l’ambiente, onde i “media are not about the world [. . .], they are the world”¹⁵.

Differente il punto di vista di Francesco Casetti, che rivisita la prospettiva ecologica a partire dalla nozione di *mediascape*; ossia, l’ambiente configurato dai dispositivi mediali che innervano lo spazio, inverando una mediazione situata in cui “lo spazio media e diventa medium”¹⁶. Si profila per tal via una possibile distinzione tra media atmosferico-ambientali e ambienti mediali che, nell’ottica del *couplage* tra l’uomo e la macchina, configura ambienti tecnologici e naturali al tempo stesso, tecnoambienti per dirla con Montani¹⁷ – per certi aspetti simili al concetto di *milieu associé* proposto da Simondon, secondo cui individuo e società si formano mediante una compenetrazione di sensibilità, tecnica e natura¹⁸. Simili tecnoambienti sono dunque inverati dall’immaginazione interattiva, vale a dire dalla connaturata sensibilità umana a prolungare ed esternalizzare sé stessa negli oggetti tecnici – secondo una naturale intonazione tecnica che ci sembra possa trovare dei punti di raccordo col concetto di “organ projection” elaborato da Kapp¹⁹ e con gli studi sul postumano di Siegert²⁰.

Una simile distinzione rischia evidentemente di produrre una frattura all’interno dei media studies più attenti alle questioni “atmosferiche”. Una via utile per superare tale rischio risiede probabilmente nelle indicazioni offerte dalla nuova fenomenologia e dalla sua rinnovata attenzione per la questione delle atmosfere – pensiamo in particolare a Schmitz²¹, Böhme²²

sity of Chicago Press, Chicago 2015, p. 3.

¹⁴ J. J. Gibson, *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979.

¹⁵ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, op. cit. p. 21.

¹⁶ F. Casetti, *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, p. 112.

¹⁷ P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

¹⁸ G. Simondon, *Du mode d’existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

¹⁹ E. Kapp, *Elements of a Philosophy of Technology. On the Evolutionary History of Culture*, Ed. Jeffrey West Kirkwood, Leif Weatherby, University of Minnesota Press 2018.

²⁰ B. Siegert, *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real translated*, Fordham University Press, New York 2015.

²¹ H. Schmitz, *Was ist Neue Phänomenologie?*, Koch, Rostock 2003.

²² J. Böhme, *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001; tr. it. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L’estetica come teoria generale della*

e, in Italia, Griffero²³, autori che hanno ulteriormente messo in luce il legame tra atmosfera, sentimento, esperienza e corpo. Definita da Böhme “uno spazio con una sua tonalità emozionale [. . .], una situazione affettiva” che consente di “sentire in quale ambiente ci si trova”²⁴, l’atmosfera è un sentimento effuso nello spazio che risuona nel soggetto, il quale percepisce le qualità atmosferiche dell’oggetto per il tramite del corpo che, insegna Merleau-Ponty, è “la testura comune di tutti gli oggetti (ed) è, perlomeno nei confronti del mondo, lo strumento generale della comprensione”²⁵. Fare esperienza di una determinata situazione atmosferica significa allora percepirla a livello patico²⁶, mobilitando il corpo vissuto (*Leib*), vale a dire il “corpo proprio senziente come medium di ogni risonanza”²⁷. La percezione dei sentimenti atmosferici investe pertanto le isole proprio-corporee e i sensi tutti. Da qui la necessità di ancorare l’atmosfera a un’estetica intesa nell’accezione di Baumgarten come *aisthesis*, – approccio che Simmel reinterpreta nella chiave di una sociologia dei sensi o, estesiologia sociale²⁸ –; perché è nella sensazione che il percipiente patisce le atmosfere, semi-cose o quasi-cose situate tra soggetto e oggetto²⁹. L’atmosfera costituisce quindi la relazione in sé,

percezione, Marinotti, Milano 2010.

²³ Cfr. T. Griffero, *Atmosfera. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010; *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Mondadori, Milano 2013; *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016. L’atmosfera è oggi un approccio interdisciplinare che ha riscontrato una vasta eco nelle scienze umanistiche, come l’antropologia (cfr. S. Connor, *The Matter of Air. Science and Art of the Ethereal*, Reaktion Books, London 2010; K. Stewart, *Atmospheric Attunements*, in “Environment and Planning D: Society and Space”, vol. 29, n. 3, 2011, pp. 445-453; T. Ingold, *The Life of Lines*, Routledge, London 2015), la letteratura (cfr. H. U. Gumbrecht, *Stimmungenlesen*, Hanser, München 2011; tr. ing. Butler E. (a cura di) *Atmosphere, Mood, Stimmung*, Stanford Junior University 2012; A. K. Gisbertz, *Stimmung. Zur Wiederkehr einer ästhetischen Kategorie*, Wilhelm Fink Verlag, München 2011), il cinema (vedi R. Sinnerbrink, *Stimmung: exploring the aesthetics of mood*, in *Screen*, vol. 53, n. 2, 2012, pp. 148-163), la geografia (vedi B. Anderson, *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*, Ashgate, Farnham 2014), l’architettura (cfr. M. Wigley, *The Architecture of Atmosphere*, in “Daidalos”, n. 68, 1998, pp. 18-27; C. Borch, *Architectural Atmospheres. On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel 2014) e oltre. Per una bibliografia completa e in fieri su queste tematiche cfr: <https://atmosphericspaces.wordpress.com/literature/>

²⁴ J. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena*, op. cit. pp. 84, 64.

²⁵ M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1962, tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003, p. 314.

²⁶ E. Strauss, *Vom Sinn der Sinne, Ein Beitrag zur Grundlegung der Psychologie*, Springer, Berlin-Heidelberg 1935.

²⁷ H. Schmitz, W. Soht, *Hermann Schmitz. Im Dialog. Neun neugierige und kritische Fragen an die Neue Phänomenologie*, Xenomoi, Berlin 2005, p. 57.

²⁸ Vedi l’introduzione di B. Carnevali, A. Pinotti, in *Georg Simmel. Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, op. cit.

²⁹ T. Griffero, *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, op. cit.

essa è "l'oggetto percettivo primario"³⁰ irradiato nell'ambiente ed esperito tramite il *medium* patico fondamentale: il corpo.

È dunque una rinnovata attenzione per il corpo del soggetto all'interno dei *Media Studies* lo strumento per superare l'opposizione tra media ambientali e ambienti mediali: il corpo infatti, è un mix di fuoco, cielo, mare, terra; ossia, un ambiente di ambienti composto da sovrapposti ecosistemi³¹, perché "tutti i corpi (che siano essi umani o non umani) sono fondamentalmente dei media e la vita stessa è una forma di mediazione"³². Un simile corpo-medium è in grado di interagire tanto con i medium elementali quanto con i medium tecnologici e di produrre in tal modo configurazioni sensibili più o meno sedimentate: sensazioni, umori, forme di vita affettiva e *nicchie affettive* – ossia "accoppiamenti organismo-ambiente che consentono la realizzazione di specifici stati affettivi"³³. Ma non basta: il corpo è altresì in grado di esprimere tali stati affettivi reintroducendoli negli ambienti e dunque rendendoli disponibili per gli attraversamenti e le esperienze di altri soggetti. In sintesi dunque le atmosfere mediali investono la dimensione affettiva della mediazione, rivolta al "coinvolgimento corporeo ed emozionale dell'uomo nel proprio ambiente"³⁴. Nell'ottica di una fenomenologia degli affetti l'atmosfera è una tonalità che *si incontra* "come un'aura avvolgente, che si irradia o emana dallo spazio o ambiente in cui si entra"³⁵.

Arte, cinema, atmosfere

È su questo *atmospheric turn*³⁶ che riflette il primo numero di *VCS – Visual Culture Studies*, offrendo uno sguardo complessivo sul tema delle atmosfere mediali; uno sguardo al contempo coeso – in riferimento all'approccio teorico in oggetto – ed eterogeneo – dal punto di vista

³⁰ J. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena*, op. cit. p. 82.

³¹ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, op. cit.

³² R. Grusin, *Radical Mediation*, "Critical Inquiry", 42/1, 2015; tr. it. *Radical mediation*, in Id., *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, a cura di A. Maiello, Pellegrini, Coesenza 2017, p. 236.

³³ G. Colombetti, J. Krueger, *Scaffoldings of the Affective Mind*, "Philosophical Psychology", 28/8, 2015, p. 1160.

³⁴ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale*, op. cit. p. 166.

³⁵ T. Fuchs, *The Phenomenology of Affectivity*, in K.W.M. Fulford et al. (eds.), *The Oxford Handbook of Philosophy and Psychiatry*, Oxford University Press, Oxford 2013, p. 617.

³⁶ T. Griffero, *Il pensiero dei sensi*, op. cit. p. 41.

della specificità disciplinare dei metodi e dei casi studio di volta in volta analizzati.

Emerge distintamente dai contributi del volume che l'estetica delle atmosfere, pur non essendo orientata esclusivamente all'arte, è una chiave di lettura privilegiata per comprendere le dislocazioni percettive e le sinestisie connotative di tante installazioni dell'arte contemporanea, che coinvolgono lo spettatore in pratiche performative. Così, una corposa sezione del numero esplora "atmosfericamente" gli ambienti mediali immersivi proposti da svariati artisti e collettivi. A essere messo a fuoco dagli autori è in particolare il concetto di spazio, del resto soggiacente a tutti gli interventi *site-specific*, i quali presuppongono l'esperienza di vedere, abitare e attraversare lo spazio, errando su un terreno aptico ed emotivo³⁷. Tuttavia, al centro dei testi non vi è lo spazio locale, fondato su dimensioni fisiche e geometriche – astratte rispetto agli oggetti percettivi dell'esperienza quotidiana –, bensì lo spazio vissuto e predimensionale, incarnato nelle isole proprio-corporee che entrano in comunicazione con tutte le forme dell'intorno, consentendo al soggetto di percepire le atmosfere effuse nell'ambiente come "spazio del sentimento che funge da apriori di ogni nostra esperienza"³⁸. L'analisi degli ambienti mediali qui analizzati si sofferma quindi sul rapporto tra lo spazio e il corpo, ovvero la relazione essenziale in cui si determina l'esperienza dello spettatore, che patisce l'atmosfera e performa il suo legame con lo spazio, saggiando di volta in volta le *affordances* ambientali.

È proprio un simile legame che mette in luce Malvina Giordana con il suo studio su *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016), un ambiente di realtà virtuale creato da Peter Middleton e James Spinney e ispirato a un'esperienza reale di cecità progressiva. Gli autori costringono lo spettatore a muoversi in uno spazio non euclideo, in cui la vista cessa di essere il senso guida: viene meno la percezione di uno spazio vettorializzato, cioè determinato dai concetti di "luogo", "qui", "là", "presenza", e si acuisce la sinestesia, attivata prevalentemente dal surriscaldamento del tatto e dell'udito.

La percezione della luce e dello spazio è anche il fulcro delle installazioni architettoniche di James Turrell analizzate da Gabriele Gambaro, che evidenzia come l'artista verta a creare le condizioni spettatoriali affinché possa avere luogo l'esperienza del "sentire i propri sensi". Gli ambienti me-

³⁷ G. Bruno, *Atlas of emotion*, Verso, New York 2002; tr. it. *Atlante delle emozioni*, Mondadori, Milano 2006, p. 28.

³⁸ T. Griffero, *Il pensiero dei sensi*, op. cit. p. 178.

diali di Turrell infatti sono *sensing spaces* e sollecitano la percezione dello spettatore, che patisce all'unisono atmosfere artificiali e naturali.

La relazione tra luce, suono ed energie è centrale pure nel saggio di Valentino Catricalà che, attraverso una lettura delle installazioni di Daniele Pupi e degli ambienti mediali di Micol Assaël, analizza – potremmo dire da un'ottica foucaultiana – lo spazio come dispositivo attivato dalle forze in campo, in cui il corpo dello spettatore è un conduttore di tensioni, funzionale al passaggio delle energie.

Dalle opere *site-specific*, pensate per abitare il luogo in cui sono insediate, passiamo alle macchine installative di Rafael Lozano-Hemmer che indagano la relazione ambientale inscritta tra corpi, sistemi di *tracking* e regimi di sorveglianza. Luca Malavasi e Lorenzo Ratto si avvicinano all'opera di Lozano-Hemmer per analizzare sia la presenza del corpo nel *mediascape* in qualità di dispositivo mediale disseminatore di tracce nell'"internet dei cieli", ovvero nella biblioteca dell'aria, sia lo spazio atmosferico come archivio infinito di dati, avallando una lettura interpretativa che ci sembra possa trovare corrispondenze con il neologismo *datamediation*, coniato da Grusin per indicare le modalità tramite cui i dati stessi funzionino come una forma di mediazione³⁹. Oltre a focalizzare il rapporto tra ambiente, corpo e dispositivi mediali, gli autori scandagliano nel lavoro di Lozano-Hemmer la vocazione atmosferica dello schermo, che appare naturalizzato nello spazio, invero nel fumo, nel vapore o polverizzato in senso lato nella superficie, la forma abitativa primaria in cui si manifesta la proiezione⁴⁰.

Le implicazioni atmosferiche del regime schermico sono riprese anche da Francesco Federici e Vincenzo Estremo, che esaminano una mostra installata da Omer Fast per mettere in rilievo le modalità con cui gli schermi vivono anche negli spazi più stranianti, come le sale d'attesa, le quali cessano di essere non-luoghi per divenire *reenactment* di ambienti di vita vissuta, proprio grazie alla familiarità provocata dal flusso di immagine-movimento che transita ininterrottamente in essi.

Seppur da angolazioni differenti, i saggi della prima sezione della rivista ci sembra si soffermino tutti sulla teorizzazione dello spazio atmosferico da una prospettiva neo-ecologica. È in quest'ottica che anche Simona Lisi,

³⁹ R. Grusin, *Datamediation*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, op. cit. p. 65.

⁴⁰ G. Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014; tr. it. *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Milano, 2016.

partendo da un'analisi dei piani spaziali, si imbatte in una riflessione sui media astantivi e immersivi⁴¹ e, interrogandosi sull'esperienza dell'immersività, chiama in causa il concetto di distanza fruitiva, per l'autrice necessario affinché lo spettatore possa mettere in campo la propria immaginazione.

È la fantasia, invece, a plasmare gli ambienti del collettivo USCO che, nel solco dello sperimentalismo di linguaggi intermediali connotativo delle pratiche degli anni Sessanta, sollecitano esperienze percettive simultanee che generano atmosfere lisergiche e vividamente policrome. Francesco Spampinato interpreta simili avvicendamenti caleidoscopici di luci, suoni, e colori ancorandosi in particolare a Benjamin, che qualifica come *medium* il "colore" e la "fantasia"⁴².

La seconda sezione del numero di *VCS – Visual Culture Studies* prosegue l'analisi delle atmosfere mediali a ridosso delle intensità affettive e dei regimi emozionali, spostando però l'attenzione sul cinema. Risulta ulteriormente indagato in questo nuovo contesto il tema del colore: dal colore inteso come atmosfera del trailer – nel testo di Martina Federico – o come tonalità emotiva – nel saggio di Anna Bisogno –, al colore cinematografico indagato come forma atmosferica ineffabile, patemica e aptica, secondo quanto mette in luce Lorenzo Marmo – che passa in rassegna un campione di testi filmici prodotti a Hollywood negli anni Cinquanta e, sulla scia di Giuliana Bruno, evidenzia come in essi il colore plasmò il "paesaggio" della proiezione, permeando affettivamente e nostalgicamente la qualità atmosferica della grana dell'immagine.

L'esperienza affettiva della mediazione tra agentività distribuite e non esclusivamente umane è invece al centro del testo di Enrico Carocci che, attraverso una lettura di *Her*, interpreta da una prospettiva fenomenologica ed enattiva la relazione di intimità che si instaura tra organismo/dispositivo. Nell'ottica proposta da Carocci l'atmosfera è la bolla avvolgente in cui sono vaporizzati i dispositivi, i quali possiedono i caratteri delle tecnologie radicali⁴³ e soddisfano bisogni affettivi ed emozionali.

⁴¹ R. Eugeni, *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale del ventunesimo secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi 2018, pp. 33-51.

⁴² W. Benjamin, *Der Regenbogen. Gespräch über die Phantasie*, in *Gesammelte Schriften*, a cura di R. Tiedemann, H. Schweppenhäuser, 7 voll., Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1974-1989, VII. 1, 1915; tr. it. *L'arcobaleno. Dialogo sulla fantasia*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Choc*, op. cit.

⁴³ A. Greenfield, *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*, Verso, London 2017; tr. it. *Tecnologie radicali. Il progetto della vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2017.

D'altra parte, se la nicchia diadica di *Her* investe il rapporto tra un umano e un personaggio acusmatico⁴⁴ quella di *Blade Runner 2049* è inerente alla relazione tra un replicante e un ologramma. Quest'ultima situazione affettiva è presa in esame da Andrea Rabbito che, attraverso un essenziale ancoraggio a Böhme, indaga il grado di interazione e di presenza dell'immagini artificiali e, a ridosso dei *visual studies*, mette in rilievo le modalità tramite cui l'immagine arricchisce la realtà fattuale e modifichi l'esperienza dell'utente, qualificandosi come elemento "magico" generatore di atmosfera.

In conclusione se, parafrasando Böhme, percepire un'atmosfera significa fare esperienza di un sentimento o essere pervasi da un coinvolgimento affettivo, possiamo rilevare che, al di là delle singolarità, i saggi del volume mettono in luce le modalità tramite cui le atmosfere mediali generano regimi emozionali e affettivi che si inverano nella relazione fra viventi e dispositivi⁴⁵; ed è proprio su questa relazione che si radica lo statuto delle atmosfere mediali. L'esperienza mediale-atmosferica ci permette dunque di "sentire il mondo come gli altri": di sentire cioè il nostro ambiente come lo sentono gli altri, ma anche di sentirlo come se fosse un altro soggetto – e in entrambi i casi di far diventare il mondo un po' meno altro, un po' più nostro.

Bibliografia

- Agamben G., *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Roma 2006.
- Anderson B., *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*, Ashgate, Farnham 2014.
- Balázs B., *Der sichtbare Mensch: oder die Kultur des Film*, Knapp, Halle 1926; tr. it. *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008.
- Benjamin W., *Der Regenbogen. Gespräch über die Phantasie*, in *Gesammelte Schriften*, R. Tiedemann, H. Schweppenhäuser (a cura di), vol. 7, Suhrkamp, Frankfurt 1915, a. M. 1974-1989, VII. 1; tr. it. *L'arcobaleno. Dialogo sulla fantasia*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Choc*, Einaudi, Torino 2012.
- ID., *Kleine Geschichte der Fotografie*, in *Gesammelte Schriften*, R. Tiedemann, H. Schweppenhäuser, (a cura di), vol. 7, Suhrkamp, Frankfurt 1931, VI. vol. 1; tr. it. *Piccola storia della fotografia*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Choc*, Einaudi, Torino 2012, pp. 225-244.

⁴⁴ M. Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinema*, Nathan, Paris 1990; tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997, p. 127.

⁴⁵ G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo Roma 2006. Per una ricostruzione del dibattito sul concetto di dispositivo vedi: R. Eugeni, *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J. L. Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di R. Eugeni e G. Avezù, La Scuola, Brescia 2017, pp. 5-43.

- ID., *Das Kunstwerk Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* in *Gesammelte Schriften*, Tiedemann, H. Schweppenhäuser, (a cura di) vol. 7, Suhrkamp, Frankfurt 1936, tr. it. *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica*, in A. Pinotti, A. Somaini, *Aura e Choc*, Einaudi Torino 2012, pp. 17-73.
- Böhme J., *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001; tr. it. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010.
- ID., *Architektur und Atmosphäre*, Fink, München 2006.
- Borch C., *Architectural Atmospheres. On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel 2014.
- Bruno G., *Atlas of emotion*, Verso, New York 2002; tr. it. *Atlante delle emozioni*, Mondadori, Milano 2006.
- ID., *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014; tr. it. *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Milano 2016.
- Carnevali B., Pinotti A. (a cura di), *Georg Simmel. Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Einaudi, Torino 2020.
- Casetti F., *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 111-138.
- Chion M., *L'audio-vision. Son et image au cinema*, Nathan, Paris 1990; tr. it. *L'audio-visione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997.
- Colombetti G., Krueger J., *Scaffoldings of the Affective Mind*, "Philosophical Psychology" 2015, 28/8, pp. 1-20.
- Connor S., *The Matter of Air. Science and Art of the Ethereal*, Reaktion Books, London 2010.
- Durham Peters, J., *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, University of Chicago Press, Chicago 1999.
- ID., *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Eugeni R., *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J.-L. Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di R. Eugeni e G. Avezzi, La Scuola, Brescia 2017, pp. 5-43.
- ID., *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale del ventunesimo secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi 2018, pp. 33-51.
- Fuchs T., *The Phenomenology of Affectivity*, in K.W.M. Fulford, *The Oxford Handbook of Philosophy and Psychiatry*, Oxford University Press, Oxford 2013, pp. 612-631.
- Gibson J. J., *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin, Boston 1979.
- Gisbertz A. K., *Stimmung. Zur Wiederkehr einer ästhetischen Kategorie*, Wilhelm Fink Verlag, München 2011.
- Greenfield A., *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*, Verso, London 2017; tr. it. *Tecnologie radicali. Il progetto della vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2017.
- Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- ID. *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Mondadori, Milano 2013.
- ID. *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016.

- Grusin R., *Radical Mediation*, "Critical Inquiry", 42/1 2015; tr. it. *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, a cura di A. Maiello, Pellegrini, Cosenza 2017.
- Gumbrecht U., *Stimmungenlesen*, Hanser, München 2011; tr. ing. Butler E. (a cura di) *Atmosphere, Mood, Stimmung*, Stanford Junior University, Stanford 2012.
- Ingold T., *The Life of Lines*, Routledge, London 2015.
- Kapp E., *Elements of a Philosophy of Technology. On the Evolutionary History of Culture*, Ed. Jeffrey West Kirkwood, Leif Weatherby, University of Minnesota Press 2018.
- McLuhan M., *Understanding media: the extensions of man*, McGraw, New York 1964; tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.
- Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1962, tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Pedersen M. K., *Lover of Music, Enemy of Stone: Toward a Material Modernity of Stimmung*, in "The Germanic Review", n. 93 2018, pp. 373–393.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Postman N., *The reformed English Curriculum*, in A. Eurich (a cura di), *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education*, Putman, New York 1970, pp. 160-168, tr. it. *Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice*, Armando, Roma 1983.
- Schmitz H., *Was ist Neue Phänomenologie?*, Koch, Rostock 2003.
- ID., Soht W., *Hermann Schmitz. Im Dialog. Neun neugierige und kritische Fragen an die Neue Phänomenologie*, Xenomoi, Berlin 2005.
- Siegert B., *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real translated*, Fordham University Press, New York 2015.
- Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques* Aubier, Paris 1958.
- Sinnerbrink R., *Stimmung: exploring the aesthetics of mood*, in "Screen", vol. 53, n. 2, 2012 pp. 148-163.
- Somaini A., *Il volto delle cose. Physiognomie, Stimmung e Atmosphäre nella teoria del cinema di Béla Balázs*, in T. Griffero, A. Somaini, *Atmosfera*, "Rivista di Estetica", 33, 3/2006, pp. 141-160.
- ID. *Loggetto attualmente più importante dell'estetica. Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione"* in "Fata Morgana", anno VII n. 20, pp. 117-146 2013.
- ID., *Walter Benjamin's Media Theory: The Medium and the Apparatus*, "Grey Room", n. 62 2016, pp. 6-41.
- ID. *The Atmospheric Screen: Turner, Hazlitt, Ruskin*, in C. Buckley, R. Campe, F. Casetti, *Screen Genealogies. From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, pp. 159-185.
- Spitzer L., *Classical and Christian Ideas of World Harmony: Prolegomena to an Interpretation of the Word "Stimmung"*, Johns Hopkins Press, Baltimore 1963, tr. it. *L'armonia del mondo. Storia semantica di un'idea*, Il Mulino, Bologna 2006.
- Stewart K., *Atmospheric Attunements*, in "Environment and Planning D: Society and Space", vol. 29, n. 3 2011, pp. 445-453.
- Strauss E., *Vom Sinn der Sinne. Ein Beitrag zur Grundlegung der Psychologie*, Springer, Berlin-Heidelberg 1935.

- Wellbery D. E., *Stimmung*, in K. Barck et als. (eds), *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 5, Metzler Verlag, Stuttgart, pp. 703-33. 2011 (*Stimmung*, in "New Formations: A Journal of Culture/Theory/Politics", 93, 2018, pp. 6-45).
- Wigley M., *The Architecture of Atmosphere*, in "Daidalos", n. 68 1998, pp. 18-27.

La realtà virtuale come atmosfera mediale

Il caso di *Notes on Blindness: Into Darkness*

Malvina Giordana

*Il visibile intorno a noi sembra riposare in se stesso.
È come se la nostra visione si formasse nel suo cuore.*

Maurice Merleau-Ponty

Abstract

Il saggio propone una lettura delle qualità situazionali della realtà virtuale che rendono tale medium sfuggente a un'ontologia tradizionale. Attraverso l'esempio del progetto *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016) si cerca di spiegare come nella realtà virtuale, venendo meno la cornice e con essa la chiusura di uno spazio della rappresentazione, l'utente si trovi immerso nell'illusorietà di un ambiente saturo in cui a rendere attuale l'esperienza sono la dinamica relazionale e il sistema di feedback tra il vivente e il tecnologico. Questo campo immersivo e generativo, di incontro tra sensibilità, permette di riconsiderare la percezione e l'esperienza estetica emancipandole da prospettive normative sulla materialità e spostando la riflessione dall'ambiente come spazio fisico al carattere aperto e intrinsecamente relazionale dell'atmosfera.

The essay proposes an interpretation of the situational qualities of virtual reality. By losing the frame and the enclosed space of representation, virtual reality ought to be considered elusive to a traditional ontology of the medium. Through the VR example of *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016), this paper explains how important the feedback system between the living and the technological is in generating a believable experience for the user. The immersive and generative field of VR, as an encounter between sensitivities, allows to reconsider perception and the aesthetic experience as emancipated from the normative perspectives on materiality while shifting the focus away from the environment as a physical space and towards the openness and intrinsically relational features of the atmosphere.

Keywords

Atmosfera; realtà virtuale; *Notes on Blindness*; materialità; ontologia
Atmosphere; Virtual Reality; *Notes on Blindness*; Materiality; Ontology

In una celebre conversazione avvenuta alle fine degli anni Ottanta sulle pagine della rivista "October"¹, Hubert Damisch definiva il suo metodo all'incrocio tra fenomenologia (fu allievo e collaboratore di Merleau-Ponty, oltre che di Pierre Francastel), strutturalismo e il problema della storia. In queste pagine, in cui l'indagine sull'arte assurge a medium attraverso cui connettere questi tre sguardi, l'autore discute la sua personalissima formulazione di "oggetto teorico". Un oggetto è teorico, afferma, nella misura in cui si innesca come orizzonte problematico e, contemporaneamente, si propone come elemento della sua risoluzione, obbligando a un atto di creazione teorica. Un'immagine emblematica, dunque, che incarna la relazione chiasmatica tra teoria e storia e il processo reciproco tra osservatore e cosa osservata.

Quando, come in questo caso, ci troviamo di fronte alla necessità di comprendere la complessità dei nostri contesti mediali, così da dover interrogare il ruolo della tecnologia nella creazione del nostro *milieu*, ci imbattiamo in un crinale che coinvolge la relazione tra la storia dei media e gli elementi di novità che incalzano quella stessa storia.

Damisch individua nella /nuvola/ l'oggetto teorico nel suo celebre studio del 1972² il cui valore euristico è senza dubbio ancora di grande attualità. Non foss'altro perché la sua lettura strutturalista di un elemento privo di struttura, un "corpo senza superficie" quale la nuvola è, sistematizza un metodo di indagine di grande ispirazione per riflettere sul problema della materialità e sul medium (oggetto teorico) come organizzazione dello spazio e dimora degli affetti.

Problemi, questi, che richiamano la texture tipica dell'atmosfera.

Interrogarsi sulla realtà virtuale in questi termini, infatti, ci sembra interessante poiché pone l'attenzione verso un ritorno contemporaneo di quella sfera d'intimità che da sempre riguarda la relazione tra spettatore e opera.

Prodotto di quel côté del nostro sistema culturale che intende moltiplicare i media invisibilizzandone le tracce della mediazione, gli ambienti virtuali immersivi, basati su una logica di "immediatezza trasparente"³, fanno ormai parte di un'esperienza piuttosto diffusa e di un investimento massiccio da parte dell'industria.

¹ Y. A. Bois, D. Hollier, R. Krauss, H. Damisch, *A conversation with Hubert Damisch*, "October", 85, estate 1998.

² H. Damisch, *Théorie du nuage*, Seuil, Paris 1972; tr. it. *Teoria della nuvola. Per una storia della pittura*, Costa & Nolan, Genova 1984.

³ D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi* (1999), Guerini, Milano 2003, pp. 44-56.

Con la tecnologia sensibile della realtà virtuale passiamo da un'esperienza contemplativa ad una performativa multiscalare in cui viene eroso quello spazio di separazione, quella distanza, tra lo spettatore, l'autore e la sua opera. Venendo meno la cornice e con essa la chiusura di uno spazio della rappresentazione, l'utente si trova immerso nell'illusorietà di un ambiente saturo, in cui è la dinamica relazionale e di scambio e il sistema di feedback tra il vivente e il tecnologico, a rendere attuale l'esperienza⁴.

In gioco nella realtà virtuale non c'è solo la ricerca di un altro modo per rappresentare l'esperienza visiva, non si stipula solo un nuovo pattern tra immagine, realtà e strumento tecnico, ma anche e soprattutto si configura un'occasionalità in cui spazio e affetti hanno luogo simultaneamente come già accadeva con le nuvole di Constable e i paesaggi di Cézanne.

Questo campo immersivo e generativo di incontro tra sensibilità potremmo definirlo atmosfera mediale.

Il corpo dell'utente e lo spazio virtuale sono infatti due superfici porose il cui *design* muta costantemente col mutare della relazione. Incontro tra superfici o con-tatto, direbbe Giuliana Bruno, da cui si origina un'atmosfera in grado di simulare, per questo, situazioni ordinarie di vita. L'atmosfera con il suo carattere aperto e intrinsecamente relazionale permette di riconsiderare la percezione sensibile e l'esperienza estetica emancipandole da prospettive normative sulla materialità. In virtù di ciò le esperienze di realtà virtuale che risultano più convincenti sono quelle in cui vengono stimulate le dinamiche dell'attenzione, un comportamento credibile, prima che lo stupore di fronte al realismo mimetico delle immagini.

Nelle pagine che seguono, tratteremo infatti la realtà virtuale come medium che dispone una spazialità dotata di *affordance* situazionali⁵, accessibili a una percezione sinestetica, che contraddice la qualità rappresentativa, oculare e distale dell'immagine. La trasformazione in seno all'immagine che da oggetto estetico si fa ambiente immersivo, campo

⁴ La questione della presenza (*being there*) in ambiente virtuale – l'esperienza percettiva di essere in un luogo anche se il corpo si trova fisicamente altrove – è infatti uno degli elementi più importanti a cui è dedicata la programmazione della realtà virtuale: "presence is a normal awareness phenomenon that requires directed attention and is based in the interaction between sensory stimulation, environmental factors that encourage involvement and enable immersion, and internal tendencies to become involved", B. G. Witmer, M. J. Singer, *Measuring Presence in Virtual Environments: a presence questionnaire*, p. 255, in "Presence", Vol. 7, No. 3, June 1998, pp. 225-240.

⁵ J. J. Gibson, *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979.

di sensibilità aumentata, è infatti una prima e inevitabile annotazione se si intende affrontare la realtà virtuale attraverso un discorso che non si limiti agli aspetti funzionali dello strumento tecnico né all'esperienza del solo sentimento estetico.

Per entrare nel merito di una tale argomentazione, proporremo l'esempio di *Notes on Blindness: Into Darkness*⁶ (2016), un'esperienza di realtà virtuale che, tentando di rendere sensibile per un vedente il processo di perdita della vista, si dimostra come occasione esemplificativa per trattare quel potenziale processuale, partecipativo, variabile proprio di tale medium.

L'opera non è definitivamente più un oggetto reale in uno spazio reale, ma un'atmosfera immersiva che fa esplodere il concetto stesso di medium.

Krauss discute proprio il concetto di postmedialità⁷ nei termini di un ripensamento del medium come virtualità del mondo dell'immagine dei media. Ci sembra infatti che la tecnologia immersiva, oltre a essere una rimediazione delle tecniche che giocano sull'ambiguità tra il piano dell'immagine e quello del suo spettatore, offra una sensibilità diversa rispetto a quella legata alla prospettiva rinascimentale: una sensibilità diffusa e periferica in cui, per così dire, i nostri movimenti cognitivi e corporei sono determinati da quel tutto che è l'ambiente virtuale immersivo e non più da una porzione di visibile, delimitata o incorniciata.

Il caso che abbiamo scelto rende evidente tale processo disinnescando il binomio luce/ombra, diade dominante in chiave oppositiva nella cultura occidentale, attraverso una configurazione in cui la visibilità delle cose non è pensata come soluzione derivata da una forma data. Le cose non sono pensate come sostanze finite accese o spente, piuttosto esse giungono a espressione attraverso la relazione con l'utente e sotto forma di intensità luminose.

⁶ Rimandiamo al sito del progetto <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/> (novembre 2018).

⁷ R. Krauss, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, tr. it. di E. Grazioli, Bruno Mondadori Editore, Milano 2004; R. Krauss, *Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999; tr. it. *L'arte nell'era postmediale*, Postmedia SRL, Milano 2005.



Notes on Blindness: Into Darkness (2016)

La luminosità plastica di questo progetto ricorda le superfici-schermo dell'epoca moderna, del cinema innanzitutto come spazio trasformato dalla luce, come movimento e al tempo stesso emozione (e-movere), così come viene richiamato da Giuliana Bruno nel suo itinerario tra le superfici⁸. Il fascino delle architetture luminose del cinema delle origini torna nella sua obsolescenza in questo progetto di realtà virtuale come strumento attraverso cui "reinventare il medium". Se *Coney Island at Night* di Porter (1905), come riarticolazione del teatro delle ombre, rendeva evidente la materialità dello schermo come porosità bucata dallo scintillio luminoso⁹, questo esempio di realtà virtuale si dimostra piuttosto come opera percettiva avvolgente esemplificando la qualità situazionale propria dell'atmosfera. L'interazione immersiva tra utente e spazio genera quel carattere originario in cui una soggettività occasionale si riconosce passando per la relazione metastabile e costitutiva con l'ambiente (il mio sguardo è *solicitato a vedere dalla profondità*¹⁰) che in quanto percepito acquista una sua figurabilità¹¹. Il milieu configurato dal medium viene dunque vissuto, abitato, esplorato dal soggetto che ne indossa la tecnica.

⁸ G. Bruno, *Surface. Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, University of Chicago Press; tr. it. M. Nadotti, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Monza 2016.

⁹ Ivi, pp. 69-72.

¹⁰ A.C. Dalmasso, *Il rilievo della visione. Movimento, profondità, cinema*, p. 38 in "Chiasmi International", n° 12, Vrin/Mimesis, Paris/Milano 2010, pp. 77-109.

¹¹ K. Lynch, *The Image of the City*, The MIT Press, London 1960; tr. it. *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia 1964.



Coney Island at Night (1905)

La realtà virtuale, per come la affronteremo nelle pagine seguenti, è dunque un medium della percezione che struttura e destruttura l'umano, le sue modalità percettive e il plesso corporeo-mentale più in generale, all'interno di processi messi in moto e fenomenizzati dall'umano stesso in relazione con il progetto informatico. Dobbiamo infatti pensare la realtà virtuale innanzitutto come attraversabile e abitabile prima che utilizzabile poiché in essa vengono annullati i termini distinti della relazione tra un fuori come materiale e un dentro come cognitivo, un esterno come orizzonte dato e un interno ridotto a sentimenti soggettivi e controllabili. La realtà virtuale così intesa non rientra dunque in quelle tecniche di produzione di immagini e di suoni, bensì tra quei media del XXI secolo che, operando secondo una logica multiscalare, sono in grado di espandere il nostro contatto sensoriale primario con il mondo¹². In quanto interattività costitutiva, incontro tra una scrittura digitale e un corpo a essa sensibile, la realtà virtuale ci aiuta a concepire la relazione stessa come generativa¹³ e in tal senso rientra a buon diritto all'interno di quell'orizzonte estetico che la metaforica atmosferica applicata ai media contribuisce a chiarire.

¹² M.B.N. Hansen, *Feed-Forward. On the Future of Twenty-First Century Media*, Chicago, The Chicago University Press, Chicago 2015.

¹³ R. Diodato, *Relazione, sistema, virtualità. Prospettive dell'esperienza estetica*, "Studi di estetica", 2014, pp. 85-103 [<http://hdl.handle.net/10807/67952>].

La metaforica utilizzata per descrivere lo scenario mediale contemporaneo è, infatti, sempre più spesso affidata al linguaggio che pertiene ai fenomeni atmosferici¹⁴ poiché una tale scelta espressiva facilita il ripensamento di alcuni concetti chiave come, appunto, quelli di materialità, agenzialità, soggettività, esperienza, oltre che di spazio e tempo¹⁵. Il cambio di paradigma che questo slittamento semantico porta oggi con sé, infatti, restituisce in prima istanza il venir meno di un'otologia tradizionale legata all'eccezionalità di oggettualità definite, ponendo piuttosto l'accento sul livello operativo di uno scenario in cui sono mutate le premesse culturali che assicuravano la riconoscibilità di questo o quel medium¹⁶.

La metaforica atmosferica, così intesa, ha il merito di evocare l'interesse per il *come* degli strumenti tecnologici, riferendosi immediatamente all'orizzonte sensibile che essi organizzano e contribuiscono a produrre. Suggestisce, dunque, di pensare la soggettività come consustanziale alle *affordances* sensoriali che si trovano nelle reti e negli ambienti di oggi e, di conseguenza, di concepire tali processi relazionali e di varia consistenza come costitutivi della materialità del mondo. L'efficacia della metafora atmosferica ci sembra dunque che trovi parte delle sue ragioni in quel fascino provocatorio e oneroso proprio di quei "corpi senza superficie" che, come suggerisce l'oggetto teorico di Damisch, da lungo tempo esemplificano in maniera efficace come ciascuna tecnica abbia predisposto il suo medium, contribuendo alla formazione di ambienti in cui un certo regime di visibilità potesse manifestarsi¹⁷. Regimi di luce che distribuiscono il visibile e l'invisibile, "linee di luce che formano figure variabili inseparabili da questo o da quel dispositivo"¹⁸.

I media così intesi sono dunque sia dei mezzi di trasmissione sia delle configurazioni percettive, nella misura in cui in entrambe le accezioni c'è un riferimento all'ancoraggio della vita al mondo. L'idea che i media siano trasmettitori di messaggi, come la radio, la televisione o internet, risale all'invenzione, nel XIX secolo, dei mezzi di comunicazione, prima dei quali

¹⁴ *Cloud storage environment, cloud infrastructure o fog computing* sono solo alcuni dei termini che oggi si impiegano per descrivere il nostro sistema di accumulazione, elaborazione e trasmissione di dati. Questo linguaggio ha il merito di restituire la realtà fisica e infrastrutturale dell'archiviazione remota dei dati in una seducente astrazione.

¹⁵ S. Groening, *Towards a Meteorology of the Media*, in *New Immaterialities*, No. 25, 2014, "Transformations" *Journal of Media & Culture*.

¹⁶ R. Eugeni, *La condizione postmediale*, La Scuola, Brescia 2015.

¹⁷ A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Walter Benjamin. Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, Einaudi, Torino 2012.

¹⁸ G. Deleuze, *Che cos'è un dispositivo*, Cronopio, Napoli 2007, p.14.

per media si intendevano comunemente gli elementi naturali come l'acqua, la terra o l'aria¹⁹. L'eredità del concetto di medium nel suo riferimento all'ambiente naturale, assume oggi una notevole rilevanza se pensiamo che, nel nostro ambiente fortemente tecnologizzato, non è più possibile definire le infrastrutture in termini di distinzione tra materiale e immateriale, naturale o artificiale. Sono piuttosto assemblaggi di cui ha senso domandarsi che tipo di valore generino e come esso venga poi distribuito²⁰.

La realtà virtuale, intesa sia come dispositivo sia come superficie abitabile, fa perno soprattutto su questa relazione metastabile e costitutiva con la dimensione dello spazio, disponendo un mondo che non si imprime semplicemente sull'organo sensibile ma che giunge a espressione man mano che si indebolisce il confine assoluto tra colui che percepisce e il percepito, tra il soggetto e l'immagine.

“Per costituire la percezione ricorriamo al percepito – scrive Merleau-Ponty – e poiché evidentemente il percepito stesso è accessibile solo attraverso la percezione, in definitiva non comprendiamo né l'uno né l'altra”²¹. Per il filosofo francese infatti il coinvolgimento col mondo deve essere pensato come ontologicamente precedente all'oggettivazione dell'ambiente che per Gibson, per esempio, era un punto di partenza. In breve, per Merleau-Ponty, la visione deve essere pensata come antecedente al “vedere le cose”.

Come usciamo da questo binomio se per un vedente, come chi sta scrivendo e chi leggerà, la luce è l'esperienza di vivere il mondo del visibile la cui qualità – di brillantezza, ombra, colore e saturazione – sono variazioni interne a quest'esperienza? Cosa ci aiuta a comprendere la luce come apertura del corpo nel mondo e non solo come elemento che rende visibili le cose del mondo?

Con una prima grossolana definizione potremmo dire, dunque, che la realtà virtuale si presenta innanzitutto come tecnica per la creazione di spazi abitabili all'interno dei quali si dispiega un orizzonte percettivo credibile sollecitato dalla dimensione della *profondità*. Come accade nella visione naturale, il campo visivo durante un'esperienza di realtà virtuale è completamente

¹⁹ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.

²⁰ D. P. McCormack, *Elemental infrastructures for atmospheric media: On stratospheric variations, value and the commons*, Environment and Planning D: Society and Space 2017, Vol. 35(3) 418-437.

²¹ M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, La Librairie Gallimard, Paris 1945; tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003, p. 37.

saturato e la distinzione tra un fuori e un dentro dell'immagine (una finestra "ex qua historia contuetur") viene immediatamente annullata²². Venendo meno la cornice, il bordo dell'immagine, infatti, nell'esperienza virtuale viene meno la condizione con cui in seno all'epoca moderna abbiamo imparato a configurare l'immagine, in altri termini, viene meno la finestra come dispositivo ottico assunto a modello della visione²³.

Influenzando la nostra esperienza incarnata in modi che rimangono invisibili al livello delle nostre aspettative informate culturalmente, la realtà virtuale ci costringe efficacemente a sperimentare un cambiamento che non è tematizzabile in termini rappresentazionali e che può essere vissuto solo a livello incarnato. Attraverso il legame generativo tra codice e spazio, la realtà virtuale viene infatti performata di volta in volta. Essa non prevede l'attualizzazione di un passato fotografico desunto da un archivio condiviso, bensì del presente continuo dell'algoritmo, generativo e instabile. Per questo non è mai possibile descrivere esaustivamente l'esperienza virtuale. Più che essere un medium atmosferico²⁴, infatti, la realtà virtuale configura un'atmosfera mediale, un ambiente indeterminato e sfuggente a un'ontologia tradizionale e dotato di *affordance* emozionali che suscitano un interesse di carattere estetico-fenomenologico.

Sin dall'antichità, del resto, l'umano in relazione con la tecnica ha riguardato il pensiero filosofico, anche se solo verso la fine del XIX secolo gli oggetti tecnologici iniziano a essere considerati in termini ambientali, assumendo così un ruolo fondamentale nell'ontogenesi. In particolar modo vale la pena sollecitare la riflessione del filosofo tedesco Ernst Kapp per come appare nel suo testo del 1877, da poco tradotto in lingua inglese con il titolo *Elements of a Philosophy of Technology. On the Evolutionary History of Culture*²⁵. Nel volume si articola l'idea che la nostra dinamica corporea cambi in relazione agli sviluppi tecnologici, formulando così una delle prime idee moderne di tecnologia. Come fa notare lo studioso di media Pasi Väliaho²⁶, e come dimostra final-

²² O. Grau, *Virtual Art from Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge 2003.

²³ L. Charbonnier, *Cadre et regard. Généalogie d'un dispositif*, L'Harmattan, Paris 2007; M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.

²⁴ M.B.N. Hansen, op. cit.

²⁵ E. Kapp, *Elements of a Philosophy of Technology. On the Evolutionary History of Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018.

²⁶ P. Väliaho, *Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and cinema circa 1900*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2010.

mente l'interesse per la recente traduzione del volume, attraverso il concetto di "organ projection", che identifica il modo in cui il nostro complesso corporeo si prolunga negli oggetti tecnici esternalizzandosi, la prospettiva di Kapp si concentra sulla relazione tra esseri organici e inorganici in senso materialista, guardando cioè alla dimensione tecnologica come fattore costituente dell'evoluzione della vita biologica e culturale di *homo sapiens*, fornendo l'ipotesi, poi elaborata dagli studi sul potumano, dell'inseparabilità tra informazione e materia, uso ed essere²⁷. Come ricorda Väliaho inoltre:

The notion of organ projection thus implicitly deconstructs the self-identity of the human, which becomes by nature dependent upon its technological modulations and is constantly transforming in relation to these modulations. One could, in fact, even speak of a technological environment within which the human becomes embedded and shaped. To note, in passing, that it was in the time of Kapp that the notion of ecology (Oekologie) was formulated by the German scientist Ernst Haeckel, who focused on organisms in terms of being embedded in their organic and inorganic environments.²⁸

Il concetto di "organ projection" riflette, dunque, l'emergere della tecnologia come una sorta di ambiente quasi-naturale, in cui l'essere vivente è posto in connessioni immanenti con gli enti tecnologici, in modo da rendere obsolete le separazioni gerarchiche tra i due. La teoria di Kapp è forse una delle prime in cui gli oggetti tecnologici sono considerati in termini ambientali, precedendo l'ambito di indagine della filosofia dell'arte e dell'estetica e anticipando il dibattito contemporaneo sui tecno ambienti²⁹. È proprio nel carattere relativo dei termini della relazione che emerge l'interesse per il concetto di "organ projection", laddove esso postula un vero e proprio sistema di feedback tra il vivente e il tecnologico, simile a quello esistente tra gli organismi viventi e l'ambiente circostante definiti nel processo di individuazione³⁰, nonché lo sviluppo di ciò che la neocibernetica ha poi postulato rispetto ai sistemi cognitivi come entità operative semi-autonome intrecciate con i loro ambienti e altri sistemi.

²⁷ B. Siegert, *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real translated*, Fordham University Press, New York 2015.

²⁸ P. Väliaho, op. cit. p.81.

²⁹ P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles, *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.

³⁰ G. Simondon, *Sulla tecnoestetica* (1982), a cura di E. Binda, Mimesis, Milano 2013.

A tal proposito Mark Hansen scrive:

Our interaction with technology opens an experiential domain where what we lose in terms of representational power can, in a certain sense, be redeemed: by forcing us to live through the unrepresentable experiential impact of materiality, our interactions with technologies operate a shift in the “economy” of experience, a shift from representation to embodiment (or in Walter Benjamin’s terms, from *Erfahrung* to *Erlebnis*) as the privileged site for exploring our worldliness.³¹

Ora, costruire un’ontologia delle relazioni, un’ontologia intrinsecamente legata all’esperienza, è ciò che il pensiero elementale così come l’approccio atmosferico stanno elaborando in maniera differenziale rispetto a un’ontologia delle sostanze secondo cui oggetti ed esperienza, cose ed eventi sono considerati da sempre separati³². Pensare in tal senso la relazione tra corpo sensibile e tecnologie della visione, ci aiuta a concepire l’essere umano non più come soggetto definito da forma, organi e funzioni, e altresì i media non più come oggetti predisposti a un uso. Inizieremo piuttosto a pensare entrambi per gli affetti di cui sono capaci e per come si esprimono in un campo di consistenza relazionale.

Proviamo ora a discutere quanto detto a partire da un progetto in cui è osservabile lo scarto percettivo tra la creazione di uno spazio prospettico costruito a partire dalla posizione di uno sguardo, e la simulazione totale di uno spazio virtuale non egocentrico: un orizzonte in cui viene meno la differenza tra spazio proiettivo e spazio percettivo e con essa la chiusura di uno spazio della rappresentazione in favore di un ambiente saturo attraverso cui si genera una sensibilità occasionale. *Notes on Blindness: Into Darkness* si presenta chiaramente come un campo performativo e multi-scalare, generativo di un divenire corporeo della simulazione.

Perdere la vista, esplorare la visione: Notes on Blindness

Jorge Luis Borges, in una conferenza tenuta nell’estate del 1977 a Bue-

³¹ M. B. N. Hansen *Embodying Technesis. Technology beyond Writing*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2000, p. 60.

³² Oltre al lavoro di Hansen, si fa riferimento al saggio di Durham Peters, *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015. Sebbene sia differente la prospettiva dei due studiosi, possiamo rintracciare nelle premesse di una filosofia sull’elementale la il coté teorico in cui si inseriscono entrambi.

nos Aires, descrive così la cecità: “il mondo del cieco non è la notte che la gente crede. È un mondo fatto di nebbiolina, una nebbiolina verdognola o azzurrina e vagamente luminosa”³³. Questa breve e suggestiva frase ci viene in soccorso per almeno due ragioni. Innanzitutto ci fornisce in termini descrittivi la qualità sensibile dell’ambiente di cui si fa esperienza nel progetto di realtà virtuale che stiamo chiamando in causa, in seconda istanza suggerisce che ad essere negata, con l’assenza della vista, è l’immagine di qualcosa, non la visione in quanto esperienza del mondo. Così come a essere negata nella realtà virtuale interattiva è l’immagine da guardare in favore di un paesaggio da esplorare poiché dotato, come abbiamo suggerito, di *agency* e di *affordance*.

Proviamo ora a entrare nel merito dell’esempio proposto attivando anche un gioco delle differenze con i precedenti tentativi che, a partire dalla testimonianza di John M. Hull, professore emerito in teologia all’Università di Birmingham che perse la vista all’età di 38 anni, hanno provato a restituire la sua esperienza, da molti considerata una traccia fondamentale per le ricerche neurologiche e psicologiche legate a questo fenomeno. Il processo di perdita della vista, registrata in prima persona da Hull attraverso un audio diario poi archiviato in 90 cassette, nel 1990 è stata messa per iscritto nel libro *Touching the Rock: an Experience of Blindness*³⁴, testo considerato dal neurologo Oliver Sacks come il racconto soggettivo più accurato sull’esperienza di cecità progressiva. Nel 2014, i registi inglesi Peter Middleton e James Spinney girano il documentario *Notes on Blindness* tradotto due anni più tardi nel progetto di realtà virtuale *Notes on Blindness: Into Darkness*. Nella variazione del titolo è già inscritto il passaggio da un piano descrittivo a uno immersivo che caratterizza l’esperienza incarnata.

Il resoconto di Hull si concentra su come non solo l’occhio in quanto organo smetta di percepire a causa della patologia, ma anche su come *the inner eye* scompaia gradualmente con la perdita della vista, descrivendo il processo di perdita della memoria, delle immagini, dell’orientamento in quanto categorie visive. È chiaro come lo spazio vettorializzato e con esso i concetti di “luogo”, “qui”, “là”, “presenza”, “apparenza” divengano con l’avanzamento nella cecità – processo graduale che in anni lo portò a essere completamente non vedente – svuotati di significato. Accanto a questa perdita inesorabile di orientamento, Hull spiega come gli altri sensi, in par-

³³ J. L. Borges, *La cecità. L’incubo*, Mimesis, Milano 2012.

³⁴ J. M. Hull, *Touching the Rock: An Experience of Blindness*, Vintage, New York 1990.

ticolar modo l'udito e il tatto, acquistino un'inedita sensibilità. Vi è nel libro un costante confronto tra l'esperienza visiva e quella acustica:

Rain has a way of bringing out the contours of everything; it throws a coloured blanket over previously invisible things; instead of an intermittent and thus fragmented world, the steadily falling rain creates continuity of acoustic experience.... Usually, when I open my front door, there are various broken sounds spread across a nothingness. I know that when I take the next step I will encounter the path, and that to the right my shoe will meet the lawn.... I know all these things are there, but I know them from memory.... The rain presents the fullness of an entire situation all at once, not merely remembered, not in anticipation, but actually and now. The rain gives a sense of perspective and of the actual relationships of one part of the world to another.... I feel as if the world, which is veiled until I touch it, has suddenly disclosed itself to me.³⁵

Il documentario *Notes on Blindness* affronta il tentativo di raccontare quest'esperienza attraverso alcune strategie stilistiche come la sincronizzazione del labiale degli attori con l'audio delle registrazioni originali della voce di Hull³⁶, la limitazione di prospettive ampie, la messa a fuoco giocata in corrispondenza dell'andamento della memoria visiva. Il documentario cerca così, attraverso la rottura di alcune convenzioni stilistiche, di accedere al materiale biografico di Hull, sottraendo allo spettatore il privilegio di uno sguardo *sulla* scena in favore di una visione parziale e maggiormente partecipativa.

Gli stessi registi, supportati da un'équipe di artisti digitali, decidono nel 2016 di realizzarne un'esperienza di realtà virtuale che potesse concentrarsi sul processo di differente mappatura dello spazio attraverso l'audio binaurale – metodo che mantiene le caratteristiche direzionali a 360° sferici – dell'animazione 3D. Ai passaggi in cui Hull parla dei suoni ambientali è così legata la figurabilità (imageability) di ciò che circonda l'utente, come la pioggia, il vento, le persone che camminano, gli oggetti che si muovono resi attraverso intensità luminescenti. Lo spazio viene così trasformato in un campo percettivo attraverso la durata e l'intensità del suono e l'ambiente buio acquista definizione e forma nella sua quasi permanente oscurità. "È un mondo fatto di nebbiolina, una nebbiolina verdognola o azzurrina e vagamente luminosa" per tornare alle parole di Borges. Questi

³⁵ *Ivi*, pp. 29-31.

³⁶ Tecnica già utilizzata nel documentario sperimentale *The Arbor* (2010) della regista inglese Clio Bernard.

stimoli creano così nell'utente la paura profonda di perdersi in un mondo privo di riferimenti visivi per l'orientamento e senza input sensoriali convenzionali come appunto la presenza della luce.

La visibilità delle cose come soluzione derivata dalla presenza della luce viene sostituita da un mondo che non si imprime semplicemente sull'organo sensibile ma che giunge a espressione gradualmente attraverso la creazione di un nuovo equilibrio affettivo tra le parti.

Possiamo intanto dire che il passaggio dal documentario all'esperienza virtuale immersiva equivale al passaggio da una meditazione visuale su come la cecità condizioni lo spazio psichico, a una nuova dimensione in grado di suggerire all'utente un'esperienza cosciente alternativa, mostrando come la stimolazione diretta di altri sensi (in particolare l'udito in questo caso) possa attivare una fede percettiva non più indotta da una superficie visibile, ma da un'atmosfera mediale che muta attraverso l'interazione con l'utente.

Il soggetto vedente dell'esperienza, difficilmente potrà sentire di aver perso la vista a causa per altro della mediazione del dispositivo ottico, ma potrà sentire il disorientamento suggerito dalla voce di Hull – mantenuta nella sua versione originale – e sostenuto dalla configurazione dello spazio virtuale. Lo spazio, infatti, non ha più le sue coordinate euclidee e gli utenti, immersi nell'oscurità, sono stimolati innanzitutto dai suoni che li circondano. Le sollecitazioni visive sono conseguenti, come se il movimento dello sguardo non fosse istruito primariamente dagli occhi.

Il geografo Yi-Fu Tuan scrive così a proposito del senso di smarrimento:

What does it mean to be lost? I follow a path in to the forest, stray from the path, and all of a sudden feel completely disoriented. Space is still organized in conformity with the sides of my body. There are regions to my front and my back, to my right and left, but they are not geared to any external reference points and hence are quite useless. Front and back regions suddenly feel arbitrary, since I have no better reason to go forward than to go back. Let a flickering light appear behind a distant clump of trees. I remain lost in the sense that I still do not know where I am in the forest but space has dramatically regained its structure. The flickering light has established a goal. As I move toward that goal, front and back, right and left, have resumed their meaning: I stride forward, am glad to have left dark space, and make sure that I do not veer to the right or left.³⁷

³⁷ Y-F. Tuan, *Space and Place. The perspective of experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, p. 36.

Leggendo questo passaggio, molto simile alla testimonianza di Hull, la forma e la temporalità del senso di smarrimento sono restituiti attraverso allegorie e metafore che nel film si traducono, come abbiamo detto, nella rottura di alcune convenzioni stilistiche. Nell'esperienza virtuale, invece, gli input sonori modellano l'ambiente trasformandosi in sollecitazioni somatiche che stimolano un nuovo tipo di attenzione e risolvono così l'ambiguità spaziale.

Come sostenuto da Vivian Sobchack "different shapes and temporalities of "being lost" constitute different existential experience and meanings"³⁸. La studiosa, infatti, ha spiegato accuratamente il senso di perdita dell'orientamento legato alla trasformazione delle coordinate dello spazio, iscritto nella sua elaborazione teorica che integra comprensione intellettuale e capacità cognitive con una componente corporea. Ciò che produce la configurazione *Into Darkness* ci porta, sul piano esperienziale della visione, a riflettere su un principio d'identificazione che preveda l'esperienza della corporeità come condizione imprescindibile per soddisfare il principio del *being there*. Sobchack propone di riflettere sullo spazio vissuto nella differenza tra la configurazione euclidea, tipica della prospettiva rinascimentale, e lo spazio topologico non disciplinato in cui la misura delle cose viene generata primordialmente dall'attività del corpo anziché dall'occhio come organo guida. Se la prima condizione di esperienza è per Sobchack quella dell'adulto culturalmente disciplinato dallo spazio normativo della comprensione prospettica dell'ambiente, in cui l'orizzonte piatto è il termine della sua relazione, la seconda condizione è quella del bambino il cui corpo detta la misura della sua relazione con il mondo che si dispiega attraverso la curvatura dell'orizzonte e una percezione non cartesiana dello spazio. Le parole di Merleau-Ponty, a cui Sobchack è debitrice, descrivono così il processo di conoscenza dinamico attraverso il sentire:

Io che contemplo l'azzurro del cielo, non sono, di fronte a questo azzurro, un soggetto acosmico, non lo possiedo nel pensiero, non dispiego innanzi a esso un'idea dell'azzurro che me ne scioglierebbe il segreto, ma mi abbandono a esso, mi immergo in questo mistero, esso "si pensa in me", io sono il cielo stesso che si riunisce, si raccoglie e si mette a esistere per sé, la mia coscienza è satura di questo azzurro illimitato. – Ma il cielo non è spirito: non è allora privo di senso dire che esso esiste per sé? – Certamente, il cielo del geografo o dell'astronomo non esiste per sé. Ma del cielo percepito o sentito, sotteso dal mio sguardo che lo percorre e lo abita, mezzo in cui si propaga una certa

³⁸ V. Sobchack, *Carnal thought. Embodiment and moving image culture*, University of California Press, London 2004, p. 20.

vibrazione vitale che il mio corpo adotta, si può dire che esiste per sé in questo senso: che esso non è fatto di parti esteriori, che ogni parte dell'insieme è "sensibile" a ciò che accade in tutte le altre e le "conosce dinamicamente".³⁹

La preoccupazione di indagare un universo in cui il potenziale performativo delle immagini è rinforzato dallo sgretolamento della sua struttura, impone dunque di lavorare su una mappa concettuale che intrecci teoria e storia tra fenomenologia e scienze cognitive, tra teoria dell'immagine e archeologia dei media volta a un ripensamento del concetto di materialità. Il desiderio di vedere oltre la tela o lo schermo, oggi ripropone nuove domande proprio a partire dalla spazialità legata ai contesti mediali, al loro intreccio e alla pluralità di immagini che oggi coinvolge in maniera inedita le molteplici proprietà del visibile. I modelli informatici del mondo e le sue manifestazioni fisico-materiali sono contemporaneamente attivi nel nostro orizzonte, erodendo la sicurezza di un soggetto quale custode del mondo e sollecitando in tal senso le domande che interessano il rapporto tra immagine e realtà, tra spazialità e modelli dello sguardo.

Pensare un corpo che eccede i suoi limiti sconfinando verso possibili ibridazioni, e il carattere intrinsecamente inappropriabile dell'atmosfera come orizzonte percettivo di proiezione, può aiutarci, forse, a cogliere la qualità dei processi di transito che risiedono nell'indeterminato in cui oggi proviamo a orientarci.

Biografia

Malvina Giordana è attualmente assegnista di ricerca nel dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo dell'Università degli Studi Roma Tre. Nello stesso ateneo ha conseguito nel 2018 il Dottorato di Ricerca con una tesi dal titolo: "Media, ambienti, paesaggi. Dalla prospettiva centrale alla prospettiva cosmica". Il suo lavoro di ricerca riguarda prevalentemente il rapporto tra media e cultura visuale. Ha partecipato a diversi convegni internazionali e ha pubblicato saggi su riviste scientifiche.

³⁹ M. Merleau-Ponty, op. cit., pp. 291-292.

Bibliografia

- Bois Y. A., Hollier D., Krauss R., Damisch H., *A conversation with Hubert Damisch, "October"*, 85, estate 1998.
- Bolter D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi* (1999), Guerini, Milano 2003.
- Borges J. L., *La cecità. L'incubo*, Mimesis, Milano 2012.
- Bruno G., *Surface. Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, University of Chicago Press; tr. it. M. Nadotti, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Monza 2016.
- Charbonnier L., *Cadre et regard. Généalogie d'un dispositif*, L'Harmattan, Paris 2007; M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.
- Dalmasso A.C., *Il rilievo della visione. Movimento, profondità, cinema*, p.38 in "Chiasmi International", n° 12, Vrin/Mimesis, Paris/Milano 2010, pp. 77-109.
- Damisch H., *Théorie du nuage*. Paris, Seuil, 1972; tr. it. *Teoriadellanuvola. Per una storia della pittura*, Costa & Nolan, Genova 1984.
- Diodato R., *Relazione, sistema, virtualità. Prospettive dell'esperienza estetica*, "Studi di estetica", 2014, pp. 85-103.
- Durham Peters J., *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Eugeni R., *La condizione postmediale*, La Scuola, Brescia 2015.
- Gibson J. J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979.
- Grau O., *Virtual Art from Illusion to Immersion*, The MIT Press Cambridge 2003.
- Groening S., *Towards a Meteorology of the Media*, in *New Immaterialities*, No. 25, 2014, "Transformations" Journal of Media & Culture.
- Hansen M. B. N., *Embodying Technesis. Technology beyond Writing*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2000, p.60.
- Hansen M.B.N., *Feed-Forward. On the Future of Twenty-First Century Media*, Chicago, The Chicago University Press, Chicago 2015.
- Hull J. M., *Touching the Rock: An Experience of Blindness*, Vintage, New York 1990.
- Kapp E., *Elements of a Philosophy of Technology. On the Evolutionary History of Culture*, University of Minnesota Press 2018.
- Kittler F. A., *Optical Media*, Polity Press, UK 2010; F. A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford 1999.
- Krauss R., *Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999; tr. it. *L'arte nell'era postmediale*, Postmedia SRL, Milano 2005.
- Krauss R., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, tr. it. di E. Grazioli, Bruno Mondadori Editore, Milano 2005.
- Lynch K., *The Image of the City*, The MIT Press 1960; tr. it. *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia 1964.
- McCormack D. P., *Elemental infrastructures for atmospheric media: On stratospheric variations, value and the commons*, Environment and Planning D: Society and Space 2017, Vol. 35(3) 418-437.
- Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, La Librairie Gallimard, Paris 1945; tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.

- Montani P., Cecchi D., Feyles M., *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Parisi F., *La tecnologia che siamo*, Codice edizioni, Torino 2018.
- Pinotti A., Somaini A. (a cura di), *Walter Benjamin. Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, Einaudi, Torino 2012.
- Siegert B., *Cultural Techniques. Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real translated*, Fordham University Press, New York 2015.
- Simondon G., *Sulla tecnoestetica* (1982), a cura di Binda E., Mimesis, Milano 2013.
- Sobchack V., *Carnal thought. Embodiment and moving image culture*, University of California Press, London 2004.
- Tuan Y-F., *Space and Place. The perspective of experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001.
- Väliaho P., *Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and cinema circa 1900*, Amsterdam University Press, 2010.
- Witmer B. G., Singer M. J., *Measuring Presence in Virtual Environments: a presence questionnaire*, p. 225, in "Presence", Vol. 7, No. 3, June 1998, 225–240.

Atmosfera, medium, habitat

Estetica e tecnica degli ambienti mediali di James Turrell

Gabriele Gambaro

Abstract

In questo saggio si intende indagare il ruolo della tecnologia nella costituzione delle atmosfere. A tal fine, si focalizzerà l'analisi su *Third Breath*, imponente installazione architettonica realizzata da James Turrell, artista americano tra i fondatori del movimento *Light and Space*, presso il Zentrum für Internationale Lichtkunst di Unna (Germania). L'opera di Turrell si può descrivere come un vero e proprio percorso attraverso distinte atmosfere, nelle quali emerge la relazione sensibile tra le configurazioni materiali delle tecnologie adoperate dall'artista americano e la sensorialità corporea e vissuta dei visitatori che ne fanno esperienza. Il portato atmosferico, ovvero la dimensione affettiva che emerge dall'incontro nello spazio tra sensi e tecnica, consente di ripensare il concetto stesso di atmosfera come "ambiente mediale" e di metterlo in tensione con alcuni concetti fondamentali dell'ecologia della percezione e, in particolare, con quelli di *medium* e *habitat*.

In my article I investigate the role of technologies for the rising of atmospheres. To this extent, I focus my analysis on *Third Breath*, an imposing architectural installation at Zentrum für Internationale Lichtkunst di Unna (Germany) realized by the American artist James Turrell, who was one of the founders of the *Light and Space* movement. I describe Turrell's artwork such as a walk-through within several atmospheres, in which emerges the sensible relationship between the material configurations of the technologies deployed by the American artist and the bodily sensations affecting visitors' experience. The atmospheric situation, comprehended as the affective dimension emerging within the space from the encounter between senses and technique, allows to conceive of atmospheres as "media environments". From this perspective, I consider them emphasizing the connection with some fundamental concepts from the ecology of perception, such as *medium* and *habitat*.

Keywords

Estetica ecologica; Estetica dei media; ambienti mediali; habitat; James Turrell
Ecological Aesthetics; Media Aesthetics; media environment; habitat; James Turrell

In questo saggio indago il ruolo della tecnologia nella costituzione delle atmosfere, specificatamente in ambienti che possono essere definiti mediali per la loro capacità di trasmettere informazioni sensoriali, pratiche ed estetiche¹. A tal fine, focalizzerò la mia analisi sul lavoro di James Turrell, artista americano tra i massimi esponenti del *Light and Space*², eterogeneo movimento sorto alla fine degli anni '60 e che annovera artisti di fama internazionale come Robert Irwin, Douglas Wheeler, John McCracken, Maria Nordman.

In un contesto artistico segnato dall'aspro dibattito tra artisti minimalisti e critica greenbergiana³, il movimento californiano *Light and Space* sviluppa delle poetiche che si distinguono dalla Minimal Art, nonostante un'apparente prossimità o derivazione. Piuttosto che servirsi dei materiali opachi e industriali, questi artisti privilegiano oggetti le cui proprietà sfruttano quelle della luce, in modo tale che lo spazio di esibizione – come per gli artisti minimalisti – possa essere ristrutturato percettivamente nell'interazione con il pubblico. In questo modo, nel solco della spazializzazione dei materiali dell'arte visiva che contraddistinse le correnti tardo-moderniste fino all'Espressionismo Astratto, *Light and Space* ha prodotto opere che sono riuscite a trascendere i limiti imposti dal supporto bidimensionale, per espandersi nei volumi spaziali come proposto dalle teorie minimaliste⁴.

¹ Uso il termine "informazione" nell'accezione proposta dallo psicologo ed ecologo della percezione J.J. Gibson, ovvero come comunicazione delle qualità sensibili degli oggetti da parte dell'ambiente e a cui un essere vivente accede tramite la propria sensorialità, in contrasto con quelle teorie che pensano all'informazione come una struttura che implica un mittente ed un destinatario; v. J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979; tr. it. di V. Santarcangelo (a cura di), *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, Mimesis, Milano 2014, pp. 344-361.

² Cfr. C.E. Adcock, *James Turrell: The Art of Light and Space*, University of California Press, Los Angeles-Londra 1990; J. Butterfield, *The art of light+space*, Abbeville Press, New York 1993.

³ Il manifesto del movimento minimalista, elaborato da Donald Judd, si prefiggeva di superare l'impostazione greenbergiana, basata su una storicizzata differenza tra pittura e scultura, attraverso una problematizzazione della terza dimensione, v. D. Judd, *Specific Objects*, in W. Seitz (a cura di), *Contemporary Sculptures: Arts Yearbook 8*, Arts Digest Inc., New York 1965, pp. 74-82. Al fine di difendere le teorie elaborate dal suo maestro Greenberg, Michael Fried rispose con una feroce critica al movimento minimalista, evidenziando i motivi della sua non-artisticità, v. M. Fried, *Art and Objecthood*, in "Artforum", vol. V, n. 10, 1967, pp. 12-23.

⁴ La maturazione dei temi di *Light and Space* è esemplificata nella carriera di Irwin, il quale dalle prime tele fortemente influenzate dall'Espressionismo Astratto giunge infine alla realizzazione di installazioni ambientali. Per una dettagliata ricostruzione, tra biografia e intervista, della riflessione e produzione di Irwin, v. L. Weschler, *Seeing is Forgetting the Name of the Thing One Sees: Expanded Edition*, University of California Press, Los Angeles-Londra

Senza cadere nell'oggettualità imputata al minimalismo e pur riconoscendo solo il ruolo attivo del pubblico coinvolto nell'esperienza dell'opera, *Light and Space* ha legittimato la dimensione esperienziale come oggetto stesso della pratica artistica e, finalmente, come opera d'arte. Per Turrell è essenziale far percepire al visitatore i processi della percezione stessa, in modo tale che il senso di realtà divenga "a sense of the senses", attraverso un'opera nella quale "the experience is the 'thing', the experiencing is the 'object'"⁵.

Tornato negli ultimi anni al centro dell'attenzione della critica d'arte e del pubblico⁶, Turrell ha iniziato di fatto la propria carriera artistica durante la collaborazione con il già affermato Irwin, il quale lo coinvolse per un progetto da realizzare nell'ambito del programma *Art and Technology* finanziato dal LAMCA⁷. Il progetto prevedeva la creazione di un'opera da sviluppare con le tecnologie messe a disposizione dal laboratorio diretto dallo psicologo della percezione Edward Wortz, il quale lavorava per la NASA sui sistemi di controllo ambientale delle cabine delle astronavi per studiarne le eventuali anomalie percettive che potevano verificarsi al loro interno⁸.

La collaborazione si concluse con la sola ideazione e progettazione di un ambiente per la deprivazione sensoriale, che non fu però mai realizzato. Ciononostante, da questa esperienza uscì rafforzata la volontà di Turrell di dedicare la propria ricerca artistica a produzione di opere che attraverso l'uso controllato di spazio e luce consentissero di indagare il ruolo della percezione, nell'arte e non solo⁹. Fu così che Turrell si concentrò nella cre-

2008. In generale, sui temi del movimento *Light and Space*, v. C. Beaufort, *L'art "phénoménal" du Light and Space. Pour une phénoménologie de l'évanescence*, in Id. (a cura di), "Figures de l'Art", n. 12 ("L'art de l'éphémère"), PUPPA, Pau 2006, pp. 133-149.

⁵ J. Livingston, *Some thoughts on "Art and Technology"*, in "Studio International", vol. CLXXXI, n. 943, 1971, pp. 258-263.

⁶ Tra le più recenti retrospettive dedicate a questo artista, sono da menzionare quelle del 2013 – inaugurate a pochi giorni l'una dall'altra – del Los Angeles County Museum of Art e dal Solomon R. Guggenheim Museum di New York, replicate nel 2015 alla National Gallery of Australia di Canberra e all'Israel Museum di Gerusalemme. In Italia, una retrospettiva a Turrell e Robert Irwin è stata dedicata con la mostra "Aisthesis – All'origine delle sensazioni", organizzata dal FAI presso Villa Panza dal novembre 2013.

⁷ Al programma presero parte quasi 80 gli artisti, tra i quali Andy Warhol, Donald Judd, Tony Smith, Robert Morris, Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein. Per un resoconto completo e dettagliato, con descrizioni esaustive sulle attività degli artisti nell'ambito del programma cfr. M. Tuchman, *A report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles 1971.

⁸ C.E. Adcock, *op. cit.*, p. 62; L. Weschler, *op. cit.*, p. 129.

⁹ C.E. Adcock, *op. cit.*, p. 84.

azione di “*sensing spaces*”, per usare le parole dello stesso artista, ovvero “spazi che sentono”¹⁰: in pratica, ambienti che trasmettono le informazioni sensoriali della qualità della luce proveniente da altri spazi circostanti, rendendo possibile “[to] see spaces within spaces”¹¹. Nel corso di una cinquantennale ricerca e produzione artistica, Turrell ha realizzato diverse tipologie di questi spazi sensibili. Tali opere si distinguono per i diversi effetti percettivi con i quali il pubblico è coinvolto nella esplorazione della spazialità. Questa sembra perdere le connotazioni abituali di riferimento per l’orientamento e, dunque, per il posizionamento del punto di vista spettatoriale – destra/sinistra, alto/basso, vicino/lontano, figura/sfondo –, facendo invece emergere la consapevolezza, prima di tutto corporea, che i propri sensi risuonano con l’ambiente circostante.

In questo saggio mi soffermerò su *Third Breath*, una particolare opera della serie *Skyspaces*¹². Queste sono installazioni architettoniche che combinano tra loro gli effetti della luce dell’impianto artificiale interno con quella naturale proveniente dall’esterno. Progettati come strutture dalle forme lineari e semplici, solitamente autonome e distaccate dagli edifici delle istituzioni artistiche (e non solo) che le ospitano¹³, gli *Skyspaces* sono stanze nelle quali sul soffitto è stata praticata un’apertura circolare o quadrata, dai bordi estremamente sottili, che offre una visione diretta del cielo. All’interno, i muri sono intonacati con una vernice bianca altamente riflettente e, nascosto alla vista degli spettatori per mezzo di apposite intercapedini, un impianto di illuminazione produce i propri effetti di luce, i cui cambiamenti cromatici sono sincronizzati con quelli della luce naturale, durante il passaggio dal giorno alla notte e, talvolta, dalla notte all’alba. Gli *Skyspaces* – un po’ come le cabine spaziali – sono dunque delle eterotopie, “luoghi altri” in cui è costruita e vissuta una esperienza percettiva “alterata”.

¹⁰ J. Turrell *et al.*, *Occluded front*, James Turrell, Lapis Press, Los Angeles 1985, p. 22. La traduzione tiene conto dell’ambivalenza del verbo *to sense*, che traduce sia “avvertire attraverso la sensorialità” sia “essere affetto da sensazioni”.

¹¹ J. Turrell *et al.*, *op. cit.*, p. 14. Per una dettagliata descrizione delle opere in cui viene utilizzato questo effetto di modificazione tra spazi, cfr. C.E. Adcock, *op. cit.*, pp. 88, 137, 143-151.

¹² I lavori sono classificati da Turrell stesso in diverse *Series*. Tra le più rinomate, oltre gli *Skyspaces*, ci sono le *Light Projections* e i *Ganzfelds*. Ogni *Serie* propone un’esperienza artistica ed estetica che si differenzia dalle altre in base all’utilizzo della luce all’interno dello spazio dell’opera, v. C.E. Adcock, *op. cit.*

¹³ Si contano più di 80 *skyspaces* realizzati da Turrell in quasi tutto il mondo, sia per musei ma anche, ad esempio, per università o residenze private. Una mappa parziale è riportata in <http://jamesturrell.com/work/location/> (ultima visita 25/09/2018).

Third Breath, imponente installazione architettonica realizzata nel 2008 presso il Zentrum für Internationale Lichtkunst di Unna (Germania)¹⁴, rappresenta un *unicum*: uno *skyspace* cilindrico, posto sul livello superiore di un edificio a due piani, funge anche da *oculus* per una *camera obscura* collocata in una stanza interna del piano inferiore di una struttura che, pur mantenendo una rigorosa austerità di materiali forme e linee, ricorda per stile un castello o una fortezza medievale.

È così che il riferimento numerico del titolo, oltre a richiamare i tre momenti con i quali è possibile suddividere una giornata (giorno/notte/*twilight*)¹⁵, sembra anche voler far porre attenzione alla tripartizione dell'opera in ambienti dalle peculiari caratteristiche spaziali e del "respiro" ad essi relativo. Un respiro tanto biologico quanto atmosferico, in entrambi casi vitale poiché condizione necessaria per il sostentamento di un corpo che può esplorare, adattare e organizzare lo spazio attraverso una relazione estetica col mondo al quale appartiene.

I *sensing spaces* progettati da Turrell, per la loro capacità di riverberare qualità estetiche e sensibili, comuni tanto alle configurazioni spaziali e luminose¹⁶ quanto alla corporeità dei visitatori, possono essere definiti *ambienti mediali*, la cui organizzazione spaziale risente della nuova disposizione proprio-corporea del visitatore, resa possibile e condizionata dagli stimoli provenienti dallo spazio in cui *ci si trova*¹⁷. Eppure, nel cogliere la nostra presenza corporea in questi spazi, non possiamo dimenticarne le loro caratteristiche specificatamente tecniche, necessarie per una completa comprensione del tipo di ambiente in cui ci troviamo¹⁸.

Pertanto, ritengo necessario inserire l'analisi dell'opera di Turrell all'interno della riflessione sulle "atmosfere", concetto sviluppato in seno all'approccio neofenomenologico di Hermann Schmitz e posto come

¹⁴ L'analisi e le considerazioni sono frutto dell'esperienza diretta dell'opera: la prima nel febbraio 2016 durante il periodo di ricerca dottorale presso la HHU di Düsseldorf, la seconda come visita personale nel settembre 2017.

¹⁵ Il termine inglese indica sia l'alba che il tramonto, cfr. J. Turrell, U. Sinnreich (a cura di), *James Turrell: Geometrie des Lichts*, Hatje Cantz Verlag, Berlino 2009, pp. 21-54.

¹⁶ J. Turrell *et al.*, *op. cit.*, p. 22.

¹⁷ Il termine tedesco "*sich befinden*" significa sia "trovati in uno spazio" sia "sentire, provare uno stato emotivo singolare". Rielaborando il pensiero di Heidegger, Böhme connette i suoi due significati e rende "*sich befinden*" con la locuzione: "nella posizione in cui mi trovo, sento in quale tipo di spazio mi trovo", cfr. G. Böhme, *Atmospheric Architectures*, tr. eng. di A.C. Engels-Schwarzpaul (a cura di), Bloomsbury, Londra 2017, p. 90.

¹⁸ Sentire lo spazio è un'esperienza più integrativa e specifica di avvertire la propria presenza corporea o percepire le impressioni di movimento indotte dall'ambiente e dai suoi oggetti, cfr. G. Böhme, *op. cit.*, p. 74.

fondamento per l'indagine di quei fenomeni riconducibili a sensazioni ed emozioni spaziali – non localizzabili né in un oggetto che emana una “atmosfera”, né in soggetto che la avverte e la sente – e che coinvolgono il corpo proprio (*Leib*), vissuto e patico, del percipiente¹⁹.

A partire da questi contributi, affiancando alla teoria della ricezione anche una necessaria teoria della produzione di questi fenomeni tanto vaghi quanto significativi, vorrei innanzitutto mostrare che in *Third Breath* l'esperienza estetica avviene in una particolare relazione con lo spazio. Quest'ultimo, privato di riferimenti geometrici, si determina attraverso una sensibilità corporea inedita che è investita di sensazioni ed emozioni dalle quali scaturisce un nuovo e significativo – e spesso non volontario – coinvolgimento del pubblico.

Riconosciuto in *Third Breath* un caso esemplare dell'articolazione tra la concretezza spaziale, sensibile del medium atmosferico – il suo essere costitutivamente “la relazione” attraverso cui si produce una continua riorganizzazione del senso dell'esperienza stessa e, quindi, del mondo cui appartiene il visitatore –, problematizzerò la definizione di *medium*, concetto comune sia all'ecologia della percezione sia alla Nuova Estetica – la quale rimanda dichiaratamente ad un approccio ecologico²⁰. Porrò infine il concetto di medialità (ambientale) in tensione con il termine *habitat*, come sviluppato dallo psicologo ed ecologo della percezione J.J. Gibson.

Eppure, in quanto *aesthetic labour*²¹, l'analisi di *Third Breath* non può prescindere dal prendere in esame l'aspetto tecnologico degli ambienti da cui è costituita. In conclusione, quest'opera consente di ripensare e ampliare concetti estetici ed ecologici (atmosfera, medium, habitat) anche in senso tecnico. Così facendo, l'opera porta a consapevolezza che quanto percepito e vissuto (emozioni, oggetti, spazi) è il frutto di una relazione estetica che coinvolge e comprende la sensorialità corporea e la sensibilità patica degli individui, i quali ne fanno esperienza all'interno di un ambiente il cui carattere è anche determinato dalle potenzialità sensibili proprie della specifica tecnologia messa in opera nello spazio.

¹⁹ H. Schmitz, *System der Philosophie*, vol. III, parte 2 (“Der Gefühlsraum”), Bouvier, Bonn 1969, p. 343. Per un primo approccio in italiano v. T. Griffero *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010.

²⁰ G. Böhme, *op. cit.*, p. 14.

²¹ Ivi, pp. 16-17.

Su un fazzoletto di prato verde tra il Zentrum für Internationale Lichtkunst e una vicina e anonima caserma dei pompieri, l'edificio di *Third Breath* appare dall'esterno con forme essenziali e sviluppata in verticalità. La parte inferiore ha la forma di un cubo che ricorda una fortezza a causa di un'ampia merlatura sul parapetto e che emana un senso di schiacciante gravità; su questa struttura ne è posta un'altra dalla forma cilindrica che invece sembra emergere dal centro del cubo per innalzarsi verso il cielo. In entrambi i casi, è possibile riconoscere i singoli e grandi blocchi che costituiscono i muri esterni di calcestruzzo esposto, che per colore e densità appaiono come una grigia pietra non rifinita completamente, la cui sensazione di pesantezza è accentuata dalla luminosità del cielo, talvolta per contrasto e altre per analogie cromatiche.

Fin dall'apparenza esterna che Turrell offre dell'edificio, si potrebbe riconoscere l'intenzione dell'artista di produrre un certo tipo di atmosfera, da ricondurre alle *affordances*²² del cemento grezzo: una prima impressione di resistenza e ostilità, che comunica un'atmosfera di refrattaria estraneità ai visitatori. La risposta proprio-corporea è un diffuso senso di *circo-spazione*, che si incarna e si manifesta in un effettivo "guardare e guardarsi intorno" per comprendere dove ci *si trova* e che risuona come una risposta rivolta all'esterno, verso una materia che "sfida qualsiasi penetrazione, qualsiasi scalfittura, qualsiasi usura"²³.

Varcata la soglia di ingresso, i visitatori sono accolti in un corridoio percorribile da una persona alla volta, che si prolunga per pochi metri sia a destra che a sinistra. La quasi totalità del piano è occupata da una stanza interna, i cui muri salgono fino al soffitto. Seminascosta nella bassa controsoffittatura, una soffusa illuminazione color ocra tinge lo spazio circostante irradiando un'atmosfera *terrosa*. Sebbene solitamente questo genere di atmosfere, "meno antagoniste", consenta una sorta di dialogo con il vissuto corporeo del visitatore, la combinazione con la configurazione

²² In ecologia della percezione, le *affordances* sono informazioni sensoriali veicolate da stimoli, cfr. J.J. Gibson, *op. cit.*, pp. 195-214. Rielaborate in chiave atmosferica, le *affordances* sono definite come "quel di più qualitativo" che contagia paticamente il corpo proprio del percipiente, cfr. T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016, pp. 60-63.

²³ G. Bachelard, *La terre et les rêveries de la volonté*, Corti, Parigi 1948; tr. it. di A.C. Peduzzi, M. Citterio (a cura di), *La terra e le forze. Le immagini della volontà*, Red Edizioni, Como 1989, p. 192.

architettonica provoca una sensazione di *interramento* e angustia, che invece conferma la sensazione di estraneità e solitudine avvertita all'esterno. Sotto il peso del soffitto e quasi a contatto con i muri²⁴, lo spazio in cui *ci troviamo* non lascia alternative, obbligando a percorrere il senso suggerito dal corridoio e seguendo l'inerzia dei corpi che precedono. Procedendo quindi verso destra e svoltato il primo angolo formato dai muri della stanza interna, una porta anonima offre la possibilità di entrare in quest'ultimo ambiente, il quale sarebbe immerso in una densa oscurità se non fosse per il fascio di luce che la fende.

Una volta dentro, è possibile riconoscere nella stanza, di cui a malapena si riescono ad individuare i confini, un cono di luce che, emanato da un punto nel profondo imperscrutabile del soffitto, disegna al centro del pavimento la propria base circolare ampia non più di un metro. Ci vogliono alcuni secondi per abituarsi all'oscurità, accentuata dalla abbagliante e *trascendente* ("estasi" della) luce²⁵, per mettere a fuoco, con la vista, la base del cono e comprendere che altro non è che l'immagine del cielo – talvolta attraversato da qualche nuvola –, incorniciata nettamente dal pavimento buio e proiettata da una fonte finalmente visibile in maniera distinta e che si staglia contro l'oscurità di un soffitto: la stanza è di fatto una *camera obscura*.

In questo ambiente, la luce si manifesta nella sua materialità grazie alla netta contrapposizione con l'oscurità dello spazio circostante. Al contempo, offre alla percezione dei visitatori una sensazione di direzionalità che percorre l'asse verticale in entrambi i sensi, rovesciando le abituali disposizioni e relazioni spaziali di corpo-proprio e mondo esterno²⁶: da sopra a sotto, sovverte l'ordine "naturale" dello spazio, *interrando* il cielo e ponendolo letteralmente ai piedi del visitatore; da sotto a sopra, invitando a raggiungere la fonte da cui si origina l'immagine di quel cielo.

²⁴ L'empatia con i materiali e la sensazione vissuta possono fare da cartina di tornasole della distanza dal minimalismo in Turrell, se messe in relazione con l'opera di Tony Smith *Die* (1962), un cubo metallico, alto quanto un uomo, che *tiene a distanza* con la sua presenza materica e *invade* con la sua cupa materialità lo spettatore, che pur riconosce una certa somiglianza antropomorfa ma è pervaso, come fosse davanti una tomba, da un'angoscia solitaria, silenziosa e mortifera. Su *Die*, cfr. G. Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Parigi 1992; tr. it. di C. Azzurra (a cura di), *Il gioco delle evidenze. La dialettica dello sguardo nell'arte contemporanea*, Fazi Editore, Roma 2008, pp. 75-99.

²⁵ G. Böhme, *op. cit.*, p. 174.

²⁶ L'irruzione di una situazione inattesa e imprevista, che in qualche modo ci discosta da quanto conosciuto in esperienze pregresse, segna il passaggio da un'atmosfera familiare ad una completamente nuova, cfr. T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patetica*, cit., pp. 162-163.

Proprio per la prossimità fattuale del cielo che però coincide con la sua attuale impalpabilità, il misticismo effuso dalla luce è accompagnato da un senso di fuga verso l'alto che predispone sensorialmente ed emotivamente all'esperienza dell'ultimo ambiente di quest'opera, ovvero lo *skyspace* al quale i visitatori giungono salendo alcune scale fino al piano superiore, dopo aver lasciato la *camera obscura*. Seduti all'interno dello *skyspace*, i visitatori sono invitati a rivolgere lo sguardo all'apertura sul soffitto che offre una visione diretta del cielo.

Visibile dall'apertura, a differenza dell'immagine proiettata nella *camera obscura*, il cielo sembra acquisire una consistenza materica, tanto da far sorgere il dubbio che sul foro sia applicato un vetro o una pellicola. Nel frattempo, in sincronia con il passaggio alla tonalità cromatiche del tramonto, le luci interne, nascoste in una intercapedine dei muri della stanza, iniziano a modificare la loro colorazione e tingono totalmente lo spazio e tutto ciò che esso circonda²⁷ con sfumature più o meno intense, che vanno dal blu al verde, dal rosso al giallo. La volta celeste si manifesta con colori mai visti prima e anche gli elementi accidentali – come le nuvole – che attraversano il campo visivo offerto dall'apertura sono soggetti a questi cambiamenti cromatici e sono alterati dal colore che in quel momento tinge internamente lo *skyspace*²⁸.

Anche la percezione delle dimensioni spaziali subisce una serie di notevoli modificazioni graduali. Da una parte, a seconda dei colori emessi dalle luci lo spazio della stanza appare più o meno ampio – producendo una sensazione di movimento che allontana o avvicina il soffitto e, conseguentemente, l'apertura. Dall'altra parte, risultando comunque sempre "schiacciato" sull'apertura, il cielo offre più o meno profondità di visione o prossimità quasi tattile a seconda dei colori della stanza e della conseguente "posizione" in cui questi ultimi fanno percepire il soffitto.

Il susseguirsi di contrazione ed espansione dello spazio favorisce l'emergere di "un'analogia strutturale e proprio-corporalmente attestabile tra percepito e percipiente"²⁹, analogia che si struttura e si articola in un movimento comune (non a caso) simile al respiro. Il visitatore sente di apparte-

²⁷ Sul colore inteso come *presenza e irradiazione spaziale* della cosa, cfr. G. Böhme, *op. cit.*, pp. 49-51.

²⁸ Un effetto dovuto al fenomeno delle immagini postume, in particolare dei colori; per una sintesi cfr. R. Falcinelli, *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo*, Einaudi, Torino 2017, pp. 191-206.

²⁹ T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, cit., pp. 57-58.

nera allo spazio al pari degli altri elementi dell'opera, ad iniziare dalla luce e per finire al cielo: un'*immersione corporea* così profonda che la sensazione è quella di poter toccare in qualsiasi momento la volta celeste.

L'effetto immersivo raggiunge infine il suo culmine quando, in coincidenza con l'arrivo della sera e quindi del blu scuro del cielo, dopo un effetto stroboscopico, all'improvviso, la luce si spegne per pochi secondi. La stanza sembra riempirsi dell'oscurità bluastra che discende dall'apertura e contrasta con la colorazione meno satura offerta dalla luce artificiale dello *skyspace*, la quale lentamente, virando verso il bianco, sembra spingere il cielo verso l'alto.

Attraverso le modificazioni cromatiche e le conseguenti alterazioni spaziali e le impressioni di movimento prodotte, lo *skyspace* offre la sensazione alternata di scivolamento verso uno spazio infinito e di riancoramento al corpo³⁰. Questa sensazione consente al visitatore di giungere alla consapevolezza della reciprocità tra il proprio corpo e gli elementi che lo circondano nella relazione per la costituzione ed organizzazione dello spazio.

Nella sua totalità, *Third Breath* può essere intesa come una continua *provocazione* (nel senso più etimologico del termine: un "chiamare fuori") del visitatore e della sua sensibilità corporea e vissuta, grazie a sensazioni atmosferiche in continua trasformazione: l'atmosfera è prima caratterizzata all'esterno dal cemento con l'*estraneità*, che si aggrava con la *solitudine* del terroso; nell'incontro con la luce nella *camera obscura* emerge poi un sentimento di *esaltazione*, che conduce infine al *sublime*.

Lo scopo di Turrell non si limita ad offrire ai visitatori un acritico investimento atmosferico e patico, ma vuole portare più in profondità la riflessione sul rapporto con l'ambiente, invitando a mettere in discussione la classica *pre-disposizione* dello spazio in una serie di coordinate arbitrarie. Infatti, i caratteri sensoriali ed emotivi delle atmosfere emergono dalla messa in opera di una fondante polarità *sopra-sotto* – comune sia alla struttura esterna nel suo complesso, sia alla doppia direzionalità suggerita nella *camera obscura* e, infine, alle contrazioni ed espansioni spaziali dello *skyspace*. A questa polarità corrispondono le relative spinte sensomotorie in senso centrifugo o centripeto: la

³⁰ Similarmente all'esperienza del sublime, sempre alternata, se non ambivalente, tra il simultaneo rilevamento della propria presenza corporea nello spazio, e della propria presenza perduta e disorientata in uno spazio infinitamente grande, cfr. G. Böhme, *op. cit.*, pp. 175-176.

diversa direzionalità, suggerita dallo e nello spazio attraverso gli inviti sensibili degli elementi che lo abitano (luci ed elementi architettonici), influenza la percezione del carattere dell'ambiente e dei suoi elementi, insomma dell'atmosfera che il visitatore sente corporalmente ed emotivamente³¹.

Atmosfere mediali, habitat tecnologici

Per comprendere meglio il senso dell'esperienza offerta da *Third Breath*, può essere utile fare riferimento alla nozione di *medium* maturata da J.J. Gibson nella sua ecologia della percezione³². Il *medium* è descritto da Gibson come qualcosa di insostanziale e trasparente³³, omogeneo ovvero privo di superfici e volumi misurabili, e in grado di trasmettere e "riverberare" le informazioni veicolate da stimoli, ovvero le *affordances*. Per questo motivo, il *medium* determina le condizioni stesse di percettibilità, consentendo la possibilità di movimento e azione degli organismi attraverso l'esplorazione sensoriale e, al contempo, permettendo alle qualità sensibili degli oggetti di emergere nell'ambiente. Secondo l'ipotesi di Gibson, che egli stesso definisce radicale, il valore e il significato delle cose di un ambiente sono direttamente percepiti e, per di più, come esterni al percipiente. Pertanto, la percezione delle *affordances* per un determinato essere vivente è fondamentale per garantirne la sopravvivenza, in quanto consente l'accesso a informazioni sull'ambiente esterno che coinvolgono in egual misura la percezione di sé stesso.

Quanto sostenuto da Gibson può essere applicato a quel genere di installazioni, tra le quali rientra anche *Third Breath*, che pur non mettendo in pericolo la vita del proprio pubblico, provocano nei visitatori risposte non abitudinarie o addirittura creative³⁴, in risonanza con gli inviti dell'ambien-

³¹ Uno spazio non astratto, ma strutturato dalla relazione con il corpo umano, cfr. H. Schmitz, *System der Philosophie*, vol. III, parte 1 ("Der leibliche Raum"), Bouvier, Bonn 1967, p. 31.

³² J.J. Gibson, *op. cit.*, pp. 45 ss. Sebbene l'edizione italiana traduca il termine "medium" con "mezzo", ho scelto di mantenere la dizione originale per non perdere le sfumature connesse a questo complesso concetto.

³³ Riprendendo in qualche modo il concetto aristotelico di *metaxu*. Per una ricostruzione, non solo filologica, che dal termine individuato da Aristotele ha poi condotto al concetto di *medium*, cfr. E. Coccia *La vita sensibile*, il Mulino, Bologna 2011, pp. 63 ss.

³⁴ La Nuova Estetica guarda alle opere artistiche come la modalità specificatamente umana (forse anche culturalmente determinata) che mette alla prova il coinvolgimento

te e sulla base di caratteristiche che, prima ancora di essere patiche ed estetiche, sono sensoriali e vitali.

Nell'opera di Turrell, questo accade interamente nella dimensione della sensorialità e della sensibilità, del percepire e del "sentire", sollecitando i visitatori innanzitutto nella loro corporeità, in modo tale da *trovarsi* costantemente coinvolti nella disposizione tipica del *medium*, in senso ecologico, che Gibson descrive come mai arbitraria – al contrario dello spazio geometrico – e caratterizzata da un'intrinseca polarità "up and down". Tale polarità si manifesta attraverso due fenomeni che, da un punto di vista vitalistico ed ecologico prima ancora che fisicalista, sono ineluttabili: la gravità terrestre e la radianza solare³⁵. Le *affordances* da cui emergono le atmosfere che invadono spazi, oggetti e persone coinvolte in *Third Breath*, non solo si fondano su questa originaria opposizione propria del *medium*, ma la rendono disponibile e accessibile al visitatore in quanto informazione ambientale. Insomma, le atmosfere dell'opera comunicano le fondamentali caratteristiche mediali dell'ambiente, uno spazio determinato da disposizioni sensoriali, corporee ed emotive e i cui punti di riferimento compaiono solo successivamente ad una presa di posizione rispetto agli oggetti che ci circondano.

È così possibile scoprire che gli spazi di *Third Breath* e in particolare quello dello *skyspace* sono pervasi e definiti dalle qualità "sopravvenient[i] alla dimensione fisico-quantitativa"³⁶ del *medium* stesso³⁷, che accoglie per poi irradiare anche il portato sensoriale e percettivo dei visitatori. Attraverso questa esternalizzazione della sfera sensibile personale nelle *affordances* trasmesse dal *medium*, si compie il progetto artistico di Turrell: creare le condizioni affinché si possa avere effettivamente esperienza del "sentire i propri sensi". E, al contempo, si invita il pubblico a riconoscere la reciprocità e la complementarità della sensibilità delle cose e del portato sensoriale umano nell'organizzazione di uno spazio che, una volta vissuto e abitato, si fa *habitat*. In termini ecologici, la peculiarità dell'*habitat* è quella di mantenere

affettivo delle atmosfere, senza però far incorrere il pubblico in alcun rischio concreto. Sull'impiego di *affordances* nelle opere d'arte cfr. E. Tavani, *The construction of situations and atmospheres in installation art*, in T. Griffero, G. Moretti (a cura di), *ATMOSPHERE/ATMOSPHERES. Testing a New Paradigm*, Mimesis International, Milano 2018, pp. 140-141.

³⁵ J.J. Gibson, *op. cit.*, p. 48.

³⁶ T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, cit., p. 59.

³⁷ Immateriale, trasparente, omogeneo, conduttore di vibrazioni e sensazioni e, come già evidenziato, polarizzato sull'asse della verticalità, cfr. J.J. Gibson, *op. cit.*, pp. 45-48.

uno stato di equilibrio attraverso le reciproche modificazioni e alterazioni prodotte dal cambiamento di stato dei suoi elementi³⁸. Spazio vitale ma privo di coordinate, l'habitat è descritto come una *disposizione* ("layout") di elementi (organismi e cose in un ambiente), nel quale riverberano i set di *affordances* che trasmettono le informazioni diffuse attraverso medium. Se il medium è la condizione della percettibilità reciproca di ambienti, cose ed esseri viventi, l'habitat è l'espressione vitale di questa esistenza complementare.

A questo punto è necessaria un'ulteriore osservazione nell'analisi di *Third Breath*. Seppure l'opera riconduca il pubblico ad un'esperienza sensoriale originaria, questa installazione architettonica risulta essere un complesso lavoro estetico (*aesthetic labour*), intenzionalmente volto alla creazione di atmosfere da percepire nella presenza *simultanea* di umani, oggetti e ambienti – attraverso la quale tutto ciò che vi prende parte possa uscire da sé stesso rendendo *sensibile* la propria presenza³⁹. Questa esperienza, che per il visitatore è quella di *sentire i propri* sensi, risulta possibile grazie alla particolare "natura" dell'ambiente e delle sue atmosfere, del tutto tecnologicamente prodotta attraverso tecniche architettoniche (la fortezza esterna), visive (la *camera obscura*) e di alterazione dei processi percettivi (*skyspace*). Incorporando nei loro meccanismi le qualità sensibili degli eterogenei elementi che li compongono, questi ambienti mediali agiscono anche come dispositivi tecnologici (ed estetici) e determinano attivamente con i loro meccanismi l'esperienza dei visitatori⁴⁰: definiscono le condizioni di trasmissione delle informazioni sensoriali (il medium), condizionano sensibilità delle persone e percettibilità delle cose e, di conseguenza, dispongono lo spazio attraverso precise caratteristiche estetiche tecnicamente generate.

³⁸ Per questa trattazione, all'intero del dibattito sulle atmosfere, può bastare questa semplificazione delle descrizioni adottate da Gibson (cfr. *ivi*, pp. 69-73), che sono in realtà più complesse e dettagliate, anche a livello terminologico.

³⁹ Come già era stato notato in estetica, "[l'essere-con-il mondo come] 'atto di presenza del sentire sensibile – e di conseguenza il sentire sensibile in generale – è il vivere di un essere-con che si sviluppa in direzione del soggetto e dell'oggetto', che diventeranno tali solo a posteriori" (H. Maldiney, *Lo svelamento della dimensione estetica nella fenomenologia di Erwin Straus*; tr. it. di C. Cappelletto, in A. Pinotti (a cura di), *L'estetico e l'estetica. Un dialogo nello spazio della fenomenologia*, Mimesis, Milano 2005, p. 110).

⁴⁰ Senza entrare nel merito del lungo dibattito sul concetto di dispositivo, mi riferisco qui alla nozione benjaminiana di *Apparatur*, strettamente correlata al *Medium della percezione*, cfr. A. Somaini, "Loggetto attualmente più importante dell'estetica". Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione", in "Fata Morgana", vol. VII, n. 20, 2013, pp. 117-146.

Insomma, *gli ambienti mediali e atmosferici* di *Third Breath* – volti alla comunicazione sensoriale affettiva e proprio-corporea – *si concretizzano attraverso tecnologie* che ci costringono a riflettere sulla relativa tecnicizzazione dell'habitat, in quanto ambiente vissuto, nel quale percepiamo e organizziamo la realtà sulla base della compartecipazione a quei meccanismi.

Paradossalmente, la consapevolezza dell'indeterminatezza del nostro spazio vitale, in cui solo successivamente all'introiezione di routine e abitudini individualmente e socialmente prodotte abbiamo imparato ad orientarci, passa per i prodotti più o meno avanzati dell'astrazione umana. In questo modo, allora, *Third Breath* ci porta a dover considerare in primo luogo che condividiamo il nostro *habitat* con elementi in grado di produrre nuovi piani di esistenza con le proprie caratteristiche e disposizioni. In particolare, *gli habitat tecnologici* ridefiniscono il medium e quindi il modo attraverso il quale ambiente ed essere umani si incontrano e si organizzano. Di conseguenza, nel rassicurarci sulla possibilità di avere un'esperienza del mondo che ci consenta di consegnare valore e significato alla nostra relazione con l'ambiente, l'opera di Turrell ci mette anche in guardia sulla capacità di queste stesse tecnologie (la *camera obscura* in questo senso è esemplare)⁴¹ di consegnarci, senza rendercene conto, una forma del mondo pre-determinata e pre-disposta.

In conclusione, *Third Breath* si presta ad una lettura ampia che, a partire dall'individuazione dell'esperienza atmosferica e nel dispiegarne il funzionamento fondato su una matrice ecologica, ci conduce infine a considerarne l'imprescindibile aspetto tecnico. Più in generale, con l'analisi di quest'opera, è possibile individuare nuovi percorsi di ricerca che permettano di integrare e approfondire questioni fondamentali della nostra vita quotidiana. Se è vero che "*abitare vuol dire creare atmosfere*"⁴², tematizzando i concetti ecologici di medium e habitat si coglie anche l'altra faccia della medaglia: le atmosfere determinano la "casa" che abitiamo. Indagando i modi con cui

⁴¹ Dispositivo che attraverso la sua articolazione ottica e spaziale, fin dal XVII secolo si impose come modello e forma simbolica della visione e della posizione del soggetto di fronte al mondo, cfr. A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, pp. 173-175. Per una ricostruzione dell'influenza della *camera obscura* nella riflessione filosofica, scientifica e artistica in età Moderna cfr. J. Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge-Londra 1990; tr. it. di L. Acquarelli (a cura di), *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013, pp. 29-70.

⁴² T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, cit., pp. 186 ss.

la medialità influenza il nostro stare al mondo sarà possibile comprendere, con sguardo critico sulla complessità dei fenomeni, quali nuovi habitat le tecnologie stanno disponendo (o stiamo lasciando che dispongano) per organizzare lo spazio individuale, sociale e culturale nel quale viviamo.

Biografia

Ho conseguito nel 2017 il Dottorato di Ricerca presso il Corso Internazionale di “Studi Culturali Europei” dell’Università di Palermo (tutor prof. Antonio Somaini, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3), con una tesi in Estetica e Cultura Visuale dal titolo “Medium come Habitat. Tecnologia e sensibilità nell’esperienza artistica dell’*Expanded Cinema* e del *Light & Space Movement*”. Nel 2018, ho vinto una Borsa di Ricerca Post-Doc presso l’Università di Salerno per il progetto “Cultural Data Visualization” nell’ambito del programma UE RIS3 (Research and Innovation Strategies for Smart Specialization), per una ricerca sullo sviluppo di metodi di analisi e interpretazione dei dati prodotti attraverso l’interazione con i beni culturali. Attualmente sono Teaching Fellow presso il corso triennale in “Estetica e Teorie delle Immagini” del prof. Filippo Fimiani (Dip. di Scienze Politiche e della Comunicazione – Università di Salerno), col quale collaboro dal 2015 come Cultore della Materia.

Bibliografia

- Adcock C.E., *James Turrell: The Art of Light and Space*, University of California Press, Los Angeles-Londra 1990.
- Bachelard G., *La terre et les rêveries de la volonté*, Corti, Parigi 1948; tr. it. di A.C. Peduzzi, M. Citterio (a cura di), *La terra e le forze. Le immagini della volontà*, Red Edizioni, Como 1989.
- Beaufort C., *L’art “phénoménal” du Light and Space. Pour une phénoménologie de l’évanescence*, in Id. (a cura di), “Figures de l’Art”, n. 12 (“L’art de l’éphémère”), PUPPA, Pau 2006, pp. 133-149.
- Böhme G., *Atmospheric Architectures*, tr. eng. di A.C. Engels-Schwarzpaul (a cura di), Bloomsbury, Londra 2017.
- Butterfield J., *The art of light+space*, Abbeville Press, New York 1993.
- Coccia E., *La vita sensibile*, il Mulino, Bologna 2011.
- Crary J., *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge-Londra 1990; tr. it. di L. Acquarelli (a cura di), *Le tecniche dell’osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013.

- Didi-Huberman G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Parigi 1992; tr. it. di C. Azzurra (a cura di), *Il gioco delle evidenze. La dialettica dello sguardo nell'arte contemporanea*, Fazi Editore, Roma 2008.
- Falcinelli R., *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo*, Einaudi, Torino 2017.
- Fried M., *Art and Objecthood*, in "Artforum", vol. V, n. 10, 1967, pp. 12-23.
- Gibson J.J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979; tr. it. di V. Santarcangelo (a cura di), *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, Mimesis, Milano 2014.
- Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- ID., *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016.
- Livingston J., *Some thoughts on "Art and Technology"*, in "Studio International", vol. CLXXXI, n. 943, 1971, pp. 258-263.
- Judd D., *Specific Objects*, in W. Seitz (a cura di), *Contemporary Sculptures: Arts Yearbook 8*, Arts Digest Inc., New York 1965, pp. 74-82.
- Maldiney H., *Lo svelamento della dimensione estetica nella fenomenologia di Erwin Straus*; tr. it. di C. Cappelletto, in A. Pinotti (a cura di), *L'estetico e l'estetica. Un dialogo nello spazio della fenomenologia*, Mimesis, Milano 2005.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Schmitz H., *System der Philosophie*, vol. III, parte 1 ("Der leibliche Raum"), Bouvier, Bonn 1967.
- ID., *System der Philosophie*, vol. III, parte 2 ("Der Gefühlsraum"), Bouvier, Bonn 1969.
- Somaini, A., "Loggetto attualmente più importante dell'estetica". Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione", in "Fata Morgana", vol. VII, n. 20, 2013, pp. 117-146.
- Tavani E., *The construction of situations and atmospheres in installation art*, in T. Griffero, G. Moretti (a cura di), *ATMOSPHERE/ATMOSPHERES. Testing a New Paradigm*, Mimesis International, Milano 2018, pp. 129-145.
- Tuchman M., *A report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles 1971.
- Turrell J., Brown J., Adcock C. E., *Occluded front, James Turrell*, Lapis Press, Los Angeles 1985.
- Turrell J., Sinnreich U. (a cura di), *James Turrell: Geometrie des Lichts*, Hatje Cantz Verlag, Berlino 2009.
- Weschler L., *Seeing is Forgetting the Name of the Thing One Sees: Expanded Edition*, University of California Press, Los Angeles-Londra 2008.

Atmosfera e animalità nell'età contemporanea

Valentino Catricalà

Abstract

Il concetto di atmosfera è diventato negli ultimi anni una chiave di lettura per indagare molti fenomeni negli studi sul cinema e sull'arte contemporanea. L'universo delle videoinstallazioni ha sviluppato un'estetica basata, più che sulla struttura di una narrativa interna all'opera, su la creazione di ambienti che hanno come fine ultimo il totale coinvolgimento sensoriale dello spettatore. Spazi concepiti come medium ambientali per la percezione: come atmosfere.

In particolare, l'ambito da noi definito come Media Art si è avvalso dell'"atmosfera" come operazione artistica. Come afferma Oliver Grau, "For more than 50 years, media art has combined the latest technologies with the big questions of our time: artists critically addressed the visions of life sciences and projections on artificial life, utopias of neuroscience, robotics and cyborgs".

Partendo da una definizione di media art, verrà approfondito il concetto di atmosfera in relazione ai rapporti tra arte contemporanea e cinema. Seguirà una breve digressione sull'archeologia delle videoinstallazioni intese in senso "atmosferico", focalizzandoci su alcuni case studies, come il lavoro degli artisti Daniele Puppi e Micol Assaël.

The concept of atmosphere in recent years has become a key to understand new trends in cinema and contemporary art. Videoinstallations has developed an aesthetic based, more than on the structure of a narrative inside the work, on the creation of environments aiming at the total sensorial involvement of the viewer. Spaces conceived as environmental mediums for perception: as atmospheres. The concept of atmosphere will be investigated in the relationship between contemporary art and cinema. A brief digression will follow on the "atmospheric" archaeology of video installations. The last part will be focused on two case studies on the work of the artists Daniele Puppi and Micol Assaël.

Keywords

Atmosfera; arte contemporanea; media art; cinema; postmedia; postcinema
Atmosphere; contemporary art; media art; cinema; postmedia; postcinema

L'atmosfera è un di più. Così sembra essere la formula generale che definisce il concetto di atmosfera in molte delle teorie che lo hanno determinato: "Un di più in senso più affettivo e proprio-corporeo che non astrattamente semantico"¹. Una formula generale che già identifica un atteggiamento interpretativo ben preciso. Nel concetto di atmosfera, infatti, troviamo degli elementi entrati negli ultimi anni prepotentemente nel dibattito teorico sul cinema e i media. La nostra esperienza vissuta "non si segmenta anzitutto in oggetti discreti, ma in sentimenti insediati nello spazio circostante, sentiti nel corpo-proprio prima di qualsivoglia distinzione analitica"².

L'atmosfera sembra essere, dunque, un qualcosa che aggiunge conoscenza del mondo attraverso un livello esperienziale che supera e argina gli strati più razionali. Un qualcosa che passa per vie emozionali e sensibili meno dirette, impossibili da identificarsi in quanto "cosa". Ma proprio per questo, nel momento in cui mettiamo in evidenza questo sentimento, lo rendiamo cosciente: l'atmosfera diviene uno strumento critico del mondo circostante, fa dell'uomo "un interprete critico", per dirla con Böhme³.

Tale consapevolezza è data non da elementi solidi, ma da sostanze in apparenza più fumose e vaghe. Sostanze che affettano direttamente i nostri corpi e che influiscono sulle nostre capacità cognitive, che possono prendere molte forme diverse relativamente anche alla diversità dei nostri sensi.

L'odore, i colori, un suono, influenzano la percezione di un determinato luogo partecipando alla creazione di una "atmosfera" del luogo, una percezione corporea, sensoriale, prerazionale. Una emotività corporea che stimola la nostra conoscenza.

Su queste basi, l'intento di questo testo è mettere in evidenza uno dei compiti principali dell'arte contemporanea: l'influenza di "sentimenti insediati nello spazio circostante", l'influenza dell'atmosfera sul modo in cui facciamo conoscenza del mondo.

Per fare ciò, dopo una introduzione sul concetto di atmosfera nell'arte contemporanea, si analizzeranno il lavoro di due artisti italiani: Daniele Puppi e Micol Assaël.

¹ T. Griffero, *Atmosferologia*, Mimesis, Milano 2016, p. 27.

² *Ibid.*

³ G. Bohme, *Atmosfera, estasi, messe in scena*, Marinotti, Milano 2010.

Ed è proprio su questi elementi "atmosferici" che l'arte contemporanea, e ancora di più l'arte che si relaziona alle tecnologie, si è sviluppata negli ultimi anni. Una tendenza che coinvolge la costruzione di ambienti sensoriali nel quale lo spettatore si immerge.

Possiamo affermare che la quantità di ambienti sensibili, sensoriali, multimediali e immersivi apparsi negli ultimi anni è una dimostrazione di un interesse da parte di molti artisti di indagare le possibilità "atmosferiche" dell'opera d'arte. In particolare ci si riferisce agli interventi *site-specific*,

whether inside the white cube or out in the Nevada desert, whether architectural or or landscape-oriented, site-specific art initially took the site as an actual location, a tangible reality, its identity composed of a unique combination of physical elements: length, depth, height, texture, and shapes of walls and rooms; scale and proporzion of plazas, buildings, or parks; excisting condition of lighting, ventilation, traffic patterns; distinctive topographical features, and so forth.⁴

Gli interventi *site-specific* generano uno sposamento concettuale importante nella considerazione critica dell'opera d'arte. In un'opera d'arte tradizionale il senso è dato dalle tensioni interne degli elementi che la compongono. Poniamo come esempio un quadro o una scultura, entrambi trovano il proprio significato nelle tensioni che gli elementi raffigurati, o i materiali usati, attivano nella creazione della forma. Lo spostamento dell'opera in una diverso ambiente non modifica il senso intrinseco dell'opera stessa, nonostante l'influenza che può avere l'ambiente sulla percezione dello spettatore. Si tratta di quel rapporto di parte con il tutto che già nel 1954 aveva egregiamente messo in evidenza Luigi Pareyson, "le parti sono contenute dal tutto, ma in modo da contenerlo a loro volta: ogni parte è parte accanto alle altre solo perché è rivelativa del tutto, e il loro mutuo appello non è se non la loro irradiazione da un centro comune"⁵.

Differentemente, le opere *site-specific*, pensate per uno spazio specifico, acquisiscono il loro senso nelle relazioni che le parti interne dell'opera intrattengono con l'esterno. Lo spazio che le ospita diviene,

⁴ M. Kwon, *One Place After Another: Site-specific Art and Locational Identity*, Mit Press, Cambridge (MA) 2004, p. 11.

⁵ L. Pareyson, *Estetica*, Bompiani, Milano 2002, p. 110.

così, uno degli attori principali, uno dei protagonisti. L'opera viene installata in un determinato luogo, dopo essere stata prodotta per quel luogo specifico.

In questo secondo caso, l'artista deve inizialmente instaurare un rapporto con il luogo, vederlo, sentirlo, ascoltarlo. Lo spazio viene ascoltato dall'artista nelle sue possibilità di infinite riletture generando un secondo spostamento: il passaggio da spazio ad ambiente, da un luogo fisico nel quale stare a un ecosistema che accoglie lo spettatore, tutto ciò con cui un essere vivente entra in contatto influenzandone (in maniera positiva o negativa) il ciclo vitale⁶.

Lo spazio come luogo statico lascia il posto a un ambiente che si struttura continuamente con il movimento dello spettatore, che prende senso nelle relazioni mobili e sempre diverse instaurate dal rapporto tra la location (il luogo fisico), l'opera e il corpo umano⁷.

Il passaggio da spazio ad ambiente non è scontato. È un passaggio di estrema importanza che l'arte contemporanea, almeno dagli anni Sessanta a oggi, ha indagato. È proprio intorno agli anni sessanta che il concetto di *site-specific* inizia a diventare qualcosa di concreto, nonostante il linguaggio si inizi a formare già nei primi anni del Novecento:

Nell'arco dal 1909 agli anni sessanta, dal futurismo a Wharol, si concretizza, in arte, una visione "sferica": il linguaggio visivo si dilata al territorio di uno spazio polivalente e totalizzante, che arriva a comprendere tutti i lessici creativi – dall'arte alla musica, dalla poesia al cinema, dal sesso alla politica, dal commercio alla pubblicità – per elaborare una figurazione che si estende dalla bi-tridimensionalità della pittura e della scultura allo spazio ambientale, quello in cui gli esseri viventi si muovono, sia all'interno sia all'esterno della loro abitazione e del loro habitat naturale e urbano.⁸

Oggi più che mai il concetto di ambiente è fondamentale. Se si guarda ai progetti curatoriali che hanno avuto più successo negli ultimi anni, si

⁶ Si veda V. Trione, *Effetto città. Arte cinema modernità*, Bompiani, Milano 2014. Dello stesso autore anche *L'opera interminabile. Arte e XXI secolo*, Einaudi, Torino 2019.

⁷ Sul rapporto tra esperienza e studi sui media si veda, fra i molti, R. Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010; P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014; F. Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015; A. D'Aloia, *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neuroscience*, *Cinéma&Cie*. International Film Studies Journal, Special Issue no. 22-23, Spring/Fall 2014; E. Carocci, *Il sistema schermo-mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale*, Bulzoni, Roma 2018.

⁸ G. Celant, *Saggio introduttivo, un'arte sferica*, in M. Pugliese, B. Feriani (a cura di), *Monumenti effimeri*, Mondadori, Milano 2009, p. 15.

trattano propriamente di progetti legati alla creazione di ambienti. Lo stesso concetto di curatore, nato verso la fine degli anni Ottanta⁹, si è formato dalla necessità di una nuova figura professionale che riuscisse a disporre le opere d'arte trasformando lo spazio attraverso un percorso sensoriale, corporeo e cognitivo.

Le opere, così, iniziano ad “abitare” uno spazio, ad essere tutte parte di un organismo vitale, di un ambiente. Più che un posizionamento di un oggetto in uno spazio tali opere ristrutturano ogni volta lo spazio nel quale sono poste come una entità dinamica da scoprire, come “esperienza” che il visitatore fa ogni volta che entra in contatto con gli ambienti creati dalle installazioni. Non si è più spettatori – dal latino *spectare*, stare a vedere, dimensione statica del guardare – ma esploratori – da *ex* e *plorare*, andando investigando.

Le installazioni non stanno *in* uno spazio ma esse stanno *per* uno spazio. Il passaggio dall'*in* al *per* è in questo caso fondamentale. Come affermava il filosofo francese Gilles Deleuze, *in* rappresenta una preposizione di appartenenza statica, al contrario del *per* che ne rappresenta, invece, una dinamica¹⁰. Il *per* è, infatti, il mezzo attraverso cui un'azione si compie. Fare qualcosa *per* indica un atto, un'azione, un movimento.

Il passaggio dall'*in* al *per* è ancora più evidente quando entriamo nel regno della tecnologia. In questo caso ci troviamo di fronte a “oggetti” dinamici che hanno una funzione autonoma di movimento. Installazioni sonore, audiovisive, cinetiche, accolgono lo spettatore in un processo continuo che rilegge lo spazio da molti punti di vista. È qui che il concetto di atmosfera diviene una chiave di lettura di molta pratica contemporanea, è qui che ambiente e atmosfera si avvicinano. Come afferma anche il sociologo tedesco Luhmann,

uno spazio occupato fa nascere un'atmosfera. Riferita alle cose singole che occupano i luoghi spaziali, l'atmosfera è volta a volta ciò che essi non sono, ossia l'altro lato della loro forma; quindi anche ciò che pure sparirebbe se esse sparissero. Il che spiega l'impalpabilità dell'atmosfera insieme alla sua dipendenza da ciò che si dà come occupazione dello spazio. L'atmosfera è in un certo senso un effetto di eccedenza della differenza tra i luoghi. Non può essere risolta nelle descrizioni dei luoghi, né esservi ricondotta, perché essa sorge dal fatto che ogni occupazione spaziale genera un ambiente che non è la cosa volta a volta fissata, ma che senza

⁹ Cfr. H. U. Obrist, *Breve storia della curatela*, Postmedia, Milano 2008.

¹⁰ Si veda, in particolare, G. Deleuze, *La piega*, Einaudi, Torino 2006.

questa cosa non potrebbe essere un ambiente. L'atmosfera consiste allora nel rendere visibile l'invisibilità dello spazio come medium per la costruzione di forme. Non è però lo spazio come tale, il quale in quanto medium non può mai rendersi visibile.¹¹

Arte come animalità: l'esempio di Daniele Puppi

Un suono intenso domina l'ambiente. È il suono ripetitivo e inquietante di un trapano pneumatico. Il suono entra direttamente nelle orecchie, senza alcuna possibilità di mediarlo. Legato al suono è l'immagine di un uomo che urla e soffre. Un uomo torturato da qualcosa di invisibile, qualcosa di interno. L'immagine trema a ritmo del suono. Dopo pochi minuti, ci rendiamo conto che si tratta di un uomo che si trasforma in un lupo, siamo spettatori della trasformazione in un lupo mannaro. La scena fa parte del film *Un lupo mannaro americano a Londra* (1981), la scena feroce di un uomo "che diventa animale" riletta mescolando diversi media nel lavoro di Puppi *Naked*.

"Naked", Nudi: senza vestiti, senza barriere fisiche, preconcetti o inibizioni – solo il corpo come conduttore di sensazioni crude. Corpi semplici come membrane sensibili. Il corpo è un conduttore tra diversi strati di sensazioni. Attraverso il corpo, possiamo sperimentare emozioni crude e nuovi strati sensoriali.

L'impatto sul corpo è l'obiettivo di artisti come Daniele Puppi: lavorare sull'ambiente, modellare l'architettura dello spazio, colpire il corpo del pubblico, immergerlo in nuovi ambienti.

Il corpo è, infatti, l'elemento principale chiamato in causa nelle installazioni che inglobano e sperimentano apparati tecnologici (pensiamo a installazioni audiovisive, sonore, robotiche, ecc.) in questo modo rileggendolo continuamente e rendendo consapevoli strati sensoriali difficili da percepire razionalmente.

Il lavoro di Daniele Puppi si basa sulla realizzazione di installazioni video site-specific che uniscono spazio architettonico, immagini cinematografiche e suono, dando vita a un'esperienza sensoriale immersiva per lo spettatore. È difficile fissare il suo lavoro in un campo o in un genere artistico specifico. Un lavoro che viaggia tra cinema, sound art, videoarte, scultura.

¹¹ N. Luhmann, *L'arte della società*, Mimesis, Milano 2017, pp. 181-182.

Nonostante l'artista crei videoinstallazioni, egli non appartiene all'ambito della videoarte classica, come neanche al cinema sperimentale. Le sue opere sono solitamente installazioni monumentali *site-specific* basate sulla reinterpretazione dell'architettura dello spazio attraverso la ripetizione continua di una singola azione, di un *loop*. Come nella serie *Fatiche*, nella quale l'artista stesso è attore di azioni ripetute di forte impatto sonoro e visivo esposte come grandi videoinstallazioni create appositamente per lo spazio nel quale sono installate.

Ancora più interessante per il nostro discorso è la serie *Cinema rianimato*. Qui l'artista seleziona delle parti di film – spesso che hanno influenzato la sua infanzia – e le riporta in grandi videoinstallazioni che ristrutturano con forti elementi sonori lo spazio espositivo. Come in *The Shouth*, dove un grido, ripreso dalla scena dal film *L'australiano* di Skolimowski, da una immagine piccola posizionata nella parte bassa della parete si ingrandisce con l'aumentare dell'urlo fino a inglobare l'intero spazio espositivo: la proiezione diviene grande come l'intera stanza e il suono inghiotte lo spazio.

Il lavoro della serie *Cinema rianimato* parte da un atto archivistico, molto vicino, ma diverso, alle pratiche di *foundfootage*. Già Walter Benjamin sottolineava la vera e propria potenza rivoluzionaria nell'uso dell'oggetto d'archivio trovato – di ciò che Benjamin chiama “stracci”¹² – nell'opera dei surrealisti.

[Il surrealismo] – egli afferma – per primo si imbatté nelle energie rivoluzionarie che appaiono nelle cose “invecchiate”, nelle prime costruzioni in ferro, nelle prime fabbriche, nelle prime fotografie, negli oggetti che cominciano a scomparire, nei pianoforti a coda, negli abiti vecchi più di cinque anni, nei ritrovi mondani, quando cominciano a passare di moda. Quale sia il rapporto di queste cose con la rivoluzione – nessuno può saperlo più esattamente di questi autori. Come la miseria, non solo quella sociale ma anche e altrettanto quella architettonica, la miseria dell'interno, le cose asservite e asserventi si rovesciano in nichilismo rivoluzionario, – prima di questi veggenti e astrologi non se n'era accorto nessuno.¹³

Come afferma Censi, “l'energia rivoluzionaria si può nascondere nello scarto, nelle cose “invecchiate”, inutilizzate. Che farsene? Rendere loro giustizia. Come? Usandole”¹⁴. Un'energia rivoluzionaria si nasconde dietro il

¹² Ricordiamo che già Didi-Huberman aveva chiamato Benjamin “l'archeologo e lo straccivendolo della memoria”, cfr. G. Didi-Huberman, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, op. cit.

¹³ W. Benjamin, *Il Surrealismo*, in Id., *Avanguardia e rivoluzione. Saggi sulla letteratura*, Einaudi, Torino 1973, p. 15. Cfr. inoltre C. Chéroux, *L'immagine come punto interrogativo o il valore estetico del documento surrealista*, Johan & Levi, Milano 2012.

¹⁴ R. Censi, *Karagoez*, in “Nazione Indiana”, 22 maggio 2010. Per approfondimenti vedi di Mauro Ponzi, *Benjamin e il surrealismo: teoria delle avanguardie*, in C. Graziadei, *Tra simbolismo e avanguardie. Studi dedicati a Ferruccio Masini*, Editori Riuniti, Roma 1992, pp. 295-319.

riutilizzo dei materiali o, meglio dire, dietro un certo utilizzo di tali materiali. È un'energia che, nell'ambito cinematografico e artistico, è riuscita a emergere e, in qualche caso, a imporsi. Oggi tale energia è dispiegata in ogni nostro computer e software, in ogni applicazione e social network: energia dispiegata, certo, ma non sempre esplosa.

“I bambini, questi robivecchi dell'umanità, giocano con qualunque anticaglia capiti loro tra le mani tanto che il gioco conserva così oggetti e comportamenti profani che non esistono più. Tutto ciò che è vecchio, indipendentemente dalla sua origini, è suscettibile di diventare giocattolo”¹⁵: è proprio in questa attitudine di gioco che si situano le pratiche di riciclo dei materiali nell'ambiente artistico e cinematografico.

In questo senso, Puppi è profondamente cinematografico, vicino alle immagini del cinema primitivo, un cinema prima dello sviluppo della narrativa, un cinema che è stato chiamato delle attrazioni. Come sottolineato da Tom Gunning “invece di avere il pubblico focalizzato sulla narrativa, penso che i film del cinema di attrazioni incoraggino il pubblico a rimanere consapevoli dell'atto di guardare, dell'impulso e dell'eccitazione dall'immagine”¹⁶.

Se il cinema delle attrazioni si basa su un impulso ed eccitazione, il lavoro di Puppi ci porta ad un livello superiore. Invece dell'atto del guardare, Puppi permette al pubblico di rimanere consapevole dell'atto di sentire attraverso il corpo. A differenza di altri lavoro che utilizzano materiali d'archivio, come *24 Hours Psycho* di Douglas Gordon, nel quale il lavoro artistico è orientato nel rielaborare il linguaggio interno dell'opera dilatando a ventiquattro ore la durata del film, il lavoro dell'artista italiano è invece orientato a trovare un legame esterno all'opera, un legame con lo spazio circostante.

Il lavoro di Puppi, come quello di molti altri artisti, crea un ambiente nel quale l'atmosfera, e cioè gli elementi periferici della percezione, diviene, attraverso il corpo, parte centrale del processo di conoscenza. Ci mostra come “l'attività cerebrale dia origine alla coscienza solo se riconosciamo che ciò che conta per la coscienza non è l'attività neurale in quanto tale, bensì l'attività neurale in quanto immersa nella più ampia azione e interazione di un animale con il mondo che lo circonda.”¹⁷

¹⁵ G. Agamben, *Infanzia e storia: distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 1979, p. 69.

¹⁶ T. Gunning, *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in T. Elsaesser (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, British Film Inst., Londra 1990.

¹⁷ A. Noe, *Perché non siamo il nostro cervello*, Raffaello Cortina, Milano 2020, p. 51.

Sperimentare il lavoro di Puppi significa essere incoraggiati ad abbandonarsi, essere trascinati in un nuovo mondo fatto di primitive sensazioni, molto vicino al “divenire animale” messo in luce da molti teorici.

Tale tendenza è stata spesso definita con il concetto di “animalità”. Andare oltre l’Io, il Soggetto antropocentrico, nell’idea di un “divenire animale” vuol dire aprire

possibilità vitali del tutto impensate, commistioni che travalicano i confini corporei, formare flussi in cui non ha più senso distinguere chi agisce e chi subisce, chi è soggetto e chi è oggetto, chi è umano e chi non lo è. Il divenire animale è pertanto un doppio processo, di “deterritorializzazione”, che è il processo che apre le frontiere, confonde i territori appunto, e di “territorializzazione”, che quello in cui nascono nuovi territori, nuove aggregazioni, nuovi flussi.¹⁸

Fare esperienza di un lavoro di Puppi vuol dire proprio questo, fino al momento in cui usciamo dalla sala espositiva e torniamo alla nostra condizione naturale arricchita da qualcosa di nuovo.

Campi di forze. Micol Assaël

Un suono si espande nello spazio espositivo. Ne veniamo attraversati; lo sentiamo, attraverso le orecchie, il corpo. È un suono che si propaga nell’ambiente, che lo rilegge, lo riscrive: che è un ambiente. Un ambiente nel quale ci immergiamo, un ambiente di onde che attraversano lo spazio. Riconosciamo delle immagini, il mare, dei gabbiani, il fruscio delle onde. Siamo in Sicilia.

Una luce perturba lo spazio mischiandosi al suono. È l’intenza luce di Palermo che filtra dall’esterno sapientemente orientata dall’artista e che crea un secondo livello di esperienza. Come la luce, anche il suono sembra venire dall’esterno, in quanto la fonte dell’audio è nascosta all’interno dei camini.

Un nuovo ambiente formato da onde, da diversi livelli di onde, nel quale quelle sonore sono solo le più evidenti. Se prestiamo attenzione capiamo che a formare lo spazio nel quale ci immergiamo non sono solo le onde sonore, ma un intreccio di segnali: sonori, elettromagnetici,

¹⁸ F. Cimatti, *Filosofia dell’animalità*, Laterza, Bari 2013, p. 150. Cfr. anche G. Deleuze, *Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1996.

luminosi. Nel momento in cui entriamo nello spazio espositivo, entriamo in uno spazio scolpito da onde immateriali che “affettano” il corpo nei suoi stati pre-razionali: un nuovo livello di esperienza estetica. Siamo un nuovo ambiente creato questa volta dall’artista Micol Assaël per la sua mostra personale al RISO - Museo regionale di Arte moderna e contemporanea di Palermo, nel 2016.

Lo spazio è scolpito non solo dal suono, siamo trascinati anche in un percorso determinato da sculture composte da trabattelli che reggono provvisoriamente delle finestre trovate alle porte della città di Palermo. In equilibrio su queste superfici, allo stesso tempo fragili e robuste, sono posizionati dei libri, aperti a soffiato, che nella loro struttura visiva creano delle onde: un lavoro quotidiano che ha visto l’artista disegnare ogni giorno immagini ispirate da libri di elettronica russa dei primi del ‘900 su fogli di carta dell’800. Le copertine sono formate da magneti di ferrite: dei campi di forza che sembrano allontanare e avvicinare il libro, campi impercettibili che creano delle forze e che vanno a sovrapporsi alle forze e alle tensioni instaurate dal flusso della luce e del suono. Campo di forze: è forse questo l’ambiente in cui entriamo nel momento in cui ci immergiamo nella sala e ci facciamo trascinare da un percorso, in apparenza impercettibile, ma in realtà molto concreto.

L’unicità magica della luce di Palermo è uno dei protagonisti quando viene catturata e orientata dall’artista. Una luce che crea dei percorsi visivi ogni volta nuovi, cangianti in base al cambiamento temporale. Una luce che, per dirla in termini filosofici, diviene materia espressiva, diviene “chiarore”. Nel momento in cui la luce diviene chiarore essa perde una dimensione fisica per acquistarne una espressiva, “l’essenza della luce (φῶς, φωτός) è il chiarore che prima di tutto lascia apparire qualcosa, e lo fa quindi venir fuori dal nascosto nel non nascosto”¹⁹. La luce come condizione esistenziale primaria, diviene materia da indagare, da sentire e percepire.

L’orientamento di elementi naturali come luce, suono, rumori, crea uno spazio “atmosferico” nel quale ci immergiamo, legato al mare della Sicilia, e che testimonia ancora la continua ricerca dell’artista sulle leggi che sottendono i fenomeni naturali, su quella linea sottile e impercettibile di separazione tra naturale e artificiale, forme e informi: quella linea che carat-

¹⁹ M. Heidegger, *Eraclito* (1943), Mursia, Milano 1993.

terizza il paradosso del “già stato” e “dell’ancora da”, che contraddistingue l’ambiente nel momento in cui l’uomo ha iniziato a fare della tecnica la sua caratteristica esistenziale, la possibilità di intrappolamento e orientamento dei fenomeni.

Per dirla con Lyotard, Assaël crea trappole: “è una trappola, un dispositivo che permette di capovolgere certi rapporti di forza. La macchina non è né uno strumento né un’arma, ma un artificio, che è, e nello stesso tempo non è, accoppiato con la natura: lo è perché non funziona senza captare e sfruttare certe forze naturali; non lo è, perché “gioca un tiro” a queste forze”²⁰.

Trappole autopoietiche

Trappole sensibili, abbiamo detto. Il lavoro di Assaë Ipone, infatti, lo spettatore in uno stato di esploratore, nella sua radice etimologica sopra descritta di “andare investigando”: un atto, un movimento, di scoperta sensibile e cognitiva. Un lavoro che pone le sue basi nella costruzione di ambienti che immergono lo spettatore in delicati equilibri di forze, che lo spiazzano, che provocano reazioni forti, che attaccano livelli sensoriali sconosciuti.

Nei lavori dell’artista il rapporto tra livello sensoriale e cognitivo, tra corpo e perdita del sé, sono indistricabilmente intrecciati. Un *tra*, quello in cui si pongono le opere di Assaël, che ci costringe, per dirla con Ernst Mach, a “concepire ogni interesse scientifico come un interesse biologico mediato”. Dalla scienza alla biologia del corpo, Micol ci trascina in modo radicale all’interno degli equilibri, delle relazioni, delle tensioni, che rappresentano il sistema autopoietico, base fondante delle strutture complesse biologiche e scientifiche.

Ne è un esempio *432HZ*, uno spazio di legno con all’interno 13 telai per apicoltura. 12 di questi telai sono collegati a un impianto audio che si diffonde con l’avvicinarsi dello spettatore. Il ronzio delle api diviene sempre più forte rendendo sempre più indistinguibile il rapporto schematico tra suono e rumore. Attraverso il suono/rumore, l’artista crea un rapporto tra

²⁰ J.-F. Lyotard, *In cui si considerano certe pareti come gli elementi potenzialmente celibi di alcune macchine semplici*, in M. Le Bot (a cura di), *Le macchine celibi*, Alfieri, Venezia 1975, p. 98.

vibrazione delle api (432HZ), “accordatura aurea”, in una circolarità che si ri-congiunge alle teorie più avanzate sul suono nell’universo: per il quale l’ac-cordo a 432HZ risonerebbe con le frequenze fondamentali dell’Universo.

Le tensioni generate dai rapporti instaurati dagli elementi interni dell’in-stallazione creano un sistema autogenerante, luogo di congiunzione di due universi da sempre congiunti: la creazione di strutture complesse, il passaggio da uno stato biologico primario a uno tecnico complesso ani-male e umano. Come in un alveare, noi entriamo in questo sistema auto-poietico, un sistema che si ridefinisce continuamente dal proprio interno, che permette una continua circolarità delle energie interne. Una volta en-trati in una di queste trappole, noi stessi diventiamo dei conduttori, uno fra gli elementi che permettono il flusso delle energie percependo, così, sulla nostra pelle quella sottile linea di confine che separa l’umano dal tecnolo-gico, il razionale dall’animale, l’inerzia dall’energia.

A differenza delle opere interattive, della body art, delle performan-ce, il coinvolgimento dello spettatore non è, qui, il fine ultimo dell’ope-ra. Il rapporto non è piramidale, dove lo spettatore è posto sulla punta della piramide come elemento finale dell’interazione. Nelle opere di As-saël, lo spettatore perde la sua funzione principale, per diventare con-duttore di energie fra i conduttori, per divenire “cosa”: egli perde la sua funzione “umana”, il suo antropocentrismo, per divenire un elemento utile al passaggio delle energie, uno fra i vari componenti e, in questo modo, avere la possibilità di esperire reazioni e stati mentali e corporali prima sconosciuti.

Trappole, ancora, organismi di cattura autopoiетici e interagenti. Come affermano i due cognitivisti Maturana e Varela: “È una rete di interazioni nella sua interezza che costituisce e specifica la caratteristica di una par-ticolare cellula, e non una sua componente. L’errore sta nel confondere la partecipazione necessaria con la responsabilità del singolo”²¹.

Una questione di relazioni nella quale il singolo componente diviene sempre più difficile da pensare come entità a se stante, ma solamente come qualcosa che esiste nelle sue interazioni, in divenire, senza mai per-dere la sua struttura essenziale. Un sistema che si ridefinisce continua-men-te in base ai mutamenti interni e ai rapporti che intrattiene con l’ambiente, composto da instabili giochi di forze, tensioni ed equilibri fra gli elementi.

²¹ Cit. in S. Penny, *Making Sense: Cognition, Computing, Art, and Embodiment*, Mit Press, Cam-bridge (Ma) 2017, p. 127.

Stiamo anche in questa opera entrando in una trappola? Forse sì, una cattura e un riorientamento indirizzato da uno degli elementi principali della fisica contemporanea: l'onda.

Italo Calvino affermava che la storia di *Palomar*, fonte di ispirazione per l'artista, è quella di "un uomo che si mette in marcia per raggiungere, passo a passo, la saggezza. Non è ancora arrivato". Il tentativo di fissare con la vista l'onda descritta nel libro è il tentativo di concentrazione di tutte le capacità mentali dell'uomo nel raggiungere uno stato di conoscenza superiore. Su queste orme, Micol ci invita, invece, a raggiungere un livello superiore di consapevolezza non nell'aggiunta, ma nella perdita, nell'abbandono di sovrastrutture razionali, nell'ascoltare il corpo come membrana sensibile.

Leggere l'onda vuol dire proprio questo. Un'onda che, presa nella sua accezione fisica primaria, come una perturbazione che nasce da una sorgente e si propaga nel tempo e nello spazio, diventa matrice di creazione di un nuovo ambiente, di una nuova esperienza sensoriale di una conoscenza "atmosferica" dell'uomo, trasportando energia o quantità di moto senza comportare un associato spostamento della materia come siamo soliti conoscerla finché non entriamo noi, nuovi conduttori, animali intrapolati nella sensazione del perdersi, oltre il corpo, oltre la ragione.

Biografia

Studiose, curatore d'arte contemporanea. Si è specializzato nell'analisi del rapporto degli artisti con le tecnologie e con i media. È direttore della sezione Arte della Maker Faire – The European Edition e coordinatore progetti art per il Sony CS Lab di Parigi.

Su questi temi è dottore di ricerca presso l'Università degli Studi Roma Tre, è stato Part-Time Post Doc Research Fellow nella stessa Università. Ha svolto ricerche in importanti centri quali lo ZKM di Karlsruhe, la Tate Modern, l'Università di Dundee partecipando a Convegni internazionali e scrivendo diversi saggi in libri e riviste specializzate (vedi, academia.edu).

È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist as Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2020). È, inoltre, professore presso l'Università Mercatorum di Roma e l'Università di Camerino.

Bibliografia

- Agamben G., *Infanzia e storia: distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 1979, p. 69.
- Benjamin W., *Il Surrealismo*, in Id., *Avanguardia e rivoluzione. Saggi sulla letteratura*, Einaudi, Torino 1973.
- Bibliografia
- Bohme G., *Atmosfere, estasi, messe in scena*, Marinotti, Milano 2010.
- Celant G., *Saggio introduttivo, un'arte sferica*, in M. Pugliese, B. Feriani (a cura di), *Monumenti effimeri*, Mondadori, Milano 2009.
- Censi R., *Karagoez*, in "Nazione Indiana", 22 maggio 2010.
- Chéroux C., *L'immagine come punto interrogativo o il valore estetico del documento surrealista*, Johan & Levi, Milano 2012.
- Cimatti F., *Filosofia dell'animalità*, Laterza, Bari 2013.
- Deleuze G., *Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1996.
- Griffero T., *Atmosferologia*, Mimesis, Milano 2016.
- Gunning T., *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in T. Elsaesser (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, British Film Inst., Londra 1990.
- Heidegger M., *Eraclito (1943)*, Mursia, Milano 1993.
- Kwon M., *One Place After Another: Site-specific Art and Locational Identity*, Mit Press, Cambridge (MA) 2004.
- Luhmann, N., *L'arte della società*, Mimesis, Milano 2017.
- Lyotard J.-F., *In cui si considerano certe pareti come gli elementi potenzialmente celibi di alcune macchine semplici*, in M. Le Bot (a cura di), *Le macchine celibi*, Alfieri, Venezia 1975.
- Noe A., *Perché non siamo il nostro cervello*, Raffaello Cortina, Milano ANNO
- Obrist H. U., *Breve storia della curatela*, Postmedia, Milano 2008.
- Pareyson L., *Estetica*, Bompiani, Milano 2002.
- Penny S., *Making Sense: Cognition, Computing, Art, and Embodiment*, Mit Press, Cambridge (Ma) 2017.
- Ponzi M., *Benjamin e il surrealismo: teoria delle avanguardie*, in C. Graziadei, *Tra simbolismo e avanguardie. Studi dedicati a Ferruccio Masini*, Editori Riuniti, Roma 1992.

Rafael Lozano-Hemmer e le impressioni delle nostre azioni nel mondo che abitiamo

Luca Malavasi, Lorenzo Ratto¹

Abstract

La valenza atmosferica che contrassegna la nozione di medialità invita a ripensare la dimensione partecipativa della produzione artistica e, in particolare, di quella più direttamente orientata alla costituzione di ambienti che rendono l'interazione tra soggetto e mondo sia osservabile che sperimentabile. L'opera multiforme dell'artista messicano Rafael Lozano-Hemmer, la cui spiccata originalità risiede nella natura "territoriale" dello spazio performativo e nell'impiego interattivo del medium tecnologico, appare particolarmente indicata per interrogare la nozione di *mediascape*. Il saggio si sofferma in particolare su quelle opere che problematizzano l'idea stessa di medium, la decostruzione delle pratiche interattive quotidiane e la vitalità sinestesica della tecnologia.

The atmospheric value that defines the notion of mediality invites us to reconsider the participative dimension of the artistic production, in particular when it's directly oriented toward the constitution of environments which make observable the interaction between the subject and the world. The multiform work of the Mexican artist Rafael Lozano-Hemmer, whose peculiarity resides in the "territorial" nature of the performative space and in the interactive use of the technological medium, seems strongly indicated for questioning the actual notion of *mediascape*. The essay analyses the work of Lozano-Hemmer with regard to the problematic nature of the idea of medium, to the deconstruction of interactive everyday practices, and to the synesthetic vitality of technology.

Keywords

Rafael Lozano-Hemmer; medium; mediascape; sorveglianza; schermo
Rafael Lozano-Hemmer; medium; mediascape; surveillance; screen

¹ Gli autori hanno discusso e condiviso tutti i contenuti del saggio; a fini pratici si precisa che Luca Malavasi ha scritto il primo e il secondo paragrafo, Lorenzo Ratto il terzo.

Nel 1837 Charles Babbage, matematico e filosofo inglese, pubblica *The Ninth Bridgewater Treatise*, un libro tornato di recente all'attenzione dei teorici dei media nel quadro di una più ampia rivalutazione delle ricerche dello studioso sul calcolo automatico². Il successo contemporaneo di questo volume di "natural theology"³ dipende, in larga parte, dal nono capitolo, *On the Permanent Impression of our Words and Actions on the Globe We Inhabit*, in cui Babbage postula la persistenza "atmosferica" delle parole e delle azioni – tutte le parole e tutte le azioni – nei termini di un movimento di particelle (*particles*) in cui la progressiva sparizione della componente udibile o fisica non coincide con la perdita del "dato". Tale movimento, infatti, costituirebbe una specie di traccia indelebile, con la conseguenza di rendere la Terra un archivio di testimonianze di suoni e gesti condotti dai più diversi canali (*channels*), una sorta di infinito database – prefigurazione archeologica dell'archivio totale di Internet e dei "cieli" occupati di dati – in cui s'intrecciano liberamente le reazioni molecolari attivate dalle parole proferite dagli esseri umani nel corso della storia e dalle loro interazioni con lo spazio: "No motion impressed by natural causes, or by human agency, is ever obliterated"⁴.

Secondo Babbage, dunque, l'aria che respiriamo, come pure la terra che calpestiamo e i mari che navighiamo, sono superfici di iscrizione dei nostri atti, poiché anche il più piccolo gesto o intervento o impulso – la respirazione stessa dell'individuo – incide come una forza che rimane "for ever registered in the future movement of all succeeding particles"⁵. Ma con un'interessante, e forse meno sottolineata, distinzione mediale: che mentre il suolo, l'acqua e, più in generale, le superfici "tangibili" che compongono la Terra conservano più direttamente una testimonianza "fossile" dei nostri movimenti e contatti spaziali (un'iscrizione osservabile dell'azione dell'uomo), l'atmosfera è, prima di tutto, un "ever-living witness" dei sentimenti. Come se l'impossibilità, da parte dell'uomo, di "vedere il suono" e, nella fattispecie, l'azione delle particelle aeree – "The waves of air, although

² Cfr. S. Dasgupta, *It Began with Babbage. The Genesis of Computer Science*, Oxford University Press, New York, 2014.

³ Per una sintetica ricostruzione del dibattito si veda A. Hyman, *Charles Babbage: Pioneer of the Computer*, Princeton University press, Princeton 1985, cap. 10.

⁴ C. Babbage, *The Ninth Bridgewater Treatise*, Cambridge University Press, New York 2009, p. 114.

⁵ Ivi, p.115.

in many instances sensible to the organs of hearing, are only rendered visible to the eye by peculiar contrivances”⁶ – fosse direttamente collegata alla diversa natura del deposito: non tanto l’azione di un corpo quanto, piuttosto, il movimento dei sentimenti.

Quest’ultimo rilievo sinestesico ci suggerisce di guardare alle ipotesi di Babbage non soltanto come a un possibile inizio (uno dei tanti) dell’impulso contemporaneo al *data storing*, ma anche come a una prefigurazione dell’attitudine, in quel momento già viva nel dibattito europeo anche grazie alla riflessione sulle previsioni meteorologiche⁷, alla conversione dell’immateriale in materiale o, più esattamente, dell’invisibile in visibile. Un impulso certo intimamente legato all’“onniscienza scientifica”, tipicamente ottocentesca, che spinge verso l’utopia di una raccolta, classificazione e descrizione totale dei fenomeni naturali, ma che incrocia inevitabilmente anche una vicenda ben più antica, ampia e complessa, quella del ruolo delle immagini e delle tecnologie quali mediatori sensibili tra soggetto e mondo. Nel caso specifico dell’aria, anzi, il ricorso a qualche “peculiar contrivances” non può essere aggirato: l’infinita biblioteca rappresentata dal cielo, infatti, nelle cui pagine sono scritte per l’eternità le parole proferite da ogni uomo e da ogni donna⁸, necessita di qualche tipo di “traduttore” analogico che possa rendere visibile quel deposito immateriale di tracce. In questo senso, come osserva Peters, la tesi di Babbage “suggests that the world was ready for photography and similar means of autographic tracing of nature that were introduced in the nineteenth century”⁹; di questi mezzi, anzi, Babbage sta già additando proprio la qualità autografica, di “copia conforme”, perfettamente in linea con un’interpretazione tipicamente ottocentesca della fedeltà della riproduzione meccanica, in cui l’idea di “correttezza” sussume quella di “verità”; più sottilmente – davvero prefigurando alcuni tratti dell’interpretazione contemporanea del ruolo sociale e antropologico dei media –, egli sta anche postulando che l’essere umano e il mondo coincidono essenzialmente con ciò che può essere conservato, classificato e quindi comunicato, e che la loro conoscibilità è direttamente proporzionale alla

⁶ Ivi, p. 114.

⁷ La “Meteorological Society of London” viene fondata nel 1823.

⁸ “The air itself is one vast library, on whose pages are for ever written all that man has ever said or woman whispered”, C. Babbage, *The Ninth Bridgewater Treatise*, cit., p. 113.

⁹ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, Chicago University Press, Chicago 2015, p. 342.

possibilità di rendere osservabile ciò che (ancora) non lo è: per tornare alla similitudine di Babbage, alla possibilità, legata al progresso scientifico e tecnologico, di sfogliare la pagine conservate in quella vasta biblioteca che è l'aria.

In particolare, da un punto di vista archeologico, le ipotesi di Babbage sembrano prefigurare una linea di riflessione, oggi preponderante, che guarda alla medialità non tanto o soltanto come a un attributo funzionale – ciò che consente a un determinato dispositivo di elaborare e trasmettere dei contenuti –, ma, piuttosto, come a una condizione atmosferica, ambientale, *naturale* (e per certi versi inavvertita) dell'esperienza umana, del tutto sganciata, almeno in prima battuta, dall'eventuale presenza e dall'azione di "apparati"¹⁰ medialità:

media force us to think less about things like senders and receivers, and more about questions of channels and protocols. Less about encoding and decoding, and more about context and environment. Less about writing and reading, and more about structures of interaction.¹¹

Più esattamente, come osserva Richard Grusin

mediation should be understood not as standing between preformed subjects, objects, actants, or entities but as the process, action, or event that generates or provides the conditions for the emergence of subjects and objects, for the individuation of entities within the world.¹²

Mediazione, dunque, non si oppone a immediatezza ma, al contrario, nel quadro della riflessione contemporanea, essa rinvia, in termini più generali, alle modalità di costituzione stessa dell'essere umano e del mondo, presi in un incessante movimento di reciproca definizione ambientale in cui l'"interno" incontra l'"esterno", in cui l'uno costruisce l'altro mentre ne viene costruito. Al tempo stesso, come sottolineano, anche se da prospettive diverse, sia Pietro Montani sia John Durham Peters, la situazione attuale impone di dare conto di una medialità degli ambienti

¹⁰ Ci si rifà in questo caso alla distinzione tra medium e *apparatur* elaborata da Walter Benjamin; per una sua analisi, si rimanda a A. Somaini, "L'oggetto attualmente più importante dell'estetica". Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione", "Fata Morgana", n. 20, 2013, pp. 117-146.

¹¹ A. Galloway, E. Thacker, M. Wark, *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*, The University of Chicago Press, Chicago 2014, p. 2.

¹² R. Grusin, *Radical mediation* in Id., *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini Editore, Cosenza 2017, pp. 221-268.

sempre più pervicacemente modellata da media ambientali o, per dirlo con Francesco Casetti¹³, da media che lavorano a progettare uno spazio, a legarsi intimamente a esso (di qui, la nozione di *mediascape*). Qualcosa di simile a una rimediazione della medialità intrinseca – o elementale (Durham Peters) – degli ambienti, che suggerisce di reindirizzare lo studio dei media dall'analisi della loro struttura e del loro contenuto, anche linguistico, a quella della loro medialità: non per polarizzare due condizioni (di cui una, idealmente, più "naturale" dell'altra) ma, come suggerisce Durham Peters¹⁴, per dare conto, in termini ampi e complessi, della natura ambientale dei media e della natura mediale degli ambienti; o, come suggerisce Montani, per poter cogliere con maggiore evidenza il ruolo tecnico dei media (ambientali) in relazione al gesto costruttivo e immaginativo che presiede alla costituzione dell'uomo, del suo ambiente e alla loro interazione.

Il riferimento a Montani ci ricorda inoltre che se nel quadro dello studio della medialità contemporanea può essere postulato qualche tipo di polarizzazione critica, essa dovrà riguardare i processi di neutralizzazione del ruolo costruttivo della tecnica, a causa dei quali le facoltà creatrici dell'essere umano rischiano di richiudersi insensibilmente in un automatismo comportamentale. La natura ambientale e anzi atmosferica dei nuovi media, infatti, è in larga parte alimentata da una loro "regressione" nello spazio della non-mediazione, da una cancellazione della loro natura apparatica, da un nascondimento della loro presenza e azione. Una condizione simmetrica ma opposta all'invisibilità della mediazione ontologica¹⁵ e che, nella prospettiva di Montani, sembra chiamare direttamente in causa l'arte, intesa in primo luogo come spazio di espressione di una "creatività tecnica" orientata a interrogare sia la mediazione sia i media, e il loro dialogo sempre più problematico. L'arte, in particolare, in rapporto al chiasmo contemporaneo ambienti mediali/media ambientali, si costituirebbe

non solo come il laboratorio più avanzato della sperimentazione delle 'nuove regole' [...] – come l'"ambiente semiotico", per così dire, in cui quelle regole sono state messe in gioco in modo più libero e spregiudicato –, ma anche come insostituibile terreno di coltura di procedimenti necessari alla sistematica decostruzione degli assetti simbolici umani tendenzialmente votati alla

¹³ F. Casetti, *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 111-138.

¹⁴ J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds*, cit., pp. 1-12.

¹⁵ R. Grusin, *Radical mediation*, cit., p. 224.

standardizzazione [...] nonché come principale risorsa in vista della produzione e della diffusione di anticorpi necessari affinché la plasticità essenziale dei comportamenti umani non venga irrigidita dalla proliferazione degli automatismi previsionali.¹⁶

Rafael Lozano-Hemmer, l'arte come intervento ambientale

Questo è senz'altro vero nel caso di Rafael Lozano-Hemmer, la cui ricerca più che ventennale ruota essenzialmente attorno a un'indagine dei media, della medialità e della mediazione orientata sia in senso epistemologico sia in senso ontologico: da un lato, la riflessione sulla logica e l'azione dei dispositivi tecnologici che caratterizzano (nel senso che la formano, la disciplinano, la automatizzano) la spazialità contemporanea dell'agire umano (e dunque, correlativamente, il comportamento stesso dell'uomo); dall'altro lato, in termini quasi genealogici, l'indagine della natura già e sempre mediale dell'azione umana e degli ambienti. Non a caso, nella sua produzione si possono trovare sia un omaggio a Babbage, sia una serie di opere dedicate al tema della sorveglianza e delle tecnologie biometriche. L'interesse nei confronti del primo – e del suo *The Ninth Bridgewater Treatise*, capitolo nove – sembra anzi nascere dalla volontà di affiancare al lavoro sui *mediascape* contemporanei una sorta di premessa storica, in grado di connettere (anziché opporre) la riflessione su questi ultimi a una visione più ampia e insieme neutra dello spazio come "insieme di dati". Come per Babbage (a partire da Babbage), anche per Lozano-Hemmer, infatti,

the idea that space itself and its components – a vacuum and particles – aren't neutral is a crucial one. We know they are charged with electricity, for example, or with a subatomic physical property that's called spin [...] *The atmosphere isn't neutral: it's actually something that is already 'written'*.¹⁷

In questo senso, la *datamediation*¹⁸ caratteristica della società contemporanea – condotta in primo luogo da una nuova materialità tecnica del-

¹⁶ P. Montani, *Presentazione*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, cit., p. 15.

¹⁷ R. Lozano-Hemmer, *Pseudomatismos/Pseudomatisms*, catalogo della mostra organizzata presso il MUAC-Museo Universitario Arte Contemporáneo, Mexico City, 29 ottobre 2015-27 marzo 2016, p. 186, corsivo nostro.

¹⁸ Cfr. R. Grusin, *Datamediation*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, cit., pp. 165-178.

la mediazione e da una centralità dei dati come agenti mediatori – non emerge, nell’opera di Lozano-Hemmer, come una condizione realmente nuova, ma, piuttosto, come l’evoluzione apparatica dell’esperienza umana in quanto già mediale, in cui il corpo appare coinvolto in un incessante processo di disseminazione di tracce (Babbage parlerebbe di azioni che producono reazioni atmosferiche) e di risposte di lettura (a diversi gradi di strutturazione cognitiva) nei confronti di un ambiente già e sempre abitato da qualche tipo di scrittura, sia essa una qualità espressiva, come nel caso delle atmosfere che agiscono sul piano affettivo¹⁹, sia essa una condizione strutturale, come nella visione scientifica (chimico-fisica) dello spazio quale insieme di molecole e di energia. Di qui, nell’opera di Lozano-Hemmer – dal taglio inevitabilmente non solo installativo e ambientale, ma anche interattivo –, l’idea cruciale dell’intervento artistico come *macchinazione*, come costruzione di “peculiar contrivances” o, per recuperare un’intuizione di Vilém Flusser, come operazione transapparatica²⁰ in grado di de-naturalizzazione l’interazione tra soggetto e ambiente, di rendere osservabile le operazioni di scrittura/lettura che, insensibilmente, plasmano l’incontro tra interiorità ed exteriorità, di mediatizzare l’elementalità mediale degli spazi e dei corpi. L’opera ispirata al trattato di Babbage (*Babbage Nanopamphlets*, 2015) articola questa azione in modo particolarmente complesso, descrivendo un arco scritturale che va dall’esposizione del libro all’interno di una teca alla sua dissoluzione nell’aria. Il ricorso alla nanotecnologia, infatti, ha permesso a Lozano-Hemmer di stampare un estratto di *The Ninth Bridgewater Treatise* in oro purissimo, producendo milioni di “nanotrattati” (dello spessore di 150 atomi) in parte raccolti all’interno di una fiala esposta accanto al libro, in cui un agitatore magnetico imprime alle particelle un movimento rapsodico, rendendole visibili, in parte rilasciati nell’ambiente: i visitatori, dunque, non si limitano a leggere l’opera di Babbage e a osservarne la riduzione molecolare, ma la respirano, conducendola con sé (dentro di sé) in altre stanze oppure al di fuori dello spazio del museo.

Al di là dell’omaggio alla visione del matematico inglese, la cui “voce” appare realmente trascritta nell’aria e, grazie alla nanotecnologia, potenzialmente ritraducibile (Babbage pensava che dalla tracciatura dei movi-

¹⁹ Cfr. T. Griffero, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano 2017.

²⁰ V. Flusser, *Lo status delle immagini*, in Id., *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 61-78 (il saggio è apparso originariamente nel 1991).

menti delle particelle si potesse sempre tornare alla fonte che le aveva generate), l'aspetto di maggior interesse di *Babbage Nanopamphlets* è rappresentato dal fatto che l'opera finisce per fare del corpo del visitatore un "meccanismo" per il passaggio di dati, un veicolo di introduzione e di espulsione di informazioni che si scambiano costantemente con l'ambiente circostante: in breve, un medium elementare, la cui semplice presenza – tutto ruota attorno all'atto della respirazione – contribuisce a imprimere una serie di trasformazioni. Questo interesse per gli effetti prodotti sull'ambiente dalla semplice presenza del corpo umano, non ancora identificato in quanto soggetto ma rilevato alla stregua di una superficie di iscrizione e di rilascio di informazioni che modificano l'assetto del mondo circostante, si coglie bene anche in altre "macchine" di Lozano-Hemmer e, in particolare, nella complessa architettura di *Vicious Circular Breathing* (2013) e nella serie *Seismoscopes*, iniziata nel 2009. Come *Babbage Nanopamphlets*, la prima opera ruota essenzialmente attorno al tema della respirazione e dello scambio di dati. Il congegno, infatti, viene messo in moto dai visitatori che, all'interno di una stanza di vetro ermeticamente chiusa, respirano l'aria respirata da chi li ha preceduti; il "circolo vizioso" del titolo consiste nella conversione di questa materia prima – l'aria "stratificata" dallo scambio differito tra i visitatori²¹ – in una specie di rumore musicale, prodotto da 61 sacchetti di carta che, appesi al termine della struttura, si gonfiano e si sgonfiano (10.000 volte al giorno, rispettando la frequenza respiratoria di un adulto a riposo) grazie al movimento costante di alcuni soffiotti. In *Seismoscopes*, invece, le vibrazioni prodotte dal movimento dei visitatori (ma anche, eventualmente, da agenti esterni allo spazio del museo) vengono rilevate da un plotter che "reagisce" continuando il ritratto in bianco e nero di un filosofo e, nella fattispecie, di un filosofo riferibile alla corrente dello scetticismo (il primo è stato Francisco Sanches).

Se da un lato i due progetti rimandano a *Babbage Nanopamphlets* per via della volontà di implicare la presenza del corpo del visitatore in quanto dispositivo, rilevandone alcune funzioni e azioni vitali, dall'altro se ne discostano per la centralità che vi assume la conversione sinestesica di queste ultime: aria che si fa musica (i 61 sacchetti costituiscono 5 ottave), vibrazioni che si fanno disegni – in *Pulse Spiral* (2008) e *Voice Array* (2011), invece, il bat-

²¹ All'origine dell'operazione di Lozano-Hemmer c'è, evidentemente, la memoria della performance *Breathing In/Breathing Out* (1977) di Marina Abramovich e Ulay. Cfr. R. Lozano-Hemmer, *Pseudomatismos/Pseudomatisms*, cit., p. 100.

tito cardiaco e la voce dei visitatori danno vita a una serie di “figure” luminose. Una specie di traduzione intersemiotica in cui l’interazione tra soggetto e ambiente assume una forma tangibile (udibile, visibile), e in cui il gesto si realizza in un “pattern” sensibile individuale, rinviando alla natura sempre e comunque mediale, trasformativa e comunicativa, della presenza del corpo nello spazio, suscettibile, per questo (proprio come vuole Babbage), di essere registrata e conservata²². Insieme, queste macchine di registrazione, calcolo e elaborazione dei “dati” prodotti dall’esperienza dell’esserci del corpo nello spazio pongono con evidenza un’altra questione largamente (e prevedibilmente) presente nella produzione di Lozano-Hemmer, quella delle pratiche di rilevazione ambientale o, per tornare a Grusin, della *data-mediation* quale condizione ineliminabile dell’agire umano all’interno del *mediascape* contemporaneo. Del resto, nel chiasmo che tiene idealmente insieme la visione di Babbage e i sistemi di rilevazione biometrica contemporanei, il punto di svolta consiste essenzialmente nel fatto che la realizzazione dell’utopia di una registrazione totale si può compiere solo al prezzo, inevitabile, di una costante riduzione a dato e di una tracciatura pervasiva e panottica dell’agire umano: perché l’aria possa conservare tutte le parole proferite dagli esseri umani nel corso della storia, è necessario che essa sia dotata di una serie infinita di instancabili orecchi. Non a caso, la prima opera di Lozano-Hemmer – quella che ha contribuito a imporlo sulla scena internazionale – dichiara, almeno all’apparenza, un’evidente impronta orwelliana (anche se, per ammissione dell’artista, essa intende reagire in primo luogo al dibattito sulle bombe intelligenti impiegate durante la Prima guerra del Golfo²³): *Surface Tension* (1992) è un’installazione ambientale in cui un gigantesco occhio chiuso, su uno schermo, si risveglia al passaggio dei visitatori, per poi seguirne i movimenti con grande precisione.

²² La “collezione” di aria respirata, ermeticamente chiusa sottovetro, sul modello duchampiano dell’aria di Parigi; il disegno del plotter; in *Voice Array*, invece, “as a participant speaks into an intercom, his or her voice is automatically translated into flashes of light and then the unique blinking pattern is stored as a loop in the first light of the array. Each new recording pushes all previous recordings one position down and gradually one can hear the cumulative sound of the 288 previous recordings. The voice that was pushed out of the array can then be heard by itself”, http://www.lozano-hemmer.com/voice_array.php (ultima consultazione 3 ottobre 2018).

²³ Tema che, com’è noto, proprio per il suo impatto sulla cultura visuale contemporanea, ha attirato l’attenzione di figure come Jean Baudrillard e Harun Farocki: si vedano, del primo, i tre articoli pubblicati su “Le Monde” (e poi raccolti in volume) *La guerre du Golfe n’aura pas lieu* (4 gennaio 1991), *La guerre du Golfe a-t-elle vraiment lieu?* (6 febbraio 1991) e *La Guerre du Golfe n’a pas eu lieu* (29 marzo 1991); del secondo, *Phantom Images*, “Public”, n. 29, 2004 e, tra le opere, *War At a Distance* (2003).

La riflessione sulla società digitale, sul *tracking* e sulla sorveglianza è già svolta, in *Surface Tension* – come lo sarà nelle molte opere successive dedicate a questi temi – non tanto nella forma di una denuncia “frontale” e, tantomeno, “apocalittica” (come accade invece nei lavori di Hito Steyerl o Laura Poitras), ma nei termini di un’indagine della *relazione ambientale* tra corpi e superfici, con particolare attenzione ai processi di registrazione, trascrizione e mediatizzazione dei primi da parte delle seconde, quasi sempre schermi “osmotici” di proiezione, rispecchiamento, cattura e, insieme, rilascio, con importanti ricadute identitarie. Con la conseguenza (non priva di un coefficiente ludico) di fare della “politica dei corpi” inscritta nei sistemi di *tracking* e sorveglianza una vera e propria estetica: in particolare, questo tipo di intervento sulla medialità degli ambienti (e sugli ambienti mediali) si traduce spesso, per il visitatore, in un processo di contemplazione perturbante del proprio “doppio” mediale, delle proprie esistenze plurali, delle proprie vite digitali.

Schermi e ombre

Da questo punto di vista, la riflessione di Rafael Lozano-Hemmer non può non incrociare un aspetto intimamente connesso alla “vocazione” atmosferica della medialità contemporanea, quello della presenza e del ruolo sociale degli schermi, dei quali il dibattito teorico più recente ha evidenziato il valore concettuale nel quadro dello studio dei paradigmi che definiscono il rapporto del soggetto con la realtà. In particolare, l’analisi dello *screenscape* contemporaneo ha insistito sull’idea “che essi [gli schermi] non siano più delle superfici su cui rivive la realtà, ma piuttosto dei punti di transito di immagini che circolano nel nostro spazio sociale”²⁴, così da marcare la distanza da una più tradizionale accezione dello schermo come immagine-finestra, superficie di distacco e comunicazione prospettica di mondi inesorabilmente separati; al contrario, lo schermo si configurerebbe oggi secondo una dinamica partecipativa e flessibile, luogo di transizione fluido e continuo, che opera per captare immagini, “renderle disponibili per qualcuno in qualche luogo, magari anche rilavorarle, prima che esse riprendano il loro percorso, operando come snodi di un circuito complesso,

²⁴ F. Casetti, *Che cosa è uno schermo oggi*, in “Rivista di estetica”, n. 55, 2004, p. 104.

costituito da numerosi e differenti punti²⁵, segno concreto e sfuggente di un dialogo ambiguo e di una comunicazione immediata, persino casuale, tra il soggetto e il mondo.

In particolare, il lavoro di Lozano-Hemmer – nel quadro di una precisa consapevolezza del medium quale concetto-limite – sembra confrontarsi direttamente con l'idea dello schermo come “appendice del soggetto e terreno di confronto: tra sé e il mondo, tra diverse forme di comunicazione, tra la visione e il tatto”²⁶, soglia umbratile di un divenire che scorre tra una presenza toccabile e un'evanescenza virtuale, capace tanto di realizzare e materializzare la seconda, quanto di assorbire e mobilitare la prima, secondo uno scambio che annulla la distanza tra le due e si risolve in una loro reciproca compenetrazione dagli esiti “affettivamente” imprevedibili. Di qui, uno sconfinamento nel quale tuttavia non si perde la connotazione materiale delle diverse polarità in gioco (il corpo, la superficie, l'ambiente), le quali appaiono, piuttosto, valorizzate in quanto presupposto concreto del dialogo e dello scambio. Come osserva Giuliana Bruno, infatti, lo schermo si configura come una *texture* porosa che assorbe fisicamente gli impulsi derivati dall'ambiente e dall'azione umana inverandoli su piani superficiali, rendendoli visibili e toccabili, organici a un vivo rapporto plastico con l'ambiente: “screen-membrane is emerging, performing as a connective tissue, and turning architecture and art into pliant planes of moving images”²⁷. Ciò che rende l'opera di Lozano-Hemmer un caso di studio per certi versi emblematico è proprio la capacità di “installare” – non semplicemente documentare – nello spazio artistico (sia esso museale o ritagliato nel *continuum* degli ambienti metropolitani) una riorganizzazione creativa delle relazioni che intercorrono nel quotidiano tra l'uomo e l'ambiente tecnicamente determinato, accogliendo in definitiva la sfida di interpretare una realtà che si presenta come un processo fluido e uno scambio sfuggente tra tecnologie, prassi e saperi tecnici; di qui, la creazione di architetture relazionali in grado di riprogettare un simile processo di scambio e di iconizzare l'interazione tra soggetto e dispositivi²⁸.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ L. Barra, P. Ortoleva, “Il vento soffia sulla linea di confine”. Il medium come frontiera e il caso della televisione, in “Fata Morgana”, Pellegrini Editore, n. 33, 2017, p. 24.

²⁷ G. Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, The University of Chicago Press, Chicago 2014, p. 5.

²⁸ Si guardino, a titolo di esempio, le opere di Lozano-Hemmer pensate direttamente per una spazializzazione urbana dell'interazione: la “scultura” di fari luminosi di *Vectorial Elevation* (1999), proiettata nel cielo di Città del Messico e attivata dagli utenti a distanza di una

Ne deriva una tecno-estetica spesso formalmente caratterizzata dalla presenza plastica del dispositivo-schermo quale fulcro visivo dell'installazione, naturalizzato nell'ecosistema mediale e anzi destinato a essere costituito, e reso osservabile, dal processo di interazione del soggetto con l'ambiente. È, questo, un aspetto che l'artista messicano ha elaborato in forme diverse e secondo coordinate plurali, ma che costituisce, accanto ai più aperti esercizi "atmosferici" di cui si è già discusso, la controparte rappresentazionale di un discorso organico che verte, per l'appunto, sul ricordo ontologico tra superfici e corpi, tra schermo e persona, tra dispositivo e ambiente.

The interface – spiega Lozano-Hemmer – is central to interactive art because it is a platform for participation. I don't like to think of the interface as a window between two worlds – the view of it as inputs and outputs between the virtual and the real – but rather as a place where disparate realities co-exist and often relate.²⁹

Così, per esempio, in un'opera emblematica come *Zoom Pavilion*, elaborata assieme all'artista polacco Krzysztof Wodiczko, gli schermi di proiezione acquistano una funzione di riorganizzazione monumentale dell'ambiente e, al contempo, si enunciano quali superfici di rispecchiamento e auto-rappresentazione del visitatore, tracciato attraverso le tecnologie di videosorveglianza³⁰. In particolare, le telecamere di controllo con sistema di riconoscimento algoritmico registrano la presenza dei partecipanti, la cui immagine viene proiettata in diversi formati su tre pareti della sala, mentre le sequenze-zoom dipendono da videocamere robotiche indipendenti: il risultato è una struttura spaziale fluida, nella quale coesistono immagini della stanza in cui si trovano i visitatori e i loro volti riprodotti in piccolo o grande formato, un "paesaggio di ritratti" che somiglia a una specie di mosaico digitale di autorappresentazioni. Proiettori, videocamere infrarosse, dispositivi computerizzati sono dunque gli strumenti che ri-

piattaforma Internet; le intermittenze luministiche di *Pulse Park* (2008), sincronizzate con il battito cardiaco dei visitatori nel contesto del Madison Square Park di New York.

²⁹ N. Mounajjed, *Interview with Rafael Lozano-Hemmer. Under Scan*, catalogo dell'esposizione, East Midlands Development Agency 2005-2006, p. 33.

³⁰ Sul rapporto tra le opere di Rafael Lozano-Hemmer e le tecnologie di videosorveglianza si vedano M. Ozóg, *Surveilling the surveillance society: the case of Rafael Lozano-Hemmer's installations*, in O. Remes, P. Skelton (a cura di.), *Conspiracy Dwellings: Surveillance in Contemporary Art*, Cambridge Scholar Publications, Newcastle upon Tyne 2002, pp. 95-112, e K. Ravetto-Biagioli, *Shadowes by Images: Rafael Lozano-Hemmer and the Art of Surveillance*, in "Representations", n. 3, 2010, pp. 121-143.

definiscono lo spazio nel segno di una circolarità organica, processuale e mutevole, tra i diversi poli dell'installazione: da una parte, il visitatore che attiva il dispositivo nel momento in cui ne viene intercettato, instaurando un regime paradossale in cui il vedere e l'essere visto coincidono; dall'altra parte, il dispositivo stesso, che lo intercetta e ne permette una traduzione iconica sulle pareti-schermo; infine, la sala dell'installazione, destinata a ospitare tale relazione, a offrirne le coordinate spaziali, a radicarla architettonicamente.

Ma in *Zoom Pavilion* l'ambientalità del medium non lavora soltanto sull'asse soggettivo: grazie alle operazioni di correlazione visiva tra gli elementi compresenti nello spazio, essa contribuisce anche ad attivare un dialogo tra i visitatori che percorrono quel territorio e si scoprono presi in una medesima sintonia atmosferica. In questo senso, per tornare all'idea dell'arte come "creatività tecnica", l'opera di Lozano-Hemmer, mentre espone il lavoro di riprogettazione architettonica dello spazio a opera delle tecnologie di sorveglianza, ne rovescia l'attitudine e la *ratio*, fino a farne un dispositivo di incontro: la tecnologia di videosorveglianza, infatti, destinata normalmente a un controllo insensibile del soggetto, si fa in questo caso strumento di dialogo e "proiettore" di uno spazio relazionale. Un'operazione apertamente transapparatica, aberrante, contro-intuitiva, che scava una radicale alterità d'uso: come anticipato, del resto, la "critica" di Lozano-Hemmer non si ferma mai a una condanna o a un rifiuto ingenuo della tecnologia contemporanea:

the other option is to embrace it and pervert its uses. If it was used to do something in particular, be aware of that and propose alternatives, interruptions or eccentricities. The way we relate to technology is one of criticality, of acknowledged complicity.³¹

La forte valenza ludica di *Zoom Pavilion* (comune a molte altre opere interattive dell'artista) definisce il carattere emotivo di questa pratica di sovversione e, insieme, di decostruzione del rapporto di complicità irriflessa tra

³¹ L'intervista è reperibile su <https://phi-centre.com/en/post/en-rafael-lozano-hemmer/> (ultima consultazione 3 ottobre 2018). Il pensiero corre, quasi naturalmente, a Nicolas Bourriaud: "L'arte non esercita il proprio dovere critico nei confronti della tecnica se non a partire dal momento in cui ne sposta la posta in gioco", N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Post-Media, Milano 2010, p. 66 e, per altro verso, a De Certeau e, in particolare, al suo richiamo alle "mille pratiche il cui uso serve a riappropriarsi dello spazio organizzato mediante le tecniche della produzione socioculturale", M. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001, p. 9.

soggetto e tecnologia. I dispositivi e i processi di sorveglianza si fanno veicolo di inedite possibilità di incontro e dialogo tra gli esseri umani, mentre il momento della mediazione travalica le tradizionali dicotomie di soggetto e oggetto, attività e passività, presenza e assenza, sostituite da un paradigma fluido improntato allo scambio tra queste condizioni di esistenza.

Si tratta di uno sconfinamento e di una “perversione” che interrogano direttamente la nostra identità mediale, e che si ritrovano anche, se non soprattutto, in quelle opere di Lozano-Hemmer che ruotano attorno al tema del “ritratto tecnologico”: i volti in divenire di *Redundant Assembly*, quelli spettrali di *The Year's Midnight* (2011), quelli registrati ed etichettati di *Autopoiesis* (2010)³². Dal punto di vista teorico, tuttavia, l'esito più radicale è rappresentato dalle molte opere che lavorano attorno al tema dell'ombra del visitatore, intesa al tempo stesso come riflesso/ritratto, superficie schermica e “zona negativa”³³. Da un lato, si tratta di una ricerca tutt'altro che isolata: basti pensare a *Théâtre d'ombres* (2015) di Christian Boltanski, alle miniature di Ryota Kuwakubo, *The Tenth Sentiment* (2010), alle ombre digitali di Aram Batholl (*0,16*, 2009), a quelle molteplici di Olafur Eliasson (*Multiple Shadows*, 2010), fino ai piccoli ecosistemi in miniatura di Joon Y. Moon (*Augmented Shadow*, 2010), tutti lavori che operano alchemicamente con la materia plastica dell'ombra, mettendone in rilievo la propensione magica e virtualizzante, e centrando spesso l'attenzione sull'ambiguità radicale, fisica, psicologica e simbolica che dall'ombra scaturisce quasi spontaneamente. Dall'altro lato, nel caso di Lozano-Hemmer, la cui riflessione spicca per coerenza e organicità, un'ombra è prima di tutto un'interfaccia³⁴ nella quale si mostra la connotazione mediata della nostra presenza nello spa-

³² “Portraiture is a direct way of acting out identity”, N. Mounajjed, *Interview*, cit., p. 33. Ci limitiamo a segnalare, non potendo ulteriormente approfondire questo aspetto, l'utilità di una comparazione tra le operazioni di Lozano-Hemmer e altre esperienze “ritrattistiche” del contemporaneo: in particolare, pensiamo ai monumentali volti urbani di *Peoples' Portrait* (2004) di Ga Zhang, ai complessi puzzle di videosorveglianza di Kristin Lucas (*Host*, 1995), ai ritratti interattivi di Luc Courchesne (*Portrait One*, 1990).

³³ Negli ultimi decenni l'ombra ha canalizzato l'interesse di molti studiosi, che ne hanno indagato le radici figurative e iconografiche, dall'antichità all'età contemporanea. In proposito, si possono ricordare i lavori di V. Stoichita, *Breve storia dell'ombra: dalle origini della pittura alla Pop Art*, Il Saggiatore, Milano 2015; M. Milner, *Lenvers du visible: Essai sur l'ombre*, Seuil, Paris 2005. In ambito filosofico, si vedano i recenti lavori di R. Diodato, tra cui *Metafore dell'ombra*, in F. Botturi, F. Totaro, C. Vigna (a cura di), *La persona e i nomi dell'essere. Scritti di filosofia in onore di Virgilio Melchiorre*, Vita e Pensiero, Milano 2002, pp. 349-371.

³⁴ Come dichiara lo stesso Lozano-Hemmer: “I tend to prefer intuitive or self-evident interfaces that just disappear and don't need too much explanation, like a shadow. This adds theatricality to the pieces because already people have a sophisticated vocabulary of what can be done with a shadow”, N. Mounajjed, *Interview*, cit., p. 33.

zio e lo statuto ambivalente del nostro rapporto con esso. Questo aspetto è stato variabilmente declinato a partire dall'installazione visivo-sonora *Re: Positioning Fear* (1997) attraverso una molteplicità davvero straordinaria di invenzioni sciografiche, tra cui spiccano, per intensità concettuale, le immagini sincretiche di *Body Movies* (2001) e di *Under Scan* (2005), le ombre uditive di *Frequency and Volume* (2003), le proiezioni interattive di *Sustained Coincidence* (2007) o di *Airborne Projection* (2013). Caratterizzate complessivamente da un'interpretazione dell'ombra come alter-ego medializzato del corpo (ombra-scrittura, ombra-voce, ombra-linguaggio ecc.), queste installazioni tendono a rendere osservabile il meccanismo attraverso cui, nell'ambiente, il corpo-medium agisce innescando un processo di reazioni concatenate e co-dipendenti, alimentate dalla presenza simbolica e concreta della "macchia negativa" (Stoichita).

In *Airborne Projection*, installazione sciografica commissionata dal Chrysler Museum per lo spazio pubblico di Norfolk, Lozano-Hemmer lavora in particolare sulla frattura che il corpo-ombra proietta all'interno di un ambiente mediale precostituito – che può andare dalla sala di un museo alla piazza di una città –, predisposto affinché sulla superficie di un'ampia parete vengano proiettate, in tempo reale, le notizie di diverse testate giornalistiche. Gli spettatori che si avvicinano per leggerle generano un'ombra che rende impossibile la fruizione del testo mentre un sistema computerizzato rintraccia le sagome scure sullo schermo e vi applica digitalmente l'immagine di un fumo che contribuisce a cancellare la scrittura e a farne "evaporare" le lettere. L'effetto è quello di un'esperienza contraddittoria, nella quale lo spazio costruito per una partecipazione diretta da parte dello spettatore viene attraversato e, al contempo, desemantizzato. *Airborne Projection* si configura, più precisamente, come una moderna camera magica in cui l'effetto speciale dell'ombra, quasi autonomizzato rispetto al suo referente corporeo in una nuova fantasmagoria digitale, agisce nell'ambiente acquisendo, come suggerisce Mauro Carbone, lo statuto di uno schermo opaco: "La figura dell'ombra si basa proprio sull'inscindibilità tra un corpo che si pone come 'schermo negativo' [...] e la superficie complementare che funziona come 'schermo positivo', o superficie che mostra, presentando l'ombra"³⁵. Anche in *Under Scan*, nonostante una diversa impostazione generale, l'ombra-schermo diventa occasione di creazione di un diverso regime di visibilità e di autopercezione:

³⁵ M. Carbone, *Filosofia-schermi: dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2016, p. 104

qui la presenza dei visitatori, liberi di muoversi in un ampio spazio rischiarato dall'alto da una potente luce, è rilevata da un sistema di registrazione che, al loro passaggio, attiva migliaia di video-ritratti resi improvvisamente visibili all'interno delle ombre che essi proiettano sul suolo. Come risvegliati dalla presenza del partecipante, questi corpi-immagine (realizzati da volontari di diverse città inglesi) gli si rivolgono direttamente, "ospitati" alla stregua di fantasmi o doppi all'interno del suo "schermo negativo". Se in *Airborne Projection* l'ombra è cancellazione e nascondimento, che cela la scrittura e spezza la dialettica tra soggetto e ambiente, in *Under Scan* essa è, al contrario, luogo di disvelamento e rappresentazione, mostra l'invisibile (anzi, l'invisibilità) e attiva un diverso vedere. In un caso e nell'altro, tuttavia, l'ombra assume, come vuole Carbone, una funzione schermica, anzi "auto-schermica": la distanza tra l'ombra generata e il corpo generante è un rispecchiamento che misura, in modo spesso perturbante, una continuità organica e, insieme, una possibile indipendenza mediale della prima dalla seconda. Lo si vede bene, per tornare al tema del ritratto, nella serie *Shadow Boxes*, costituita da opere realizzate a partire dal 2006 (le prime tre furono *Close-up*, *Third Person* e *Eye Contact*): l'incontro, lo scambio e il contatto ravvicinato tra uomo e dispositivo si "incarnano" in autoritratto ombra (un doppio, un fantasma) sulla superficie dello specchio-interfaccia³⁶.

Come lo schermo, infatti, anche l'ombra si colloca al centro di un possibile dialogo ambientale tra le parti, che unifica e, al tempo stesso, in forme paradossali e talvolta perturbanti, rende evidenti. Seguendo la riflessione che Carbone organizza intorno al concetto di archi-schermo, pensare l'ombra significa osservare la costituzione mediale del nostro stare in uno spazio e, di conseguenza, coglierne la valenza relazionale³⁷: riconoscere un'ombra come immagine di sé comporta infatti la comprensione del corpo come proto-medium e dello schermo come superficie-medium³⁸. In breve, un

³⁶ In *Eye contact* (2006), in particolare, la presenza del visitatore è registrata sulla superficie di uno schermo e riprodotta come sagoma-ombra al cui interno si attivano centinaia di video-immagini di altre persone, vivacizzando l'ombra secondo una dinamica di piccole figure in miniatura; in *Third Person* (2006), invece, il proprio ritratto sullo schermo è un'ombra disegnata dall'insieme di molti verbi del dizionario declinati alla terza persona singolare, come a sottolineare, anche grammaticalmente, un'operatività dinamica, interna alla rappresentazione, vitalisticamente animata dal linguaggio.

³⁷ Il tema dell'ombra è stato toccato per la prima volta sotto questo profilo all'interno del convegno lionese *L'empathie à l'épreuve de l'interface écran*, Université Jean Moulin Lyon 3, 6-7 marzo 2017. Si veda anche M. Carbone, *La cameretta di Miguel come ambiente mediale*, in *Ambienti mediali*, cit., pp. 221-229.

³⁸ M. Carbone, *Filosofia-schermi*, cit., pp. 102-109.

processo immaginativo che coglie nell'ombra la relazione pura, da un lato rilevando la connotazione materiale e plastica del corpo e, dall'altro, sovra-significando l'accezione architettonica e fisica della superficie-schermo.

Nell'ombra, quindi, almeno per come la interpreta Lozano-Hemmer, è sempre in atto il riconoscimento, rischioso, del nostro esserci, tra affermazione del corpo presente e sua evaporazione. Secondo una bella definizione di Belting, del resto, l'ombra è "garanzia e rapina del corpo, indice e manifestazione fugace e variabile, negazione del corpo a cui si sottraggono contorni e sostanza"³⁹: in breve, una presenza assente. Più precisamente, l'ombra, vero e proprio *leitmotiv* della poetica di Lozano-Hemmer, emerge come la più esplicita testimonianza di quell'oscillazione caratteristica degli ambienti mediali contemporanei di cui si è detto nella prima parte del saggio, e che si gioca al confine tra libertà e programmazione, tra creazione e automatismo, tra una medialità vissuta come condizione fondante e una medialità esercitata, a gradi diversi di consapevolezza, nella tecnica. Attraverso l'ombra – suscettibile, come si è visto, di attribuzioni e comportamenti molteplici –, Lozano-Hemmer svolge una riflessione sullo statuto potenzialmente fantasmatico del soggetto mediale (e, correlativamente, sullo statuto corporeo dell'invisibile), chiamandoci a fare esperienza di un margine e a toccare la vaga periferia che si apre tra la nostra presenza fisica e l'incertezza del territorio virtuale. Affidando all'arte, come vuole Montani, "una inesauribile riorganizzazione creativa e interattiva della relazione tra il cyber spazio e lo spazio reale"⁴⁰, tutta l'opera di Lozano-Hemmer mira a fare dell'ambiente artistico uno spazio altro, "rovesciato", una frattura nel cuore della mediazione contemporanea, di volta in volta insistendo sulle strutture, i processi e gli attori che la definiscono. Un "gioco" interattivo in cui la "macchinazione" artistica, condotta quasi sempre a partire dall'impegno di tecnologie digitali, ha di mira, prima di tutto, una riflessione sulla natura percettiva, affettiva e relazionale della mediazione: ciò che essa addita, lavorando sulle "impressioni" delle nostre parole e delle nostre azioni nel mondo che abitiamo, è, in fondo, la radicalità stessa della mediazione, il fatto che "tutti i corpi (che siano essi umani o non umani) sono fondamentalmente dei media e la vita stessa è una forma di mediazione"⁴¹.

³⁹ H. Belting, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2011, p. 233.

⁴⁰ P. Montani, *Prolegomeni a una "educazione tecno-estetica"*, in "Mediascape Journal", n. 5, 2015, p. 81.

⁴¹ R. Grusin, *Radical Mediation*, cit., p. 236.

Biografia

Luca Malvasi è professore associato presso l'Università degli Studi di Genova, dove insegna *Storia e analisi del film* ed *Elementi di cultura visuale*. È membro del comitato direttivo del semestrale "La Valle dell'Eden", redattore di "Cineforum", collaboratore di "L'indice dei libri del mese". Tra i suoi libri: *Mulholland Drive* (Lindau, 2008), *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo* (Kaplan, 2013), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche* (con G. Carluccio e F. Villa, Carocci, 2015), *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d'analisi* (Carocci, 2017), *Il linguaggio del cinema* (Pearson, 2019).

Lorenzo Ratto ha conseguito il Dottorato di ricerca in Storia dell'Arte presso l'Università degli Studi di Genova. Il suo progetto di dottorato si è concentrato sul rapporto tra arte e spiritualità in età post-tridentina. Si è occupato inoltre di scultura genovese in legno settecentesca e di alcuni aspetti della cultura visuale contemporanea tra cinema e arti visive. Il suo progetto dottorale si concentra sulle implicazioni formali, teoriche e religiose della pittura a lume di notte in Italia tra XVI e XVII secolo.

Bibliografia

- Babbage, C., *The Ninth Bridgewater Treatise* (1837), Cambridge University Press, New York 2009. Barra L., Ortoleva P., "Il vento soffia sulla linea di confine": *Il medium come frontiera e il caso della televisione*, in "Fata Morgana", n. 33, Pellegrini Editore 2017, pp.17-35.
- Belting, H., *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Fink, München 2001; tr. it. *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2011.
- Bruno, G., *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, The University of Chicago Press, Chicago, 2014.
- Bourriaud, N., *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, Dijon 2001; tr. it., *Estetica relazionale*, Post-Media, Milano 2010.
- Carbone, M., *Filosofia-schermi: dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2016.
- ID., *La cameretta di Miguel come ambiente mediale*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 221-229.
- Casetti, F., *Che cosa è uno schermo oggi*, in "Rivista di estetica", n. 55, 2004, pp.103-121.
- ID., *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp.111-138.
- Dasgupta, S., *It Began whit Babbage. The Genesis of Computer Science*, Oxford University Press, New York 2014.
- De Certeau, M., *L'invention du quotidien*, Gallimard, Paris 1990; tr. it., *L'invenzione del*

- quotidiano, Edizioni Lavoro, Roma 2001.
- Diodato, R., *Metafore dell'ombra*, in F. Botturi, F. Totaro, C. Vigna (a cura di), *La persona e i nomi dell'essere. Scritti di filosofia in onore di Virgilio Melchiorre*, Vita e Pensiero, Milano 2002, pp. 349-371.
- Durham Peters, J., *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, Chicago University Press, Chicago 2015.
- Flusser, V., *Bilderstatus*, in C. Joachimides, N. Rosenthal (a cura di), *Metropolis*. Internazionale Kunstausstellung Berlin, Stuttgart 1991; tr. it., *Lo status delle immagini*, in V. Flusser, *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 61-78.
- Galloway, A., Thacker, E., Wark, M. (a cura di.), *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*, The University of Chicago Press, Chicago 2014.
- Griffero, T., *Atmosferaologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano 2017².
- Grusin, R., *Radical mediation*, in "Critical Inquiry", vol.42, n.1, 2015, pp. 124-148; tr. it., *Radical mediation* in R. Grusin, A. Maiello (a cura di.), *Radical mediation: Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini Editore, Cosenza ANNO, pp. 221-268.
- Grusin, R., *Datamediation*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp.165-178.
- Hyman, A., *Charles Babbage: Pioneer of the Computer*, Princeton University press, Princeton 1985.
- Lozano-Hemmer, R., *Pseudomatismos/Pseudomatisms*, catalogo dell'esposizione (29 ottobre 2015 – 27 marzo 2016) MUAC – Museo Universitario Arte Contemporáneo, Mexico City 2016.
- Milner, M., *L'envers du visible: Essai sur l'ombre*, Seuil, Paris 2005.
- Montani, P., *Prolegomeni a una "educazione tecno-estetica"*, in "Mediascape Journal", n. 5, 2015, pp.72-82.
- Montani, P., Cecchi, D., Feyles, M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Mounajjed, P., *Interview with Rafael Lozano-Hemmer*, in Lozano-Hemmer R., Hill D., (a cura di), *Under Scan*, catalogo dell'esposizione, East Midlands Development Agency 2005-2006, pp. 28-41.
- Ozóg, M., *Surveilling the surveillance society: the case of Rafael Lozano-Hemmer's installations*, in O. Remes, P. Skelton (a cura di.), *Conspiracy Dwellings: Surveillance in Contemporary Art*, Cambridge Scholar Publicatios, Newcastle upon Tyne 2002, pp. 95-112.
- Ravetto-Biagioli, K., *Shadowes by Images: Rafael Lozano-Hemmer and the Art of Surveillance*, in "Representations", 2010, n. 3, pp. 121-143.
- Somaini, A., *"L'oggetto attualmente più importante dell'estetica". Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione"*, in "Fata Morgana", n. 20, 2013, pp.117-147.
- Stoichita, V., *A short history of the shadow*, Reaktion Book, London 1997; tr. it. *Breve storia dell'ombra: dalle origini della pittura alla Pop Art*, Il Saggiatore, Milano 2015.

Sitografia

<http://www.lozano-hemmer.com>

<https://phi-centre.com/en/post/en-rafael-lozano-hemmer/>

Normalizzare l'immersione spettatoriale

Talking is Not Always the Solution di Omer Fast

Vincenzo Estremo, Francesco Federici¹

Abstract

Le pratiche artistiche contemporanee si intersecano con la questione del dispositivo e degli ambienti mediali, di particolare importanza nell'attuale panorama, rifacendosi spesso a un contesto legato alla fine della specificità mediale. Alcuni artisti, come Omer Fast, decidono di legare l'esperienza spettatoriale alla costruzione di un *ambiente* in grado di modificare la gestione della percezione che viene così ampliata fino a un livello corporeo e tattile, chiedendo allo spettatore un'immersione in uno spazio ridefinito, come nella mostra *Talking is not always the solution* (2016-17). Partendo da quest'ultima si vuole considerare la funzione degli ambienti mediali nelle pratiche audiovisive contemporanee, riflettendo sia sulla loro dimensione *materiale* che sul loro ruolo nel ridefinire l'effetto del reale in ambito cinematografico.

Artistic practices often intersect with the question of the *dispositif* and with media environments. This kind of works have relevance in the current artistic landscape and often refers to a context linked to the end of medium specificity. Some artists like Omer Fast, recently decided to link the spectatorial experience to the construction of an environment that has the ability of modifying the management of perception, and thus expands to a bodily and tactile level which asks the spectator to immerse herself/himself in a redefined space, as it happens in the exhibition "Talking is not always the solution" (2016-17). Starting from this case study we want to consider the role of media environments in contemporary audiovisual practices in order to reflect on both their *material* dimension(s) and on their role in redefining the effect of reality in the cinematographic field.

Keywords

Site; immagini in movimento; arte contemporanea; materialità; ambiente mediale

Site; moving images; contemporary art; materiality; media environment

¹ Sebbene questo lavoro sia il risultato di una continua e stretta collaborazione, i paragrafi *Normalizzare* e *Spazi familiari* sono stati scritti da Vincenzo Estremo mentre i paragrafi *Luoghi per la visione* e *Spazi performativi* sono stati scritti da Francesco Federici. *L'Introduzione* e *Qualche riflessione* sono invece stati scritti a quattro mani.

Osservare l'arte contemporanea permette da ormai molto tempo di analizzare alcune forme progettuali che vanno a incrociarsi con le pratiche cinematografiche e più in generale mediali. L'introduzione delle immagini in movimento nel contesto artistico ha permesso, come vedremo in seguito, di riconsiderare alcuni concetti come quello di dispositivo e medium alla luce dell'evoluzione dell'esperienza spettatoriale nell'ambito museale. Questo permette anche di osservare la permeabilità di concetti e pratiche fra diversi spazi sociali e di considerare l'esperienza viva all'interno di una più ampia cultura visuale, meno coinvolta da delimitazioni di campo o di settore. Queste esperienze ricorrono sempre più spesso a tecnologie capaci di estendere e riorganizzare il campo del visibile, appropriandosi di elementi iconici, tattili e virtuali e di componenti non propriamente riconducibili all'arte contemporanea, una sostanziale estensione delle possibilità di descrivere e commentare i fatti della contemporaneità che si lega all'inevitabile impatto culturale dei media. Una dimensione sempre più complessa e che travalica il panorama prettamente visivo e si costruisce e si articola in una vera partecipazione mediale. L'arte contemporanea e più in generale l'esperienza artistica, come del resto quella cinematografica, risponde ad alcune suggestioni che sono dettate dalla sua storia e dalle sue diverse evoluzioni², ma rimane uno dei più fecondi terreni di osservazione per comprendere la reciproca influenza dei media e per analizzare, almeno in alcune sue componenti, il concetto di atmosfera mediale. Nel presente testo si lavorerà alla descrizione e definizione di una specifica forma di esperienza percettiva delle immagini in movimento, resa possibile dalla rilocalizzazione delle immagini in spazi architettonicamente, scenograficamente e narrativamente articolati. Un'esperienza significativa della moltitudine linguistica che caratterizza il *mediascape* contemporaneo con cui l'arte interagisce di continuo. Un nuovo e possibile dispositivo, risultante dalle rinnovate possibilità di ripensare il rapporto tra immagini in movimento e *milieu* mediale e i cui effetti travalicano l'ambito estetico, sconfinando nella dimensione sociale e politica delle immagini stesse.

² Cfr. M. Perniola, *L'arte espansa*, Einaudi, Torino 2015.

Parlare di ambienti mediali e azioni artistiche richiede in prima istanza una riflessione sui luoghi della visione. Sebbene gli spazi che ospitano oggi le immagini in movimento possano essere associati a diversi modelli sociali e istituzionali, nel caso del percorso che vorremmo proporre in questa sede è fondamentale guardare a un processo che ha coinvolto e coinvolge tuttora le molteplici e ininterrotte interferenze fra cinema e arte contemporanea. In quest'ottica l'architettura dello spazio di visione nonché la sua interpretazione da parte dei *costruttori* di quello spazio – l'artista, il curatore, lo scenografo – e da parte di chi osserva e percepisce – lo spettatore/visitatore – si pone come uno dei nodi da analizzare andando a toccare di conseguenza proprio lo statuto dello sguardo e dell'esperienza spettatoriale.

In coda a una lunga serie di riflessioni sul tema, Erika Balsom nota proprio come nella letteratura artistica e cinematografica si trovi spesso un'opposizione più o meno netta fra lo spettatore passivo della sala cinematografica e quello attivo della galleria d'arte.

The assumption here is that the movie theater constitutes a space of ideological regression, whilst the gallery is a clear-sighted realm exempt from such mystification. Cinematic spectatorship functions as a kind of straw man against which the inherent critical value of gallery spectatorship is asserted. The movie theater is a space of disciplinary confinement; the gallery is a space of freedom.³

Del resto, quando agli inizi degli anni Novanta, i lavori di cinema esposto si affacciavano sulla scena museale europea, un osservatore come Jean-Christoph Royoux scriveva che il *cinéma d'exposition* aveva prodotto come conseguenza "l'invention d'un rapport *démocratique* à l'œuvre d'art"⁴ e, sempre sull'onda di questi lavori, altri continueranno, negli anni successivi e fino a oggi, a contribuire alla comprensione di uno spettatore in bilico fra una posizione attiva e passiva, come nel più classico dispositivo cinematografico⁵.

³ E. Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013, p. 50.

⁴ J.-C. Royoux, *Pour un cinéma d'exposition 1: Retour sur quelques jalons historiques*, in "Om-nibus", n. 20, 1997, p. 10.

⁵ Tra i molti D. Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du cinéma, Paris 2002; C. Fowler, *Room for Experiment. Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija-Liisa Ahtila*, in "Screen", 45, n. 4, 2004; P.-A. Michaud (a cura di), *Le Mouvement des images*,

In questo contesto diviene chiaro come il riferimento all'arte contemporanea sia fondamentale, non solo per l'analisi del lavoro di Omer Fast che proporremo in seguito, ma per le ormai evidenti, reciproche influenze fra le trasformazioni dell'arte contemporanea e del cinema sulla questione del dispositivo e conseguentemente dello statuto spettatoriale, considerando anche come sia stato superato l'utilizzo del criterio della spazialità come elemento distintivo fra una presunta appartenenza da parte dell'autore dell'opera al mondo dell'arte o a quello del cinema⁶.

Erika Suderburg, in un importante testo sulle installazioni, scrive come l'inizio degli anni Duemila abbia rappresentato la coda di una serie di episodi, gesti e momenti artistici particolarmente interessanti e, in un certo senso, sconcertanti, legati in diversi modi all'arte delle installazioni, riconoscendo come una quantità pressoché inesauribile di lavori artistici ricadesse sotto ai termini *site specific* e *installazione*, entrambi con una storia molto complessa. In particolare, nel caso del primo, traccia una genealogia parziale:

Site specific derives from the delineation and examination of the site of the gallery in relation to space unconfined by the gallery and in relation to the spectator. As discursive terminology, *site specific* is solely and precisely rooted within Western Euro-American modernism, born, as it were, lodged between modernist notions of liberal progressiveness and radical tropes both formal and conceptual. It is the recognition on the part of minimalist and earthworks artists of the 1960s and 1970s that "site" in and of itself is part of the experience of the work of art. Robert Smithson's use of the terms *site* and *nonsite* to label his works that removed samples from exterior sites and placed them into the "neutral" space of the gallery demanded an expansion of what could be thought of as art.⁷

Potremmo legare questo percorso del *site* alla conclusione della specificità mediale, che ha influito sugli spazi fisici dell'arte e sulla costruzione dei lavori artistici, come evidenziato ancora da Suderburg: "Collectively the work of installation and site specificity engages the aural, spatial, visual, and environmental planes of perception and interpretation. This

Éditions du Centre Pompidou, Paris 2006; E. Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, *op. cit.*

⁶ J. Steetkamp, *Moving Images and Visual Art. Revisiting the Space Criterion*, in "Cinéma&Cie", vol. 9, n. 12, 2009, p. 65.

⁷ E. Suderburg (a cura di), *Space, Site, Intervention. Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000, p. 3-4, corsivi nel testo.

work grows out of the collapse of medium specificity and the boundaries that had defined disciplines within the visual arts beginning in the 1960s⁸. Senza dubbio le pratiche degli anni Sessanta e del decennio successivo hanno cambiato radicalmente il modo di fare e di intendere l'arte, andando a toccare le forme video e cinematografiche, anche nei percorsi legati alla temporalità della visione⁹, complicando il panorama delle immagini in movimento che progressivamente, ma seguendo una tradizione che risale talvolta a forme di spettacolo precinematografico, si sono inserite nella progettazione architettonica, in quella d'interni, in contesti sia pubblici che privati, nei percorsi urbani, nelle fiere e hanno infine trovato nuove forme nelle evoluzioni digitali e virtuali. Questo quadro così ricco e influenzato da diverse pratiche ha richiesto fin da subito una riflessione accurata sulla terminologia da impiegare, dando spesso prova della difficoltà nel trovare un lessico adatto e soprattutto condiviso e, come suggerisce Miwon Kwon, talvolta spostando il centro della riflessione dei lavori artistici realizzati su questa scorta in un "discursive realm" capace di funzionare esso stesso da *site*, ovvero "interrogating its currency in relation to aesthetic imperatives, institutional demands, socioeconomic ramifications, or political efficacy"¹⁰. È la stessa Kwon a legare questo sviluppo a un'analisi di James Meyer, il quale distingue fra un *literal site* e un *functional site*, il primo essendo *in situ*, un luogo effettivo e unico, il secondo non automaticamente legato a un luogo fisico. Quest'ultimo è infatti "a process, an operation occurring between sites, a mapping of institutional and discursive filiations and the bodies that move between them (the artist's above all). It is an informational site, a locus of overlap of text, photograph and video recordings, physical places and things"¹¹. Il richiamo a un valore che esula dalla spazialità del *site* serve a comprendere come le pratiche artistiche contemporanee godano di una complessità costruttiva, a livello concettuale, che le porta a essere il centro proficuo di sperimentazioni linguistiche, fra le quali il cinema e il video hanno una delle parti più importanti¹². Il concetto di

⁸ Ivi, p. 2.

⁹ P. M. Lee, *Chronophobia. On Time in the Art of the 1960s*, The MIT Press, Cambridge 2004.

¹⁰ M. Kwon, *One Place after Another: Site Specific Art and Locational Identity*, The MIT Press, Cambridge 2002, p. 28.

¹¹ J. Meyer, *The Functional Site; or, The Transformation of Site Specificity*, in E. Suderburg (a cura di), op. cit., p. 25.

¹² Cfr. N. Bourriaud, *Radical. Pour une esthétique de la globalisation*, Denoël, Paris 2009; tr. it. *Il radicante. Per un'estetica della globalizzazione*, postmedia books, Milano 2014.

site va infine visto in relazione con i concetti di dispositivo e medium¹³, debitori anch'essi di una lunga e complessa genealogia come recentemente mostrato¹⁴. Negli scambi fra questi tre concetti infatti la reciproca relazione fra cinema e arte contemporanea, in particolar modo attraverso il video, e i cambiamenti dello spazio espositivo si pongono come elementi principali per osservare le mutazioni dello spazio di visione e quindi le modifiche dell'ambiente che accoglie il lavoro artistico e l'atto della sua fruizione.

Normalizzazione

Volendo quindi contestualizzare il *climate* recente in cui il *site* per l'esposizione delle immagini in movimento ha prodotto correlazioni tra esperienze spettatoriali e ambienti immersivi, ci sarebbero da fare alcuni distinguo sulla natura stessa di questa immersività. Se da un punto di vista puramente tecnologico l'affermarsi di tecniche di proiezione sempre più precise e potenti ha rappresentato un naturale ampliamento delle possibilità linguistiche ed estetiche, dall'altro lato si è andata affermando una sorta di reazione teorica a queste stesse modalità espositive. In questo caso, volendosi occupare di questa seconda opzione, si inizierà col dire che essa rappresenta una sorta di ricostruzione ambientale riflessiva, in cui la *mimesis* iperrealista gioca un ruolo importante nel condizionare il significato finale delle installazioni di immagini in movimento. Per provare a spiegare questo fenomeno è necessario partire dall'osservazione dello spazio della società in cui avvengono queste esperienze. Un'azione che intende andare oltre la (ri)costruzione sociale della sfera del visibile per spingersi verso l'individuazione delle "costruzioni visuali del sociale", come direbbe William John Thomas Mitchell¹⁵. A partire da queste premesse, si proverà ad avanzare delle ipotesi di analisi sulle ragioni delle particolari condizioni

¹³ Cfr. F. Federici, *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*, Forum, Udine 2017, p. 69 e ss.

¹⁴ Cfr. F. Kessler, *Notes on dispositif*, 2007, <http://www.hum.uu.nl/medewerkers/f.e.kessler/Dispositif%20Notes11-2007.pdf>, s.p. (ultima consultazione 10 aprile 2019); F. Casetti, *La questione del dispositivo*, in "Fata Morgana", n. 20, 2013; A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016; C. Saba, *Medium/media, arte*, in "Fata Morgana", n. 33, 2017.

¹⁵ W.J.T. Mitchell, *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2015, tr. it., *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Johan e Levi, Milano 2018, p. 23.

espositive, tentando di individuare il modo in cui, a una certa apertura linguistica sia corrisposta una parallela normalizzazione delle esperienze estetiche. Per fare ciò, si guarderà a uno specifico caso studio, illustrando i nessi, i limiti e le concatenazioni che caratterizzano l'apparato espositivo dei lavori di Omer Fast nella mostra *Talking is not always the solution* (2016) svoltasi al Martin-Gropius-Bau di Berlino.

Per *Talking is not always the solution* (2016), gli architetti dello Studio Miessen – in collaborazione con lo scenografo Heike Schuppelius – hanno sviluppato, sotto indicazione di Omer Fast, diverse tipologie di sale d'attesa che si snodano attraverso la mostra come una serie di spazi interstiziali caricati di un particolare valore ideologico. Questi luoghi sono la riproduzione fedele di alcuni spazi della nostra contemporaneità. Fast ha deciso di installare i suoi lavori video provando a fare in modo che questi si confondessero completamente con l'ambiente. Se le esperienze percettive dipendono dalle condizioni in cui ci troviamo, è altrettanto vero che il dibattito intorno ai media si è sviluppato ben oltre la prospettiva McLuhaniana. Sostenere che l'immersione polisensoriale negli spazi mediali si è andata intensificando a partire dall'aumento delle esperienze spettatoriali mediante protesi tecnomorfe e grazie al perfezionamento delle tecniche di esposizione audio-video delle immagini in movimento, significherebbe avallare una *medium specificity* da cui l'arte si è andata smarcando con sempre più convinzione¹⁶. Vi sono fattori collaterali, ma non liminali, che hanno a che vedere con l'affermarsi dell'accessibilità tecnologica degli apparati digitali. L'occupazione capillare dei media degli spazi che ci circondano ha quindi delle conseguenze politiche e sociali che si legano alla ridefinizione del concetto di *dispositivo*¹⁷. Nel caso di Omer Fast ci troviamo di fronte a un'immersione che non è sintomatica degli elementi tecnologici, ma che riflette sottilmente gli epifenomeni della stessa cultura digitale rintracciabili nelle mutazioni dell'organizzazione sociale. Volendo partire dal concetto di modernità liquida di Zygmunt Bauman¹⁸, è possibile osservare come il sociologo e filosofo polacco abbia lavorato proprio alla definizione di alcune conseguenze di queste immersioni, descrivendo gli effetti del digitale mediante l'enumerazione delle caratteristiche di una società in cui a dominare sono la vita e il la-

¹⁶ A. Pinotti, A. Somaini, *op. cit.*, p. 159.

¹⁷ F. Casetti, *op. cit.*, pp. 21-24.

¹⁸ Cfr. Z. Bauman, *Liquid Modernity*, Polity, Cambridge 2000, tr. it., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2011.

voro incorporeo. La diffusione dei mezzi digitali agevola la creazione di spazi in cui è possibile un'immersione completa e costante ma del tutto eterogenea, spazi in cui le attività umane vengono avvolte, inghiottite e assoggettate. All'interno di questi macro contenitori emergono delle micro-condizioni mediali che sono come bolle in cui rifugiarsi al fine di trovare un nuovo luogo di fruizione¹⁹. La relazione di costante tensione tra queste due espressioni, quella del rumore dei macro apparati mediali e quella delle isole di concentrazione personale, sono il frutto di una condizione produttiva tipica della società contemporanea. Una condizione che non si pone più in una prospettiva posizionale, ma che è contraddistinta dall'assemblaggio di fenomeni eterogenei in qualche modo connessi tra loro. In questo caso, si intende affrontare proprio la tensione esistente tra gli aspetti fenomenici di quelle esperienze mediali che volutamente riproducono le caratteristiche distintive della società contemporanea fatta di incertezze, instabilità, complessità, mutevolezza e gli intenti narrativi di queste stesse esperienze, al fine di mostrare in che modo questa normalizzazione estetica attui un processo cine-dialettico o icono-dialettico. Mark Fisher ha descritto l'uniformazione sociale di cui si accennava, come una condizione di *capitalist realism*²⁰, ovvero uno *status* socio economico in cui non esistono alternative al capitalismo, il cui ultimo stadio sembra essere stato propiziato dall'affermazione della cultura digitale²¹. In questa prospettiva avviene definitivamente il rovesciamento del mito della tecnologia capace di liberare l'uomo dal lavoro e si crea una condizione sistemica di avanzato sfruttamento, in cui l'immersione continua dell'uomo nel lavoro produce una subalternità a forme di lavoro deterritorializzanti. La scrittura di Fisher, mimetica e totalmente aderente alla sua contemporaneità, prende le mosse dalla riconsiderazione critica del post-11 settembre per arrivare a descrivere i primi sintomi di quella lenta e inesorabile scomparsa del futuro come prospettiva eccitante e positiva. Fisher racconta le esperienze dell'oggi, sottolineando con preoccupazio-

¹⁹ F. Casetti, *op. cit.*, pp. 13; G. Bruno, *Public Intimacy. Architecture and the Visual Arts*, MIT Press, Cambridge 2007.

²⁰ M. Fisher, *Capitalist Realism. Is There No Alternative?*, Zero Books, New York 2009, tr. it., *Realismo Capitalista*, NOT, Roma, 2018.

²¹ F. Jameson, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London 1991, tr. it., *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma 2007. Secondo Jameson il terzo salto tecnologico nell'evoluzione capitalistica è dovuto all'invenzione dei motori nucleari e della cibernetica. Una condizione che inaugura una nuova era meccanica capace di plasmare le forme elementari della percezione umana, e di elaborare, produrre ed esprimere cultura.

ne il ritorno fantasmatico a un passato sempre più irrealista e nostalgico. La mancanza di futuro o l'assenza di alternative²², questa immersione normalizzante in una condizione di riproposizione mimetica della realtà circostante, produce quindi, una rifrazione del senso stesso dei contenuti fruiti. Una deviazione intenzionale del testo filmico rispetto alla sua direzione originaria, che si viene a creare a partire da un'inversione delle apparenze e da una completa estraneità al mondo che questo stesso ambiente mediale riproduce con precisione.

Spazi performativi

La scelta di Omer Fast segue, del resto, uno degli ultimi sintomi di un richiamo a essere attenti non solamente al contenuto (il racconto della guerra), ma al contenitore. Lo spazio che Fast e lo studio Miessen scelgono di rappresentare rientra in quel *performance space*²³ che deriva, ancora una volta, dalle pratiche multimediali che hanno coinvolto il video negli anni Settanta, attraverso l'uso della performance come mezzo artistico necessario alla percezione delle immagini. In *Talking is not always the solution* non assistiamo alla performance dell'artista, ma abbiamo quella necessaria architettura della spettatorialità dello schermo²⁴ che obbliga lo spettatore a inserirsi nell'ambiente mediale e ad agire lui stesso come performer. Questa attivazione dell'azione dello spettatore non è costruita in opposizione alla visione statica della sala cinematografica, ma modifica la percezione dell'ambiente. Può essere visto inoltre come un riuscito richiamo alla fugacità della visione televisiva, anch'essa interessata nel più ampio percorso sull'evoluzione del dispositivo e del *site*. Frank Kessler in un dialogo con Dominique Chateau et José Moure, nel quale vengono attraversati alcuni concetti cardine legati al dispositivo, si ferma a riflettere sullo schermo televisivo:

[...] also with television we have more than one viewing situation and in any event we can note quite important historical changes. In the 1950s

²² Il punto da cui si parte è lo slogan "There is no alternative" (TINA) usato spesso dall'ex primo ministro conservatore inglese Margaret Thatcher per descrivere l'inevitabile processo di egemonia dell'ideologia neoliberista.

²³ N. Kaye, *Multi-Media. Video – Installation – Performance*, Routledge, London 2007.

²⁴ K. Mondloch, *Screens. Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.

and 1960s, television mainly was a family viewing experience, and television historians have analyzed how the coming of television also modified the whole set-up of the living room, with the TV set becoming a focal point.²⁵

Sebbene le architetture realizzate dalla Studio Miessen e da Omer Fast rappresentino dei luoghi pubblici è difficile escludere per questo motivo a priori una riflessione legata all'evoluzione dello schermo. Certamente i lavori di Fast risentono del cambio di percezione dell'evento bellico che c'è stato dalla guerra del Golfo in poi e, più in generale, dell'inarrestabile flusso di notizie al quale siamo sottoposti nei luoghi pubblici. Scrive Serge Daney in un testo ripreso per una mostra dal titolo *In media res. Information, contre-information* (2003):

La télé est regardée parce qu'elle est tout ce qu'il y a de réaliste. Elle dit vrai et elle informe absolument. Elle est la pollution vraie de notre oxygène mentale. On ne se révolte pas plus contre la télé qu'on ne cesse de respirer au nom de l'écologie. À un détail près, cependant: le seul monde dont elle ne cesse de nous donner des nouvelles [...] c'est le monde vu du pouvoir (comme on dit "la terre vue de la lune"). C'est là sa seule réalité. Comment saurions-nous, sans elle, qui a du pouvoir et qui n'en a pas?²⁶

Il ricreare fedelmente al Martin-Gropius-Bau la sala d'aspetto di un ufficio immigrazione tedesco (*Ausländerbehörde*) o quella di uno studio medico e di un aeroporto ci colloca in una dimensione in qualche modo abituale e ci offre la possibilità di osservare le immagini così rilocate all'interno di una più ampia riflessione sulla comunicazione. Come scrive Daney la televisione mostra e ci dice chi ha potere e chi non ne ha: sostituire alle immagini televisive il lavoro di Omer Fast all'interno di uno spazio d'arte assegna a quelle immagini un segno di potere che supera la posizione già *privilegiata* che avrebbero assunto in una installazione inserita nel contesto di uno spazio di una galleria museale percepibile dal punto di vista architettonico e istituzionale. Come dichiarato anche dagli scenografi del lavoro, nell'opera di Fast è presente un riferimento ai non luoghi e alle esperienze della surmodernità, come teorizzato da

²⁵ F. Kessler, D. Chateau, J. Moure, *The Screen and the Concept of Dispositif – A Dialogue*, in D. Chateau, J. Moure (a cura di), *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016, p. 271.

²⁶ S. Daney, *Montage obligé. La guerre, le Golfe et le petit écran*, in E. Zabunyan, D. Perreau, S. Jamet, *In media res. Information, contre-information*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2003, p. 17.

Marc Augé nei primi anni Novanta²⁷ e a come queste stesse esperienze siano ormai acquisite e viste come normali azioni quotidiane.

Spazi familiari

In *Talking is not always the solution* gli spazi delle rappresentazioni e la rappresentazione degli spazi chiama quindi in causa il concetto di ambiente familiare e la reazione spettatoriale a tali luoghi. Le sale d'attesa sono sia il re-enactment di realtà fenomenologicamente familiari e riconoscibili che contenitori per immagini in movimento. L'artista sceglie di rinunciare a proiezioni in *blackbox* per installare i lavori negli stessi monitor televisivi che solitamente abitano degli spazi riconosciuti in un sottile scarto da domestico a familiare²⁸. Fast predispone un'esperienza spettatoriale in cui l'immersione in ambienti ricostruiti possa produrre un livello di comprensione basato sull'osservazione di due aspetti peculiari quali contenuto e forma. L'artista ci tiene a contestualizzare l'esperienza in questi ambienti sostenendo che "these are spaces where productive time is suspended, where we feel like we're frozen in a way and we're part of a bigger system". Queste sale sono corpi della contemporaneità²⁹ che funzionano da catalizzatori e ripetitori di esperienze, ripropongono alcune delle condizioni in cui è possibile fruire le immagini del mainstream mediatico e offrono agli spettatori un oggetto da esperire e un contesto riconoscibile in cui farlo. L'interesse dell'artista è quello di sfiorare i limiti dell'"expressive, figurative dimensions of collage"³⁰ dichiarando la progenie e la destinazione di quelle stesse immagini. Tutti i lavori in mostra tendono a palesare la forza figurativa dell'immagine e ad articolare discorsi e narrazioni che agevolano un'analisi storico-critica della condizione socio politica contemporanea. Nel caso di *CNN Concatenated* (2002), lavoro installato all'interno dell'*Ausländerbehörde*, Omer Fast si confronta con l'idea di narrazione del network televisivo statunitense e lo fa decostruendone il racconto giornalistico in modo da creare un nuovo testo a partire da parole preesistenti.

²⁷ M. Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Le Seuil, Paris 1992, tr. it., *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 1993.

²⁸ R. Silverstone, *Television and everyday life*, Routledge, London 1994, tr. it., *Televisione e vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2000, p. 49.

²⁹ I. Pezzini, L. Spaziantè (a cura di), *Corpi mediali. Semiotica e contemporaneità*, ETS, Pisa 2014.

³⁰ Arthur P., *On the virtues and limitations of Collage*, in "Documentary Box", n. 11, 1997.

Il progetto di Fast inizia subito dopo l'11 settembre e riscrive la narrazione giornalistica della cosiddetta Guerra al Terrore. L'artista invita a mettere in discussione l'autenticità della narrazione del conflitto afgano e sembra chiedersi "di che guerra sta parlando la CNN?". Un dubbio evidentemente connesso alla ricorsività delle immagini giornalistiche del post-11 settembre e all'omologazione iconica e testuale della comunicazione del network statunitense, che Fast intende raccontare in modo da organizzarne i contenuti e il contenitore. Il messaggio trasmesso dal video non è quello originariamente concepito dai media, ma quello che lui vorrebbe sentire³¹. Nell'accumulo e nel riuso delle immagini della CNN l'artista devia il significato originario del messaggio televisivo³² attraverso un collage fatto di frammenti temporalmente limitati alla pronuncia di una sola parola. Il tutto viene rilocato spazialmente in un contesto che dialoga con il contenuto del video in virtù delle conseguenze delle campagne militari post-11 settembre: immigrazione, riconsiderazione del concetto di stato nazione, recrudescenza dello scontro est ovest, etc. Cosa sia vero, oppure quale sia il rapporto tra la realtà e il suo *frame* televisivo, viene messo in questione attraverso la complessità dell'azione dell'artista. Fast si sostituisce concettualmente alla figura del regista e del produttore televisivo in modo da articolare e rivelare i meccanismi della trasmissione mediatica in cui la verità non è decisa da chi sta in fronte alla videocamera, ma da chi sceglie cosa la videocamera deve inquadrare e dove porre il set delle riprese.

Qualche riflessione

La scelta di analizzare questa mostra di Omer Fast è stata dettata dal felice dialogo che l'artista è riuscito a costruire fra contenuto e contenitore, fra il racconto prodotto dalle immagini e la dimensione immersiva che è stata costruita intorno a esse. Sebbene non sia l'unica soluzione espositiva scelta da Fast, questa mostra rimane probabilmente fra gli esempi più interessanti che si possano osservare di immagini in movimento inserite in contesti spaziali pensati per non essere semplice complemento del lavoro o involucro architettonico bensì per essere parte dell'opera. L'effetto del

³¹ S. Basilico, *The Editor*, in Id. (a cura di), *CUT. Film as Found Object*, Milwaukee Art Museum, Milwaukee 2004, p. 34.

³² N. Brenez, *Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental*, in "Cinémas", vol. 13, nn. 1-2, 2002, p. 53.

“reale” cinematografico viene da Fast decostruito e ricomposto a favore di un’esperienza spettatoriale completa, impostata sulla fruizione di ambienti mediali ricostruiti per essere immersivi perché capaci di includere lo spettatore in un articolato paesaggio atmosferico con il fine di isolarlo dal contesto artistico solitamente marcato dalla costruzione architettonica del *white cube* e dalle sue declinazioni legate alle immagini in movimento³³. Se con il suo lavoro Omer Fast insiste sull’indistinguibilità tra la vita e l’arte, sulla confusione esistente nel comprendere cosa sia finzione e cosa sia realtà, il nostro obiettivo è stato quello di avanzare delle ipotesi e di disegnare delle mappe critico interpretative per cercare di abbracciare la sua produzione visiva. Il tentativo è stato quello di lavorare sulla comprensione del contesto mediatico e sulla capacità dei media di influenzare, al di sopra della soglia individuale di ogni cittadino occidentale, la percezione dei fatti della contemporaneità. Avanzare quindi delle ipotesi su quale possa essere il ruolo del lavoro di Omer Fast nel mettere in discussione le informazioni, dirette e indirette, prodotte dai media, e sulla funzione degli spazi della quotidianità estrapolandone le qualità performative. La scelta delle sale d’attesa agisce sul coinvolgimento dello spettatore che diviene protagonista di un viaggio performativo, uno spostamento non solo fisico, da uno spazio all’altro, ma di una relazione tra il dentro e il fuori, tra il reale e il narrato, che completa e si completa con la performance delle immagini in movimento e con la loro rilocalizzazione in non-luoghi a noi del tutto familiari.

Biografia

Francesco Federici ha conseguito un Dottorato internazionale di ricerca in Studi audiovisivi presso l’Università degli Studi di Udine, in codirezione con l’Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. Svolge attività di ricerca e didattica presso l’Università del Molise. In precedenza ha insegnato presso l’Università Ca’ Foscari di Venezia e l’École supérieure d’art du Nord-Pas de Calais.

È l’autore di *Frammenti di cinema. Archivi e museografie d’artista* (2018) e *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento* (2017) e il curatore, con altri, dei volumi *Albert Serra. Cinema, arte e performance* (2018), *Extended Temporalities. Transient Visions in the Museum and in Art*

³³ M. Connolly, *The Place of Artist Cinema. Site, Space and Screen*, Intellect, Bristol-Chicago 2009.

(2016), *Cinema and Art as Archive. Form, Medium, Memory* (2014) e *Cinéma: immersivité, surface, exposition* (2013).

È inoltre uno dei direttori della collana editoriale "Cinema and Contemporary Art" (Mimesis International), curatore dell'omonima sezione della MAGIS International Film Studies Spring School e membro della redazione di "Cinergie".

Vincenzo Estremo ha conseguito un Dottorato internazionale di ricerca in Studi audiovisivi (Università di Udine e Kunstuniversität Linz). Ha curato mostre in Italia e in Europa, collaborando con il Van Abbemuseum, il Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado e il Salzamt Linz. Autore di contributi apparsi su riviste e antologie nazionali ed internazionali, ha pubblicato *Albert Serra, cinema, arte e performance* (2018), *Extended Temporalities. Transient Visions in the Museum and Art* (2016) e *Teoria del lavoro reputazionale* (2020). Al momento insegna "Teoria e metodo dei mass media" e "Curatela" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano. Estremo ha tenuto seminari presso l'Università la Sapienza di Roma e la Bilgi University di Istanbul. È inoltre uno dei direttori della collana editoriale "Cinema and Contemporary Art" (Mimesis International) e curatore dell'omonima sezione della MAGIS Gorizia International Film Studies Spring School. È tra i fondatori ed editor in chief del magazine online in lingua inglese DrosteEffect.

Bibliografia

- Arthur P., *On the Virtues and Limitations of Collage*, in "Documentary Box", n. 11, 1997.
- Augé M., *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Le Seuil, Paris 1992, tr. it., *Non luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 1993.
- Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- Basilico S., *The Editor*, in Id. (a cura di), *CUT. Film as Found Object*, Milwaukee Art Museum, Milwaukee 2004.
- Bauman Z., *Liquid Modernity*, Polity, Cambridge 2000, tr. it., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2011.
- Bourriaud N., *Radicant. Pour une esthétique de la globalisation*, Denoël, Paris 2009; tr. it. *Il radicante. Per un'estetica della globalizzazione*, postmedia books, Milano 2014.
- Brenez N., *Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental*, in "Cinémas", vol. 13, nn. 1-2, 2002.

- Bruno G., *Public Intimacy. Architecture and the Visual Arts*, MIT Press, Cambridge 2007.
- Casetti F., *La questione del dispositivo*, in "Fata Morgana", n. 20, 2013.
- Connolly M., *The Place of Artist Cinema. Site, Space and Screen*, Intellect, Bristol-Chicago 2009.
- Daney S., *Montage obligé. La guerre, le Golfe et le petit écran*, in E. Zabunyan, D. Perreau, S. Jamet, *In media res. Information, contre-information*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2003.
- Estremo V., *La distanza del visibile: 5.000 Feet is the Best*, in "Imago", n. 18, 2018.
- Federici F., *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*, Forum, Udine 2017.
- Fisher M., *Capitalist Realism. Is There No Alternative?*, Zero Books, New York 2009, tr. it., *Realismo Capitalista*, NOT, Roma, 2018.
- Fowler C., *Room for Experiment. Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija-Liisa Ahtila*, in "Screen", 45, n. 4, 2004.
- Jameson F., *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London 1991, tr. it., *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma 2007.
- Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano-Udine 2017.
- Kaye N., *Multi-Media. Video – Installation – Performance*, Routledge, London 2007.
- Kessler F., *Notes on dispositif*, 2007, <http://www.frankkessler.nl/wp-content/uploads/2010/05/Dispositif-Notes.pdf>, s.p. (ultima consultazione 10 aprile 2019).
- Kessler F., Chateau D., Moure J., *The Screen and the Concept of Dispositif – A Dialogue*, in D. Chateau, J. Moure (a cura di), *Screens. From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.
- Kwon M., *One Place after Another. Site Specific Art and Locational Identity*, The MIT Press, Cambridge 2002.
- Lee M. P., *Chronophobia. On Time in the Art of the 1960s*, The MIT Press, Cambridge 2004.
- Lageira J., *D'Ellipses en métalepses. Sur l'œuvre d'Omer Fast*, in "Scenari", n. 7, 2017.
- Meyer J., *The Functional Site; or, The Transformation of Site Specificity*, in E. Suderburg (a cura di), *Space, Site, Intervention. Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000.
- Michaud P.-A. (a cura di), *Le Mouvement des images*, Éditions du Centre Pompidou, Paris 2006.
- Mitchell W.J.T., *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, University of Chicago Press, Chicago 2015, tr. it., *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Johan e Levi, Milano 2018.
- Mondloch K., *Screens. Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.
- Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Païni D., *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du cinéma, Paris 2002.
- Perniola M., *L'arte espansa*, Einaudi, Torino 2015.
- Pezzini I., Spaziantè L., (a cura di), *Corpi mediali. Semiotica e contemporaneità*, ETS, Pisa, 2014.

- Pinotti A., Somaini A. (a cura di), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Royoux J.-C., "Pour un cinéma d'exposition 1: Retour sur quelques jalons historiques", in *Omnibus*, n. 20, 1997.
- Saba C., *Medium/media, arte*, in "Fata Morgana", n. 33, 2017.
- Silverstone R., *Television and everyday life*, Routledge, London 1994, tr. it., *Televisione e vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2000.
- Stetkamp J., *Moving Images and Visual Art. Revisiting the Space Criterion*, in "Cinéma&Cie", vol. 9, n. 12, 2009.
- Sudenburg E. (a cura di), *Space, Site, Intervention. Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000.

Icaro e il sole

La gradualità immersiva delle atmosfere medialì

Simona Lisi

Abstract

Le differenti e sempre più cangianti modalità di fruizione segnica ci costringono a rivedere alcune categorie della percezione mediale. La nostra corporeità viene infatti sollecitata con lo scopo di sorprendere e catturare l'attenzione in modo crescente, creando orizzonti sintetici di forte immersione percettiva. Questa crescente specializzazione impone uno sguardo analitico, in grado di penetrare maggiormente nell'effettivo meccanismo di coinvolgimento corporeo e di conseguenza immaginativo. In questo scritto esploro quindi la differenza tra i media immersivi da quelli astantivi secondo un approccio somatico-esperienziale per rilevare le differenze tra le varie modalità e gradi di immersione comunicativa. Questo approccio mette in evidenza come non sempre l'immersione corrisponda di fatto a un maggiore coinvolgimento percettivo e che è forse necessaria una certa distanza perché la comunicazione mediale sia veramente efficace.

The different and increasingly changing ways to communicate force us to review some categories of media perception. Our corporeality is in fact solicited with the aim of surprising and capturing attention in an increasing way, creating synthetic horizons of strong perceptive immersion. This growing specialization requires an analytical look, able to penetrate more into the actual mechanism of bodily involvement and consequently imaginative. In this paper I therefore explore the difference between immersive media and astantive ones, according to a somatic-experiential approach to detect differences between the various modes and degrees of communicative immersion. This approach highlights how immersion does not always correspond in fact to greater perceptive involvement and that a certain distance is perhaps necessary for media communication to truly achieve its effect.

Keywords

Immersivo; media; incorporazione; mimesi; phantasmata
Immersive; media; embodiment; mimesis; phantasmata

Icaro brucia le sue ali per avvicinarsi al sole, tanto il suo desiderio di conoscere e godere sensibilmente della luce dell'astro che lo strumento costruito a questo scopo gli sarà letale. Un paragone ardito per parlare dell'attrazione fatale e sempre più coinvolgente tra noi e le nuove medialità. In questo scritto esploro infatti la differenza tra i *media* immersivi da quelli astantivi secondo un approccio somatico-esperienziale, con lo scopo di rilevare le differenze tra le varie modalità ed eventualmente una gradualità di immersione comunicativa. L'obiettivo è quello di mettere in evidenza se la crescente stimolazione percettiva corrisponda di fatto a un maggior coinvolgimento o se sia necessaria una certa distanza per poterne fruire nel modo migliore.

Premessa

Nel momento in cui leggo questo articolo il mio corpo è immerso in un'atmosfera, data dal mio personale punto di vista soggettivo in relazione al campo di possibilità che si condensano in un unico oggetto che è lo schermo bianco in cui queste lettere galleggiano ordinate. È parallelamente vero che il fatto che io mi immerga in questa lettura (e in questo senso tutti i media sono per così dire "immersivi"), questa mi cambia, mi influenza in modo più o meno materiale. È solo attraverso questo "cambiamento" (l'affezione *patika* di stampo aristotelico) più o meno evidente, che la datità del corpo rende possibile l'esperienza comunicativa, anche mediale. In questo senso siamo in un rapporto di interscambio con la realtà che ci trasforma in un modo necessario e inevitabile.

Noi siamo continuamente attraversati da messaggi che comunicano e vengono inevitabilmente trasmessi dal nostro personale laboratorio segnico (cioè la nostra complessa corporeità) agli altri corpi, attraverso le porte sensoriali. In questo senso il nostro corpo è un *trasduttore* segnico di straordinaria efficacia.

Lo fa attraverso due direttive: una effettivamente *materiale*, ovvero lo scambio fisico di informazioni verbali, gestuali, sonore e uno *immateriale* nel processo di incorporazione di materiali percettivi, assimilati in modo *immateriale* attraverso il nostro corpo. Non si può infatti dire che una nuova conoscenza entra in noi fisicamente ma che viene *trasdotta* attraverso la nostra fisicità per poi essere "digerita", trasformata e processata per

emettere comunicazioni materiali. Per dirla alla Warburg “tutto ciò che viviamo non è altro che metamorfosi”¹.

Abbiamo detto che il corpo non è solo il medium *pativo* della relazione ma è un produttore segnico, non solo di prodotti o manifestazioni prettamente materiali, produce immagini, produce il virtuale, l’immaginario, quanto di più staccato dalla corporeità originaria che li crea.

Ma se questo è vero, deve anche essere riscontrabile una traccia di corporeità nel più fantasmatico dei segni, poiché tutto ciò che fa parte della medialità è un prodotto corporeo e in quanto tale ne conserva le tracce. Non si può infatti pensare che un prodotto che chiamiamo mediale non abbia la segnatura del mediatore per eccellenza, il nostro corpo. “Il mio corpo è la testura comune di tutti gli oggetti ed è, perlomeno nei confronti del mondo, lo strumento generale della mia comprensione”².

È quindi secondo noi necessario, nel parlare di media e atmosfere mediali, soffermarsi sul corpo e sulle modalità in cui “media”, per trovare possibili scale di affezione che corrispondano a gradi diversi di medialità corporea.

Media e medialità corporea

Nell’evoluzione segnica che ha portato la civiltà contemporanea a frangere le nuove medialità da noi prodotte, assistiamo a una vertiginosa corsa all’innovazione tecnologica ed informatica ma anche all’irriducibilità del corpo e della sua individualità.

Dalla carta alla macchina da scrivere e poi al computer, dalla fotografia alle successive modalità di “messa in movimento” delle immagini fino al cinema, dalla radio al telefono e allo smartphone, arrivando fino alla realtà virtuale e i visori immersivi, la medialità ci comunica creando tipologie di media sempre più inclusivi, per riuscire a coinvolgere la corporeità all’interno del campo mediale in modo sempre più complesso.

Le nuove tecnologie si fondono, d’altra parte, su una certa immaterialità della comunicazione, lavorano per rendere i corpi vicini pur nella lontananza-

¹ A. Warburg, *Ricordi di viaggio nella regione degli Indiani Pueblo nell’America del Nord. Frammenti, polverosi materiali per la psicologia della pratica artistica primitiva*, Warburg Institut Archive, trad. it. di M. Ghelardi in A. Warburg, *Gli Hopi*, Aragno, Torino 2006.

² M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, a cura di A. Bonomi, Il Saggiatore, Milano 1965, p. 314.

za effettiva, sfruttando le possibilità che hanno il linguaggio, l'immagine, come anche la musica, di trasferirsi per via immateriale ovvero distaccata dal suo datore di comunicazione. Se questo non fosse possibile saremmo rimasti all'era della comunicazione orale, raccontata da persona a persona, sostanzialmente non riproducibile.

Uno dei fattori di maggior considerazione della comunicazione mediatica è proprio la facilità e la velocità del comunicare direttamente pensieri ed emozioni senza dover necessariamente essere in presenza dell'altro (penso alla ricerca infinita della *low latency*). E questo è un risultato sicuramente importante, per le difficoltà di rapporto dovute alla distanza, all'impossibilità di muoversi o camminare propriamente. I nostri nuovi strumenti di comunicazione, come il computer, il telefono, la televisione, stanno poi subendo un ulteriore passaggio che è quello della miniaturizzazione del formato per diventare quasi appendice del corpo. O, nel caso dei media immersivi, entriamo a far parte nel messaggio comunicativo in un modo talmente coinvolgente, da poter interagire con un sistema altro da noi dall'interno. Un sistema sintetico ma sempre più "incorporato".

In un certo qual modo più la comunicazione si distacca dal corpo più tende a ricrearne le sue modalità, così ogni medialità tenderà sempre più a incorporare i sistemi corporei e la sensorialità, pure fondandosi essenzialmente sulla *non-presenza*. C'è quindi una sorta di paradosso all'interno della produzione virtuale che è quello generato dallo scarto tra presenza e assenza del corpo all'interno dell'atmosfera mediale.

Tutta la tecnologia lavora sulla sostituzione del medium corporeo, implementando le sue infinite possibilità. Per cogliere l'attenzione, nel caso dei media audiovisivi, il tentativo costante è quello di ricreare modalità di movimento assimilabili a quelle corporee, penso all'evoluzione del cinema e alla costante ricerca dell'effetto ottico, dello scarto, il montaggio frenetico, le inclusioni improvvise, il tentativo di colpire maggiormente la spazialità attraverso il 3D. I corpi però rimangono ricettivi ma immobili nella maggior parte dei casi, quindi una costante ricerca della corporeità mediale nella completa passività del corpo reale.

È vero che attraverso le nuove forme di comunicazione la vista e l'udito (e ora anche la percezione cinestetica generale) sono in continua sollecitazione e così in qualche modo siamo continuamente "mossi" ma attraverso strumenti esterni, a cui i corpi aderiscono rimanendo più o meno coinvolti nella maggior parte dei casi.

D'altra parte i tentativi indotti per far essere le persone protagoniste, soprattutto a livello corporeo, producono spesso una sorta di "aerobica comunicativa", pensiamo a certe forme di interazione con giochi o video interattivi che inducono il corpo al movimento in modo reale ma con attivazione passiva, indotta. La sensibilità cinestetica viene spesso messa in gioco, soprattutto nelle simulazioni virtuali, questo non significa necessariamente che ci sia una maggiore attenzione del rapporto corporeità-tecnologia se non strumentale.

Ma cosa viene in realtà mosso nella corporeità di chi ascolta o riceve messaggi? Cosa provocano i diversi formati mediali nell'ambiente corporeo e in che grado di partecipazione? Se esiste una partecipazione occorrerà vedere di che tipo, come il corpo risponde a delle sollecitazioni comunicative, in special modo nella comunicazione virtuale, per capire se possiamo avere una comprensione maggiore di ciò che sta avvenendo, alla velocità con cui sta avvenendo, nei nostri media corporei.

Astantivo o immersivo

Parliamo di media *astantivi* come indicato da Ruggero Eugeni in un breve ma importante intervento³ che si caratterizzano per mettere in atto un coinvolgimento soprattutto spaziale e quasi sempre frontale, differenziandoli da quelli *immersivi* che presuppongono un coinvolgimento maggiore a livello fisico percettivo, sia spaziale che temporale e aggiungerei io, anche somatico-esperienziale.

Pur restando il fatto che, come prima affermato, qualsiasi esperienza estetica o comunicativa è immersiva, in quanto affeziona il nostro essere in modo più o meno totale, è radicalmente differente trovarsi a livello percettivo davanti a uno schermo, interagire con un videogioco, entrare in paesaggio immersivo attraverso *Oculus Rift*.

La maggior parte dei media coinvolge il senso della vista e marginalmente l'udito, e proprio attraverso questa "porta sensoriale", entrano le nuove tipologie di immersività mediale. Riferendosi sempre allo sguardo, la medialità immersiva ha, in questi ultimi decenni, ampliato la sua

³ R. Eugeni, *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale del Ventunesimo secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018, pp. 33-51.

portata fino a comprendere anche il coinvolgimento degli altri sensi, insieme alla vista. Attraverso la porta visiva cioè, noi sperimentiamo anche visioni che coinvolgono il senso cinestesico, tattile, coadiuvato dalle impressioni uditive. La complessità e stratificazione sinestesica intende coinvolgere lo spettatore nella sua medialità in modo totale e sempre più complesso. Lo fa attraverso gli strumenti a disposizione per immergersi nella realtà virtuale, usando il corpo e soprattutto lo sguardo, come porta di accesso.

Nei media astantivi la distanza anche fisica dall'oggetto mediale, da spazio a quella possibilità di individuare chiaramente un'atmosfera che è secondo Böhme, "l'oggetto percettivo primario"⁴ ovvero "l'atmosfera è un oggetto della percezione e non la si può avere se non in una percezione in atto"⁵. Attraverso le atmosfere create dal campo mediale che si oggettivizza nel medium, noi abbiamo l'occasione di entrare a far parte di un'atmosfera e poi di riconoscerlo, differenziandolo, un oggetto rispetto alla mia esperienza soggettiva. Con la progressiva tecnologizzazione che punta al totale coinvolgimento corporeo, l'atmosfera creata dai media non avviene più attraverso l'aria, l'acqua o la luce, ma all'interno del media stesso che trasporta la visione.

Ciò crea un effetto fortemente ingannatorio, quello che Platone in qualche modo imputava alle immagini. Quando l'immagine crea l'inganno di essere vera questa diventa pericolosa e ingannatrice, mentre se rimane nello statuto di finzione ha il suo giusto distacco dalla realtà. Quando, come nel caso dei media immersivi, la finzione diventa realtà e si attacca alla percezione corporea simulando la realtà, la funzione di simbolo dell'immagine cessa.

È forse necessaria una certa distanza perché l'oggetto crei una risonanza e quindi un'atmosfera in cui trovare il proprio essere compresi all'interno del campo atmosferico. Si potrebbe ipotizzare che tanto più il media è immersivo tanto meno è efficace nel creare atmosfere medialità, necessarie per attivare quel riconoscimento di sé e dell'altro da sé.

Dice infatti Böhme "il passaggio dalla percezione alla percezione della cosa è anche un processo di desoggettivazione della percezione, scaturito dalla tendenza a tenersi a distanza da ciò che genera atmosfere"⁶.

⁴ G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, trad. e cura di Tonino Griffero, Marinotti Edizioni, Milano 2001, p. 81.

⁵ Ivi, p. 87.

⁶ Ivi, p. 245.

Nel caso dei media fortemente immersivi, come saranno anche quelli che coinvolgeranno in modo più importante la percezione tattile, come gestisco la mia individualità e il distacco dall'oggetto percettivo all'interno dell'atmosfera mediale che mi comprende?

Cioè se l'atmosfera è quel campo che anticipa in qualche modo l'esperienza di visione, nel caso dell'esperienza immersiva e della riduzione dell'atmosfera che tipo di immersione sarà? Forse la simulazione di una atmosfera. Ovvero la differenza tra astantivo e immersivo non è solo nella diversa temporalità di fruizione ma nella porzione di mondo che mi sottrae e che ricompono in immagine.

Credo che analizzare in modo un po' più analitico la differenza tra le diverse modalità con cui la nostra corporeità viene effettivamente messa in gioco, nei diversi media, potrebbe tornare utile a una possibile individuazione delle diverse gradualità di immersione nelle differenti atmosfere medialità.

Ermeneutica dei piani spaziali nella medialità contemporanea

In questa analisi mi immergo nella corporeità in modo più analitico, riferendomi agli studi del *Body-Mind Centering*⁷ una tecnica somatica che dedica ampio spazio all'approfondimento e allo studio dello sviluppo ontogenetico dell'essere umano. Lo farò seguendo una mia personale interpretazione sullo sviluppo dei piani spaziali in relazione all'ambiente e in particolare alla relazione con le atmosfere medialità di alcuni comuni dispositivi tecnologici.

La conquista della verticalità, sotto il profilo ontogenetico, richiede un primo anno almeno di fatiche e conquiste. Nei primi anni di vita tutti noi abbiamo imparato a gestire i nostri piani spaziali, insieme alla progressiva specializzazione degli organi di senso, per prendere possesso dello spazio ed entrare in relazione. I nostri tre piani spaziali principali che sono

⁷ Il *Body-Mind Centering*® è un approccio integrato e incarnato al movimento, al corpo e alla coscienza. Sviluppato dalla ricercatrice americana Bonnie Bainbridge Cohen, è uno studio esperienziale basato sull'incarnazione (*embodiment*) e l'applicazione di principi anatomici, fisiologici, psicofisici e di sviluppo, che utilizzano movimento, tatto, voce e mente. La sua unicità sta nella specificità con cui ciascuno dei sistemi corporei può essere incarnato e integrato personalmente, il fondamentale lavoro di re-patterning evolutivo e l'utilizzo di un linguaggio basato sul corpo per descrivere il movimento e le relazioni corpo-mente. Per maggiori informazioni vedi: B. B. Cohen, *Sensazione, Emozione, Azione. Anatomia Esperienziale del Body-Mind Centering*®, Somatica Edizioni, a cura di G. Desideri e P. Teatini. I ed. 1993, Northampton (USA), Contact Editions, 2008.

sagittale, verticale e orizzontale si sono organizzati attorno alle esigenze di scoperta progressiva del mondo. Insieme a questo si è formata anche il nostro modo di “essere al mondo”. È ovvio che un bambino che cresce in condizione di costrizione di qualche tipo, avrà sviluppato un certo tipo di organizzazione esistenziale attorno a questa costrizione o mancanza.

La nostra crescita e lo sviluppo vengono determinati anche dal rapporto spaziale con il mondo che è un rapporto strumentale spesso ma anche affettivo. Non avere avuto la possibilità di girare la testa e trovare la madre è un fatto che cambia il rapporto con il mondo e non parlo qui di conseguenze psicologiche ma di modalità di interagire con lo spazio e quindi con il mondo circostante. C'è uno scenario di sottofondo che viene a mancare.

Questo succede non solo nell'ambito del percorso di crescita, noi sperimentiamo ogni giorno il nostro *essere al mondo* corporeo, sappiamo che certe abilità ci accompagneranno per sempre e che certe infermità o mancanze cambieranno la nostra percezione. Se pensiamo ad alcuni *patterns* (o schemi) di movimento nello sviluppo ontogenetico che porteranno un bambino dalla esplorazione della propria corporeità, al gattonare fino a sedersi, alzarsi e camminare nel circostante, capiamo che i piani spaziali sono determinanti per l'organizzazione della nostra esperienza corporea. E non possiamo pensare che non ci condizionino o caratterizzino anche in un moto percettivo o un'impressione estetica.

La percezione dei piani spaziali ci accompagna sempre nella nostra quotidiana gestione del corpo e attraverso la similitudine con i piani spaziali esterni noi ci mettiamo in consonanza o in discrepanza tra noi e il mondo. Il piano verticale è quello che ci fa scoprire le estremità testa-coda e quindi il limite alto e basso, a livello verticale, della nostra corporeità e ci permette anche di sperimentare la spinta che ci fa stare dritti. Il piano sagittale è quello che, appena dopo la scoperta del piano verticale, ci informa e ci forma sulle possibilità di movimento laterali del nostro corpo e che ci fa scoprire lo spostamento attraverso gli arti (infatti il primo modo di spostarsi avviene nel momento in cui il bambino scopre le possibilità di movimento legate al movimento dei quattro arti). Il piano orizzontale è quello che ci permetterà di girarci, metterci a sedere e vedere e scoprire il mondo a 360°.

Questi passaggi avvengono nel corso del primo anno di vita e ci determinano per sempre come esseri umani, se non interviene qualche problema o blocco fisico o psichico che cambierà in modo determinante anche la nostra visione del mondo.

Andiamo quindi a tentare di analizzare alcuni media astantivi e immersivi secondo i piani spaziali appena analizzati, anche se in modo necessariamente non esaustivo, non essendo questo l'oggetto del presente intervento.

Come gestiamo per esempio i nostri piani spaziali fondamentali attraverso i device elettronici?

Prendo ad esempio tre modalità di interazione spaziale con nuovi media: quella puramente di visione e lettura (telefonini, computer, *laptop*) quella di interazione attiva (videogioco, *Wii*) e quella immersiva (*Oculus Rift* e simili).

Tutte queste interazioni comportano un tipo di scelta e il soddisfacimento di un bisogno, ma aizzare i bisogni è lo scopo della sempre crescente incorporazione dell'utente nei device.

Tutta la nostra visione si è sempre mossa maggiormente tra i piani verticale e sagittale, lo è stato fino al maggior grado di immersione che implica un' interazione con un media come la *Wii* che presuppone sempre uno sguardo frontale e quindi, se vogliamo, rimane un media astantivo ma con un maggior coinvolgimento corporeo. Nel momento in cui il grado di immersione aumenta e mettiamo in gioco il piano orizzontale, la modificazione corporea necessaria a fruire di questo nuovo media cambia radicalmente il nostro modo di entrarci in relazione.

Nel primo caso, come dicevamo, cioè nella fruizione di sola lettura o consultazione di notizie, siamo sul piano soprattutto verticale quindi come dicevo nel piano più primitivo. In effetti il modo in cui voracemente leggiamo notizie, inondiamo i nostri occhi di messaggi e ci scambiamo comunicazioni ha qualcosa di primitivo. Non è legato spesso al desiderio di conoscenza ma al bisogno di sapere, fatti, notizie. Nozioni quindi e non conoscenze di cui ci nutriamo.

Per ovviare a quello che è un bisogno fisiologico, quello di muoversi, camminare, la tecnologia ha studiato i media interattivi, in cui l'utente viene stimolato fortemente al coinvolgimento fisico e reattivo. Qui tutti i riflessi vengono stimolati e, rispetto ai piani, soprattutto quello sagittale e verticale, perché se giro il volto non vedo più e perdendo il controllo dello sguardo, si perde la funzione dell'interazione che necessita di vedere i risultati immediatamente, sulla base di un mimesi corporea che ci permette di provare quello che vediamo e di agire tramite un pulsante.

Dalle vecchie sale giochi ai moderni videogiochi, la strada dell'interattività ha fatto passi da gigante, il bisogno aumenta e l'industria si ingegna e

produce nuovi strumenti. Passare dal guidare una macchinina a far muovere dei pupazzi con i nostri passi ha cambiato totalmente la modalità di fruizione e interazione.

Pensiamo alla serie di azioni che mettiamo in atto con una *Wii*, in cui individuando la nostra posizione corporea tutto quello a cui si può accedere viene fortemente personalizzato (in effetti prima di giocare vengono individuati peso, altezza etc). Qui il corpo viene stimolato in tutti i piani ma lo sguardo deve restare necessariamente sul piano verticale/sagittale, perché come per i videogiochi, se lo sguardo non è connesso non si può davvero interagire.

Allora l'esigenza di coinvolgere lo sguardo e con lo sguardo tutti sensi maggiormente e arriviamo ad *Oculus Rift* che è un oggetto di fruizione mediatica che viene innestato sugli occhi, come un occhiale ma maggiormente coinvolgente perché si sovrappone totalmente alla vista naturale. Qua entra in campo il piano orizzontale e quindi tutti i piani spaziali possono entrare in gioco perché lo spazio virtuale viene portato con noi, essendo il dispositivo indossato. Ma questo sguardo non ci serve per entrare in contatto e in relazione ma per muoverci in quello spazio deciso da una programmazione, con infiniti e specializatissimi punti di vista ma mai parte di vere esperienze di relazione.

Questo comporta un falso spostamento di piani percettivi. È vero che non siamo più imprigionati con lo sguardo ma gli occhi sono sempre puntati sullo schermo senza avere più la distanza, forse quella che dovrebbe essere una giusta distanza, quella necessaria a creare un'atmosfera. I nostri occhi che servono a misurare le distanze sono invasi dalle distanze provocate. Lo spazio in questo caso sembra essere agito ma forse in realtà viene subito. Subito perché la mimica di reazione sembra spostare il mondo con cui ci troviamo a interagire, creando sorprese e aspettative, fornendo possibilità corporee inconsuete, come volare anche stando fermi per esempio (e certo per chi ha limitazioni fisiche è una gran cosa ed è qui che la tecnologia ha davvero il suo scopo nobile e primario) ma l'interazione è indotta e limitata.

In questo scambio di piani si gioca una grossa partita. Stare un minuto con *Oculus*, permette di muoversi in uno spazio altro con lo sguardo e i pulsanti, uno spazio fittizio, non reale in cui per un attimo ho l'illusione di vedere quello che vedo e sentire quello che sento. L'atmosfera mediale si contrae all'interno dell'esperienza estetica. Anzi per la verità sento davvero delle reazioni corporee, sulla base della mimesi corporea

ma tutto ciò che mi stimola è un paesaggio fittizio in cui credo di muovermi, provocato dal mio stesso movimento. In sostanza quello che faccio è ricreare una condizione di realtà. Mancano il tatto e l'odorato all'appello ma è una direzione di ricerca già avviata e tra pochissimo sarà possibile un'immersione totale in spazi altri tramite *device* sempre più mimetici e ricreativi di una realtà il più possibile vicino alla propria corporeità. Il passo successivo è impiantarsi i *device*, diventare robotici, almeno in parte.

Nelle atmosfere immersive come quelle create da installazioni che rispondono al movimento del pubblico è invece in gioco un'altra forma, quella che mette in relazione la risposta di movimento (che non è mai in un punto solo) e la fruizione estetica, lasciando una certa libertà dinamica e di fruizione. Non a caso molti artisti si stanno confrontando con la creazione di atmosfere mediali immersive, a partire dalla videoarte alla video installazione arrivando agli ambienti cinetici, le modalità installative si stanno muovendo sempre più arditamente verso nuove possibilità di fruizione. Pensiamo, ad esempio, alle atmosfere mediali create dal gruppo *Studio Azzurro*, in cui possiamo immergerci in un ambiente reattivo dove il soggetto e l'oggetto continuamente si confondono ritrovando spero sempre la propria differenziazione. Qui possiamo parlare propriamente della creazione di atmosfere mediali, ovvero dell'attenzione alla creazione di una atmosfera che utilizzi i media come veicolo per trascendere il media stesso attraverso la messa in gioco della corporeità del fruitore. Ma ciò che differenzia un atmosfera come questa, dalla pura esperienza immersiva che non lascia spazio per la creazione di una distanza necessaria alla percezione di un campo mediale, è proprio la distanza lasciata allo sguardo e al corpo per scegliere di muoversi liberamente assistendo con tutta la propria corporeità alla proposta mediale.

Nel caso di media immersivi si entra quindi nella *kinesfera* propria di questo corpo che patisce l'atmosfera in grado molto maggiore fino a muoversi nell'ambiente percepito e ricreato. Quando ci immergiamo in una visione la nostra corporeità viene coinvolta in toto, anche se in modo artificiale io muovo questo corpo dentro un atmosfera che fa uscire non soltanto la mia immaginazione dallo schermo ma tutta la mie possibilità di movimento in relazione allo sguardo. Sguardo che in questo modo diventa una porta semantica capace di trasferire la nostra esperienza estetica e motoria in altri mondi.

Nei media immersivi, come abbiamo visto, ci sono diversi gradi di coinvolgimento. E abbiamo ipotizzato che maggiore è il grado di partecipazione motoria e della propria *kinesfera* tanto minore è forse la capacità di immaginare. Tanto più il coinvolgimento è immersivo tanto meno lo sarà la nostra forza immaginativa che deve essere libera di spaziare nella sua *ekstasis*, nel suo fuoriuscire. L'attenzione viene coinvolta con maggiore forza e impeto, viene in qualche modo catturata e imbrigliata nel suo stesso guardare. Perché ricordiamo che è attraverso la visione che l'esperienza immersiva viene veicolata.

Nell'esperienza estetica si conosce il termine *phantasmata* come quella categoria in cui il pensiero non è ancora in atto né in potenza ma si mantiene in una sorta di apparizione attraverso l'affezione immaginativa. Per *fantasmata* si può intendere una sorta di immagine in movimento che si forma nella nostra mente, è la qualità del movimento che lo spettatore può ricordare e che può prescindere dall'oggetto sensibile. Come dice Agamben è un'affezione del *pathos*, l'immagine-memoria è sempre caricata di un'energia capace di muovere e di turbare il corpo⁸.

Per Aristotele era la *conditio sine qua non* dell'immaginazione e della trasformazione da dato sensibile a intellegibile, attraverso un processo di astrazione della forma messo in opera dalla fantasia e la produzione di innumerevoli *phantasmata* custoditi dalla memoria.

Questo passaggio che traghetta il dato sensibile dalla potenza all'atto, si svolge nel tempo e ha bisogno della memoria per essere richiamato. Come una memoria del movimento, uno stampo immateriale che caratterizza l'esperienza percettiva innumerevoli volte e per ogni esperienza, sospendendosi tra atto e potenza.

Mi chiedo se nei media fortemente immersivi, il fatto di essere costretti e coinvolti nell'atto percettivo totalmente e in modo sintetico, ci impedisca in qualche modo di attingere a quel patrimonio misto di memoria e archiviazione percettiva che ci permette di immaginare. Ovvero io, per mettere in atto la mia immaginazione davanti o dentro a un atmosfera mediale, ho bisogno di una distanza spazio-temporale che mi permetta di muovermi,

⁸ G. Agamben, *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, Paris, Desclée de Brouwer, 2004, p. 41.

non solo con il corpo ma anche con la mia immaginazione, muovendomi *immaterialmente* in quell'archivio di sensazioni che rendono la mia esperienza mediale ricca di possibilità ulteriori.

Mi sembra che, nel passaggio dai media astantivi agli immersivi, quello che si perda è soprattutto questa possibilità di creare distanza in modo da differenziare un oggetto e un soggetto della percezione in modo chiaro. Il fatto che non avvenga questa fantasmatica "sospensione" che ci permette di immaginare, di creare quel movimento che risuona e produce di nuovo e incessantemente.

Ovvio che si guadagna d'altra parte in specialità della *performance*, in sospensione dalla realtà del qui ed ora e incisività del segno mediale sul corpo carnale.

Essere così agganciati alla corporeità in alcune tipologie di media immersivi (come abbiamo detto non è questo il caso dell'oggetto d'arte che cerca di prendere le distanze e utilizza il media per esplorare nuove possibilità di questa reciproca relazione) può provocare sensazioni limite, aumentare la libido, far scattare un forte senso di emulazione, compiere atti straordinari stando fermi e simulando un movimento. E non è quello che l'uomo sogna da sempre attraverso l'immaginazione, di essere portato via, innalzato, trasportato in mondi altri? Ma quando questo avviene davvero (e verrà simulato sempre più propriamente) cosa porterà al nostro desiderio incessante che ci avvicina a tanti Icaro in volo? Icaro si brucia le ali a star vicino al sole, così forse la nostra immaginazione a star vicino all'oggetto percettivo che necessita invece di una certa distanza, per sospendersi e permettere la formazione di un'atmosfera mediale propriamente detta.

Credo che la differenza sostanziale tra quelli che chiamiamo media astantivi e media immersivi sia nella progettazione di una giusta distanza che permetta la creazione di una vera e propria esperienza estetica e quindi immaginativa personale.

Nel momento in cui l'immersione si sovrappone al mio "essere al mondo" questo allontana o almeno "sospende" il mio distinguermi in quanto soggetto dall'oggetto percettivo, che abbiamo visto essere uno dei dati fondamentali perché l'atmosfera si realizzi.

Forse è per questa ragione che l'evoluzione della tecnica cinematografica e dello schermo da piatto a rotondo, fino ad arrivare alla forte immersione provocata da un ambiente visivo creato in 3D non incontra l'effetto sperato da parte del pubblico. L'atmosfera mediale per compiersi pienamente ha bisogno di quel momento di sospensione in cui i *phantasmata*

si sedimentano e compiono una sorta di epifania per traghettare l'immaginazione in un luogo altro, riconsegnandola allo schermo e permettendo così la soggettivazione fondante dell'esperienza.

Possiamo allora ipotizzare una gradualità di immersione mediale a partire dai media astantivi arrivando ai media fortemente immersivi che tenga conto contemporaneamente del maggiore coinvolgimento corporeo e della minore forza immaginativa.

In questa gradualità possiamo porre i media astantivi primari, come lo schermo cinematografico classico, all'inizio di questa ipotetica scala e porre quelle che saranno sempre più esperienze mediali immersive dall'altra parte della scala (con tutti le future modalità di coinvolgere la corporeità in modo sempre più specializzato). Questa gradualità sarebbe dunque composta da due valori, uno positivo (maggiore coinvolgimento corporeo) e uno negativo (minore forza immaginativa). Per ogni media quindi si avrebbero due valori da poter volendo sommare ottenendo una gradualità univoca.

C'è però una possibilità di inversione in questa apparentemente lineare gradualità, considerando quei media immersivi che coinvolgono contemporaneamente lo spettatore a livello corporeo e immaginativo come un possibile modello a cui tendere nella ricerca progressivamente immersiva della medialità. Riferendomi per esempio, come ho detto sopra, alle installazioni di artisti contemporanei dove la mia corporeità viene coinvolta ma al tempo stesso lasciata libera di immaginare e sospendersi tra atto e potenza o a modalità di fruizione di *live multimedia* che avvolgono lo spettatore senza ingabbiarlo in una sola possibilità di fruizione. Attraverso una costante ricerca per la creazione di atmosfere (e non soltanto di esperienze) mediali immersive le successive conquiste della tecnologia potranno suggerirci altre modalità di coinvolgimento estetico che non ci imbrigli nella rete percettiva ma anzi ci invitano ad approfondire il nostro essere corporei in modo stratificato e complesso come dato esistenziale fondante del nostro essere in risonanza con una specifica atmosfera.

"Essendo l'uomo un essere caduco, vincolato alle condizioni dell'esistenza sensibile, una vita telematicamente sradicata e dissolta in un flusso segnico non può non essere considerata incompleta"⁹. Per questo dice Böhme, in questa incessante corsa alla tecnicizzazione dell'esperienza

⁹ G. Böhme, op. cit., p.256

estetica diventa parallelamente necessario, per chi si occupa di estetica (in quanto teoria dei dati sensibili) occuparsi maggiormente di acquisire strumenti che ci coadiuvino nel nostro essere sensibile corporeo perché proprio qua si incontra il limite alla progressiva immersività, nella nostra irriducibile, complessa e stratificata corporeità.

Biografia

Simona Lisi, ricercatrice indipendente di estetica della corporeità, danzatrice, attrice e autrice, ha lavorato con alcuni tra i più importanti nomi del panorama artistico contemporaneo. Parallelamente alla sua carriera artistica si è laureata in Filosofia, è specializzata in Antropologia Filosofica, PG Degree in Contemporary Dance, Somatic Movement Educator secondo il metodo BMC©. È stata allieva di Giorgio Agamben con cui ha sviluppato il suo pensiero estetico sulla danza e la corporeità. Ha tenuto lezioni all'Università di Macerata, all'Accademia di Belle Arti di Brera e Macerata, al LABA di Rimini. Suoi contributi scritti sono presenti in *In cerca di danza*, a cura di C. Muscelli (Costa & Nolan, 2000), *Creatori di senso*, a cura di M. Schiavoni, (Aracne, 2014), *Light, body, space*, a cura di N. Tomasevic (Artdigiland, 2014), *Agalma nr. 35* a cura di C. Di Rienzo (Mimesis, 2018) e nelle riviste online Argo e Limina teatri. Direttrice artistica del festival Cinematica, immagine in movimento (Ancona, VII edizioni) al cui interno cura il Convegno Nazionale Corporeità e nuovi media. È membro AIRDanza, ideatrice della tecnica *embodyphilosophy*, una via corporea alla comprensione di principi filosofici.

Bibliografia

- Aristotele, *L'anima*, a cura di G. Movia, Bompiani, Milano 2001.
- Agamben G., *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, Desclée de Brouwer, Paris 2004.
- Böhme G., *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, trad. e cura di Tonino Griffero, Marinotti Edizioni, Milano 2001.
- Cohen B. B., *Sensazione, Emozione, Azione. Anatomia esperienziale del Body-Mind Centering®*, a cura di G. Desideri e P. Teatini, Somatica Edizioni, CITTÀ 1993.
- Dawkins R., *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford 1976.
- Eugenio R. *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (ed.), *La cultura visuale del ventunesimo*

- secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi, 2018, pp. 33-51.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, a cura di A. Bonomi, Il Saggiatore, Milano 1965.
- Platone, *Leggi*, in *Platone. Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale, Rusconi, Milano 1991.
- Shustermann R., *Thinking through the body. Essay on Somaesthetics*, Cambridge University Press, New York 2002.
- Warburg A., *Ricordi di viaggio nella regione degli Indiani Pueblo nell'America del Nord. Frammenti, polverosi materiali per la psicologia della pratica artistica primitiva*, Warburg Institut Archive, trad. it. di M. Ghelardi in A. Warburg, *Gli Hopi*, Aragno, Torino, 2006

Sitografia

- Eugeni R., *Temporalità sovrapposte, articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, <http://mimesis-scenari.it/2018/01/12/temporalita-sovrapposte-articolazione-del-tempo-e-costruzione-della-presenza-nei-media-immersivi/>

Atmospheric Psychedelia

USCO's 1960s Intermedia Environments

Francesco Spampinato

Abstract

USCO was an American art collective and commune that from 1963 to 1968 produced an array of immersive installations and nonlinear events aimed at heightening its audience's consciousness and perception of surrounding reality, while exposing how this was becoming increasingly mediated. Quintessential figures of the 1960s psychedelic counterculture, the group's vividly multicolored environments consisted in slide, film and light projections, kinetic sculptures, tie-dye fabrics, soundscapes, and stroboscopic devices that overloaded the human sensorium with audiovisual stimuli. The article explores USCO's pioneering use of the sensitive media-based atmosphere as a medium with references to the theoretical discourses on the "medium" by Walter Benjamin and Marshall McLuhan. In order to contextualize USCO's peculiar production, at the crossroads of art and technology, references will be made also to coeval art movements such as Pop Art, Happening and radical architecture, and practices such as "intermedia" and "expanded cinema."

Keywords

Art and Technology; Expanded Cinema; Intermedia; Psychedelic Culture; Visual Studies

USCO (an acronym for "US Company" or "company of US") was an American art collective and commune that from 1963 to 1968 produced an array of immersive installations and nonlinear events aimed at heightening its audience's consciousness and perception of the surrounding reality while exposing how this was becoming increasingly mediated. Quintessential figures of the 1960s psychedelic counterculture – a peculiar moment of convergence of visual arts, technology, music, and media – the group's vividly multicolored atmospheric environments consisted in slide, film and light projections, kinetic sculptures, tie-dye fabrics, soundscapes, and stroboscopic devices that overloaded the

human sensorium with audiovisual stimuli, a process that was accelerated when paired with the assumption of LSD and other hallucinogenic drugs, common among both USCO's members and their audience.

Since media studies, as well as visual studies, are becoming self-standing academic fields, it is timely to retrace and acknowledge USCO's production as a paradigmatic case for the understanding of two issues that are crucial in both these areas of research: the concept of "intermedia" and the idea of the atmosphere as a medium. In order to contextualize the first, references will be made to the writings of late experimental filmmaker and writer Jonas Mekas, who adopted the term "intermedia" to describe the group's peculiar employment of various media to shape an environment wherein a multisensory experience could take place. Regarding the idea of the atmosphere as a medium, references will span from Walter Benjamin's dichotomy *Apparat/Medium* – following the recent in-depth reading conducted by Antonio Somaini on the philosopher's writings on this issue – to Marshall McLuhan's idea of the medium as an environment determined by technology.

USCO's production offers an ideal visualization of Benjamin's media theory, according to which the *Medium* is the very atmosphere in which perception occurs. The multisensory experience enacted by USCO's intermedia practice takes place in an atmosphere that stands in for the *Medium*. Benjamin's goal was to demonstrate how in the first decades of the twentieth-century perception was being re-organized by technical *Apparate* such as radio, photography, and cinema. In a similar way, USCO employed a set of technological devices characteristic of their time to explore the shift in perception that was taking place in the 1960s. Of particular interest is how USCO's immersive environments assigned a major role to colors, fabrics, and drug assumption, all elements that Benjamin discussed in his writings as tools of perception alteration.

The present essay is an outcome of a recent, larger process of reevaluation of the 1960s counterculture as a crucial moment of transdisciplinary experimentation in which visual arts, moving images in all their configurations, and activities based on performativity – from theater to Happening and various forms of alternative lifestyle – gave way to technology, science, and media. The article explores the role of technology in USCO's pioneering use of the sensitive media-based atmosphere as a medium, through the mentioning or discussion of the group's main projects including: an environment created to accompany a lecture by McLuhan; the immersive

installation at New York's Riverside Museum; the recurring employment of strobe lights; and the multi-screens system designed for Long Island's futuristic nightclub "The World."

Before USCO

Co-founded by Beat poet Gerd Stern – a Jewish refugee from Nazi Germany – electronic engineer Michael Callahan, and Pop painter Stephen Durkee, USCO's extended network of collaborators included also some key figures of the American countercultural movement of the 1960s such as Stewart Brand, writer and editor of the influential alternative tech periodical *The Whole Earth Catalog* (1968–1972), and the experimental filmmaker Jud Yalkut. Headquartered in an abandoned church in Garnerville, in New York's Hudson Valley, USCO's mind-expanding, atmospheric environments speculated on physiology, psychology, information theory, and Eastern mysticism, while echoing coeval art practices such as Happening, Fluxus, Pop Art, kinetic art, light shows, radical architecture and various forms of electronic art, video art, and "expanded cinema."

Stern – USCO's most active member and spokesperson – began writing poems in the style of the Beats as a teenager living in San Francisco in the 1950s. Enlightened by the reading of McLuhan's newly published *Report on Understanding New Media* (1960) – the blueprint of *Understanding Media: Extensions of Man* of four years later – Stern began to experiment with a peculiar form of visual poetry, configuring words into hybrid assemblages made of parts of street signs and gambling machines. An early example is *Contact is the Only Love* (1963), manufactured in collaboration with future USCO associate Callahan: a kinetic sculpture flashing neon commands such as "Yield", "Do Not Cross Line," "Merge," "Enter With Caution," and "Go On, Go On, Go On, Turn Ahead" (fig. 1a, 1b). As Stern himself recounted, this "octodome [...] contains sound which circulates through eight speakers; it has neon florescence; it has sixteen interlocking rhythms from 480 flashes per minute down to things which happen in a cycle of once per minute."¹

¹ G. Stern in J. Mekas, "Interview with Gerd Stern and Michal Callahan: USCO," *Film Culture*, No. 43, 1966, reprinted in Jonas Mekas, *Scrapbook of the Sixties: Writings 1954–2010*, Spector Books, Leipzig 2015, p. 96.



Fig. 1a. - Gerd Stern, *Contact is the Only Love*, kinetic sculpture, 1963/2000
 Photo: Brooke Shanesy.
 Courtesy: USCO and Carl Solway Gallery, Cincinnati.



Fig. 1b. - Gerd Stern in front of *Contact is the Only Love*, 1963
 Courtesy: USCO.

Stern decontextualized words from street signs and ads in a heterogeneous series of works titled *Verbal American Landscape* (1963), which unlike the ambiguous works by Pop artists who similarly referred to Americana at the time, such as Ed Ruscha, highlighted the subliminal power of public messages in line with the cut-up techniques pioneered by William S. Burroughs and Brion Gysin a few years before. Some works were sculptural assemblages while others prefigured the soon-to-become characteristic style of USCO's multisensory installations. For example, during one of the installments of the series, which toured throughout various exhibition spaces, Stern included three screens onto which were projected photographs of street signs – shot by Stern's friends Ivan Majdrakoff and Stewart Brand – accompanied by a four-channel audio collage made of cut-ups from radio broadcasts that overloaded the viewers with aural information.

Random words and messages were also projected during a two-night happening at the San Francisco Museum of Art in November 1963, this one too a collaboration between Stern and Callahan (albeit his name was not credited in the flyer), which included 64 performers in transparent phone booths, an audio track sampling public announcements and pop music, and a CCTV system of cameras and monitors (fig. 2). A quote from

McLuhan's report was included in the handout distributed during the performance. The project's title, *?Who R U & What's Happening?*, encapsulated the interrogative ethos of a generation in an identity crisis, looking for answers through alternative forms of ritual gathering. A pivotal source of inspiration for the 1960s countercultural movement, USCO's productions represented the ideal visualization of McLuhan's theories.

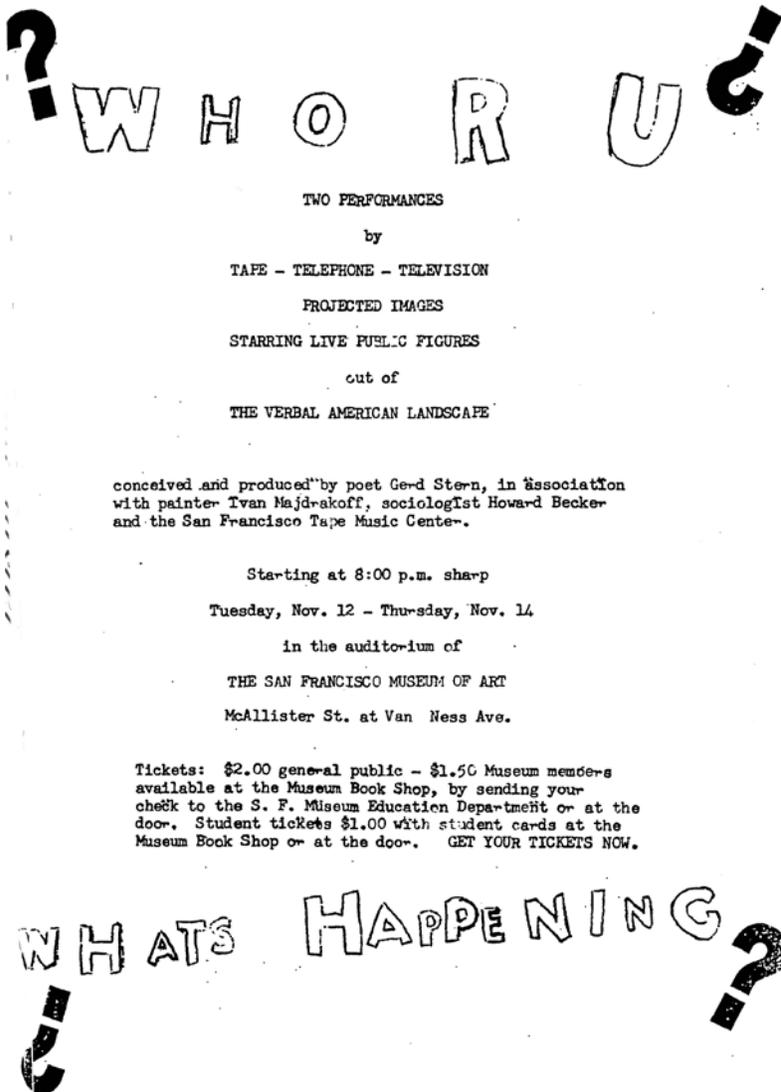


Fig. 2 - USCO, *?Who R U & What's Happening?*, flyer of the event, 1963, Courtesy: USCO.

The Canadian thinker's most inspiring idea for USCO was his conception of media technology being a bodily prosthesis that would enhance global forms of communication in the name of new electronic tribalism. According to McLuhan, "Today, when we have extended all parts of our bodies and senses by technology we are haunted by the need for an outer consensus of technology and experience that would raise our communal lives to the level of a world-wide consensus."² Clearly, McLuhan's commentaries not only offered tools of interpretation but also instigated forms of reaction to media, although he never delivered them with a fighting spirit. Indeed, the type of consensus and the entity to which it was accorded (e.g. a community, an ideology, a government, etc.) depended on whether the users adopted an assertive or critical approach to media technology.

The pre-USCO phase of Stern and Callahan's collaborative production echoed and sometimes anticipated issues and tactics that were pivotal in avant-garde and underground circles in the 1960s. Stern's kinetic assemblages looked like a futuristic twist of the "combines" that Robert Rauschenberg had been producing since the mid-1950s. Inspired by science fiction, the dystopian approach to media technology that characterized their early events would be soon adopted by artists like E.A.T (Experiments in Arts and Technology) and Dan Graham. As for the participative dynamics USCO's works elicited, these were also at the base of relational works by Happening and Fluxus artists such as John Cage, Allan Kaprow, and Yoko Ono. In terms of eliciting bottom-up types of community bonding, parallels could be traced with groups like the Merry Pranksters, the Living Theatre, and those associated with the Guerrilla Television movement such as Ant Farm and Videofreex.

Alvin Balkind, who was then the curator of the Fine Arts Gallery of the University of British Columbia in Vancouver, Canada, was among the audience of the San Francisco event. Fascinated by their references to McLuhan, he invited Stern and Callahan to produce a project for the Festival of Contemporary Art that was scheduled to take place at the gallery for January 1964, in coincidence with a lecture by McLuhan at UBC. No documentation or in-depth information of the event is available but according

² M. McLuhan, *Understanding Media: Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964, p. 105.

to Stern, McLuhan took distance from the festival, although he admittedly understood the connection between Stern and Callahan's work and his writings, to the point that he invited them to stage a similar event for a lecture in Rochester. Little is known of this project too, aside for a few mentions in the artists' recollections.

According to Callahan, the event took place at the University of Rochester in October 1964 and both he and Stern, who at that point hadn't formalized yet their collaboration as USCO, had the chance to become acquainted with McLuhan and began a mutual exchange that continued over the following years. Callahan even reminded how after the performance they drove McLuhan to the airport and that before leaving he told them: "Disregard the content and concentrate upon the effect."³ The suggestion sounded prophetic. For someone who professed that the "medium is the message" (the key concept of *Understanding Media*), he must have known that by concentrating upon the effects of media, that is through the manufacturing of an environment determined by technology, USCO would end up exposing the very nature of the medium itself.

USCO's Early Projects

Around 1964, Stern and Callahan were joined by Stephen Durkee, a painter who had just been featured – along with Robert Indiana, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, and others – in an early article on American Pop Art in *ARTnews* magazine⁴. Like Stern, Durkee was interested in deconstructing the vernacular language of traffic signs and ads, as it emerges from his early painting *O.K. Box Co.* (1962), where the title's words are juxtaposed to the illustration of a chair alongside that of a clock. The three of them, together with their partners – Judi Stern, Adrienne Callahan, and Barbara Durkee – and various friends, who often collaborated to their productions, moved to an abandoned church in Garnerville and officially started working cooperatively as USCO ("US Company" or "company of US"), a pun on the acronym of the United States and the pronoun "us" as in a group of people coming together spontaneously.

³ M. Callahan. Interview with Michelle Kuo, "Special Effects: Michelle Kuo Speaks with Michael Callahan about USCO," *Artforum*, Vol. 46, No. 9, May 2008, p. 133.

⁴ G. R. Swenson, "What is Pop Art? Interviews with Eight Painters," *ARTnews*, Vol. 62, No. 7, November 1963, pp. 24–27, 60–64.

Following in the footsteps of Stern and Callahan's collaborative projects, USCO's early production was aimed at overloading the audience with audiovisual stimuli in order to let them access an alternate dimension of reality, where the usual spatiotemporal coordinates collapsed. A recurring mantra in the group's work of that time was the playful permutation of the term "now," an example being the poster *Take the NO Out of NOW* (1965), a literal and visual invitation to get rid of the notion of present time (an issue that will be crucial for the postmodernist thought twenty years later) (fig. 3). An even stronger effect was achieved with the kinetic sculpture *Triple Diffraction Hex with NO OW NOW* (1965), composed of three rotating discs that scintillated under strobe lights while a pinball-machine-like display emitted the words "NO," "OW" and "NOW" (fig. 4).

However, since in front of a static work the viewer was only partially involved, as USCO had already abandoned the idea of the individual artist, they also decided, like many coeval like-minded visual artists, to replace the idea of the artwork as an object with that of the artwork as a process. In order to break with the traditional spatiotemporal perception, the group organized more and more non-linear events within immersive installations where various technological devices were employed. These events, which toured throughout an unspecified number of locations across the United States, were generically named "Hubbub" and later "We Are All One." Admittedly influenced by the Beat, psychedelic, and peace movements, Stern recalled: "we presented this matrix of images and we built it to the point of critical overload and then we came down off the overload."⁵

A variation on the theme occurred in *Ghost Rev* (1965), a collaborative project with Carolee Schneemann, a performance artist known for her controversial take on sexuality. Conceived for the landmark New Cinema Festival curated by Jonas Mekas in New York, the project was centered on a self-titled film by Yalkut of the landscape surrounding Woodstock seen from the back of a motorcycle. Different montages were projected onto three screens, side by side, at different speeds. The droning noise of the motorcycle reinforced the overloading effect. In plain contrast, Schnee-

⁵ G. Stern, "From Beat Scene Poet to Psychedelic Multimedia Artist in San Francisco and Beyond 1948-1978," an oral history conducted in 1996 by Victoria Morris Beyerl, Regional Oral History Office, The Bancroft Library, University of California, Berkeley 2001, p. 258–259.



Fig. 4 - USCO, *Triple Diffraction Hex with NO OW NOW*, kinetic sculpture, 1965
Photo: Brooke Shanesy.
Courtesy: USCO and Carl Solway Gallery, Cincinnati.

Expanded Cinema: "Intermedia"

The festival that year featured some key figures of underground and experimental film such as Kenneth Anger, Claes Oldenburg, Nam June Paik, Jack Smith, Stan Vanderbeek, and Warhol, who presented an early version of the multimedia show *The Exploding Plastic Inevitable* (1966) built around a music performance by the Velvet Underground. To introduce the works presented, Mekas used the term "expanded cinema" (it is debatable whether it was coined by him or Vanderbeek⁶), which he explained as a new cinematic subgenre,

marked by an almost mystic drive towards pure motion, color, light, experience. It has much to do with the other arts, painting, sculpture, happenings, environment, music, but the cinema aspect of light, screen (in a number of different forms), image (filmed or produced by other means), motion dominate these works.⁷

At that point, USCO was integrating projectors, strobe lights, oscilloscopes, reel-to-reel tape players, speakers, computer-controlled systems, kinetic sculptures, prints, fabrics, and paintings. As Mekas suggested, talking about cinema would sound obsolete, but cinematic elements were still at stake (e.g. light, motion, screens, filmed images), not to mention that, like traditional films, the group's events too allowed viewers to embark on a "trip." The difference, if anything, is that with USCO the focus was not on telling a story but on manufacturing an environment wherein a true trip could take place, an experience in which the viewer was called into question as an active subject, as his perception of the surrounding reality was heightened through continuous audiovisual stimuli, produced by various electronic devices activated simultaneously.

The idea of simultaneity is at the core of the idea of "intermedia" introduced in 1965 by Fluxus artist Dick Higgins, who argued that the concept of separation between media, which for him arose in the Renaissance, was obsolete for contemporary artists, whose work fell in fact "between" media. Tracing a history that goes from Marcel Duchamp to Rauschenberg

⁶ Stan Vanderbeek began using the term at the same time. He conceptualized it in the text "Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto," *Film Culture*, No. 40, Spring 1966, pp. 15–18.

⁷ J. Mekas, untitled, "Village Voice", November 11, 1965, Warholstars https://warholstars.org/expanded_cinema.html (accessed July 29, 2020).

and Kaprow, he identified in the Happening genre the ultimate example of “intermedium, an uncharted land that lies between collage, music and theater.”⁸ He doesn’t offer a proper definition, but what clearly emerges from his text is that unlike “multimedia” or “mixed media,” which denote formal aspects of production or display, the term “intermedia” implies the convergence of multiple media to trigger a real-life experience.

USCO’s practice represented a peculiar type of “intermedia,” because rather than traditional artistic mediums – like those employed by most Happening artists, including Higgins – they employed media technology. When Gene Youngblood interviewed USCO for his seminal book *Expanded Cinema* (1970), this is the definition of “intermedia” they provided:

‘Intermedia’ refers to the simultaneous use of various media to create a total environmental experience for the audience. Meaning is communicated not by coding ideas into abstract literary language, but by creating an emotionally real experience through the use of audio-visual technology. Originally conceived in the realm of art rather than in science or engineering, the principles on which intermedia is based are grounded in the fields of psychology, information theory, and communication engineering.⁹

The Riverside Project

In 1966 USCO decided to condense many of the works they had produced up to that point in their multi-room solo exhibition “Down by the Riverside,” which occupied various spaces of the now-defunct Riverside Museum in the Upper West Side of Manhattan (fig. 5). The show was an instant success and attracted thousands of visitors, also thanks to a cover story on LIFE magazine, which presented USCO as a paradigmatic example of the then-emerging countercultural art form known as psychedelic art or, as the journalist dubbed it, “LSD Art.” More than poster art and painting – the two most popular and illustrative psychedelic art forms – USCO’s production exemplified the very ethos of psychedelic culture in that it offered the audience the chance to make a true “trip” into a heightened reality, through full immersion in an environment that stimulated the whole human sensorium.

⁸ D. Higgins, “Synesthesia and Intersenses: Intermedia,” *Something Else Newsletter* 1, No. 1, Something Else Press, 1966, http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html (accessed June 29, 2020).

⁹ USCO in G. Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970, p. 348.

The Doors of Perception (1953). This, in turn, took its title from a phrase in William Blake's 1793 illustrated poem *The Marriage of Heaven and Hell*, which embodied all the Romantic and revolutionary beliefs of one of the most visionary artists ever to influence the ethos and style of 1960s psychedelic art.

In order to turn the visit into a proper heightened experience, USCO filled the hallways and rooms with icons of Eastern mythologies and religions like Shivas and Buddhas, optical fabrics, stroboscopic lights, and kinetic devices that offered the impression that some of the interiors were moving. The show's major attraction was the so-called "tie-dye cave," a circular room where the spectators could lay down on a soft, patterned, rotating floor, and stare at mystic representations of gods and demons on the curved walls, or at the backlighted tie-dye ceiling (fig. 6). The overwhelming configuration enveloped the spectator who, like a primitive being in a cave or a fetus in a womb, entered into a primordial state of perception, no longer based on the spatiotemporal coordinates that regulated the outside world but a new set of sensations proper of a world of pure energy as in an illustration by Blake.

To some, USCO's "tie-dye cave" reminded the "time chamber" that Harvard psychologist and psychedelic culture guru Timothy Leary had built in the early 1960s in his home: a self-contained space that supposedly helped the LSD user to embark on the lysergic trip. It's possible that USCO's members had a first-person experience of it since they were in touch with the psychologist. Interestingly enough, in 1965 Leary had even invited the group to produce an environment for his lecture-performance "Psychedelic Explorations" at the New Theater in New York. It was during one of these lectures – in which Leary advocated the therapeutic potential of psychedelic drugs – at a so-called "Human Be-In" in San Francisco's Golden Gate Park in 1967, in front of 30,000 people, that he pronounced the most defining mantra of psychedelic culture: "Turn On, Tune In, Drop Out."



Fig. 6 - USCO, *Down by the Riverside: Tie-Dye Cave*, installation view, Riverside Museum, New York, 1966
Photo: Yale Joel. Originally published in *LIFE*, Vol. 61, No. 11, September 9 (1966).

A fundamental role in USCO's phantasmagorical productions is assigned to strobe lights, thanks to their ability to allow someone to perceive reality as a pulsating set of repetitive still frames. The intense flashing produces the optical illusion of a slowed-down rhythm. Initially, Callahan mounted strobe bulbs into slide projectors (e.g. in the collaborative project with Schneemann), so that static pictures (i.e. slides) were perceived to be in motion and, *vice versa*, moving images (i.e. films) were fragmented into a set of still frames. This particular use of strobe lights elicited a conceptualization of media representation via deconstruction, as it emerges from a conversation between Mekas and Durkee. Under the strobes, "all you see are fragments of yourself. It's really like being in a movie," argues the painter. To which Mekas replies: "You really become a particle, a grain of the movie. Maybe that's what it is. We are cut by strobe light into single frames, to eight frames per second or whatever the strobe frequency is, on and off." And Durkee adds: "...like movies become real."¹⁰

The Riverside project represented a moment of transition, from a phase in which the group accelerated media technology to question its machinic role at the service of power structures, to a phase in which media technology was employed to "drop out" of society. Not all members and collaborators were on the same page of course. Yalkut, for example, highlighted the event's overloading effect rather than its meditative dimension in the film *US by the Riverside* (1966), which provides documentation and at the same time a visual interpretation of the show's lysergic atmosphere (fig. 7). Devoid of human presence, the film zooms in on USCO's kinetic devices and elements of the environment, overlapping pulsating glows and sine waves, for almost three minutes of pure audiovisual overload, reinforced by the droning rhythm of the Beatles' song "Tomorrow Never Knows" (1966) chosen as the soundtrack.

¹⁰ J. Mekas. Interview with Steve Durkee, "Movie Journal," *The Village Voice*, June 16, 1966, reprinted in Jonas Mekas, *Scrapbook of the Sixties: Writings 1954–2010*, Spector Books, Leipzig 2015, 137.

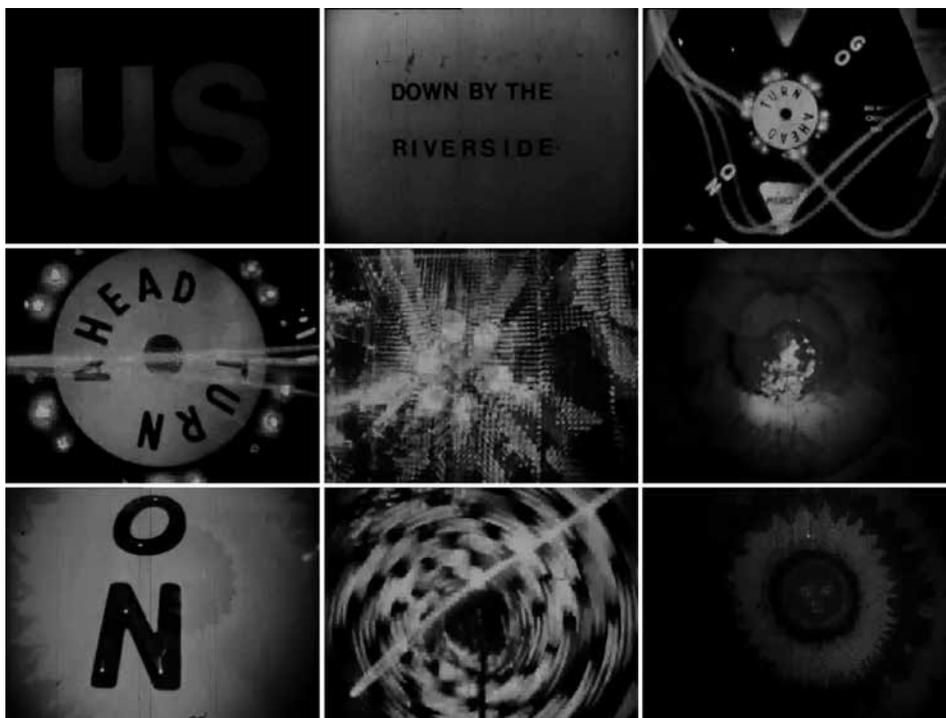


Fig. 7 - Jud Yalkut, *US by the Riverside*, still frames from the 16 mm film, color, sound, 3 min., 1966
 Courtesy: USCO.

Unlike Yalkut, with the Riverside multisensory immersion, USCO wanted to help viewers achieve a heightened state of consciousness as particles of the cosmos, in line with Eastern religions' key ideas such as *dharma* and *karma* (fig. 8). Hallucinogenic drugs and strobe lights were no longer employed to expose the subliminal power of media as in the group's early phase, but to elicit a new understanding of oneself. In this sense, USCO's use of strobe lights at the Riverside Museum echoed that of Gysin's *Dream Machine* (1959), a flicker device that accelerated the user's brainwave frequency towards an alpha state, exploring the revolutionary potential of the dream originally introduced by Surrealism. A major role was assigned to sound – heartbeats, noises, Tibetan chants, hypnotic drones – regarding which Alastair Gordon has argued that USCO's goal "was a state of synesthesia, the simultaneous perception of harmonic opposites, a state in which sound became color and color became sound."¹¹

¹¹ A. Gordon, *Spaced Out: Crash Pads, Hippie Communes, Infinity Machines, and Other Radical Environments of the Psychedelic Sixties*, Rizzoli, New York 2008, p. 39.

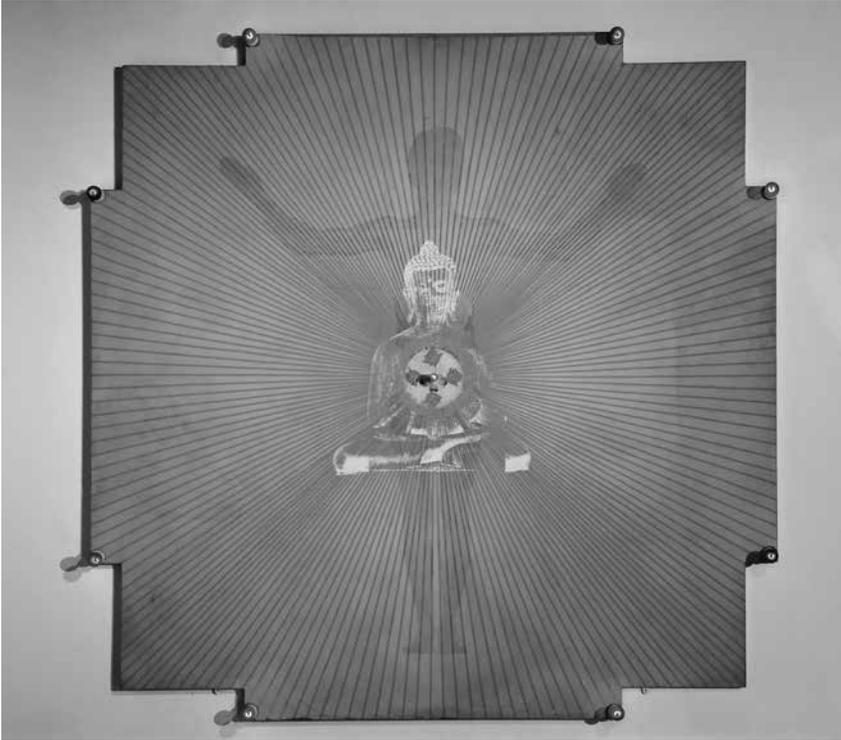


Fig. 8 - USCO, *Shiva*, painting on canvas and electric light, 1965
Photo: Brooke Shanesy.
Courtesy: USCO and Carl Solway Gallery, Cincinnati.

Another highlight of the show was a large plastic “eye” coming out of a wall, in which a backlight activated, through heating, some colored gels placed under a curved plastic screen that stood in for the eye’s iris (fig. 9). The same mechanism was at the base of the light shows produced at the time as synesthetic accompaniments to the live performances of psychedelic rock and electronic music acts. Dynamics of heightening consciousness and community bonding could be found in various countercultural art practices of the 1960s. In terms of a redefinition of space, USCO’s environments echo various radical architecture and design speculations such as: the geodesic domes of Drop City inspired by Richard Buckminster Fuller; the goggles that altered perception designed by Richard Aldcroft and Haus-Rucker-Co; and Archizoom’s and Superstudio’s futuristic interiors and megastructures. As for parallels with expanded cinema productions, the closest is definitely with Vanderbeek’s hemispherical cinema theater *Movie Drome* (1964).



Fig. 9 - USCO, *Down by the Riverside: Eye*, installation view, Riverside Museum, New York, 1966
Photo: Yale Joel. Originally published in *LIFE*, Vol. 61, No. 11, September 9 (1966).

Atmosphere as a Medium

USCO's production offers an ideal visualization of Benjamin's media theory as Somaini retraced it in a recent article on *Grey Room* that has become a landmark reference for the understanding of the too-often misused notion of "medium." Benjamin's theory is based on the distinction between the concept of *Apparat*, as in "the various technical artifacts that contribute to the organization of the field in which sensory experience takes place,"¹² and that of *Medium*, as in "the spatially extended environment, the *milieu*, the atmosphere, the *Umwelt* in which perception occurs."¹³ Whilst the various technological devices – as well as more traditional artworks and props – that converge in USCO's intermedia practice represent the *Apparat*, the multisensory experience this *Apparat* triggers takes place in an environment, an atmosphere, that stands in for the *Medium*.

¹² A. Somaini, "Walter Benjamin's Media Theory: The *Medium* and the *Apparat*," *Grey Room*, No. 62, Winter 2016, p. 7.

¹³ *Ibid.*

To contextualize Benjamin's "Medium of perception," Somaini goes back to Aristotle's concept of *diaphanes* as it emerges from the ancient Greek philosopher's treatise *De Anima* (ca. 350 BC), according to which, for vision to be possible, there needs to be "material, intermediary, diaphanous substances (air, vapor, smoke, clouds, water, glass...), that, with their different consistencies and their different degree of transparency and opacity, structure the visual environment in which our experience takes place."¹⁴ It is on this very notion of *media diaphana* that Benjamin structures his whole thought on media, focusing on how perception is being re-organized in the first decades of the twentieth century, in response to the several technical *Apparate* (e.g. radio, cinema, telephone, billboards, etc.) that increasingly infiltrate daily life at the time.

Among the writings by Benjamin that Somaini takes into account, of particular interest in light of finding affinities with USCO's practice are those early ones addressing the major role of "color" in perception, such as "The Rainbow: A Conversation About Imagination" (ca. 1915). The text is structured as a conversation between Margarethe and her painter friend Georg, in which she tells him about a dream she had. "It was a landscape. But it glowed with colors," she recalls. "They were the color of imagination," he assures her, "I mix the colors and then I see nothing but color. I almost said: I am color." To which Margarethe replies: "That's how it was in the dream [...] I was not someone seeing; I was only the seeing itself. And what I saw was not things, Georg, but only colors. And I myself was something colored in this landscape."¹⁵

The immersion in USCO's multisensory environments must have offered a similar feeling of immersion, to the point that one felt becoming part of the atmosphere itself: air in air, light in light, color in color. This is the peculiar twist the term "Be-In" assumes in USCO's descriptions of their work: "being-in" didn't mean simply to take part in an event or interact with an environment, but having such an overwhelming experience that one felt as if the body molecules dissolved into the atmosphere, and the invisible electromagnetic waves produced by the technological devices blended with the brainwaves in a sort of cosmic connectivity. This potential for cosmic transcendence is well illustrated in one of the LIFE photographs of the

¹⁴ Ivi, p. 8.

¹⁵ W. Benjamin, "The Rainbow: A Conversation About Imagination," ca. 1915, in W. Benjamin, trans. Howard Eiland et al., *Early Writings: 1910–1917*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, MA, and London 2011, pp. 214–215.

Riverside show, in which a group of visitors sit on the floor, shrouded by a suffused beam of yellow light (fig. 10).



Fig. 10 - USCO, *Down by the Riverside*, installation view, Riverside Museum, New York, 1966
Photo: Yale Joel. Originally published in *LIFE*, Vol. 61, No. 11, September 9 (1966).

To Be-In

The idea of being-in as the ultimate goal of USCO's atmospheric psychedelia is often underlined by the artists themselves as when they argue: "We are all one, beating the tribal drum of our new electronic environment."¹⁶ The *LIFE* magazine reporter described the Riverside event in similar terms, with particular reference to a room with a mushroom-shaped monolith emitting strobe lights positioned at the center:

Sitting around an aluminum column, spectators listen to a collage of stereo sounds and smell burning incense while watching paintings with pulsating lights. The USCO artists call their congenial wrap-around environment a 'be-in' because the spectator is supposed to exist in the show rather than just look at it.¹⁷

¹⁶ USCO in K. Popper, *Kunst Licht Kunst*, Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven 1966, in Alastair Gordon, *Spaced Out: Crash Pads, Hippie Communes, Infinity Machines, and Other Radical Environments of the Psychedelic Sixties*, Rizzoli, New York 2008, p. 33.

¹⁷ Anonymous, "Psychedelic Art," *LIFE*, Vol. 61, No. 11, September 9 1966, p. 65.

Inevitably, Somaini's examination of Benjamin's media theory passes also through the philosopher's popular conceit of "aura" as it emerges early on in his writings and later in his groundbreaking essay "The Work of Art in the Age of Technological Reproducibility" (1936). For Benjamin, the term "aura" indicates, as Somaini suggests, the "diaphanous halo, the haze, the atmosphere surrounding a work of art,"¹⁸ which is lost with technological reproduction, notably with cinema and photography. Aside from the social implications of this notion of "aura" – namely that modernity coincides with the advent of a new era of mass consumption – what is really at stake here is the shift in perception that an increasingly mediated reality entails. The loss of the "aura" of the work of art is then symptomatic of a more general loss of authenticity that is felt in experiencing reality.

Of the body of work that Somaini discusses, another enlightening angle on Benjamin's idea of *Medium*, as well as many points of comparisons with USCO's practice, emerge from those texts the philosopher wrote in coincidence with a series of collective drug experiments he had in Berlin, Marseille, and Ibiza from 1927 to 1934, namely eating hashish and smoking opium. In "Main Features of My Second Impression on Hashish" (1928) he describes the intoxication produced by hashish as a state enhancing the perception of the aura that surrounds objects as well as beings. In "Crock Notes" (1933), on the state of the intoxication produced by opium (crock), he underlines the major role played by colors – which help connect things and so visualize the atmosphere as a whole – and by textiles – whose waving epitomizes the sense of spatiotemporal alteration.

In reference to the former, it is interesting to note, following Somaini's reasoning, that Benjamin's idea of aura as a halo surrounding even human beings prefigured McLuhan's notion of media as "extensions of man." Therefore, if USCO's work could be considered the ideal visualization of McLuhan's key theories, considering McLuhan's direct relation to Benjamin, it could then be rightly employed as an illustration of Benjamin's ideas too. A proof of their common interest in media perception is encapsulated in the pivotal role they both assign to color and fabrics. The distinction, if anything, resides in the different properties and effects of the drugs they experimented, considering that Benjamin's hashish

¹⁸ A. Somaini, op. cit., p. 16.

and opium are sedative substances, while LSD produces a heightened awareness as well as hallucinations.

USCO's Late Projects and Legacy

Like Benjamin at his time, USCO explored the shift in perception elicited by the invention or spread in the 1960s of a new set of *Apparate* including the electroluminescent billboards, the portable video cameras, the random access memory, the computer mouse, the laser, and Arpanet (the Internet's progenitor). Epistemological discourses on the idea of "medium" recur cyclically in the history of human civilization, every time there is a surge in the invention or diffusion of new technologies. It was the case of the 1920s when Benjamin and other thinkers and artists questioned the new means of technological reproducibility. In the 1960s USCO, The Whole Earth Catalog, and early video artists, among others, did the same. A new generation investigating issues of media perception emerged in the 2000s–2010s with the spread of the Internet and digital technologies.

After the Riverside project, USCO took part in exhibitions at Howard Wise Gallery in New York (which had a pivotal role in the rise of kinetic art and video art) and major museums worldwide such as: *Kunst Licht Kunst* (1966) at the Van Abbemuseum in Eindhoven, *Light, Motion, Space* (1967) at the Walker Art Center in Minneapolis, and *Intermedia '68* (1968) at the Museum of Modern Art in New York. The inextricable link between art and life brought the group to re-install some pieces of the Riverside show in the Garnerville church where they lived. They filled the hexagonal tabernacle with representations of mystic icons of Eastern religions, all around the phallic stroboscope that was described in the LIFE article (mounted on a pedestal displaying the words "PEACE" and "LOVE") (fig. 11a, 11b). Finally, they could literally live within one of their own multisensory environments.

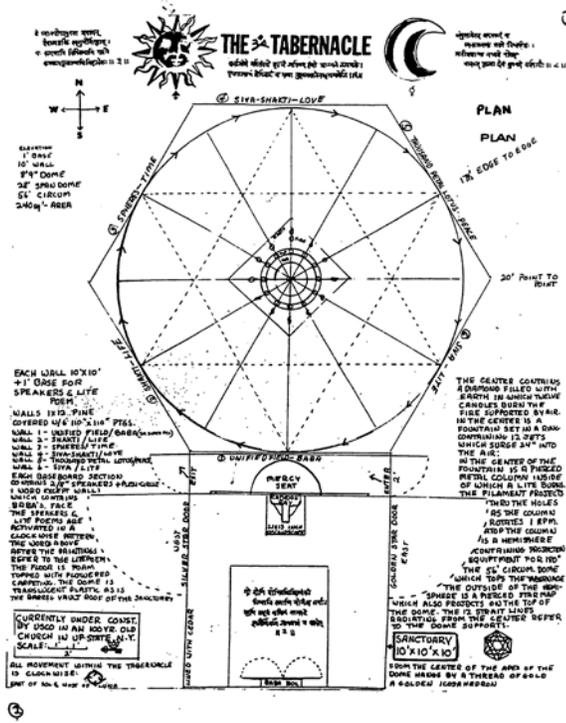


Fig. 11 a - USCO, *The Tabernacle: Map*, late 1960s
 Courtesy: USCO.

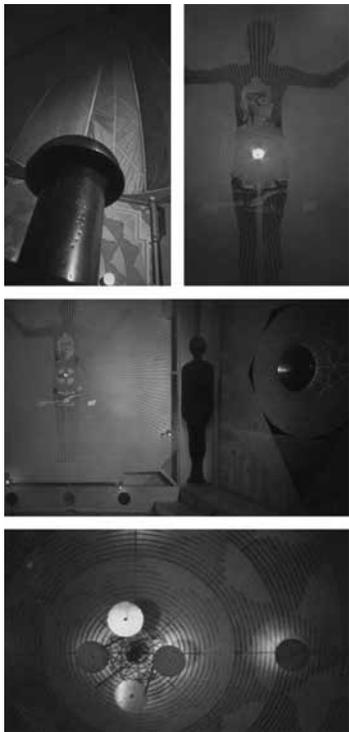


Fig. 11 b - USCO, *The Tabernacle: Shrine*, installation view, Garnerville, NY, late 1960s
 Courtesy: USCO.

In 1966 USCO had the chance to bring their experiments to a larger and more generic audience, thanks to the commission for the interiors of *The World*, a futuristic nightclub inside an aircraft hangar in Long Island, New York, backed by Broadway producer Michael Myerberg together with the popular New York deejay Murray the K. According to Michel Oren, USCO “built a panel to control eighteen slide projectors and an early video projector from Switzerland into which three union cameraman fed real-time images of the dancers.”¹⁹ The success of this project was celebrated in another LIFE magazine cover story introduced by the attractive phrase: “At ‘The World’ dancers gyrate amid far-out movies and flashing lights” (fig. 12).

¹⁹ M. Oren, “USCO: Getting Out of Your Mind to Use Your Head,” *Art Journal*, Vol. 69, No.4, Winter 2010, p. 86.

This brought Stern and Callahan to found Intermedia Systems, commercial development of USCO that until the late 1970s realized “intermedia” works for private companies as well as museums and universities. Durkee, for his part, moved to New Mexico, and together with his wife he co-founded the spiritual community Lama Foundation, which is still active today.

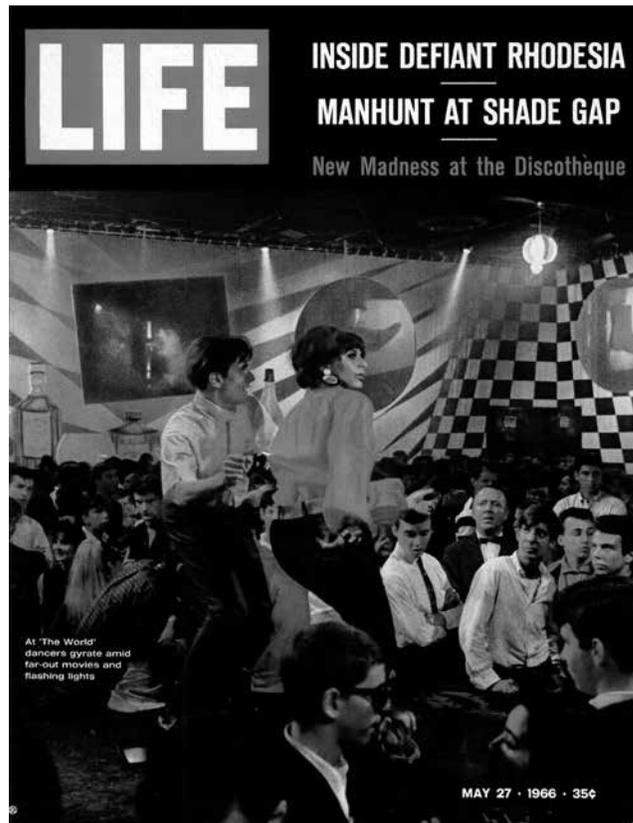


Fig. 12 - Cover of *LIFE*, Vol. 60, No. 21, May 27 (1966) featuring the media environment designed by USCO for The World discotheque, Long Island, New York, 1966. Courtesy: USCO.

In retracing the genesis from the countercultural approach to technology of the 1960s to the rise of Internet culture in the 1990s, media historian Fred Turner has acknowledged how the dynamics of access, self-production, and sharing pioneered by USCO are at the core of today’s software and Internet services based on user-generated content

and networking²⁰. But what is left of USCO's techno-utopianism? Certainly, the group would never imagine that the mirage of connectivity they so strongly went after would produce effects of alienation and surveillance like those we're dealing with today, which suggests that rather than heightening consciousness, technology has in fact prevailed over imagination. USCO's most important legacy, thus, and the reason for its relevance for today's media and visual studies, is that its practice represents a quintessential model of metalinguistic investigation on the very nature of the "medium" and how perception shifts whenever new technologies come along.

Biography

Francesco Spampinato is a contemporary art and visual culture historian and writer, senior assistant professor at the University of Bologna. He holds two degrees from the University of Bologna, in *Preservation* (2003) and *Art History* (2004), an MA in *Modern Art* (2006) from Columbia University, New York, and a Ph.D. in *Études Cinématographiques et Audiovisuelles: Arts et Média* (2018) from Sorbonne Nouvelle, Paris. From 2011 to 2015 he was Adjunct Professor at Rhode Island School of Design, Providence. His articles have been published on academic journals such as NECSUS, PAJ, Senses of Cinema, and the Stedelijk Studies, as well as magazines such as Abitare, Blueprint, DIS, Flash Art, Kaleidoscope and Mousse. In 2015 he authored the books *Come Together: The Rise of Cooperative Art and Design*, Princeton Architectural Press, New York, and *Can You Hear Me? Music Labels by Visual Artists*, Onomatopée, Eindhoven, and in 2017 *Art Record Covers*, TASCHEN, Cologne.

Bibliography

Anonymous, "Wild New Flashy Bedlam of the Discothèque," *LIFE*, Vol. 60, No. 21, May 27 1966.

Anonymous, "Psychedelic Art," *LIFE*, Vol. 61, No. 11, September 9 1966.

Benjamin W., trans. Howard Eiland et al., *Early Writings: 1910–1917*, The Belknap

²⁰ F. Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, The University of Chicago Press, Chicago 2006.

- Press of Harvard University Press, Cambridge, MA, and London 2011.
- Blauvelt A., ed., *Hippie Modernism: The Struggle for Utopia*, Walker Art Center, Minneapolis 2015.
- Gordon A., *Spaced Out: Crash Pads, Hippie Communes, Infinity Machines, and Other Radical Environments of the Psychedelic Sixties*, Rizzoli, New York 2008.
- Kostelanetz R., *The Theatre of Mixed Means: An Introduction to Happenings, Kinetic Environments, and Other Mixed-Means Performances*, Dial Press, New York 1968.
- Kranz S., *Science & Technology in the Arts: A Tour Through the Realm of Science+Art*, Van Nostrand Reinhold Company, New York 1974.
- Kuo M., "Special Effects: Michelle Kuo Speaks with Michael Callahan about USCO", *Artforum*, Vol. 46, No. 9, May 2008.
- McLuhan M., *Understanding Media: Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964.
- Lipton L., "Expanded Cin-Trip," *Berkeley Barb*, Vol. 2, No. 26, 7:1 1966.
- Mekas J., *Scrapbook of the Sixties: Writings 1954–2010*, Spector Books, Leipzig 2015.
- Oren M., "USCO: Getting Out of Your Mind to Use Your Head," *Art Journal*, Vol. 69, No. 4 Winter 2010.
- Renan S., *An Introduction to the Underground Film*, P. Dutton & Co., New York 1967.
- Somainsi A., "Walter Benjamin's Media Theory: The *Medium* and the *Apparat*," *Grey Room*, No. 62, Winter, 2016.
- Stern G., "From Beat Scene Poet to Psychedelic Multimedia Artist in San Francisco and Beyond 1948–1978," an oral history conducted in 1996 by Victoria Morris Beyerl, Regional Oral History Office, The Bancroft Library, University of California, Berkeley 2001.
- Swenson G. R., "What is Pop Art? Interviews with Eight Painters," *ARTnews*, Vol. 62, No. 7, November 1963.
- Stern G., "Gerd and Carl and Allen: A Conversation with Gerd Stern," *Beat Scene*, No. 82 Summer 2016.
- Turner F., *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, The University of Chicago Press, Chicago 2006.
- USCO, "Our Time Base is Real," *Tulane Drama Review*, Vol. 11, No. 1, Fall, 1966.
- Yalkut J., "Inter-Afterimage-View: Conversations with Gerd Stern," *East Village Other*, October 15 1969.
- Youngblood G., "Environment as Light," *Los Angeles Free Press*, May 10 1968.
- ID., "Intermedia," *Los Angeles Free Press*, November 15 1968.
- ID., "Intermedia: Cage's Intermedia Glass Beadgame," *Los Angeles Free Press*, October 10 1969.
- ID., *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970.
- Whitewall R., "Film Review: Turn on, Tune In, Drop Out," *Los Angeles Free Press*, May 19 1967.

Forwarding the flashback

L'analogia delle forme: il flusso di coscienza amoroso nel film e la struttura del suo trailer in *To the wonder* di Terrence Malick

Martina Federico

Abstract

L'articolo mira ad indagare la natura della frammentazione narrativa delle immagini nel dialogo tra invariate superfici di uno schermo, appartenenti rispettivamente a trailer e film, di fronte ai differenti contesti di fruizione, svelandone le dinamiche ricettive che sono loro proprie. Partendo dallo spunto offerto dall'analisi del caso di *To the wonder* (T. Malick, 2012), relativamente al passaggio trailer e film, la riflessione si sviluppa attorno ai due nodi teorici offerti dal trailer, dapprima in quanto linguaggio e in un secondo momento in quanto mezzo promozionale. In un primo momento, a fare da protagonista è un montaggio che si presenta nella sua duplice, parimenti lecita, possibilità narrativa e antinarrativa; in seguito, avendo nel frattempo il film svelato la sua analogia di forme rispetto al trailer, il discorso riesce a mettere in luce, ritornando sul mezzo promozionale, la necessità di considerare le dinamiche di una prassi consolidata che si attiva quando siamo immersi in contesti fruitivi di un certo tipo.

The article aims to investigate the nature of the narrative fragmentation of images in the dialogue between unchanged screen surfaces, that belong to the trailer and to the film respectively, facing their own fruition contexts and revealing their own reception dynamics.

Starting from the cue offered by the analysis of *To the wonder* (T. Malick, 2012), with regard to the transition between the trailer and the film, the reflection develops around the theoretical nodes offered by the trailer, first as a language then as a promotional medium. At first, it is a montage that presents itself in its dual, equally legitimate narrative and anti-narrative possibility. Subsequently, having in the meantime the film revealed its analogy of forms with the trailer, the analysis managed to highlight the need to consider the dynamics of a consolidated practice that become active once involved in specific fruition contexts.

Keywords

Trailer; frammentazione; narrazione; medium; ricordo
Trailer; fragmentation; narration; medium; memory

Quando un film sceglie di mettere in scena la sua storia attraverso il – parziale o totale – dispiegamento di un’impalcatura memoriale che vuole farsi carico dell’elaborazione del ricordo, a prendere piede, saturando lo schermo, è lo spazio inesistente e immateriale di ciò che è solo immaginato. Una performance mentale che avviene *in tempo reale*, e che per quello che dura non si separa mai o quasi mai dalla sua superficie, ma che anzi vi aderisce, dove cioè, per dirla con Pietro Montani, non c’è alcuna “lacerazione dell’involucro”¹. Lo schermo diventa un punto di coincidenza di una rimasticazione tra ciò che viene ricordato e ciò che viene mostrato. Dov’è situato il punto dal quale si racconta? Le visioni convergono, confluiscono centripete sullo schermo. Qualcosa di analogo succede ad esempio, come nota e spiega Giuliana Bruno, in *In the mood for love* (Wong Kar-Wai, 2000). A proposito di *superfici* la studiosa afferma:

Questa Hong Kong è un paesaggio interiore. Non sappiamo se si tratti di un ricordo o di una fantasia. Chiusi nell’atmosfera mentale del film, siamo avvolti nel suo umore. Il ritmo del montaggio rafforza la sensazione giacché si ripiega di continuo su se stesso, riportandoci a movimenti vissuti fuggacemente nel passato o forse solo sognati. I tempi sono uniti tra di loro in modo vago, si riavvolgono all’indietro o fanno un balzo in avanti con modalità ondulatoria – la modalità nota alle onde o alla pieghe [...]. I cambi di abito della protagonista sono la sola cosa che ci permette di sapere che il tempo sta effettivamente trascorrendo.²

Se, a parità di tipologia di immagini, al posto del film si tratta del suo trailer cosa succede? Quando è così la superficie va squarciata e attraversata in una doppia direzione: rivolgendosi verso l’interno, nel senso della sua profondità, percorrendone i volumi che la sostengono, e proiettandosi verso l’esterno per allargare lo sguardo al discorso più generale del *medium* che entrambi (volumi e superfici) li contiene.

Cosa hanno allora in comune un film fatto di flussi di coscienza a carattere amoroso e un trailer? La risposta è presto data, e si rintraccia nel-

¹ P. Montani, *L’immaginazione intermediale. Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari 2010.

² G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan and Levi Editore, Monza 2016, p. 39. Un caso recente è quello di *Ricordi?* (2019) Di Valerio Mieli, dove però l’operazione è resa trasparente a cominciare dal titolo stesso, senza considerare gli inneschi verbali dei ricordi stessi fatti dai racconti dei due protagonisti.

la frammentazione della narrazione. La caratteristica principale del flusso di coscienza (così come dei ricordi, dei sogni, del monologo interiore, e dell'onirico in senso lato) è che la loro ricostruzione cinematografica avviene sotto forma contraddittoria, disarticolata, discontinua, incoerente. A pensarci, esattamente come le immagini che ci presenta un qualsiasi trailer. L'analoga di forme tra i due testi è ciò di cui intendo parlare in queste pagine, ricorrendo a un caso – vedremo – molto peculiare, che è quello di *To the wonder* di Terrence Malick (2012).

La frammentazione della narrazione

La messa in scena dell'onirico comporta spesso il sopraggiungere di irruzioni temporali rispetto alla narrazione principale, che costituiscono dei luoghi "altri" (per i quali sono previsti relativi arredamenti e ambientazioni), fatti però della stessa materia dei film che li contengono. Separati sì dalla narrazione principale ma allo stesso tempo contenuti in essa, questi finiscono per essere luoghi speciali, dove vige una certa atmosfera – soprattutto emotiva – e dove vengono sublimati, a intensità variabile, sentimenti e desideri a supporto di o in contrasto con il "tempo corrente". Basti pensare a quello che succede in *Inception* (C. Nolan, 2010) con la creazione del mondo del sogno: "credevo che progettare un sogno avesse a che fare con gli ambienti e invece ha più a che fare con le emozioni, con le sensazioni", dice ad un certo punto uno dei personaggi.

Per quanto riguarda un film, resta la questione della resa espressiva più idonea a rendere il rapporto tra i due momenti della narrazione, che è caratterizzato genericamente da un meccanismo di *mise en abyme*. Come fare a restituire il passaggio, lo scambio? Dove e come si (o più spesso *non si*) individuano (o lasciano individuare) le tracce di cornici, barriere, separazioni, punti di scavalco (e ritorno)? Problema storico della semiologia del cinema³, certo, ma anche di quella dell'arte⁴, le cui riflessioni sul tema hanno offerto l'opportunità di sistematizzare gli espedienti mediante i

³ Cfr. F. Casetti, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano 1986 e F. Casetti, F. Di Chio *Analisi del film*, Bompiani, Milano 1990.

⁴ Cfr. L. Marin, *De la représentation*, Gallimard, Paris 1994; tr. it. di L. Corrain (a cura di), *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma 2001 e V. Stoichita, *L'instauration du tableau*, Klincksieck, Paris 1993; tr. it. *L'invenzione del quadro. Arte, artefici ed artifici, nella pittura europea*, Il Saggiatore, Milano 1998.

quali il cinema stesso ha rappresentato le soglie di queste *wunderkammer*, nel bene o nel male. Gli *escamotages* sono numerosi: dal bianco e nero, alla semplice variazione di cromatismo, a quello più grossolano del cambio di acconciatura dei personaggi per trucco e parruccho nel caso del ricordo di un tempo passato, o ancora il ricorso all'introduzione delle voce fuori campo a supporto di un piano visivo che rimane sostanzialmente invariato rispetto alla narrazione madre, una traccia audio, didascalica che valga da ancoraggio, senza dimenticare il celebre verso sonoro pronunciato da Michele Apicella in *Ecce Bombo* (N. Moretti, 1978) per introdurre un episodio dell'infanzia, utilizzato dal regista con ogni probabilità per farne una forma di critica (umoristica), per amplificarne l'imbarazzo della sua necessità che è, al contempo, denuncia di un'impossibilità cinematografica. Se la letteratura appare avvantaggiata all'occasione anche solo da uno sforzo minimo di sostituzione di tempi verbali, per quel che riguarda il cinema, a creare impaccio è a una medesima, invariata, "materia dell'espressione" dalla quale non si sfugge. La scelta espressiva è attualmente – ancora – unica e obbligatoria e in tutti i casi concernente il mezzo audiovisivo.

Questo è il motivo per cui l' "ambiente mediale" dei film che parlano di ricordi appare generalmente complesso, e ci si ritrova spesso di fronte a un sommarsi inestricabile di piani narrativi sovrapposti che ne complicano la lettura, soprattutto quando non siano presenti delle opportune linee di demarcazione. Il risultato sono narrazioni che convivono, stratificazioni, archeologie. Così succede per il già citato *Inception*, e in particolar modo per il film di Malick che ci accingiamo a prendere in esame. Per questa loro particolare conformazione essi contengono all'interno anche sempre una latente riflessione metacinematografica: finiscono per essere film che ragionano sul cinema stesso, le sue forme, i suoi limiti costitutivi⁵, perché, in fondo, quando si genera un innesto reciproco di materiali identici, il protagonista è sempre un cinema che parla di se stesso. E un cinema che riflette su se stesso, frammentario, destrutturato, a sua volta risulta più lontano dalla "realtà" che intende rappresentare e più simile all'alterazione del ricordo, all'incoerenza del sogno, alla libertà espressiva del flusso di coscienza. Non è un caso infatti se tecnicamente, per come li conosciamo nel quotidiano, i flussi di coscienza giungono a noi sotto forma di immagini mentali che irrompono disarticolate e vengono "avvistate" in una loro messa in

⁵ Anche questo, tema ampiamente dibattuto nella semiotica del cinema, si veda ancora F.Casetti, *Dentro lo sguardo*, cit.

scena frammentaria, dopo essersi ricavate uno spazio e un tempo che di fatto non esiste (lo spazio della rappresentazione mentale in un tempo parallelo e sovrapposto a quello “reale”, cioè a lui *contemporaneo*). Come il sogno arriva a noi l'indomani mattina sotto forma di sketch disordinati, così succede per i vari tentativi di riorganizzazione del ricordo, in tutte le sue forme. Situazioni che condividono una stessa eventuale difficoltà di trasposizione verbale lineare, per noi stessi prima ancora che per una messa in forma di racconto destinata ad altri⁶.

Il trailer di To the wonder e le operazioni possibili del trailer

Ma cosa succede quando guardiamo il trailer di un film così concepito?

Tralasciando ai fini di quest'analisi la folta casistica di film che trattano tematiche e stilistiche di questo tipo, arriviamo quindi a circoscrivere il nostro interesse a un caso per certi versi esasperato, quello di *To the wonder*, che per questo stesso motivo ha il merito di rivelare aspetti interessanti del tema in oggetto, facendo, per così dire, un giro più lungo che parte proprio dal suo trailer. Questo, infatti, rispetto al suo rapporto col film, evidenzia una questione di forma, fino a dirci qualcosa in più su se stesso. Anticipo fin da qui la conclusione: la causa è da ricercare nel fatto che è il film stesso ad avere la forma di un trailer.

Quello che è interessante notare, però, è che è una peculiarità, questa, di cui non potevamo avere avvisaglie durante la visione del trailer per tre motivi, tutti ugualmente riguardanti le caratteristiche costitutive del testo. Il primo, solo in apparenza più ovvio e più generico, riguarda “l'inversione temporale”⁷ per cui prassi vuole che la sua visione preceda quella del film.

⁶ Per quanto riguarda il rapporto tra pensiero e cinema, chi ha influenzato chi è tema ampiamente controverso. La rivista “Fata Morgana” ha dedicato all'argomento un numero, “Coscienza”, n.31, 2017. Si segnala in particolar modo l'articolo di Michele Guerra che ci ricorda che per Münsterberg il cinema parla lo stesso linguaggio della mente umana (M. Guerra, “L'apparire di un mondo”) a conferma di quello che Ějzenštejn dice e cioè che “solo gli elementi cinematografici sono capaci di cogliere la rappresentazione del flusso completo dei pensieri in un uomo turbato” in A. Somaini (a cura di), *Ějzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino 2011, p.201; S. Alovio passa in rassegna alcune posizioni tra le quali quelle secondo cui, in un “intreccio tra scienza tecnologia, spettacolo e sensazione” il cinema si fa produttore di sensazioni “intensificando le possibilità di comunicazione già sperimentate dalle altre arti”, S.Alovio, “L'immagine prima della coscienza. Cinema e sensazione nella riflessione scientifica del primo Novecento”, in P. Bertetto (a cura di), *Cinema e sensazione*, Mimesis, Milano 2015 p. 71.

⁷ In questi termini parla del trailer Stefano Bartezzaghi nella “prefazione” in M. Federico,

Abitudine che caratterizza il trailer tecnicamente come un'anticipazione di immagini (che sono già state), di cui, però, al momento giusto (al cinema), ci ricorderemo; immagini che finiscono per avere quasi la forma di un *déjà-vu*, salvo per il fatto che la loro visione è avvenuta realmente. Ciò che complica in senso determinante (ai fini, come vedremo, dell'analisi) il quadro è che in questo caso il film parla di un continuo andirivieni tra tempi (presenti, passati, futuri) amorosi. Il trailer diventa quindi l'anticipazione di quello che sarà poi un ricordo, qui nel doppio senso di "già visto in quanto immagine" ma anche di "tema/trama del film".

I successivi due motivi appaiono invece più strettamente connessi all'azione specifica del montaggio nel trailer in questione, nella doppia versione suturante (secondo) e destrutturante (terzo)⁸. Nel secondo caso, infatti, la qualità della concertazione del suo contenuto lo configura come apparentemente interno alla tipologia dei trailer narrativi⁹. La sua ricezione non crea nessun problema; incasellandolo facilmente nella categoria, lo leggiamo come un testo al cui interno sono subito rintracciabili i puntini da collegare e che faranno da snodo al momento di quella grande narrazione madre che sarà poi il film. Ma, per quanto una storia al suo interno (o almeno i suoi punti nodali) la si riesca a rintracciare, fa tuttavia capolino il terzo motivo che si rivelerà cruciale, e che riguarda la pratica costitutiva e autorizzata di una destrutturazione del racconto che garantisce al trailer la possibilità di un'efficace ricostruzione di una vaga atmosfera dall'aura seducente. Ogni trailer è, a dire il vero, sempre qualcosa che ha più a che fare con l'antinarrazione, o con la metanarrazione, che con la narrazione in sé. O, meglio ancora, in ogni trailer sono sempre presenti entrambe le possibilità contemporaneamente, il diritto e il rovescio della stessa medaglia. Se è vero infatti che nel trailer di *To the wonder* tutto prende la forma di un suggerimento inequivocabile per lo spettatore, sarà pure vero che sfugge qualsiasi elemento che fornisca un abbozzo di trama o che offra la possibilità di stabilire un nesso strutturale di causalità tra le scene. Sembra più che altro essere lo spettatore che, tendendo per abitudine a ridurre a un tutto armonico il frammentario, dà luogo a una prassi. Eppure, dentro al testo si autorizza una prevedi-

Trailer e Film. Strategie di seduzione cinematografica nel dialogo tra i due testi, Mimesis, Milano 2017, sottolineando in aggiunta che il trailer viene visto prima del film, ma prodotto dopo.

⁸ Cfr. M. Federico, *Trailer e Film*, cit.

⁹ *Ibidem*.

bile possibilità di completamento¹⁰. E sarà proprio dal ventre di questa contraddizione che si inizia a tessere la tela del desiderio che farà breccia nella curiosità dello spettatore.

Nell'analizzarlo¹¹, si può ipotizzare che una coppia passi attraverso una crisi, che riesce a risolvere grazie alle parole della *voice over*. Sotto l'influsso della voce – un discorso sull'amore – gli spezzoni che vediamo diventano delle illustrazioni esplicative: a ogni parola gli corrisponde un segmento in immagini che ne illustra didascalicamente il contenuto. L'unico meccanismo formale e valoriale che si rintraccia è l'alternanza tra felicità e tristezza. Della crisi non si riescono però a ricostruire né le cause, né gli elementi responsabili di una eventuale soluzione (come si diceva, ci sono i nodi, ma mancano i punti di collegamento, di cui pur tuttavia riusciamo a delineare una traccia). Ciò fa in modo che, seguendo "il metodo" *Trailer e film*¹², se ne ricavi la domanda a cui vorremmo far seguire una risposta: da cosa è generata la crisi, come va a finire? In mancanza di ciò e in attesa di sapere, lo spettatore va al cinema a capire di che storia si tratta.

E invece qui, colpo di scena. A giocare un ruolo decisivo è il meccanismo narrativo stesso del film, proprio quello che dal trailer non avremmo potuto dedurre, perché lì è stato letto come operazione di impasto indistinto di materia uniforme. Scopriamo infatti che il flusso di coscienza è la narrazione prevalente¹³. Il racconto si presenta come sospeso, e fluttua senza punti di ancoraggio. Nelle parole di Barthes: "il rapimento amoroso (momento puramente ipnotico) ha luogo anteriormente al discorso e dietro al proscenio della coscienza"¹⁴.

¹⁰ U. Eco, *Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979.

¹¹ Si rimanda alla rubrica Segnofiltrailer "Il trailer di To the Wonder" in "Segnocinema" n.184, 2013, di cui queste le righe che seguono sulla descrizione del testo sono una rielaborazione.

¹² M. Federico, cit.

¹³ In verità le coordinate sono confuse al punto tale che non si capisce da dove è narrato/guardato il film, dove sono i personaggi quando parlano, oppure ricordano. Il filtraggio soggettivo è tale da rendere incerta l'attività scopica; il luogo del ricordo viene "informato" da un punto di vista indeciso. Si veda su questi temi F. Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015 e F. Casetti, "Mediascape: un decalogo", in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti Mediali*, Meltemi, Milano 2018., pp.111-138.

¹⁴ R. Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, Éditions du Seuil, Paris 1977; tr. it. *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino, 1979, p.86.

L'andirivieni trailer/film in questo caso è speciale. Il risultato è che il trailer non è né narrativo, né antinarrativo, o meglio, è entrambe le cose, ma in virtù non tanto della propria costitutiva natura quanto del film stesso. Sembrava merito della capacità di sutura del montaggio che nascondeva le consuete lacune narrative¹⁵ che sarebbero state opportunamente colmate dal film, almeno quanto sembrava merito della capacità destrutturante del montaggio che le lasciava aperte e indecise, vaghe, per lo stesso motivo¹⁶. Quello che non ci si sarebbe mai aspettato è che, nell'indecisione tra le due, ha prevalso semplicemente la forma stessa del film, che era quella tipica di un trailer per come comunemente lo intendiamo. Accantonata giocoforza la possibilità di una narrazione tradizionale (perché il primo posto dove questa è assente è il film), a conti fatti prevale la fedeltà formale antinarrativa che diventa scelta stilista narrativa, analoga nel trailer e nel film. Avevamo peccato di sovrainterpretazione, intravedendo un film che ci avrebbe parlato di una lunga, lunghissima relazione che avremmo visto nel suo svolgersi fra cause e conseguenze. E invece, anche nel film, non

¹⁵ “Quando nel 1962 pubblicavo *Opera aperta* mi ponevo il problema di come un’opera d’arte da un lato postulasse un libero intervento interpretativo dei propri destinatari, e dall’altro esibisse caratteristiche strutturali che insieme stimolavano e regolavano l’ordine delle sue interpretazioni. Come ho appreso più tardi, facevo allora senza saperlo della pragmatica del testo; o almeno, di quella che oggi è detta pragmatica del testo, affrontavo un aspetto, l’attività cooperativa che porta il destinatario a trarre dal testo quel che il testo non dice (ma presuppone, promette, implica ed esplicita), a riempire spazi vuoti, a connettere quello che vi è in quel testo con il tessuto dell’intertestualità da cui quel testo si origina e in cui andrà a confluire. Movimenti cooperativi che, come poi ha mostrato Barthes, producono e il piacere e – in casi privilegiati – il godimento del testo”, U. Eco, *op. cit.* Introduzione.

¹⁶ A questo proposito Daniele Barbieri sostiene che la parola scritta ha una notevole possibilità “al di sopra di qualsiasi altro linguaggio, di efficacia pratica, precisione e concisione”, D. Barbieri, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Bompiani, Milano 2001, p. 276. Anche Barthes sostiene che “l’immagine non va a chiarire o a ‘realizzare’ la parola; è piuttosto la parola che va a sublimare, a patetizzare o a razionalizzare l’immagine”, R. Barthes, *L’obvie et l’obtus. Essais critiques III*, Seuil, Paris 1982; tr. it. *L’ovvio e l’ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 2001 p.16. Anche in questo caso l’argomento è controverso. Nicola Dusi, in merito a una indeterminatezza maggiore o minore della parola rispetto a questioni di traduzione letteratura-cinema, afferma: “non è corretto sostenere che la letteratura è, in assoluto, più indeterminata del film. Il cinema è *altro* dalla letteratura, questo è il suo fascino e la sua forza: può suggerire con uno sguardo complice, può accennare e non approfondire, può lasciare intravedere...può mentire...”, N. Dusi, *Contromisure. Trasposizione e intermedialità*, Mimesis, Milano 2015, p.63. Se per assurdo facessimo l’esperimento di trascrivere in forma di sinossi il trailer (che potrebbe per certi versi essere il suo corrispettivo letterario), le parole usate sarebbero, a differenza delle immagini del video, incatenate a una incontrastabile univocità che renderebbe la composizione sintatticamente impossibile.

c'è storia d'amore ma solo momenti salienti di questa stessa storia, che è condizione ideale per un trailer. Ci aspettavamo un film incredibilmente complesso che dipanava la sua durata attraverso un lasso di tempo ampio, strapieno di ellissi temporali, zeppo di azioni e vicende, con una trama densa e intricata (fosse anche solo per "i cambi di vestiti della protagonista", come *In the mood for love*) laddove Malick rende quest'attesa, questa regola del tutto superflua.

Se così fosse stato, prescindendo dalla fedeltà o meno di una pista narrativa, al cinema avremmo trovato delle risposte che invece mancano perché nel film niente è davvero spiegato. Al regista interessava parlare di una situazione archetipica (sentimentale) che con estrema facilità prende la forma del trailer. Da un lato, nel film, la crucialità del tema trattato (l'andirivieni temporale amoroso, come sintomo ed espressione di un sentimento) ha infine giocato a favore dell'antinarrazione, il cui obiettivo è sempre quello di ricostruire un'idea, un'atmosfera vaga, un clima, un tono, che, sul versante dello spettatore, si traduce in una *certa impressione di*, in una *sensazione che*,¹⁷ di cui, in mancanza d'altro, sappiamo dire – più la trama latita ed è indeterminata – con assoluta precisione se sia gioiosa o funesta, se ci piace, oppure no¹⁸. Si risale dunque lungo il corso di una "logica della sensazione", o viceversa si va giù fino in fondo per giungere ai valori primordiali, dove si stabiliscono le minime separazioni tra positivo o negativo, tra bene e male, a cui si lega una domanda, di natura sensibile prima ancora che narrativa, la cui risposta sarà il film. Nulla di definibile eppure chiarissimo, che è ciò che più di ogni cosa muove la seduzione. Dall'altro lato, nel trailer è proprio l'antinarrazione quella che ci attrae a causa del suo essere – per motivi di montaggio – lacunosa, incompleta¹⁹, specie laddove a lasciarsi antinarrare è un flusso di coscienza di un discorso amoroso, che frammentario (e seducente) lo è

¹⁷ A questo proposito si veda anche M. Federico, "Narrazione e Sensazione" in "Segnocinema" n.74, 2012, quanto detto a proposito dell'analisi del trailer di *Aranzia Meccanica*.

¹⁸ Prendiamo ad esempio il caso del trailer di *Animali Notturni* (analizzato anche in *Trailer e Film*, cit.). Il testo è frutto della costruzione di un ambiente emotivo, prima ancora che narrativo o antinarrativo. Che sia foriero di morte, non sapremmo dire come, ma lo sappiamo. Non capiamo, ma sappiamo. La sensazione diventa allora quella, con Türcke, "reazione semantica che non dispone ancora di termini per i suoi significati", C.Türcke, *Erregte Gesellschaft. Philosophie der Sensation*, Verlag C.H.Beck oHG, Munchen 2002; tr.it. *La società eccitata*, Bollati Boringhieri, Torino 2012, p.131). Un'impossibilità di definire, la convocazione di un sottofondo arcaico.

¹⁹ Anche Ugo Volli ci ricorda che "i testi si basano sempre su conoscenze previe da parte del lettore, sono cioè ricchi di lacune che saranno colmate dalla sua collaborazione", U. Volli, *Semiotica della pubblicità*, Laterza, Bari-Roma, 2003., p. 52

per forza, perché a essergli propria è una sintassi del desiderio (il soggetto/personaggio che seduce mira allo stesso tempo a diventare oggetto di desiderio; il discorso intermittente di chi ama contiene dentro di sé un tentativo di seduzione)²⁰. La materia, insomma, si prestava. A parità di incoerenza, i trailer e i ricordi in forma di flusso di coscienza ci chiamano da lontano, incoerenti e incuriosenti, come un sogno che rimane in sottofondo, che vorremmo ricordare ma che ci sfugge. È questo che hanno in comune ambiente del ricordo e ambiente del trailer. La risposta è sempre nella frammentazione, un fatto di montaggio, il “balbettio interiore”²¹, che qui diventa materia narrativa. E finalmente eccoli, i famosi frammenti di un discorso amoroso, che sono fatti di singhiozzi, inciampi e ripetizioni, Come dice Roberto De Gaetano:

Il desiderio non necessita di parola, semmai di segni muti, indicibili, sintomi di un inconscio che parla attraverso sogni (spostamenti e condensazioni), atti mancati, nevrosi. E questi segni saturi alimentano una pratica ermeneutica, tutto dev'essere sottratto all'indecidibilità e riconsegnato alla sfera del senso.²²

È così che procedeva il personaggio di *The eternal sunshine of a spotless mind* (M. Gondry, 2004) come anche quello di *Shutter island* (M. Scorsese, 2010) dove l'alterazione narrativa temporale riguarda un ricordo in cui il protagonista incontra la sua amata, prima ancora che la rimozione del suo trauma.

²⁰ Sulla seduzione, Vedi tra gli altri J. Baudrillard, *De la séduction*, Éditions Galilé, Paris 1978; tr. it. *Della Seduzione*, ES, Milano 1995; Volli, U., *Figure del desiderio. Corpo, testo, mancanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.

²¹ Non è allora un caso se, ci fa sapere Somaini, a concentrarsi su questi stessi temi sia stato lo studioso che ha fatto del montaggio il suo centro di indagine, al punto tale da interessarsi alla trasposizione cinematografica dell'*Ulisse* di Joyce: Èjzenštejn. Somaini riporta un passo del regista e teorico russo, a proposito della possibilità di rendere in immagini il monologo interiore, che qui sembra avvalorare le nostre idee: “allo stesso modo del pensiero procedevano ora come immagini visive, ora come suoni, sincroni o asincroni, o come echi senza forma, o simili a suoni: suoni oggettual-figurativi[...] o improvvisamente con l'inserimento di parole formulate in modo intellettuale[...] oppure con un discorso appassionato, sconnesso, con i soli sostantivi o i soli verbi; oppure con interiezioni o zig zag di figure astratte.. oppure i primi e le seconde insieme. [...] la lotta dei dubbi, degli impeti della passione. La ripetizione[...] contraddicendo con la febbre delle discussioni interiori la maschera di pietra del volto”, in A. Somaini, *Èjzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, cit, p. 201.

²² R. De Gaetano, *Tra due. L'immaginazione cinematografica dell'evento d'amore*, Pellegrini Editore, Cosenza 2008, p. 44.

Conclusioni

C'è uno scambio di intenzioni tra produzione e ricezione che avviene sul terreno da gioco del trailer, il quale finisce per fungere da anello di congiunzione. Secondo i principi teorici che lo regolano, un discorso amoroso viene ricucito *ad hoc* per rivolgersi questa volta espressamente a uno spettatore potenziale, con la speranza di poterlo incuriosire, sedurre, farlo innamorare. Dentro apparentemente vi si trova una trama del desiderio, rilavorata e rimessa in circolo in una trama del desiderio di secondo livello. Se è di un sentimento antinarrato che si tratta, funziona a tal punto bene nel trailer che, senza che il testo ulteriormente manipoli la materia, automaticamente vengono ricompattate le sembianze, le consuete sembianze sia della narrazione che dell'antinarrazione. "Le emozioni vanno e vengono come le nuvole" dice a un certo punto la protagonista del film mentre le scene ritornano, si ripetono uguali a se stesse in quel flusso di coscienza ininterrotto che è il film. Quello che era materia del desiderio, diventa la trama della seduzione: amore nel film, seduzione nel trailer.

In conclusione, un cinema che parla di se stesso, si diceva, ma nondimeno dello spettatore. Quando un film di questo tipo viene raccontato nel suo trailer, la patina del ricordo viene confusa, dal punto di vista dello statuto semiotico (individuazione della reale natura dei segni), narratologico e narrativo, perché questa si accorda perfettamente alla natura del mezzo (il trailer), che finisce per interferire, sostituendogli. Lo spettatore non lo poteva sapere; le immagini non erano preparate per essere recepite in quel modo, non erano *presentate* per essere lette così. Si trattava di un trailer e abbiamo applicato la forma di decodifica culturalmente più consona, intertestualmente consolidata, più immediata. Come Nicola Dusi ci ricorda, infatti, i trailer sono:

Micronarrazioni che si possono permettere di non seguire alcuna regola prefissata dal racconto, frantumando l'ordine spazio-temporale, inventando false piste narrative, in una destrutturazione che dà del film una pretestuosa ricostruzione e spesso insegue disperatamente una propria coerenza tematica tramite una voce fuori campo o il leitmotiv musicale.²³

²³ N. Dusi, "Le forme del trailer come manipolazione intrasemiotica", in I. Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma 2002, p. 38.

E lo spettatore lo sa.

Ha funzionato, ma era ancora più semplice di così. Dovevano, paradossalmente, esser prese per quello che sembravano: delle proiezioni. L'abbiamo complicata, o forse semplificata allo stesso tempo. Il valore aggiunto si è creato allora proprio nel passaggio trailer/ film, dove l'operazione è riuscita a parlarci di come siamo abituati a raccogliere una generica narrazione cinematografica da un lato, e soprattutto di come siamo abituati leggere i frammenti. Il frammento è l'esatto contrario della comprensione, come direbbe Susan Sontag a proposito della fotografie, che variano a seconda dal contesto, come uno scatto di reportage che cambia statuto e viene installato con apposita didascalia all'interno di un museo, divenendo opera d'arte ²⁴: dipende da che uso se ne fa, e nel trailer esso invoca automaticamente il tutto di cui è parte, il suo completamento. Se è vero che il trailer non aveva alternative (essendosi affermato nella forma di un prelievo delle scene del film), in questo caso c'è stato un rovesciamento: i frammenti andavano intesi in quanto tali. Se lo schermo è sempre l'unico terreno da gioco, crocevia di flussi, campo magnetico invalicabile di forze narrative che si incrociano, il discorso poteva essere disambiguato solo infrangendolo bidirezionalmente: verso l'interno scavando sotto la superficie, e verso l'esterno, ancorando il discorso a una riflessione sul mezzo, come cornice interpretativa e contestuale, infine dialogica. Prima ancora che di una "cooperazione interpretativa in un testo narrativo", si è trattato di applicazione di una prassi relazionale²⁵.

Biografia

Martina Federico (1980), laureata (2005) a Bologna con una tesi in semiologia del cinema dal titolo "modi del trailer strategie di seduzione narrativa e antinarrativa" con Nicola Dusi, addottorata (2014) a Torino sempre in semiologia del cinema con una tesi sulla scena di seduzione al cinema, con Ugo Volli. Ha pubblicato una monografia dal titolo "Trailer e film. Strategie di seduzione cinematografica nel dialogo tra i due testi" (Mimesis, 2017). Si

²⁴ S. Sontag, *On Photography*, Farrar, Strauss & Giroux, New York, 1977; tr. it, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, Torino 1978.

²⁵ Cfr. T. Griffero, "corpi e atmosfere. Il punto di vista delle cose", in A. Somaini (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005, pp. 283-317.

occupa di critica cinematografica di trailer su "Segnocinema" (dal 2012) e su "Doppiozero" (dal 2018). Collabora mediante seminari e didattica integrativa dal 2014 con le cattedre di Semiotica dell'Università di Reggio Emilia, e con quella di Teoria della Creatività dello Iulm, dal 2017. Dal 2018 tiene un seminario di "teoria e analisi del trailer" presso l'Università di Modena. Ha insegnato e insegna analisi del trailer e semiotica della fotografia presso lo Ied di Milano e di Torino.

Bibliografia

- Alovisio, S., "L'immagine prima della coscienza. Cinema e sensazione nella riflessione scientifica del primo Novecento", in Bertetto P. (a cura di) *Cinema e sensazione*, Mimesis, Milano 2015, pp. 67-94.
- Barbieri, D., *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Bompiani, Milano 2004.
- Barthes, R., *Fragments d'un discours amoureux*, Éditions du Seuil, Paris 1977; tr.it. *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino 1979.
- ID., *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Seuil, Paris 1982; tr.it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 2001.
- Baudrillard, J., *De la séduction*, Éditions Galilé, Paris 1979; tr.it. *Della Seduzione*, ES, Milano 1995.
- Bertetto, P. (a cura di), *Cinema e Sensazione*, Mimesis, Milano 2015.
- Bruno G., *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan and Levi Editore, Monza 2016.
- Casetti, F., *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano 1986.
- ID., *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.
- ID., "Mediascape: un decalogo", in Montani, P., Cecchi, D., Feyles, M. (a cura di), *Ambienti Mediali*, pp. 111-118.
- Casetti, F., di Chio, F., *Analisi del film*, Bompiani, Milano 1990.
- De Gaetano, R., *Tra due. L'immaginazione cinematografica dell'evento d'amore*, Pellegrini Editore, Cosenza 2008.
- Dusi, N., "Le forme del trailer come manipolazione intrasemiotica", in I. Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner*, pp. 31-66.
- ID., *Contromisure. Trasposizione e intermedialità*, Mimesis, Milano 2015.
- Eco, U., *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979.
- Federico, M., "Narrazione e sensazione" in SegnoSpeciale "Trailer contro Trailer 2.0", "Segnocinema" n.174, 2012.
- ID., *Trailer e Film. Strategie di seduzione cinematografica nel dialogo tra i due testi*, Mimesis, Milano 2017.
- Griffero, T. "Corpi e atmosfere. Il punto di vista delle cose", in Somanini A. (a cura di), *Il luogo dello spettatore*, pp. 283-317.
- Guerra, M., "L'apparire di un mondo", in "Fata Morgana", n. 31, 2017.

- Marin, L. *De la représentation*, Gallimard, Paris 1994; tr. it. *Della rappresentazione*, a cura di L. Corrain, Meltemi, Roma 2001.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- Montani, P., Cecchi, D., Feyles, M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Pezzini, I. (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma 2002.
- Somaini, A. *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2015.
- ID., *Eizenštein. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino 2011.
- Sontag, S. *On Photography*, Farrar, Strauss & Giroux, New York 1977; tr. it. *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, Torino 1978.
- Stoichita, V. I., *L'instauration du tableau*, Klincksieck, Paris 1993; tr. it. *L'invenzione del quadro. Arte, artefici ed artifici, nella pittura europea*, Il Saggiatore, Milano 1998.
- Türcke, C., *Erregte Gesellschaft. Philosophie der Sensation*, Verlag C.H.Beck oHG, Munchen 2002; tr.it. *La società eccitata*, Bollati Boringhieri, Torino 2012.
- Volli, U., *Figure del desiderio. Corpo, testo, mancanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.
- ID., *Semiotica della pubblicità*, Laterza, Roma-Bari 2003.

La moltiplicazione degli schermi

Nuovi habitat televisivi nell'era dei social media

Anna Bisogno

Abstract

L'esperienza del reale viene sempre più sottoposta ad un processo di elaborazione, messo in atto da realtà virtuali, che finisce per mutare il modo di percepire le cose. Da tempo i media costituiscono i nostri nuovi ambienti di socializzazione, "luoghi" frequentati quotidianamente. Si chiama esperienza mediale e significa che i media costituiscono forme di esperienza viva e complessa: non solo cognitiva, ma anche emotiva, pratica, relazionale. I media tradizionali informano sugli eventi e intrattengono nei momenti di pausa e tempo libero ma sono sempre più i media digitali a produrre semiosfere nelle quale convivono entità dallo statuto ibrido, reali e mediali, fisiche e digitali, pubbliche e private, cognitive e sensibili. La sfera social entra in dialettica con i media tradizionali: notizie e narrative, commenti e critiche rimbalzano da una parte all'altra. Da questo punto di vista la TV dei talk e dell'infotainment rappresenta un caso emblematico. La ricca diffusione dei nuovi canali digitali, il consolidamento della televisione satellitare, ma anche l'esplosione dei contenuti on demand, hanno esortato il mercato dei player, ad esercitare soluzioni ibride di arricchimento e integrazione dell'offerta televisiva, facendo appello alle potenzialità date dal web. Le reti televisive – presa consapevolezza della rideterminazione del medium – accostano e integrano all'offerta dei contenuti e alle strategie di palinsesto tipiche della tv generalista nuovi modelli e strategie di engagement.

The reality's experience is increasingly subjected to a process of elaboration, implemented by virtual realities, which ends up changing the way we perceive things. The media have long been our new socialization environments, "places" frequented daily. It is called media experience and means that the media are forms of living and complex experience: not only cognitive, but also emotional, practical, relational. Traditional media inform about events and entertain in moments of pause and free time but digital media are increasingly producing semi-spheres in which hybrid entities coexist, real and media, physical and digital, public and private, cognitive and sensitive. The social sphere enters into dialectics with traditional media: news and narratives, comments and criticisms bounce from one side to the other. From this point of view, the TV of talk and infotainment is an emblematic case.

The rich diffusion of the new digital channels, the consolidation of satellite television, but also the explosion of on demand content, have urged the player market to exercise hybrid solutions for enriching and integrating the television offer, appealing to the potential given by the web. The television networks – being aware of the re-determination of the medium – combine and integrate new engagement models and strategies with the offer of contents and the programming strategies typical of generalist television. The television networks – being aware of the re-determination of the medium – combine and integrate new engagement models and strategies with the offer of contents and the programming strategies typical of generalist television.

Keywords

Televisione; schermi; social media; social network; ambienti mediali

Television; screens; social media; social network; media environments

Un quadro d'insieme

Da tempo i media costituiscono i nostri nuovi ambienti di socializzazione, “luoghi” frequentati quotidianamente. Si chiama esperienza mediale e significa che i media costituiscono forme di esperienza viva e complessa: non solo cognitiva, ma anche emotiva, pratica, relazionale. I media tradizionali informano sugli eventi e intrattengono nei momenti di pausa e tempo libero ma sono sempre più i media digitali a produrre semiosfere nelle quale convivono entità dallo statuto ibrido, reali e mediali, fisiche e digitali, pubbliche e private, cognitive e sensibili¹.

L'esperienza del reale viene sempre più sottoposta ad un processo di elaborazione, messo in atto da realtà virtuali, che finisce per mutare il modo di percepire le cose. Internet non è solo un modo diverso, più efficiente e moderno, di accedere a informazioni e dati, è una arena globale in cui chiunque (non solo i professionisti, non solo i detentori di un sa-

¹ Negli scritti che vanno dagli anni Sessanta al 1975 Jurij Michajlovič Lotman definisce la cultura come un potente meccanismo per la conservazione dell'informazione che può includere testi scritti, immagini, strutture architettoniche, oggetti di varia natura, spazi urbani, ecc. Tuttavia Lotman dice chiaramente che la cultura non è un deposito statico d'informazione. La cultura conserva l'informazione e ne riceve di nuova in un continuo processo di codifica e decodifica di testi, messaggi, oggetti, pratiche che provengono da culture altre. Nei suoi aspetti dinamici la cultura assimila testi, li traduce nei suoi linguaggi, dialoga continuamente con la non-cultura, spazio altro dotato di codici diversi, producendo nuova informazione. La cultura ha bisogno del *caos esterno*. Nel caso delle forme brevi della produzione audiovisiva attuale, icone dense della semiosfera contemporanea, come spot, promo, trailer, videoclip, si prestano reciprocamente moduli e modelli, ibridandosi in un continuo processo di traduzione.

pere certificato), ad esempio, può pubblicare sui social network i propri Users Generated Contents. Tuttavia l'ambiente che così si crea, sociale e visivo (molti contenuti hanno forma iconica), non è solo un regno della libertà, affascinante sede di vite sullo schermo ma vi si trovano anche violenti e faziosi, odiatori e negazionisti di ogni tipo. La sfera social entra in dialettica con i media tradizionali: notizie e narrative, commenti e critiche rimbalzano da una sfera all'altra. Da questo punto di vista la TV dei talk e dell'infotainment rappresenta un caso emblematico. Le interazioni tra la rete e i talk, talent, reality, le serie tv sono costanti come continuo è lo scambio di stimoli, messaggi, commenti, tali da rappresentare – di fatto – una estensione dell'audience e come il rapporto con la rete ha inciso profondamente sulla dimensione patemica del trasmesso realizzando nuove atmosfere mediali.

La moltiplicazione degli schermi

Lo scenario rispecchia sempre più quella cultura convergente teorizzata da Henry Jenkins² nel 2007 e fotografa lo stato dell'arte in cui versa la televisione nell'epoca digitale e l'emergere di nuove pratiche e forme di visione che scaturiscono dall'avvento dei Social Media. Difatti, uno dei cambiamenti più rilevanti sembra aver toccato i processi di costruzione del flusso televisivo: un risolutivo riequilibrio nei rapporti di potere tra reti e pubblici e una radicale trasformazione delle pratiche di visione della tv che, da tendenzialmente omogenee, diventano sempre più individuali e frammentate. La ricca diffusione dei nuovi canali digitali, il consolidamento della televisione satellitare, ma anche l'esplosione dei contenuti on demand, hanno esortato il mercato dei player, ad esercita-

² La convergenza tra media è molto più che un semplice cambiamento tecnologico, essa tramuta le logiche d'azione dei media insieme a quelle che guidano il consumo di informazione e di intrattenimento dei pubblici. In questo scenario, ogni storia rilevante è raccontata attraverso le molteplici piattaforme mediatiche e la diffusione di questi contenuti, vede in gran parte il contributo dalla partecipazione attiva dei consumatori. La convergenza è un processo e non un punto di arrivo, sostiene Jenkins in *Cultura convergente*, Apogeo, 2007. E in tal senso, che partendo dalla teoria dell'intelligenza collettiva di Pierre Levy, ha mostrato come nell'ultimo decennio è venuta a galla una cultura della partecipazione, dove i fan e altri consumatori sono invitati a partecipare attivamente alla creazione e alla diffusione dei nuovi contenuti. Produttori e consumatori interagiscono tra di loro continuamente, secondo dinamiche di azione e relazione mutevoli e innovative. Nella cultura partecipativa non tutti devono contribuire, ma tutti devono credere di essere liberi di farlo.

re soluzioni ibride di arricchimento e integrazione dell'offerta televisiva, facendo appello alle potenzialità date dal web. Le reti televisive – presa consapevolezza della rideterminazione del medium – accostano e integrano all'offerta e alle strategie di palinsesto tipiche della tv generalista nuovi modelli e strategie di business. L'aumento dei device connessi e la massiccia diffusione dei social determinano una nuova centralità televisiva che supera i modelli e i formati della tv tradizionale e si manifesta attraverso una straordinaria molteplicità di pratiche, scenari di consumo, schermi e interazioni³.

La moltiplicazione degli schermi introduce due elementi di innovazione: l'aumento del tempo complessivo dedicato alla visione di tv attraverso diversi device e la diversificazione delle pratiche di multiscreening. Mentre il contenuto televisivo resta l'ambiente comune di riferimento, la molteplicità degli schermi diventa la nuova forma tecnologica della TV, piegata dalle audience sulla base di esigenze, ritmi di vita, motivazioni differenti. Il consumatore televisivo orienta la sua selezione più volte al giorno sui suitable devices, cioè sulla migliore combinazione schermo, contenuto, ambiente e soddisfazione ricercata, costruendo settings specifici. In questo scenario, tutte le forme di visione trovano il loro spazio e acquisiscono rilevanza e alcune di queste contengono una dimensione particolarmente patetica in una semiotica delle passioni che va dall'ansia, all'angoscia, imbarazzo, incertezza, preoccupazione (passioni disforiche) alla impazienza e curiosità (passioni euforiche), passando per le topiche della sofferenza di Boltansky⁴ (della denuncia, del sentimento, estetica) fino al dolorismo e dolorre di cui teorizza Aldo Grasso⁵.

La dimensione più interessante di questa moltiplicazione riguarda più livelli: 1) la decisa assegnazione da parte delle audience della caratteristica di "evento" al consumo televisivo percepito come momento storico e pubblico da non perdere; 2) l'attesa per la messa in onda di un contenuto TV seriale o sportivo; 3) i momenti di visione costruiti come rituali da condividere (eventizzazione); 4) grazie al multiscreen e alla post televisione la condivisione (sharing) è continua e consente alle audience televisive

³ Cfr. S. Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 2005, pp.246-286.

⁴ Cfr. L. Boltanski, *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, Raffaello Cortina, Milano 2000, pp. 110-136

⁵ Sul tema un utile riferimento è rappresentato dall'articolo di A. Grasso, *Perché in Italia dilaga la tv del dolorismo* in *Vita e Pensiero*, Milano, 2012 – n. 2.

di non rinunciare al piacere della condivisione, in presenza o a distanza. Sono audience always on, sempre potenzialmente connesse con il mondo esterno, anche per condividere il piacere di guardare la tv⁶.

Negli ultimi anni il modo in cui gli utenti fruiscono del contenuto televisivo è radicalmente cambiato. Il processo di digitalizzazione dei contenuti e delle trasmissioni ha permesso una notevole evoluzione dell'ecosistema televisivo verso nuove forme di fruizione, navigazione e interazione. Possiamo inoltre notare profondi cambiamenti anche nelle caratteristiche tipiche dell'ambiente all'interno del quale i contenuti sono fruiti: sempre più spesso gli utenti guardano i contenuti televisivi utilizzando al tempo stesso dispositivi mobili come smartphone e tablet per interagire, commentare e approfondire i programmi che vengono trasmessi dai broadcaster. La popolarità dei social network ha modificato l'ecosistema Web verso un ambiente più collaborativo e dove l'importanza dei contenuti generati dall'utente diventa sempre maggiore. L'analisi di questi contenuti certamente non può rappresentare in senso stretto un campione statisticamente rappresentativo della società, ma certamente deve essere tenuto in considerazione da tutti gli attori per poter cogliere tendenze, popolarità e opinioni di una parte di utenti che non può essere trascurata. Tipicamente il contenuto televisivo prodotto e messo in onda dal broadcaster viene arricchito con descrizioni in linguaggio naturale e metadati e, successivamente, memorizzato in maniera statica in archivio per successivi riutilizzi⁷. Cosa succede in seguito? Molti dei programmi messi in onda, nella fattispecie quelli più interessanti, vengono ripubblicati in rete, in tutto o in parte, dagli utenti stessi (ad esempio su YouTube), durante e dopo la messa in onda i contenuti televisivi vengono commentati dagli utenti sui principali portali di social network, come Facebook e Twitter, dando vita anche ad intensi dibattiti sulla rete. Per i contenuti TV⁸

⁶ M. Scaglioni, *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, Vita e Pensiero, Milano, 2011.

⁷ Su questo tema risultano illuminanti gli studi di Giovanni Boccia Artieri. Si legga in particolare *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediatici degli italiani online*, Guerini e Associati, Milano 2017.

⁸ Per approfondire il quadro tecnologico in continua evoluzione ma anche l'interazione del digitale con i media tradizionali si rimanda a E. Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Laterza, Bari, 2007. Per comprendere invece il processo di transizione delle audience è utile leggere i dati emersi dalla ricerca condotta nel 2016 dall'Osservatorio Social TV coordinato da Alberto Marinelli e Romana Andò si rimanda a *"TV intorno. Tecnologie, setting, rituali e bisogni per un'esperienza di consumo espansa"* secondo la quale il TV set tradizionale continua a mantenere il primato tra gli schermi con cui consumare contenuti televisivi: per il 74% del campione il tv set viene usato sempre e spesso e per il 20% qualche volta.

inizia quindi una seconda vita durante la quale il contenuto audio/video viene guardato, "taggato", "apprezzato", commentato e condiviso più e più volte, trasformandosi in una "calamita" in grado di attrarre utenti del Web e diventando in sostanza un *oggetto sociale* che veicola emozioni, pareri, argomenti di discussione: l'analisi di tali contenuti può aiutare i diversi attori a quantificare la popolarità dei personaggi e dei programmi televisivi, i trend e il gradimento del pubblico.

Always on

La diretta televisiva, che stava perdendo sempre più significato, a causa della possibilità degli spettatori di rivedere i contenuti in qualsiasi momento e su qualsiasi piattaforma di fruizione, potrebbe sfruttare questa nuova spinta. Gli utenti e i telespettatori sempre più avranno l'esigenza di inserirsi nel circuito delle conversazioni e dei commenti nei momenti salienti, nei momenti in cui questi si innescano, nelle dirette appunto. L'intreccio tra le due piattaforme sta avvenendo effettivamente su tre livelli differenti, che contribuiscono al radicale cambiamento delle logiche di business televisive: di progettazione, con la televisione che può sfruttare le idee creative degli utenti/performer; di fruizione, che cambia sia per come è distribuita la programmazione televisiva, sia come le persone interagiscono con il programma stesso mentre lo seguono durante la messa in onda; di misurazione, con l'Auditel sempre più inadeguato e la necessità di nuovi strumenti e logiche di misurazione. Il termine *share*, ad esempio, qui è visto in una nuova ottica, come dice il termine stesso, di *condivisione continua*. L'interattività data dai Social Network sta inoltre estendendo il concetto di *format televisivo*, oggi con i nuovi media è possibile individuare in maniera specifica il proprio pubblico, interagire in maniera diversa andando ad ascoltare ciò che i telespettatori pensano, sapendo che *tipologia e target di consumatore* esiste dall'altra parte dello schermo (Rappaport, 2012). Il nuovo ciclo di vita si dovrebbe comporre di tre fasi principali: 1) *pre-show*: l'obiettivo è quello di trovare approfondimenti per catturare l'attenzione degli spettatori. Le alternative possono essere anteprime su piattaforme social o sul sito ufficiale, dirette o dietro le quinte, sezioni di tweet o chat con presentatori, gare a premi, interviste esclusive su blog e Social Network; 2) *diretta*: il momento sicuramente più importante e

cruciale per il successo stesso del programma dove la priorità è riuscire a canalizzare e sfruttare i feedback che arrivano dal web; 3) il *post-show*: il coinvolgimento degli spettatori nelle ore successive alla diretta diminuisce anche in riferimento al genere, maggiormente per film e serie tv e più lentamente per programmi di informazione o intrattenimento. Gli operatori non possono evitare questo trend ma possono rendere disponibili i contenuti in streaming per mantenere alta la curiosità e soddisfare i telespettatori che hanno perso la diretta.

La ri-mediazione

Gli smartmedia, qui specificamente intesi come entità testuali a partire dalle quali enucleare specifiche grammatiche culturali, ovvero modi d'espressione che attraverso i media indicano, per analogia, corrispondenti modi di pensare e d'agire. In questo scenario alcune delle caratteristiche a carattere intertestuale e legate alla rimediazione come la multimedialità, la modularizzazione e l'ibridazione dei testi, che si credevano fondative del campo dei nuovi media, diventano meno pregnanti nell'analisi delle nuove tendenze. Gli attuali smartmedia più che ri-mediarsi al loro interno sono invece pensati per aprirsi verso la realtà esterna⁹. Dunque essi assumono il ruolo di protesi dotate di proprietà sensibili in particolare verso i contesti, gli spazi, le visioni soggettive. Se ancora pochi anni orsono il fruitore mediale veniva immaginato come un soggetto fisicamente immobile che vagava in spazi virtuali, attualmente invece il valore nella fruizione mediale deriva dalla posizione che il soggetto assume in uno spazio localizzato o in uno spazio social-mediale. Il ruolo degli smartmedia è quindi quello di annotare il mondo circostante, di darne una visione personale, di poterla condividere e infine interagire con altri. Un altro aspetto relativo all'ambito degli smartmedia sono le logiche della significazione che caratterizzano in particolare i social network. Diventa centrale qui la questione della web reputation, derivante dall'insieme di conversazioni e messaggi diffusi sui social network e relativi all'operato di un soggetto, nonché formula semantica ampiamente diffusa nell'analisi della comunicazione contemporanea, concepita allo scopo di poter individuare, monitorare e gestire

⁹ Cfr. M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2016, pp. 102-110.

le tendenze dominanti. Trattandosi di un effetto di senso proveniente da pratiche di contrattazione in atto nelle conversazioni sui social media, la web reputation è una questione di sicuro rilievo che richiama questioni e temi come l'influenza, la credibilità e la visibilità¹⁰.

Nuove strategie del pathos e ciclo di vita dei programmi

Nel corso di questi anni, guardando i programmi televisivi succede sempre più spesso di imbattersi nei racconti di casi di cronaca nera o giudiziaria oppure di vicende centrate su situazioni di disagio individuale o sociale. Storie di omicidi, di violenze e abusi, di aggressioni e atti di bullismo, di malattie gravi e invalidanti, di incidenti stradali e calamità naturali dall'esito tragico: casi, tutti questi, accomunati dal senso di sofferenza vissuto dai singoli, nelle famiglie o nelle comunità più allargate. Con un'espressione molto sintetica ma efficace, quando i programmi televisivi affrontano questi argomenti, declinandoli in un senso che molto concede allo spettacolo del dramma personale o collettivo, si parla di "TV del dolore".

La raffigurazione strumentale delle immagini della sofferenza hanno creato nuovi habitat di rappresentazione caratterizzati in particolare dall'esibizione del dolore (pianti, volti affranti, violenza, accanimenti morbosi e voyeuristici, soggetti deboli, etc.; l'eccesso patemico nel racconto: la poetica, immagini e testi allarmanti, effetti sonori amplificanti, suspense, serialità; la narrazione empatica: la costruzione dell'empatia, immagini segnale, cinematografiche e sguardo, miscela di finzione e realtà, coinvolgimento emotivo; il processo virtuale: processo in TV, TV nel processo, il reality del processo, valutazione delle perizie, credibilità dei testimoni, partecipazione avvocati delle parti; l'accanimento mediatico (the show must go on, se il fine giustifica i mezzi): violazione della privacy e aggressività di reporter; la logica assorbente dell'infotainment: tv di servizio, finto intento pedagogico, denuncia sociale, indignazione, sdegno, apporto investigativo, condivisione della morale etc. Ma la televisione è il dispositivo comunicativo contemporaneo che più di ogni altro tradisce costantemente il dolore, nel senso che lo rende tangibile, lo trasforma in una storia appetibile. L'episodio di Vermicino del 1981 ha rappresentato il primo esempio italiano di

¹⁰ Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media* (tr. italiana R. Merlini, a cura di Tibaldi, Busnelli), Edizioni Olivares, Milano 2011, pp. 90-198.

storytelling audiovisivo di un dolore trasmesso in diretta. La cornice “quotidiana” della vicenda raccontata, i tentativi disperati di salvare un bambino caduto in un pozzo hanno involontariamente trasformato la storia di Alfredino nel prototipo perfetto di tragedia televisiva. Il meccanismo narrativo della televisione ha reso, difatti, l’evento funzionale molto più alla sua ripresa televisiva che alla riuscita dell’operazione stessa. Ma, allo stesso tempo, ha mostrato come la televisione, al di là dei suoi dispositivi finzionali e spettacolari, risponda a una vocazione antropologica più profonda. I dispositivi comunicativi come la televisione hanno introdotto eventi come il dolore o il lutto nella logica metaterritoriale dei loro circuiti, nei modi simulacrali della loro messa in scena, nelle forme narrative dei loro linguaggi funzionali”, rendendoli oggetti sociali condivisibili.

Chi va in tv a raccontare diventa una specie di illusione di garanzia: è il suo racconto, ma non gli appartiene più. Nell’arena mediatica, il dolore si oggettiva in un repertorio di maschere della sofferenza che costituiscono il lessico comune attraverso cui il patire si fa esperienza quotidiana esperibile. I talk show del dolore hanno tracciato una nuova geografia emotiva, dove lo svelamento della sofferenza privata funziona come terapia di gruppo recitata di fronte alle telecamere: “il fatto stesso di parlare, di liberarsi della propria angoscia permette al singolo (l’ospite) di stare meglio e alla collettività (il pubblico) di esorcizzare tale ansia”. Esprimersi, manifestare i sentimenti, possedere un’identità: è come se l’esternazione del dolore diventasse uno strumento sociale necessario a un percorso di catarsi identitaria e collettiva¹¹. Il coinvolgimento sensoriale dello spettatore, il rapimento delle sue emozioni devono essere continui, altrimenti scemano senza lasciare tracce e lo spettatore si distrae e si perde. Il voyeurismo dello spettatore si combina con l’esibizionismo dello spettacolo e dei suoi protagonisti ma non sempre voyeurismo ed esibizionismo si presentano insieme.

Vi sono infatti almeno tre combinazioni possibili: 1) *un pubblico voyeur* incontra uno spettacolo i cui personaggi non sono per loro natura esibizionisti. La telecamera si introduce in scene di vita senza che i protagonisti ne siano consapevoli. Questa combinazione è rappresentata nella sua forma più eccessiva (e fittizia) in *The Truman Show*, ma si esprime ugualmente in certi servizi delle telenovelas o di *Striscia la notizia*; 2) *un pubblico non necessariamente voyeur* incontra uno spettacolo i cui personaggi

¹¹ E. Katz, P. Lazarsfeld, *L’influenza personale nelle comunicazioni di massa*, ERI, Torino 1968.

sono degli esibizionisti. Questa seconda combinazione è mossa dalla sete di presenza e rappresentazione televisiva di cui soffre la massa nella cultura contemporanea. Tutti vogliono comparire in tv, e tutti vogliono che la propria identità ed esistenza, la cui percezione può essere assai impoverita nella società post-moderna, siano confermate e valorizzate dalla televisione. È un fenomeno che Warhol ha impersonato ed espresso nella sua arte (i famosi quindici minuti di celebrità) e che attecchisce soprattutto presso l'attuale generazione di adolescenti. Molti sociologi hanno messo in evidenza il fatto che, se i teenager degli anni Settanta e Ottanta si accontentavano di crescere guardando la televisione, i teenager degli anni Novanta e del terzo millennio vogliono crescere facendo la televisione. Un programma come Pop star, in cui giovani sconosciuti, e più o meno dotati di talento, competono per entrare nel mondo dello spettacolo, illustra bene questa seconda combinazione; 3) *un pubblico voyeur incontra uno spettacolo esibizionista*. È il caso dell'accordo tra un protagonista che vuole essere osservato e un osservatore che vuole godere di tale spettacolo. Ovviamente, tale armonia d'intenti e passioni è esemplificata al meglio da *The Big Brother*¹². Per chiarirsi le idee, bisogna innanzitutto partire dal significato originario dei termini "voyeurismo" ed "esibizionismo", che si collocano entrambi nella tradizione della psicologia, della psicanalisi e della psichiatria¹³.

Una volta era facile distinguere fra realtà e rappresentazione, ma da circa trent'anni i media costituiscono nuovi ambienti di socializzazione, "luoghi-non luoghi" quotidiani in cui la tv si è sostituita alle istituzioni sociali e formative tradizionali, disintegrando il confine con la realtà. È l'esperienza mediale, quella che i media costituiscono, forme di esperienza viva e complessa non solo cognitiva, ma anche emotiva, pratica, relazionale. Il pubblico non è più in grado di provare un piacere estetico, ma una mera stimolazione di sensi ormai incapaci di percepire un immaginario troppo visibile.

¹² A. Balzola, *Principi etici delle arti multimediali*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.

¹³ A. Bisogno., *La TV invadente. Il reality del dolore da Vermicino ad Avetrana*, Carocci, Roma 2016.

Biografia

Anna Bisogno è professore associato di Cinema Radio e Televisione presso l'Università Mercatorum nel corso di laurea in Scienze e Tecnologie delle Arti, dello Spettacolo e del Cinema. Già docente di Storia e linguaggi della radio e della televisione e di Cultura Visuale all'Università di Roma Tre, ha insegnato Televisione presso l'Università Suor Orsola Benincasa di Salerno e Scrittura e Cultura della Comunicazione presso il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale de La Sapienza. Ha pubblicato *La TV invadente. Il reality del dolore da Vermicino ad Avetrana* (Carocci, 2015) *Questioni di post televisione. Modelli, convergenza e archivi digitali* (Aracne Editrice, 2011), *La storia in tv. Immagine e memoria collettiva* (Carocci, 2009). È autrice di numerosi saggi tra i quali: *Memoria pubblica e memoria mediata. Modelli e linguaggi del racconto storico nella paleotelevisione* (Liguori, 2013), *Televisioni senza frontiere: un'analisi sulla Direttiva europea del 1989* (Franco Angeli, 2004), *Il Prime Time. Come Rai e Mediaset organizzano la serata degli italiani* (Franco Angeli, 2002).

Bibliografia

- Andò R., Marinelli A., *Television(s). Come cambia l'esperienza televisiva tra tecnologie convergenti e pratiche sociali*, Guerini e Associati, Milano 2018
- Balzola A., *Principi etici delle arti multimediali*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- Bisogno A., *La TV invadente. Il reality del dolore da Vermicino ad Avetrana*, Carocci, Roma 2016
- Boccia Artieri G., *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediati degli italiani online*, Guerini e Associati, Milano 2017.
- Boltansky L., *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, tr. it. B. Bianconi, Cortina Editore, Milano 2000.
- Bolter J.D., Grusin R., (a cura di) A. Marinelli, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2003.
- Carbone M., *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2016
- Colletti G., Materia A., *Social TV. Guida alla nuova tv nell'era di Facebook e Twitter*, Il Sole 24 Ore, Milano 2012.
- Colombo F. (a cura di), *Social TV. Produzione, esperienza e valore nell'era digitale*, Egea, Milano 2015.
- Grasso A., *Perché in Italia dilaga la TV del dolorismo*, in "Vita e Pensiero", a. X, n. 2, Milano 2012 n. 2, pp. 113-117.

- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- Katz E., Lazarsfeld P., *L'influenza personale nelle comunicazioni di massa*, ERI-Edizioni Radio Televisione Italiana, Torino 1968.
- Lotman J.M., (a cura di) S. Salvestroni, *La semiosfera: asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia 1985.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, a cura di Tibaldi, Busnelli, tr. it. R. Merlini, Edizioni Olivares, Milano 2001.
- Marinelli A., G. Celata (a cura di) *Connecting Television. La televisione al tempo di Internet*, Guerini Associati, Milano 2012.
- Menduni E., *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Laterza, Bari 2007.
- Scaglioni M., *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, Vita e Pensiero, Milano 2011.
- Turkle S., *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano 2005.

Transitional Environments

Color as Atmosphere in 1950s American Cinema

Lorenzo Marmo

Abstract

The paper investigates color as a form of atmosphere in 1950s Hollywood cinema. It represents an attempt to try and bridge the gap between the employment of the notion of atmosphere in the field of media studies, and its adoption as a useful term to account for certain precise stylistic choices on the part of the filmmakers. The article finds its main theoretical reference point in the theory of culture elaborated by British psychoanalyst Donald Winnicott, with his categories of "transitional object" and "potential space". The discussion is structured according to a decreasing degree of tangibility. It starts with the atmospheric quality of haptic, almost graspable cinematic objects, to conclude with colored light and its ability to suffuse the environment. Such an articulation of the discourse aims at illuminating the different ways in which the use of color affected the whole range of transitional interplay between materiality and ambiance that characterizes the film experience.

Il saggio tratta dell'impiego del colore quale forma di atmosfera nel cinema statunitense degli anni Cinquanta. Il lavoro cerca di conciliare la riflessione di stampo mediale sull'idea di atmosfera e l'adozione di questa categoria per rendere conto di precise opzioni stilistiche e di messa in scena. L'articolo trova il proprio riferimento teorico principale della teoria della cultura elaborata dallo psicoanalista inglese Donald Winnicott, con i suoi concetti di "oggetto transizionale" e "spazio potenziale". La discussione è strutturata secondo un grado discendente di tangibilità: si parte dalla qualità atmosferica e aptica degli oggetti cinematografici, per arrivare alla luce colorata e alla sua capacità di effondersi nell'ambiente. Una tale articolazione del discorso serve ad investigare il ruolo giocato dal colore in quella dinamica di perenne sospensione transizionale tra materialità e spazialità che caratterizza l'esperienza cinematografica.

Keywords

Atmosphere; Color; Film and Media; Donald Winnicott; Transitional Object

This paper investigates atmospheres in relation to film theory and history. While originating in meteorological science, and frequent in common parlance, the term “atmosphere” is acquiring renewed importance as a theoretical category in the humanities. It has entered the jargon of philosophy¹, anthropology², architecture³, visual culture and media studies⁴. Less investigated is its appeal as a helpful frame to defamiliarize our gaze towards narrative cinema in its specific historicity.

Defined as “the primary perceptual object”⁵, atmosphere is an essential category to discuss the production of space, in relation to our experience with both the world of phenomena and the realm of media. As “feelings hovering in space, indefinitely effused in the open”⁶, atmospheres are neither a status of the subject nor a property of the object – rather, they exist as something in-between. The theory of atmospheres is hence an attempt to go beyond the more traditional conception of aesthetics, centered on an “ontology of substance”⁷, in favor of a wide-ranging consideration of the affective engagement of humankind with its environment, and of the numerous practices of aestheticization of everyday life. Reflecting on the synesthetic modes of our presence in a milieu, atmospheres are not simply relational: suspended as they are between subjectivity and objectivity, they are “the relation itself”⁸.

¹ H. Schmitz, *Neue Phänomenologie*, Bouvier, Bonn 1980, it. trans. *La nuova fenomenologia*, Marinotti, Milano 2011; G. Böhme, *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, in “Thesis Eleven”, 36, 1993, pp. 113-126; Id., *Aisthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001, it. trans. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010; Id., *The Aesthetics of Atmospheres*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2017; T. Griffero, A. Somaini (eds.), “Rivista di estetica”, n.s., a. XLVI, n. 33, 2006; T. Griffero, *Atmosfera. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010, eng. trans. *Atmospheres. Aesthetics of Emotional Spaces*, Farnham, Ashgate 2014; Id., *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Milano, Mondadori 2013, eng. trans. *Quasi-Things. The Paradigm of Atmospheres*, Albany, SUNY Press 2017.

² S. Connor, *The Matter of Air. Science and Art of the Ethereal*, Reaktion Books, London 2010; K. Stewart, *Atmospheric Attunements*, in “Environment and Planning D: Society and Space”, vol. 29, n. 3, 2011, pp. 445-453; T. Ingold, *The Life of Lines*, Routledge, London 2015.

³ M. Wigley, *The Architecture of Atmosphere*, in “Daidalos”, n. 68, 1998, pp. 18-27; C. Borch (ed.), *Architectural Atmospheres. On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel 2014.

⁴ G. Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014; A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016; A. D'Aloia, R. Eugeni (eds.), *Teorie del cinema: il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

⁵ G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena*, cit., p. 81.

⁶ Ivi, p. 85.

⁷ Ivi, p. 95.

⁸ Ivi, p. 92.

In regard to film theory, the concept of atmosphere has mainly (and fruitfully) been linked to the seminal 1920s/30s writings by Béla Balázs⁹ and Walter Benjamin¹⁰. In the works of these two Weimar era authors, Antonio Somaini has retraced an important theoretical lineage pointing towards an atmospheric conceptualization of the very notion of medium. With their concepts of *Stimmung* and *Aura*, Balázs and Benjamin represented the latest incarnations of a long-standing line of thought, going all the way back to Aristotle and his concept of *media diaphana*. Instead of understanding media as technical instruments, forms of representation or means of communication (“the vast domain that since the early 1920s has been delimited by the English term *mass media* – radio, film, television, newspapers, the press”¹¹), such a tradition¹² conceives media as environments. More specifically, the term media is used here to designate “both the intermediary realm in which our sensory experience takes place, and the different in-between substances that, with their various densities and various degrees of transparency, constitute such a realm”¹³. Whatever this substance might be (limpid air or fog, smooth glass or refractive prism, deforming lens or colored filter, shiny crystal or viscous fluid), whatever its qualities (transparent or opaque, light or dark, colorful or colorless, pure or impure), whatever its effect on the subject (it can prove to be “an instrument of clarity or confusion, a source of illumination or perturbation, of truth or deceit”¹⁴) – media are conceived by this tradition as complex systems of perception. According to this line of thought, then, atmospheres and media are to be considered, all in all, as synonyms. And the atmospheric quality of film is hence to be traced to its very core, as one of a long series of media that, via the capture and projection of light, create a space of atmospheric perception.

⁹ A. Somaini, *Il volto delle cose. “Physiognomie”, “Stimmung” e “Atmosphäre” nella teoria del cinema di Béla Balázs*, in T. Griffero, A. Somaini (eds.), “Rivista di estetica”, *Atmosfera*, cit., pp. 143-162.

¹⁰ A. Somaini, *Walter Benjamin’s Media Theory: The Medium and the Apparatus*, in “Grey Room”, n. 62, 2016, pp. 6-41.

¹¹ Ivi, p. 27.

¹² For an exhaustive account of the further ramifications of this line of thought in the reflections about media in the course of the 20th Century (from Jakob von Uexküll to Niklas Luhmann, from Marshall McLuhan to Jacques Rancière) see A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale*, cit., pp. 164-172).

¹³ A. Somaini, *Walter Benjamin’s Media Theory*, cit., p. 30.

¹⁴ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale*, cit., p. 166.

Taking the cue from such a layered debate, the aim of this paper is to bend the discussion on atmospheres in a partially different direction. Instead of employing the category of atmosphere to reflect on the ontology of the cinematic medium, I will try and use it to examine a specific moment in film history, a definite set of stylistic practices, and a certain number of filmic texts. More specifically, I argue for the extension of the discourse on cinematic atmosphere beyond the connection, suggested by the timing of Balázs' and Benjamin's writings, with silent cinema. My atmospheric inquiry deals then with another moment of seismic shift in the history of film: 1950s Hollywood cinema.

In the 1950s the technological practices of Hollywood filmmaking underwent a deep metamorphosis, due (among other factors) to the necessity of fighting off the ever-growing influence of television. Widescreen formats (CinemaScope, Cinerama, Todd-AO, VistaVision), 3D, Stereophonic sound, Eastmancolor: the introduction of all of these stylistic innovations promoted a new mode of audience engagement, aiming at a more spectacular and profoundly immersive filmgoing experience¹⁵. Such complex changes can be interpreted as an expansion of atmosphere. "The discursive rationalization" adopted to promote widescreen at the time centered on its enhancement of the spectatorial involvement through "peripheral vision"¹⁶. And peripheral vision is also one of the crucial aspects of the architectural theorization of atmospheres¹⁷. The screen engulfing the spectator with its new width, absorbing her in a more expansive sphere, carries the promise of an atmospheric plenitude.

The increase in physical involvement and the aesthetics of embodiment¹⁸ that characterize this moment of American film history represented a challenge to the established norms of classical cinema. The break with classicism proposed by these films is of course markedly different from the one introduced by the intellectual strategies of Modern

¹⁵ J. Belton, *Widescreen Cinema*, Harvard University Press, Cambridge (MA)-London 1992.

¹⁶ M. A. Doane, *Scale and the Negotiation of 'Real' and 'Unreal' Space in the Cinema*, in L. Nagib, C. Mello (eds.), *Realism and the Audiovisual Media*, Palgrave Macmillan, Basingstoke (UK) 2009, pp. 63-81, p. 74.

¹⁷ J. Pallasmaa, *Space, Place, and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience*, in C. Borch (ed.), *Architectural Atmospheres*, cit., pp. 18-41, p. 38.

¹⁸ V. Pravadelli, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007, eng. trans. *Classic Hollywood Cinema. Lifestyles and Film Styles 1930-1960*, University of Illinois Press, Champaign 2015, p. 131.

European Auteur Cinema of the 1950s and '60s¹⁹. And yet, Hollywood's renewed reliance on the power of attractions, its intensification of the affective quality of the film experience may be said to represent a form of "vernacular modernism"²⁰ centered on a performance of atmospheric excess. As Miriam Hansen has convincingly argued, Hollywood's long-lasting transnational dominance, rather than based solely on the deployment of very effective narrative strategies, relied crucially on a continuous attention to "sensory experience and sensational affect". And it is precisely in such an attention that it is possible to locate the "reflexive dimension" of Hollywood cinema "in relation to modernity"²¹.

I thus aim at employing atmospheres as a means to complicate and specify this discourse on the crucial role played by intensity and affect in the filmgoing dynamics²². It is important, in my opinion, to underline the interconnections – left too often unstated or taken for granted – between the debate on atmospheres and the reflection on the layering of film experience²³. Both of these theoretical paradigms are deeply indebted to the writings of Benjamin, Kracauer and other German-speaking thinkers from the first half of the century who wrote on aesthetic sensations, media and modernity.

In the following pages, I will try and bridge the gap between the employment of the notion of atmosphere in the field of media studies, and its adoption as a useful term to account for certain precise stylistic choices on the part of the filmmakers. In other words, I will reflect on the ways in which atmosphere works within the space of the film, within the rectangle of the screen, and how such a work of atmosphere production influences the environment of projection, the space of the medium. More specifically, I will focus on color and color cinematography as a form of atmosphere, in order to develop a reflection on affects, objects and environments in 1950s Hollywood cinema.

¹⁹ The work of such authors as Hitchcock, Lang, Minnelli or Ray was of course integral to the canon of the *Politique des Auteurs*, and hence an important source of inspiration for the young French filmmakers of the *Nouvelle Vague*.

²⁰ M. B. Hansen, *The Mass Production of the Senses. Classical Cinema as Vernacular Modernism*, in "Modernism/Modernity", 6.2, 1999, pp. 59-77.

²¹ Ivi, p. 71.

²² P. Bertetto, *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano 2016.

²³ F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, eng. trans. *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*, Columbia University Press, New York 2008.

To investigate the ways the mainstream objects of popular culture are involved in the atmospheric discourse, I will first turn to the theory of culture elaborated between the 1950s and '70s by British psychoanalyst Donald Winnicott²⁴. While traditional psychoanalytic film theory focused on voyeurism, sadism and fetishism²⁵, Winnicott's categories are particularly helpful in connection to what we may term the "atmospheric turn". In particular, albeit film is undeniably "an extraordinary activator of fetishism"²⁶, I think there is room, and maybe even need, for a different, wider, understanding of object relationships in film: one that may shed a clearer light on the deep interconnection, in the functioning of the medium, between the status of objecthood and the deployment of space.

Winnicott's research starts from the idea that "we spend most of our time neither in behaviour nor in contemplation, but somewhere else"²⁷. Such an assertion strongly resonates with the definition of the space of narrative cinema as theorized by Martin Lefebvre, always suspended between immersion and contemplation²⁸. The attempt to define this "other place" so central to our experience informs the whole of Winnicott's theoretical endeavor, which revolves around the concepts of "transitional objects" and "transitional phenomena".

There is, according to Winnicott, a fundamental analogy between cultural experience, in its widest sense, and the activity of child play in the phase during which the toddler starts to part from the maternal body and to understand the separation between self and other. Objects are crucial to this phase because, while the child is yet unable to understand them as separate entities, they nonetheless help it negotiate its relationship with the world²⁹. Transitional objects are instrumental to the child in the deployment of a territory suspended "between primary creativity and ob-

²⁴ D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, Tavistock, London 1971.

²⁵ L. Mulvey, *Fetishism and Curiosity*, Indiana University Press, Bloomington 1996.

²⁶ C. Metz, *Photography and Fetish*, in "October", vol. 34, 1985, pp. 81-90, p. 87.

²⁷ D. W. Winnicott, *op. cit.*, p. 141.

²⁸ M. Lefebvre, *On Landscape in Narrative Cinema*, in "Canadian Journal of Film Studies", 20.1, 2011, pp. 61-78.

²⁹ When it employs transitional objects, the child does not clearly distinguish "between fantasy and fact, between inner and external objects, between primary creativity and perception" (D. W. Winnicott, *op. cit.*, p. 8). Transitional objects cannot hence be described as symbols, and here lies their crucial difference from fetishes, that are on the contrary always dependent upon the creation of a symbolic equivalence.

jective perception based on reality-testing”³⁰. In the loose boundaries of this “potential space”³¹, the child can experience a form of separation that “is not a separation but a form of union”³². Transitional objects and phenomena are then meant to describe “the infant’s journey from the purely subjective to objectivity”³³.

The point of Winnicott’s discourse is that such a sphere of openness and suspension between subjectivity and objectivity retains its importance in adulthood³⁴. Since “the task of reality-acceptance is never completed” and “no human being is free from the strain of relating inner and outer reality, (...) relief from this strain is provided by an intermediate area of experience (...) in direct continuity with the play area of the small child who is ‘lost’ in play”³⁵.

As the child grows up, transitional objects are “decathected”, they lose meaning: not because they undergo repression or mourning³⁶, but “because the transitional phenomena have become diffused, have become spread out over the whole intermediate territory between ‘inner physical reality’ and ‘the external world as perceived by two persons in common’, that is to say, over the whole cultural field”³⁷. Transitional objects cease to be crucial to our investments, but the space they created, the environment they laid out is much more persistent. It becomes the locus of a crucial register of our experience, in the absence of which we would not have a healthy relationship with the world (we would fall into psychosis).

Winnicott’s atmospheric theory is hence an extended reflection on the interconnection between objecthood and spatiality, and on the ways we

³⁰ D. W. Winnicott, *op. cit.*, p. 15.

³¹ Ivi, p. 55.

³² Ivi, p. 132.

³³ Ivi, p. 8.

³⁴ Winnicott’s theories share significant traits with Béla Balázs’s intuitions on the connection between cinema and childhood perception, into which we cannot delve properly here. See B. Balázs, *Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film (1924-1930)*, edited by E. Carter, Berghahn Books, New York-Oxford 2010, pp. 61-63.

³⁵ D. W. Winnicott, *op. cit.*, p. 18.

³⁶ More than to mourning, transitional objects can be connected to the obstinate denial of loss that characterizes melancholy. Several aspects of Giorgio Agamben’s investigation on melancholy are in substantial accord with Winnicott’s discourse. Underlining the “intermediate place” shaped by the creative potential of melancholy, Agamben emphasizes how “the creations of human culture” are to be located in a “no-man’s land between narcissistic self-love and external object-choice” (G. Agamben, *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale*, Einaudi, Torino 1977, eng. trans. *Stanzas. Word and Phantasm in Western Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993, p. 25).

³⁷ D. W. Winnicott, *op. cit.*, p. 7.

live most of our lives in the potential realm they concur to conjure up. Far from functioning on a simply metaphorical level, the concept of transitional phenomena is an accurate depiction of the space created by culture, and all the more so by projective media such as film and television.

In order to further understand the stakes of this discourse, I will now move to the topic of color. After all, according to Winnicott, the “creative apperception” developed by the individual who transitions correctly from the sphere of play to that of culture may be described in the terms of “a *colouring* of the whole attitude to external reality”³⁸.

The Most Relative Medium

While the elaboration of the transitional area of play and the diaphanous perception of mediated spaces must be, on the one hand, understood as universal cultural dynamics of humankind, this does not mean that discourses about them cannot and should not be historicized. In particular, before delving deeper into the observation of the color dynamics of classical Hollywood cinema, it is necessary to clarify some aspects of color perception and the ways it has been dealt with in modernity.

According to John Gage, modernity has been characterized by a significant shift in the discourses on color perception, a shift pertaining precisely to its relationship to objects. Thanks to Newton and his individuation of the seven spectra emerging from a prism, in the 17th Century color was for the first time subjected to scientific observation. The result of such a process was that color was emancipated from its “older, if confused, metaphorical and semantic connections in favor of a modern, phenomenological” conceptualization, according to which “a particular yellow is no longer the yellow of daffodils or custard, but a free-floating quality of perception, disassociated from any object or system of meaning”³⁹. Simultaneous to this abstraction process was, however, color’s corresponding transformation in “a quality of introspection and expression, rather than a quality of the world”⁴⁰. Such a twofold metamorphosis – detaching color from everyday objects and re-

³⁸ Ivi, p. 87, italics added.

³⁹ J. Gage, *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1999, p. 262.

⁴⁰ S. Cubitt, *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (MA) 2014, p. 114.

locating it simultaneously both on the plane of abstraction and on that of interiority – is of course to be contextualized as part of the wider changes in the status of the subject that characterized modernity. According to Jonathan Crary, the modern observer was repositioned outside of any fixed interior/exterior relation, “and into an undemarcated terrain on which the distinction between internal sensation and external signs is irrevocably blurred”⁴¹. Discourses on color perception – from Goethe to Benjamin, from Turner to Ājzenštein⁴² – have hence contributed in significant ways to such a debate about the uncertain location of meaning in modernity.

In his seminal 1963 study *Interaction of Color*, Josef Albers (another Weimar era thinker who had fled to the US) proclaims color to be “the most relative medium in art”⁴³ due to its essentially deceptive properties. First, the actuality of color is infinitesimal – there will always be another hue between this one and the next. Second, the affects and emotion stirred by color are very difficult to define. Trying to verbally convey the shades of color makes us face the very limits of language. To quote Kandinsky, colors “awake in the soul emotions too fine to be expressed in words. Certainly, each tone will find some probable expression in words, but it will always be incomplete, and that part which the word fails to express will not be unimportant but rather the very kernel of its existence”⁴⁴.

“Neither produced by us alone nor an exclusive property of the world”, color “belongs to the intersection, the mutual greeting of human and universe”, and this is why Sean Cubitt defines it as “projective: a projection of the world into our sensorial and of our sensations onto the world”⁴⁵. Such a projective quality of color *per se* is maximized when it is employed by a medium like film. To phrase it through Winnicott’s jargon, we might define color as a transitional medium, always suspended halfway between objecthood and spatiality.

⁴¹ J. Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (MA) 1990, p. 24.

⁴² Color is a crucial element in Ājzenštein’s reflections on montage, synesthesia, pathos and the power of attractions. While an extensive account of his complex and highly original ideas about color exceeds the scope of this essay, Ājzenštein’s theory is particularly remarkable for his insistence on the creative need to separate colors from the objects that embody them, and on the arbitrary and unstable connections between color and meaning. See S. M. Ājzenštein, *Il colore*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 1982.

⁴³ J. Albers, *Interaction of Color*, Yale University Press, New Haven (CT) 1963, p. 10.

⁴⁴ V. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei*, R. Piper, München 1911, eng. trans. *Concerning the Spiritual in Art*, The Floating Press, Auckland 2009, p. 89.

⁴⁵ S. Cubitt, *op. cit.*, p. 112.

In the second half of the paper, I will hence try and investigate some of the ways Hollywood cinema of the 1950s took advantage of the atmospheric quality of color to amplify the immersive experience of its spectators. Materializing the atmosphere within the borders of the image surface, color also lent itself, as we shall see, to a self-reflexive discourse on the dynamics of perception.

Playing with Colors

This is not the place for a detailed history of color in film, of course⁴⁶. In general, however, it would suffice to say that, while color had been a part of motion pictures since their inception (via the tinting and toning superimposed to the frames in early cinema⁴⁷), and while Technicolor had been employed ever-increasingly since the mid-1930s, the 1950s saw a significant change in its usage.

First of all, there were critical technological and economical changes: up to 1953, the Technicolor Corporation had had a monopoly on film color, offering its products and services in the form of a take-it-or-leave-it package. The introduction by Eastman Kodak of a single-strip color film and a dye-coupling process eliminated the need for expensive Technicolor equipment: “the new Eastmancolor stock (...) appeared when movies were attempting to differentiate themselves from television, and it resulted in a sudden, massive reduction in the amount of black-and-white photography. By 1954, at least half the films produced in Hollywood were shot with Eastmancolor⁴⁸.”

Of course, sea-changes such as this can never be reduced to a mere industrial discourse: they are the result of the complex (and rather inextricable) interweaving of technological, economical, aesthetical and ideological factors. Wider cultural factors have to be taken into account, as the 1950s saw the diffusion of what Federico Pierotti has defined as a “new chromatic sensibility⁴⁹ pervading the postwar urban context, industrial

⁴⁶ S. Brown, S. Street, L. Watkins, *Color and the Moving Image. History, Theory, Aesthetics, Archive*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2012.

⁴⁷ T. Gunning, G. Fossati, J. Rosen, J. Yumibe, *The Fantasia of Color in Early Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015.

⁴⁸ J. Naremore, *More than Night. Film Noir and Its Contexts*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2008, p. 186.

⁴⁹ F. Pierotti, *La seduzione dello spettro. Storia e cultura del colore nel cinema*, Le Mani, Recco 2012, p. 159, see also pp. 213-244.

practices and domestic space. Strongly reliant on bright colors, such a new regime of the visible first established itself in the worlds of design, advertising, fashion and consumer culture, and then took hold of the silver screen.

In terms of film style, the problem with color up to that moment was not just its expensiveness, but that it was perceived as a potential threat to the rules of the invisible classical style. Hollywood had showed a certain resistance to the attraction of color, because of its spectacular quality and its tendency to draw attention to the film-making process. In spite of the attempts by Technicolor Corporation to promote the employment of their equipment in all kinds of pictures (the slogan was “Technicolor is the natural color”), and in spite of several films demonstrating that color cinematography could work as a rather unobtrusive and low-key stylistic tool, the motivation for color remained mostly genre-related.

Throughout the 1940s, Technicolor was typically employed in genres more connected to the realm of the imaginary, or set in a different time (musicals, westerns, swashbucklers, period romances, biblical epics), while more ‘serious’ pictures, chronicling the challenges of the present moment (war films, social dramas, film noir, urban melodramas) were filmed in black-and-white. Black-and-white and color were hence separated by a rhetoric of opposition⁵⁰ along the lines of reality vs. fantasy, authenticity vs. artifice, present vs. past. Such a dichotomy is best exemplified by the bestowal, between 1939 and 1966, of two separate Oscars for Best Cinematography, one for black-and-white and the other for color pictures⁵¹.

This binary logic did not mean that all the directors and cinematographers working with color were employing it in the same way, of course. The 1930s and ‘40s saw the development of a wide range of stylistic options⁵², with some cinematographers trying to develop a new classical balance that could include color, and others opting for a more radical exploration

⁵⁰ R. Misek, *Chromatic Cinema. A History of Screen Color*, Wiley Blackwell, Chichester (UK) 2010, pp. 28-35.

⁵¹ The only exception was 1957, which saw a temporary reunification of the two fields. Other categories that were split on the basis of the b&w/color divide were: Best Art Direction and Interior Design (1940-1956, 1959-1966), and Best Costume Design (1948-1956, 1959-1966).

⁵² S. Higgins, *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s*, University of Texas Press, Austin 2007; P. Keating, *Hollywood Lighting. From the Silent Era to Film Noir*, Columbia University Press, New York 2009.

of color's potential to create stronger atmospheric effects (Leon Shamroy is probably the most famous case in point, often trying to overcome the limitations of classical norms in favor of a flamboyant pictorialism, as in the famous noir melodrama he lit, *Leave Her to Heaven*, Stahl 1945⁵³).

The painterly potential of color cinematography would be further investigated in the following decade by a wide array of films explicitly exalting cinema's connection to the heritage of art history: from MGM's Van Gogh biopic, *Lust for Life* (Minnelli 1956; especially relevant is the sequence narrating the painter's discovery of all the different shades of yellow in the countryside of Provence), to Richard Fleischer's astonishing combination of Technicolor and Technirama to replicate the medieval horizontality of the Bayeux tapestry in *The Vikings* (1958).

Most importantly, in the 1950s, the rigid segregation of color began to falter: color started to be employed in a wider range of pictures, and the palette of Hollywood films gradually became warmer and more saturated⁵⁴. A particularly useful category to understand this metamorphosis is that of the adult film⁵⁵. Adult films were melodramas of the present times, tackling controversial issues such as sexual deviance, alcoholism, rage, violence, and drug abuse. Some of these films – titles like *Violent Saturday* (Fleischer 1955), *Bigger than Life* (Ray 1956), *Peyton Place* (Robson 1957), *A Summer Place* (Daves 1959) – were beginning to be shot in color. Far from being ascribable to any discourse on realism, the adoption of color was meant to produce an intensification in terms of pathos, sensationalism, wonder and affect.

Color even partially invaded the realm of film noir, the most unmistakably atmospheric trend of Hollywood filmmaking from the previous decade. An early example like *Desert Fury* (Allen 1947), as well as other films like *Niagara* (Hathaway 1953), *A Kiss Before Dying* (Oswald 1956) and *Slightly*

⁵³ R. Misek, *op. cit.*, pp. 122-131. The only national cinema that could rival Hollywood's use of color in the 1940s was the UK, and Powell & Pressburger's experimentations with color certainly exerted a remarkable influence on filmmakers and producers across the pond.

⁵⁴ The 1950s also saw an important shift concerning the role of color in the realm of still photography: the MoMA (thanks to Edward Steichen) inaugurated the decade by proposing its first color photography exhibition (between May 4th and July 9th, 1950). Color photography was hence at least partially emancipated from the realm of advertisement and fashion, and went on to gain widespread artistic acclaim via the works of photographers like Saul Leiter and Ernst Haas.

⁵⁵ B. Klinger, "Local" Genres. *The Hollywood Adult Film in the 1950s*, in J. Bratton, J. Cook, C. Gledhill (eds.), *Melodrama. Stage, Picture, Screen*, Indiana University Press, Bloomington 1994, pp. 134-146.

Scarlet (Dwan 1956), demonstrated that color could be successfully adapted to the chiaroscuro effects and stark contrasts that characterized noir's "mystery lighting"⁵⁶.

In the following paragraphs, I will touch upon different atmospheric employments of color in the 1950s. While my discussion is also informed by an historical perspective, the progression I chose to follow, rather than strictly chronological, is meant to illustrate the way in which color helps to reveal the cinematic medium's constant oscillation and play between the materialization of transitional objects and the evocation of potential spaces (to use, once again, Winnicott's apt terminology). The discussion is hence structured according to a decreasing degree of tangibility. I start with the atmospheric quality of haptic, almost graspable cinematic objects, to conclude with colored light and its ability to suffuse the environment. Through such an articulation of the discourse, I hope to illuminate the different ways in which the employment of color affected the whole range of transitional interplay between materiality and ambiance that characterizes the film experience.

Colored Objects

Objecthood is of course a crucial aspect of atmospherics: after all, Ger- not Böhme⁵⁷ uses the very example of a colored object in order to illustrate his conception of atmosphere. Böhme asks us to imagine a blue cup, its blue color not something "that adheres to the cup, or that is contained within it, as a thing wrapped up in itself. Rather, the cup's blueness radiates out into the surroundings". Atmospheres, as Tim Ingold summarizes, "are spaces tintured by the radiations and ecstasies of things as they pour themselves out into the affective environment"⁵⁸.

The radiance of a single object is hence crucial to the functioning of color in film. And among colored objects, items of clothing certainly enjoy a primacy. From *Jezebel* (Wyler 1938) to *Carmen Jones* (Preminger 1954), from *Gone with the Wind* (Fleming 1939) to *Written on the Wind* (Sirk 1956), one

⁵⁶ J. Alton, *Painting with Light* [1949], University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1995; J. Naremore, *op. cit.*, pp. 186-191.

⁵⁷ G. Böhme, *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, *cit.*, p. 121.

⁵⁸ T. Ingold, *op. cit.*, p. 76.

could write a whole history of melodrama as a history of colored dresses⁵⁹. And in a seminal film like *Rebel Without a Cause* (Ray 1955), each of the three leads wears a red garment at some point in the film, the passage of red among the three of them signaling the shared, raw intensity of their feelings, and drawing a precise diagram of their emotional metamorphoses.

In terms of atmosphere, however, it is often not a single object whose color matters, but the overall impression of colorfulness. The multiplicity of colors spread out over the image-surface produces a specific viewing experience. Less explicit yet more enthralling than the emphasis on a single color, a screen brimming with colors may very well work in connection to dynamics of commodification: laden with lush, lavish production values, the screen looks similar to a shop window displaying merchandise, or to the glossy pages of a fashion magazine or a travelling guide. The “consumer glance”⁶⁰ was indeed an important element of 1950s American cinema, and the interweaving of the discourses of consumerism and exoticism was a crucial feature of the spectacular quality of many films from that era (for just one example, see *Three Coins in the Fountain*, Negulesco 1954, and its reliance on both the touristic space of Rome and the three gorgeous female protagonists as forms of eye candy). But the employment of colored objects cannot be simplistically reduced to such strategies of objectification and othering. While unencumbered by any strictly realistic concern, the chromatics of 1950s Hollywood are equally irreducible to a fetishistic display of goods. Rather, color works in tandem with depth of field and sharp focus to shape the “landscape” of projection⁶¹. Color enriches perception, and points to the possibility of a heightened presence and a plenitude of experience.

⁵⁹ Melodrama studies were absolutely crucial to the development of a theoretical paradigm to investigate 1950s American cinema, and narrative cinema at large. See, at least, C. Gledhill (ed.), *Home is Where the Heart is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*, BFI, London 1987; V. Pravadelli, *op. cit.*, pp. 128-152.

⁶⁰ M. A. Doane, *The Desire to Desire. The Woman's Film of the 1940s*, Indiana University Press, Bloomington 1987, pp. 30-31.

⁶¹ G. Bruno, *op. cit.*, p. 8.

Color was a crucial element in the renewed emphasis on landscape that characterized American cinema in the 1950s, in relation to both the national (in the western genre) and foreign (in adventure films and war movies) scenarios. Among the very numerous possible examples, I will only dwell here on two unique films, sharing a rather experimental quality.

An early and very original case, King Vidor's *An American Romance* (1944) recounts the long and eventful life of an eastern European immigrant arriving to America in the late Nineteenth century. The film begins with the shot of a ship at sea with a rainbow to its right; after a pan on the colorful faces and clothing of the immigrants aboard, Manhattan's fateful skyline appears in the mist. The protagonist will travel throughout the US, transforming this hazy inaugural vision into a series of encounters with the different landscapes and climate conditions of the United States framed in their concrete material beauty. Stefan/Steve Dangos (Brian Donlevy) starts out working as an iron miner at the Mesabi Iron Range (Minnesota), then goes to Chicago to specialize in the production of steel, and finally moves to Detroit, as the head of a large company producing automobiles and planes for Second World War effort. Dangos' career covers the whole chain of production: the extraction of materials, their transformation, and the manufacturing of goods. Vidor lingers on these processes with a fascinated gaze, but he is also careful to unfold the narrative so that its "color story (...) [parallels and reinforces] the dramatic progression"⁶². The film is explicitly built on the succession of different color palettes: the earthy tones at the beginning, with its impressive landscape of red and brown; the flaming gold of the glowing ingots at the steel plant in the middle; and the brighter and lighter colors of the last section, when Vidor exalts the cool environment of the airplane factory, dominated by translucent and transparent surfaces. A propagandistic paean to American industrialization, the film is also a national portrait of breathtaking elemental beauty⁶³. Particularly significant

⁶² K. Vidor, *King Vidor on Film Making*, David McKay Company, New York 1972, p. 172.

⁶³ On the connection between atmospheres, materiality, and elemental philosophy see J. Durham Peters, *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015; J. Parikka, *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.

to our discourse is a scene that sees the protagonist risking his life in an accident at the steel plant: the steel casting invades the scene, its sparks spilling all over the room and threatening to take hold of the frame. It is in sequences like this that this extensive reflection on the materials upon which America is built⁶⁴ transforms the film's documentary approach into a dazzling quasi-avant-garde reflection on the perception of color.

Another stunning – and markedly different – example of the connection between color and the materiality of landscape is William A. Wellman's *Track of the Cat* (1954). Filmed in Warnercolor, this atypical western is set on the snowy mountains of Northern California, and it emphasizes its setting through a stunning lack of color: everything here is white and black, and not because of the film employed by photographer William H. Clothier but because of the characteristic of the landscape itself. Such a counterintuitive employment of color cinematography is at once the opposite of the more common 1950s experiments with oversaturated colors and their perfect corollary, as it depends on the same idea of atmospheric perception as an all-encompassing dimension. The film's stark landscape and hieratic colorless palette function as an apt correlate to the depiction of the bleak and cruel psychological dynamics among the members of the family the narrative focuses on.

Atmospheric Phenomena

As Wellman's aforementioned film already makes explicit, one of the more important ways through which film can thematize atmospheric perception is to go back to the word's meteorological origins, and emphasize atmospheric phenomena. Böhme has proposed a useful distinction in this regard between the concepts of the atmosphere and the atmospheric⁶⁵. In comparison to atmospheres and their location halfway between subjectivity and objecthood, the term "atmospheric" is meant to indicate all those phenomena slightly more locatable on the side of objects and things. Twilight, wind, summer, fog, haze, rain, night, snow,

⁶⁴ Twelve years later, *Giant* (Stevens 1956) will add the important chapter of oil to this narrative of American materiality, offering a much less celebratory account of national history.

⁶⁵ G. Böhme, *Atmosfere, estasi, messe in scena*, cit., pp. 99-115.

even dust: all of these words, broadly connected to weather, can be described as “quasi-things”⁶⁶ because they are almost or partially tangible and are capable of some forms of agency. The atmospheric is often employed in aesthetical works as a means to communicate otherwise inef-fable atmospheres⁶⁷. And while Böhme surprisingly does not mention film in his discourse, an interesting new field of research is starting to emerge on this topic⁶⁸.

Since the very introduction of three-strip Technicolor in 1934/35, atmospheric phenomena, due to their natural beauty and the easiness with which they could be integrated to the narrative, had soon become one of the most common strategies adopted by Hollywood filmmakers to insert some colorful flourish in their films. “The image of a silhouette situated against a vividly colored sky became a Technicolor cliché”⁶⁹, appearing in a wide range of films, such as *The Garden of Allah* (Boleslawski 1936) and *Gone with the Wind*.

The subsequent shift towards a freer experimentation with atmospheric color is perhaps best illustrated by the differences between two westerns shot by John Ford ten years apart from one another. In *Drums Along the Mohawk* (1939), the dawning sky behind Henry Fonda as he runs chased by Indians is of stunning beauty, but the colorful spectacle of atmospheric phenomena functions strictly as a backdrop, and the use of colors in the rest of the film is decidedly less showy. In a scene of *She Wore a Yellow Ribbon* (1949), on the contrary, the atmospheric element pervades the frame in the form of orange clouds. With its increased three-dimensionality, color becomes a fog hovering above the scene, perfectly echoing its melancholic mood (John Wayne plays an army officer who is about to retire and is visiting his wife’s grave). Such a bold use of color atmospherics pays homage to the tradition of American Nineteenth century painting (in particular to the Romanticism of the Hudson River School and to a painter like Frederic Edwin Church), and it is probably the reason cinematographer Winton C. Hoch earned the first of the two Academy Awards he won for working on a Ford film (the other being for the equally mesmerizing *The*

⁶⁶ Ivi, p. 101; see also Griffero, *Quasi-Things*, cit.

⁶⁷ G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena*, cit., pp. 105-108.

⁶⁸ K. McKim, *Cinema as Weather: Stylistic Screens and Atmospheric Change*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2013; E. Balsom, *An Oceanic Feeling: Cinema and the Sea*, Govett-Brewster Art Gallery, New Plymouth (NZ) 2018.

⁶⁹ P. Keating, *Hollywood Lighting*, cit., p. 264.

Quiet Man, 1952, with its remarkable depiction of the atmospheres of the Irish countryside). The daring experimentation we see in this scene was probably only possible because Ford was working independently, producing the film with the company (Argosy Pictures) he himself had founded two years earlier.

Ford and Hoch's mise-en-scène is characterized here by a marked departure from the precepts of the invisible style. Indeed, the employment of color becomes a way to materialize perception and make it visible. Color, much like rain, fog or snow, and sometimes together with such atmospheric phenomena, has the ability to reveal the impalpable energy that fills space. Colored atmospherics and colored light deprive the air of its full transparency, underlining its diaphanous function, and can hence be employed to a self-reflexive aim. They replicate, within the diegesis, the transitional configuration of the space between spectator and screen, thus reflecting metalinguistically on the film experience as based on the longing for a quasi-object that is fully present yet always unattainable. Weather, as Goethe maintained, makes us aware that "we can never directly see what is true, that is, identical with what is divine: we look at it only in reflection, in example, in the symbol, in individual and related phenomena. We perceive it as a life beyond our grasp, yet we cannot deny our need to grasp it"⁷⁰. Far from simply communicating a mood, atmospheric phenomena – in this, as well as in other films – have the function of making us aware of the paradoxically material longing located at the core of our desire for images.

Colored Light

According to Benjamin, colored light is not just another way to engage with color, but the one mode that makes us experience the essence of

⁷⁰ J. W. von Goethe, *Zur Farbenlehre*, Cotta, Tübingen 1810, eng. trans. *Theory of Colours*, John Murray, London 1840, p. 27. Such a connection between color, atmospheric phenomena, and the realm of the divine is literalized in a scene from Cecil B. De Mille's famous religious epic *The Ten Commandments* (1956): De Mille decides to visualize the tenth plague of Egypt (the death of every firstborn son) through the nighttime arrival of a green cloud, first percolating through the moonlit sky, and then spreading on the ground as a poisonous gas. God himself is hence materialized through this ghastly billow, in a scene obliquely resonating with the 1950s climate of paranoia and fear. Indeed, the diffusion of the toxic cloud displays strong similarities to the propagation of the deathly reddish *Blob* in the eponymous sci-fi cult classic (Yeaworth jr. 1958).

color. In Benjamin's reflection on media diaphana, color is repeatedly discussed as a "diffused, fluid, unstable, volatile entity"⁷¹. Rather than in single objects, color reveals its power more fully in the "colored glow" of "soap bubbles, parlor games, the watery color of the magic lantern, watercolor paintings, decals"⁷². The atmospheric haloes and flares of color envelop us in a dreamy state of "self-forgetting", where "one abandons oneself to a suspended world in which subject and object, seer and seen are not sharply differentiated"⁷³. Color is then "a medium of all changes"⁷⁴, capable of transporting the individual to an altogether different state, allowing her to overcome her separateness from the world and dissolve herself in it. In a passage strongly in tune with Winnicott's theories, Benjamin claims that colors are especially connected to "the sphere of innocence of children and artists"⁷⁵, as these two categories display a pronounced ability to delve deep in the diaphanous transitional environments created by colors⁷⁶.

Benjamin's words seem particularly apt at evoking the pastel colors of Americana employed to wonderful effect in nostalgic musicals such as Vincente Minnelli's *Meet Me in Saint Louis* (1944). Then again, Minnelli's use of color is explicitly mentioned by Gilles Deleuze in his discussion of the affection-image and its ability to subvert the usual deployment of cinematic space. According to the French philosopher, color can be used as one of

⁷¹ A. Somaini, *Walter Benjamin's Media Theory*, cit., p. 12.

⁷² W. Benjamin, *Aussicht ins Kinderbuch* (1926), in Id. *Gesammelte Schriften*, Band IV, Suhrkamp, Berlin 1972, pp. 609-614, eng. trans. *A Glimpse into the World of Children's Books*, in Id., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, ed. by M.W. Jennings, B. Doherty, T.Y. Levin, Belknap Press, Cambridge (MA) 2008, pp. 226-239, p. 234.

⁷³ A. Somaini, *Walter Benjamin's Media Theory*, cit., p. 12.

⁷⁴ W. Benjamin quoted *ivi*, p. 13.

⁷⁵ W. Benjamin, *Der Regenbogen. Gespräch über die Phantasie* (1915), in Id., *Gesammelte Schriften*, Band VII, Suhrkamp, Berlin 1991, pp. 19-25, eng. trans. *The Rainbow: A Conversation About Imagination*, in Id., *Early Writings 1910-1917*, ed. by H. Eiland, Harvard University Press, Cambridge (MA) 2011, pp. 214-223, p. 218.

⁷⁶ A similar ability is also granted by Cubitt to "the childlike collector who can immerse himself retrospectively" (*op. cit.*, p. 137) in the colored fantasy glow. In this figure of the collector one can easily recognize the cinephile, with his fascination for Technicolor. Generally speaking, the cinephile – whose viewing position is characterized by a heightened attention to "panoramic perception", and whose passionate involvement with film often takes the form of an investment in marginal details – may be described as a spectator particularly susceptible to the atmospherics of film. It is not a case that Christian Keathley's investigation on the topic (*Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*, Indiana University Press, Bloomington 2006) revolves around the great significance that cinephiliac perception grants to an atmospheric phenomenon like the wind.

the “procedures by which space becomes any-space-whatever”⁷⁷, that is, a space that “no longer has co-ordinates, it is a pure potential, it shows only pure Powers and Qualities, independently of the states of things or milieux which actualise them”⁷⁸. Deleuze finds in Minnelli’s cinema (and in the musical in general) a prime example of the absorbing quality of color, i.e. the ability to use color not in reference to a particular object, but as a “power which seizes all that happens within its range”⁷⁹, thus raising space “to the spiritual power of the luminous”⁸⁰. One might find an example of this in the stunning final dance number of *An American in Paris* (Minnelli 1951), with its expansive use of colored light to convey a dreamlike atmosphere.

But the newfound availability of color in the 1950s brought about even more explicit experimentations with the almost hallucinatory quality of colored light. Douglas Sirk, in particular, directed a celebrated series of flamboyant melodramas (*Magnificent Obsession*, 1954; *All That Heaven Allows*, 1955; *Written on the Wind*, 1956 and *Imitation of Life*, 1959), all photographed by Russell Metty, and all employing color and colored light in an affective rather than narrative manner. It is impossible to do justice to Sirk’s nuanced use of color reducing it to a single example, but *All That Heaven Allows* clearly emerges as a text of prime importance. In a scene of dramatic confrontation between Jane Wyman and her daughter in the latter’s bedroom, the prismatic glasses of a round window reflect several different colors on the two women’s faces, intensely heightening the pathos of their exchange. Freed from any shape, the colors pervade the room as pure light. Victoria Evans has recently renewed scholarship on Sirk, emphasizing the director’s debt, in regard to the employment of color, to the suggestions proposed by Kandinsky in his *Concerning the Spiritual in Art*. While Sirk’s chromatics are much more complex and layered than this⁸¹, in the aforementioned scene colors do indeed work to heighten “the spectator’s awareness of an alternative reality that calls into question the widespread materialism of the current age”⁸². As a bridge towards transcendence, col-

⁷⁷ G. Deleuze, *Cinéma 1. L’Image-Mouvement*, Les Editions de Minuit, Paris 1983, eng. trans. *Cinema 1. The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1986, p. 117.

⁷⁸ *Ivi*, p. 120.

⁷⁹ *Ivi*, p. 118.

⁸⁰ *Ivi*, p. 117.

⁸¹ S. Higgins, *Chromo-Drama. Innovation and Convention in Douglas Sirk’s Color Design*, in Brown S., Street S., Watkins L. (eds.), *op. cit.*, pp. 170-178.

⁸² V. L. Evans, *Douglas Sirk, Aesthetic Modernism and the Culture of Modernity*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017, p. 43.

ors are crucial instruments in Sirk's harshly critical depiction of the values of 1950s American suburbia. Working in tandem with the film's emphasis on "nascent counter-cultural ideas about nature"⁸³, colors serve to galvanize "the onlooker into pursuing a less self-serving and acquisitive way of life"⁸⁴, thus adding significantly to the ethical and political scope of Sirk's cinema.

Color's ability to transport the subject to a different dimension also finds a mesmerizing employment in the sci-fi masterpiece *Forbidden Planet* (Wilcox 1956). When the spaceship is approaching the far-away planet of Altair IV, and must, consequently, to decelerate below light speed, the astronauts assume planned positions and are surrounded by a protective beam of greenish light; then, the whole spaceship – and the screen – is awash with a sequence of different colors. Color is hence imagined as a means to pass to a different atmosphere, and Benjamin's idea that color can provide a "home among the clouds"⁸⁵ is conveyed here in a quite literal way.

Apparently very different, yet somewhat similar, is Alfred Hitchcock's employment of green in one of the most famous scenes of *Vertigo* (1958). The whole film is characterized by a spectacular chromatic of pathos, culminating in Scottie (James Stewart)'s feverish dream sequence, where color completely takes over the frame⁸⁶. Later, when Scottie is finally able to transform Judy back into Madeleine, Kim Novak's figure and face are drenched in a pool of green light. Such a light is actually diegetically motivated, since it comes from the motel sign outside the window – the reiteration of a common black and white lighting strategy generally used to signify the violent invasion of external forces into the sphere of the characters' private space⁸⁷. But Hitchcock employs this technique quite in a dif-

⁸³ J. Peterson, *The Front Lawn of Heaven: Landscape in Hollywood Melodrama circa 1945*, in "Camera Obscura", 25, n. 2, 2011, pp. 119-159, p. 122.

⁸⁴ V. L. Evans, *op. cit.*, p. 43.

⁸⁵ W. Benjamin, *A Glimpse into the World of Children's Books*, cit., p. 234.

⁸⁶ Hitchcock will use color in a similar way in his later film *Marnie* (1964) as a means to signal the return of the deep trauma the protagonist has suffered as a child.

⁸⁷ Film noir contains many effective instances of this: see for example *Murder, My Sweet* (Dmytryk 1944) or *When Strangers Marry* (Castle 1944). And the strategy was quickly adapted to color, by Hitchcock among the very first, in *Rope* (1948). Other examples can be found in *A Star Is Born*, (Cukor 1954), during the protagonists' honeymoon away from the spotlight, and *The Pajama Game* (Abbott, Donen 1957), when Doris Day sees her love story menaced by her duty as a trade unionist.

ferent way. Color is used here to emphasize the male character's obsessive psyche, to convey how Scottie's perverse necrophiliac desire puts a filter on his perception, and how such a filter ends up invading the screen and the narrative.

It is, however, in the realm of the musical that 1950s Hollywood cinema's self-reflexive bent reveals itself more fully, for example in films such as *Singin' in the Rain* (Kelly & Donen 1952) and *Funny Face* (Donen 1957⁸⁸). In *Singin' in the Rain*, in particular, the movie star played by Gene Kelly proclaims himself unable to declare his love to Debbie Reynolds without "the proper setting": he thus proceeds to bring her to an empty studio stage. Here, he creates the right atmosphere by simply turning colored lights and wind machines on, so that he can pretend the two of them are in a softly-lit garden from one of his romantic movies. The film's discourse about the blurring lines between reality and fiction, between feeling and performing, is so radical that it can be read as a proto-postmodern reflection on the non-referential quality of images⁸⁹.

Colored World

Yet, the most outré example of color experimentation in the musical – and probably in the whole of classical Hollywood cinema – is to be found in Joshua Logan's 1958 adaptation of Rodgers & Hammerstein's *South Pacific*. Photographed by Leon Shamroy, the film features multiple long-duration sequences filmed by placing colored filters directly in front of the camera's lens. "This filtration is concentrated around the film's musical numbers, but it is not restricted to them"⁹⁰: the expansive power of colors also serves to build anticipation for the explosion of feelings that will happen through song, and to linger on those same feelings once the song is over. White light is hence largely supplanted by such colored filters, with Logan and Shamroy even moving from one filter to another within shots⁹¹. Coupled with a blurring of the image on its four

⁸⁸ On color in this film see L. Venzi, *Il colore e la composizione filmica*, ETS, Pisa 2006, pp. 22-24, 110-124.

⁸⁹ V. Pravadelli, *op. cit.*, pp. 153-180.

⁹⁰ R. Misek, *op. cit.*, p. 130.

⁹¹ An earlier film explicitly thematizing the use of colored filters is *Quo vadis* (Le Roy 1951).

corners further underlining the hazy quality of an atmosphere-charged perception, color serves here to convey a wide range of sensations and feelings. The choice of the filter or filters for each scene always depends on the interconnection of different factors: actual weather conditions (the shining sun, the summer moonlight); a wider reflection on perception (the magic fascination exerted by the exotic locale; the misty quality of erotic desire); and mood (the glow of a positive attitude towards life; the dreamy feeling of falling in love; despair and sorrow, grief and hope). The film hence provides an enthralling reflection on the affective overlapping among these three dimensions of weather, perception, and mood, proclaiming it to be substantially impossible to fully tell them apart⁹².

And yet such an exceptional use of color was not universally appreciated. Studio executives hated *South Pacific's* filtered colors 'with a passion', and critical responses were equally mixed, expressing much disapproval especially in relation to the rendition of faces and complexions. As Richard Misek claims, one might legitimately "wonder if this aesthetic disdain was not in fact a sublimation of racial anxiety"⁹³. Race was indeed one of the film's most explicit themes: the story deals with the romantic interconnections between American personnel and Pacific islanders during the Second World War, and the issue of racial discrimination is frankly reflected upon in the musical number "You must be carefully taught (to hate and fear)". A film about the fundamental injustice of the color line, *South Pacific* proposes a counter-model where any dividing boundary is overtaken by the all-encompassing sphere of color as a means to express an empathic relationship with the environment⁹⁴. The film's dynamic chromatism fantasizes on the Second World War's far-removed Pacific theatre as a scenario where moods can be expressed more freely thanks to the breathtaking quality of landscape. Without proposing any oversimplified narrative solution to the racial issue (the film challenges the taboo of interracial mar-

During a party at the imperial palace, Nero and Poppaea amuse themselves observing their guests through colored lens (green for the emperor, red for the empress). The scene can be interpreted as a homage to the previous tradition of silent film toning (the novel the film is based on had been adapted twice in Italy in the silent era), thus making apparent the connection between 1950s color experimentations and previous, pre-classical instances of the cinema of attractions.

⁹² On the topic see T. Ingold, *op. cit.*, pp. 73-78.

⁹³ R. Misek, *op. cit.*, p. 130.

⁹⁴ On lines, blobs, spheres and empathy see A. Pinotti, *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Laterza, Roma-Bari 2011, pp. 137-147; T. Ingold, *op. cit.*, pp. 3-8.

riage but does not dare to overturn it), *South Pacific* represents the ultimate actualization of the 1950s fantasy of the emancipation of color from the constraints of objects and lines, of which we have seen several examples in the past pages. Color spreads all over the frame and takes complete control over the whole medium. The film thus paints an extended ode to the power of transitional atmospheres to shape empathic spheres of utopian world-creation⁹⁵.

Fade to color

Even without its clear political overtones, however, *South Pacific's* color aesthetics were bound to remain unique. The film's atmospheric were clearly excessive for Hollywood standards, even in a period of such wide-ranging experimentations. Then again, by the end of the 1950s "Hollywood's chromatic taste was moving toward realistically motivated color"⁹⁶. Color film stock was becoming ever faster and ever closer to an accurate representation of natural color. By the early 1960s, color started to function as "cinema's visual default"⁹⁷; it came to be perceived as just another feature of films' photography indexicality. This doesn't mean, of course, that directors and cinematographers ceased to experiment with color (see for example James Wong Howe's stunning work with chromatic editing in a film like *This Property Is Condemned*, Pollack 1966, lingering on its numerous color crossfades). But the slow demise of the Studio System also meant that the chromatic excesses of the 1950s were over.

Of course, such a moment has left a lasting legacy on American film history and its imaginary, even as the transitional spaces produced by the experience of media have undergone many more metamorphoses. The legacy of 1950s color has reappeared from time to time in post-classical and postmodern filmmaking (from Todd Haynes' *Far from Heaven*, 2002, to Woody Allen's *Wonder Wheel*, 2017), and it constantly inflames

⁹⁵ See Peter Sloterdijk's theory of spheres, and specifically the second volume of his trilogy: P. Sloterdijk, *Sphären II – Globen, Makrosphärologie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999, eng. trans. *Globes: Spheres – Volume II: Macrospherology*, Semiotext(e), Los Angeles 2014. On the utopian element in the musical see R. Dyer, *Entertainment and Utopia*, in S. Cohan (ed.), *Hollywood Musicals. The Film Reader*, Routledge, London 2002, pp. 19-30.

⁹⁶ R. Misek, *op. cit.*, p. 130.

⁹⁷ Ivi, p. 44.

the longing of cinephiles and the debates on the technologies of conservation and restoration.

One last aspect of film atmosphere that can never be underestimated is its deep alliance with time. The aura of the work of art as theorized by Benjamin, the potential space it captivates the viewer into, has a diachronic dimension to it⁹⁸. And such a dimension ensures that even those films whose cinematography did not originally emphasize color in a special way are nowadays endowed with a surplus affective charge dependent on the sheer passage of time. When watched today, even the most flatly illuminated of films is imbued with an atmospheric quality, depending on the fact that the grain of its images comes, as unmistakably as ineffably, from a different time. If projection is “a transitional space of unfolding temporal shifts”⁹⁹, there is no escape for images, in the long run, from atmospheric affect.

Biografia

Lorenzo Marmo è professore associato presso l'Università Mercatorum, e insegna cinema anche presso l'Università di Napoli “L'Orientale”. Ha conseguito il titolo di dottore di ricerca nel 2014 presso l'Università Roma Tre, e nel 2017 è stato Lauro de Bosis Postdoctoral Fellow presso la Harvard University. È autore di *Roma e il cinema del dopoguerra. Neorealismo melodramma noir* (Bulzoni 2018), ha pubblicato numerosi saggi e partecipato a convegni nazionali ed internazionali. Tra i suoi interessi principali: il rapporto tra cinema, fotografia e discorsi sulla spazialità; il cinema statunitense classico e postclassico; la teoria del melodramma cinematografico nei contesti americano e italiano; l'intreccio tra immagini statiche e immagini in movimento nel contesto online contemporaneo; il concetto di atmosfera in relazione alla fotografia e ai social media.

⁹⁸ S. Sontag, *On Photography*, Farrar, Straus and Giroux, New York 1977; M. Hansen, *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin and Theodor W. Adorno*, ed. by E. Dimendberg, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2011.

⁹⁹ G. Bruno, *op. cit.*, p. 117.

Bibliografia

- Agamben G., *Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale*, Einaudi, Torino 1977, eng. trans. *Stanzas. Word and Phantasm in Western Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1993.
- Albers J., *Interaction of Color*, Yale University Press, New Haven (CT) 1993.
- Alton J., *Painting with Light* [1949], University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1995.
- Balázs B., *Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film (1924-1930)*, edited by E. Carter, Berghahn Books, New York-Oxford 2010.
- Balsom E., *An Oceanic Feeling: Cinema and the Sea*, Govett-Brewster Art Gallery, New Plymouth (NZ) 2018.
- Belton J., *Widescreen Cinema*, Harvard University Press, Cambridge (MA)-London 1992.
- Benjamin W., *Aussicht ins Kinderbuch* (1926), in Id. *Gesammelte Schriften*, Band IV, Suhrkamp, Berlin 1972, pp. 609-614, eng. trans. *A Glimpse into the World of Children's Books*, in Id., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, ed. by M.W. Jennings, B. Doherty, T.Y. Levin, Belknap Press, Cambridge (MA) 2008, pp. 226-239.
- Benjamin W., *Der Regenbogen. Gespräch über die Phantasie* (1915), in Id., *Gesammelte Schriften*, Band VII, Suhrkamp, Berlin 1991, pp. 19-25, eng. trans. *The Rainbow: A Conversation About Imagination*, in Id., *Early Writings 1910-1917*, ed. by H. Eiland, Harvard University Press, Cambridge (MA) 2011, pp. 214-223.
- Bertetto P., *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano 2016.
- Böhme G., *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, in "Thesis Eleven", 36, 1993, pp. 113-126.
- ID., *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001, it. trans. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010;
- ID., *The Aesthetics of Atmospheres*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2017.
- Borch C. (ed.), *Architectural Atmospheres. On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel.
- Brown S., Street S., Watkins L., *Color and the Moving Image. History, Theory, Aesthetics, Archive*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2012.
- Bruno G., *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014.
- Casetti F., *Lo cchio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, eng. trans. *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*, Columbia University Press, New York 2008.
- Connor S., *The Matter of Air. Science and Art of the Ethereal*, Reaktion Books, London 2010.
- Crary J., *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (MA) 1990.
- Cubitt S., *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge (MA) 2014.
- D'Aloia A., Eugeni R. (eds.), *Teorie del cinema: il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.
- Deleuze, *Cinéma 1. L'Image-Mouvement*, Les Editions de Minuit, Paris 1983, eng. trans. *Cinema 1. The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1986.

- Doane M. A., *The Desire to Desire. The Woman's Film of the 1940s*, Indiana University Press, Bloomington 1987.
- EAD., *Scale and the Negotiation of 'Real' and 'Unreal' Space in the Cinema*, in L. Nagib, C. Mello (eds.), *Realism and the Audiovisual Media*, Palgrave Macmillan, Basingstoke (UK) 2009, pp. 63-81.
- Durham Peters J., *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Dyer R., *Entertainment and Utopia*, in S. Cohan (ed.), *Hollywood Musicals. The Film Reader*, Routledge, London 2002, pp. 19-30.
- Ēizenštejn S. M., *Il colore*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 1982.
- Evans V. L., *Douglas Sirk, Aesthetic Modernism and the Culture of Modernity*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2017.
- Gage J., *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1999.
- Gledhill C. (ed.), *Home is Where the Heart is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*, BFI, London 1987.
- Goethe J. W. von, *Zur Farbenlehre*, Cotta, Tübingen 1810, eng. trans. *Theory of Colours*, John Murray, London 1840.
- Griffero T., *Atmosferaologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010, eng. trans. *Atmospheres. Aesthetics of Emotional Spaces*, Farnham, Ashgate 2014.
- ID., *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Milano, Mondadori 2013, eng. trans. *Quasi-Things. The Paradigm of Atmospheres*, Albany, SUNY Press 2017.
- Griffero T., Somaini A. (eds.), "Rivista di estetica", n.s., a. XLVI, n. 33, 2006.
- Gunning T., Fossati G., Rosen J., Yumibe J., *The Fantasia of Color in Early Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015.
- Hansen M. B., *The Mass Production of the Senses. Classical Cinema as Vernacular Modernism*, in "Modernism/Modernity", 6.2, 1999, pp. 59-77.
- EAD., *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin and Theodor W. Adorno*, ed. by E. Dimendberg, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2011.
- Higgins S., *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s*, University of Texas Press, Austin 2007.
- ID., *Chromo-Drama. Innovation and Convention in Douglas Sirk's Color Design*, in Brown S., Street S., Watkins L. (eds.) *Color and the Moving Image. History, Theory, Aesthetics, Archive*, Routledge, New York-Abingdon (UK) 2012, pp. 170-178.
- Ingold T., *The Life of Lines*, Routledge, London 2015.
- Kandinsky V., *Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei*, R. Piper, München 1911, eng. trans. *Concerning the Spiritual in Art*, The Floating Press, Auckland 2009.
- Keating P., *Hollywood Lighting. From the Silent Era to Film Noir*, Columbia University Press, New York 2009.
- Keathley C., *Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*, Indiana University Press, Bloomington 2006.
- Klinger B., "Local" Genres. *The Hollywood Adult Film in the 1950s*, in J. Bratton, J. Cook, C. Gledhill (eds.), *Melodrama. Stage, Picture, Screen*, Indiana University Press, Bloomington 1994, pp. 134-146.

- Lefebvre M., *On Landscape in Narrative Cinema*, in "Canadian Journal of Film Studies", 20.1, 2011, pp. 61-78.
- McKim K., *Cinema as Weather: Stylistic Screens and Atmospheric Change*, Routledge, New York- Abingdon (UK) 2013.
- Metz C., *Photography and Fetish*, in "October", vol. 34, 1985, pp. 81-90.
- Misek R., *Chromatic Cinema. A History of Screen Color*, Wiley Blackwell, Chichester (UK) 2010.
- Mulvey L., *Fetishism and Curiosity*, Indiana University Press, Bloomington 1996.
- Naremore J., *More than Night. Film Noir and Its Contexts*, University of California Press, Berkeley- Los Angeles 2008.
- Pallasmaa J., *Space, Place, and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience*, in C. Borch (ed.), *Architectural Atmospheres. On the Experience and Politics of Architecture*, Birkhäuser, Basel 2014, pp. 18-41.
- Parikka J., *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.
- Peterson J., *The Front Lawn of Heaven: Landscape in Hollywood Melodrama circa 1945*, in "Camera Obscura", 25, n. 2, 2011, pp. 119-159.
- Pierotti F., *La seduzione dello spettro. Storia e cultura del colore nel cinema*, Le Mani, Recco 2012.
- Pinotti A., *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Laterza, Roma-Bari 2011.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Pravadelli V., *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007, eng. trans. *Classic Hollywood Cinema. Lifestyles and Film Styles 1930-1960*, University of Illinois Press, Champaign 2015.
- Schmitz H., *Neue Phänomenologie*, Bouvier, Bonn 1980, it. trans. *La nuova fenomenologia*, Marinotti, Milano 2011.
- Sloterdijk P., *Sphären II – Globen, Makrosphärologie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999, eng. trans. *Globes: Spheres – Volume II: Macrospherology*, Semiotext(e), Los Angeles 2014.
- Somaini A., *Il volto delle cose. "Physiognomie", "Stimmung" e "Atmosphäre" nella teoria del cinema di Béla Balázs*, in "Rivista di estetica", n. 33, 2006, *Atmosfera*, a cura di T. Griffero e A. Somaini, pp. 143-162.
- ID., *Walter Benjamin's Media Theory: The Medium and the Apparatus*, in "Grey Room", n. 62, 2016, pp. 6-41.
- Sontag S., *On Photography*, Farrar, Straus and Giroux, New York 1977.
- Stewart K., *Atmospheric Attunements*, in "Environment and Planning D: Society and Space", vol. 29, n. 3, 2011, pp. 445-453.
- Venzi L., *Il colore e la composizione filmica*, ETS, Pisa 2006.
- Vidor K., *King Vidor on Film Making*, David McKay Company, New York 1972.
- Wigley M., *The Architecture of Atmosphere*, in "Daidalos", n. 68, 1998, pp. 18-27.
- Winnicott D.W., *Playing and Reality*, Tavistock, London 1971.

Intimità tecnologica e soggettività mediale.

Una lettura di *Lei*

Enrico Carocci

La sfera è la rotondità dotata di un interno, dischiusa e condivisa, che gli uomini abitano nella misura in cui pervengono a essere uomini. Poiché abitare significa sempre costruire sfere, in piccolo come in grande, gli uomini sono le creature che pongono in essere mondi circolari e guardano all'esterno, verso l'orizzonte. [...] Dimosteremo che la teoria dei media è quella delle sfere convergono.

Peter Sloterdijk

Abstract

Questo articolo propone una lettura di *Lei* (2013) di Spike Jonze, un film sulle relazioni che i soggetti umani intrattengono con i media del XXI secolo nel contesto di una crescente 'naturalizzazione' della tecnologia. Dopo aver evidenziato la rilevanza di alcune implicazioni del racconto di Jonze per la teoria dei media, l'articolo si rivolge alle scienze cognitive, e in particolare alle prospettive enattive, per proporre l'idea di una soggettività mediale, affettiva, costitutivamente aperta e in continua interazione con l'ambiente e le sue strutture.

This article offers a reading of Spike Jonze's *Her* (2013), a film about the relationships that human subjects entertain with XXI century media in the context of a growing process of 'naturalization' of technology. After having emphasized the relevance of Jonze's film for a theory of atmospheric media, the article addresses cognitive science, with particular reference to the enactive approaches, in order to develop a concept of a medial subjectivity which is affective, open, and in continuous interaction with the environment and its structures.

Keywords

Spike Jonze; Media atmosferici; Affettività enattiva; Intelligenza artificiale; Soggettività

Spike Jonze; Atmospheric media; Enactive affectivity; Artificial Intelligence; Subjectivity

Premessa

La condizione attuale dell'evoluzione dei media sta facendo emergere la costitutiva *incompletezza* dell'individuo inteso come entità chiusa, autonoma e chiaramente distinta dall'ambiente. I sistemi tecnologici contemporanei, infatti, si presentano sempre più come infrastrutture fluide che mettono in crisi i parametri binari attraverso cui pensiamo le relazioni tra soggetto e mondo, materialità e immaterialità, natura e cultura, prossimità e distanza¹. In virtù della loro crescente pervasività e capacità di integrazione con l'ambiente, nella fase cioè della loro "vaporizzazione"², questi sistemi sono caratterizzati da una diffusa *atmosfericità*.

Come ha ricordato recentemente Lisa Parks, il termine 'atmosfera' è stato utilizzato dal diciassettesimo secolo per indicare l'involucro gassoso che circonda la terra: solo più avanti, a partire dal secolo successivo, è emersa l'accezione figurata che si riferisce a un clima psicologico o alla tonalità dell'ambiente che circonda l'individuo³. La teoria dei media, soprattutto quella più attenta alle condizioni concrete dei processi di mediazione, si è occupata di *media atmosferici* riferendosi prevalentemente alla prima accezione; ma si è misurata anche con la seconda, che è particolarmente interessante per un'estetica delle *atmosfere mediali* intesa come "analisi del coinvolgimento corporeo ed emozionale dell'uomo nel proprio ambiente"⁴.

È su questo piano che intendiamo collocare le riflessioni che seguono. Le indagini sulla percezione atmosferica si occupano di situazioni vissute e disposizioni, e sono dunque immediatamente rilevanti tanto per un approccio affettivo allo studio dell'esperienza mediale quanto per una *teoria mediale dell'affettività*. Dopo aver evocato un modello enattivo di interazione soggetto-ambiente arriveremo a proporre l'idea di una soggettività mediale, intrinsecamente relazionale, emergente nell'incontro tra individui e tecnologie, e la cui natura è accentuata dalla forma dei nuovi dispositivi. In primo luogo però, per evitare un eccessivo livello di astrazione, definiremo

¹ Si veda ad es. D.P. McCormack, *Elemental Infrastructures for Atmospheric Media: On Stratospheric Variations, Value and the Commons*, in "Environment and Planning D: Society and Space", vol. 35, n. 3, 2017.

² Così R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.

³ L. Parks, *Rethinking Media Coverage: Vertical Mediation and the War on Terror*, Routledge, London-New York 2018, p. 13.

⁴ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 166.

il quadro di riferimento attraverso una lettura di *Lei* (*Her*, 2013), un film che tematizza a nostro avviso aspetti cruciali dei processi contemporanei di mediazione, e che ne mette in luce tra l'altro l'ineludibile dimensione affettiva.

Media

Scritto e diretto da Spike Jonze, *Lei* racconta la storia d'amore tra un essere umano, Theodore, e un sistema operativo intelligente, Samantha. Ambientato in un futuro prossimo, è un film a tema distopico che si struttura come un *romance*: pertanto, lungi dal mettere in scena catastrofi e pericoli per l'umanità, racconta i rischi della dipendenza e dell'ansia da abbandono che accompagnano i legami sentimentali. Come indica il sottotitolo presente sui poster ("A Spike Jonze Love Story"⁵) si tratta di un film sulle relazioni intese come processi di mediazione: approfitta dell'ambientazione nel futuro per rendere evidenti alcuni tratti del panorama mediale contemporaneo, e utilizza la forma del *romance* per sottolineare la relazionalità che caratterizza il rapporto tra umani e tecnologie.

Proviamo a descrivere innanzitutto il panorama immaginato da Jonze, che ci è sostanzialmente familiare: Ray Kurzweil scrisse infatti, poco dopo l'uscita del film, che *Lei* avrebbe potuto essere ambientato intorno al 2020, con una quantità di elementi legati all'epoca in cui il film è stato realizzato (2013), e con l'unico vistoso innesto (dopo il 2029) rappresentato dallo sviluppo di sistemi intelligenti come gli OS⁶.

Nel mondo di *Lei*, in primo luogo, l'oralità sembra aver preso il sopravvento sulla visualità quanto sulla scrittura: si utilizzano per lo più comandi vocali, e anche la grafia a mano è riprodotta sotto dettatura con software appositi. Il futuro, inoltre, non appare dominato dalle immagini né da dispositivi statici: gli schermi sono per lo più integrati o sovrapposti agli ambienti (dai videogame agli schermi urbani) e i dispositivi sono leggeri e indossabili (auricolari collegati con computer e dispositivi mobili, ma anche microcamere *pin-size*). Sono poi diffusi *mobiles* con fotocamere integrate, assistenti virtuali,

⁵ Il film è spesso interpretato come una riflessione sulle relazioni sentimentali tecnologicamente mediate. Si vedano a proposito i pareri di spettatori e critici aggregati nelle piattaforme Rotten Tomatoes (<<https://www.rottentomatoes.com/m/her/>>) o Metacritic (<<http://www.metacritic.com/movie/her>>), nonché quelli degli intellettuali e artisti che intervengono nel documentario *Her: Love in the Modern Age* (2014) di Lance Bangs.

⁶ R. Kurzweil, *A Review of Her by Ray Kurzweil*, in "Kurzweil Accelerating Intelligence", February 10, 2014, <<http://www.kurzweilai.net/a-review-of-her-by-ray-kurzweil>>.

tavoli multifunzionali con touchpad, e sebbene esistano ancora mezzi tradizionali (ad esempio teleschermi domestici) le interfacce sono generalmente assenti o ridotte al minimo. Infine gli apparecchi appaiono spesso integrati tra loro, e tendono a formare sistemi complessi che possiedono i caratteri delle *tecnologie radicali* descritte da Adam Greenfield⁷. Nell'universo del futuro, insomma, la percezione della mediazione tecnologica sembra davvero 'vaporizzarsi' nell'immediatezza dei comandi vocali, nella naturalezza dei gesti e nella funzionalità dei progetti ambientali.

Nel mondo di *Lei*, per altri versi, i social network sono spariti. L'impressione che si ha è quella di un'umanità che interagisce con sistemi tecnologici restringendo il proprio universo a una sfera tendenzialmente diadica: praticamente ogni episodio del film mette in scena tentativi di instaurare 'bolle', e la vita nel suo complesso sembra configurarsi come insieme di mediazioni, anche tra umani (Theodore stesso è presentato, fin dall'inizio, come un medium professionista). Emerge poi una sostanziale difficoltà nello stabilire relazioni autentiche, che non sembra però dipendere dall'assenza di interazioni corporee: se ad esempio non si giunge a una reale intimità tra Theodore e la ragazza della *chat room*, lo stesso avviene nel caso dell'interazione in presenza con la ragazza del *blind date*, e più avanti con la partner sessuale Isabella (in questo caso, anzi, proprio a causa della presenza corporea).

Ci sono poi i sistemi intelligenti OS, che nascono per svolgere funzioni di assistenti ma somigliano sorprendentemente a soggetti umani: possiedono una coscienza, hanno la facoltà dell'intuito, ed evolvono modificandosi con l'esperienza; inoltre sono in grado di percepire il mondo che li circonda (attraverso protesi sensoriali come microfoni e fotocamere) e sono in grado di autointerpretarsi. Essi consentono insomma scambi pienamente intersoggettivi, e questo limita la possibilità di rivolgersi loro in termini esclusivamente strumentali: non possiedono un corpo ma, presentandosi come coscienze complesse, finiscono presto per soddisfare bisogni affettivi di tipo relazionale. Theodore stesso, che dichiara subito di sentirsi compreso da Samantha, accetta la con-

⁷ Greenfield, che ha mappato le forme attraverso cui l'informazione digitale in rete progetta e media l'esperienza contemporanea, ha descritto uno scenario non dissimile da quello di *Lei*, parlando appunto di *tecnologie radicali*. Nella sua prospettiva gli artefatti tecnologici e le pratiche della nostra epoca sono 'radicali' in quanto accomunati da 1) un'inedita capacità di incidere capillarmente sull'esperienza quotidiana, 2) una nuova opacità, per cui il loro funzionamento tende a sfuggire alle capacità umane, 3) una particolare tendenza a comporre sistemi integrati i quali, a loro volta, sono facilmente incorporati in sistemi sociali, politici ed economici, con influenze reciproche (A. Greenfield, *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*, Verso, London 2017; tr. it. *Tecnologie radicali. Il progetto della vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2017).

dizione dialogica che l'intelligenza di lei impone, e finisce per diventare il suo medium corporeo: *mobile* nel taschino, egli consente infatti allo sguardo di Samantha – incorporato nel sensore della fotocamera – di sperimentare le interazioni senso-motorie con l'ambiente che le sono precluse. Samantha, da parte sua, non è un corpo localizzabile nello spazio: è un personaggio acusmatico, la ascoltiamo attraverso altoparlanti o auricolari ma è *ovunque*, e l'accesso che abbiamo ai suoi suoni interiori contribuisce a creare, al limite, l'impressione che Theodore sia 'dentro' di lei⁸.

Il film non contrappone dunque relazioni mediate tecnologicamente *versus* relazioni in presenza: ogni relazione è presentata come forma di mediazione, e un'autentica intimità tra soggetti dipende più che altro dalla possibilità di instaurare 'nicchie affettive' strutturate come bolle diadiche. Samantha è *l'ambiente* di Theodore, e la relazione tra i due è la bolla a partire dalla quale l'uomo può guardare verso l'esterno: la presenza di lei si riverbera come un'atmosfera sullo spazio circostante, che diventa a seconda delle situazioni solare ed espansivo, intimo e protettivo, oppure grigio e deprimente. Significativamente Samantha stessa, che possiede un particolare talento, propone a un certo punto di 'fotografare' la relazione con Theodore costruendo atmosfere audiovisive, cioè evocando un'affettività diffusa attraverso l'accostamento di musiche e immagini.

Atmosfera

Che cos'è dunque un'atmosfera affettiva? Una prima, fondamentale indicazione proviene dall'ambito della nuova fenomenologia: qualunque cosa essa sia, non appartiene al soggetto che la percepisce. Gernot Böhme l'ha definita come "uno spazio con una sua tonalità emozionale" che costituisce

⁸ Notiamo che la voce di Samantha è inizialmente diffusa da tutti i canali audio, mentre passa al solo canale centrale, normalmente dedicato alla voce umana, quanto più si avvicina affettivamente a Theodore, complice l'utilizzo di auricolari anziché di altoparlanti. Sul suono nel film si vedano T. Bordun, *On the Off-screen Voice: Sound and Vision in Spike Jonze's Her*, in "Cineaction", n. 98, 2016; Th. Elsaesser, M. Hagener, *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, 2nd Edition, Routledge, New York-London 2015, pp. 146-8; D. Quinlivan, *A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity and the Political Erotics of hearing Her (Spike Jonze, 2013)*, in T. Whittaker, S. Wright (a cura di), *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices*, Oxford University Press, Oxford 2016. Sui personaggi acusmatici si veda M. Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, Paris 1990; tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997.

“l’oggetto percettivo primario”⁹, poiché riguarda la prima impressione offerta al soggetto da una situazione. In una prospettiva simile Tonino Griffero ha ricordato che l’atmosfera riempie lo spazio non come oggetto ma come “vibrazione [...] in cui si incontrano e addirittura si fondono [...] preudalisticamente percolato e percipiente”: le atmosfere sono cioè *Stimmungen* che sintonizzano uomo e mondo, e rivolgono a chi percepisce inviti, *affordances*, “garantendogli [...] una ‘nicchia’ di significatività”¹⁰.

Emerge subito la natura paradossale, o per lo meno sfuggente, delle atmosfere: esse sono qualità affettive, e in quanto tali dovrebbero essere percepite internamente dal soggetto; tuttavia sembrano provenire dall’esterno, e in nessun caso possono essere ridotte a proiezioni o introiezioni. Che cos’è dunque uno stato affettivo soggettivo e insieme emanante da uno spazio? Si tratta evidentemente di un’entità *relazionale*, che si comprende esclusivamente se si considerano il soggetto e l’ambiente come i due poli che compongono un sistema.

A ben vedere, d’altra parte, la natura delle atmosfere mostra nella maniera più evidente la qualità intrinsecamente relazionale della nostra vita affettiva *tout court*. Si consideri una fenomenologia come quella proposta da Thomas Fuchs: la vita affettiva ha origine in un basilare sentimento di auto-afezione corporea (detto *feeling of being alive*) che, interagendo con diversi livelli del Sé – da quelli più semplici a quelli più cognitivamente sofisticati – genera una quantità di stati mentali relativi alla relazione tra soggetto e ambiente, tra soggetto e ambiente, fino a diventare ‘emozioni’ propriamente dette, cioè stati affettivi cognitivamente intenzionali e diretti verso oggetti o individui. In questo quadro l’atmosfera è una tonalità che si incontra “come un’aura avvolgente”, e non “qualcosa che si porta con sé”¹¹; Fuchs la colloca infatti tra le esperienze ‘intermedie’ – non più affetti di base, ma non ancora emozioni – normalmente indicate come *moods*: stati d’animo pre-intenzionali che si riferiscono a come un soggetto ‘sente se stesso nel mondo’, oppure sentimenti generalizzati che ‘lo dispongono’ a reagire secondo una modalità particolare¹².

⁹ G. Böhme, *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001; tr. it. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L’estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010, pp. 84 e 81.

¹⁰ Cfr. T. Griffero, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010, p. 8; id., *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016, p. 61.

¹¹ Th. Fuchs, *The Phenomenology of Affectivity*, in K.W.M. Fulford et al. (a cura di), *The Oxford Handbook of Philosophy and Psychiatry*, Oxford University Press, Oxford 2013, p. 617.

¹² Nel primo caso si parla a volte di *sentimenti esistenziali*; la seconda accezione è quella normalmente assegnata al *mood* ‘situazionale’ come schema affettivo che facilita ‘episodi emotivi’; cfr. M. Ratcliffe, *Existential Feelings*, in Th. Szanto, H. Landweer (a cura di), *The*

Proprio in quanto tonalità ambientali, le atmosfere sono oggetto dell'estetica anche nella misura in cui possono essere costruite ad arte da professionisti della scenografia, dell'architettura, del design e dei media. Come scrive ad esempio Peter Zumthor, un'atmosfera architettonica avrebbe il compito primario di generare quella fondamentale *intimità* che trasforma lo spazio in ambiente, in modo da *sedurre* il soggetto per poi guidarne le attività di interazione¹³. Dapprima dunque creazione di intimità e seduzione del soggetto, e soltanto dopo orientamento dell'esperienza e interazione: la nostra ipotesi è che questa sequenza sia seguita anche dalle tecnologie contemporanee, soprattutto nel momento in cui evidenziano la propria natura di protesi corporee o di tecnoambienti¹⁴.

Ambienti

Un'importante linea dei *media studies* contemporanei tende ad accentuare la dimensione ecologica dei media. Non si tratta più soltanto dell'approccio proposto da Neil Postman e poi variamente sviluppato¹⁵, ma di una nuova prospettiva 'territoriale' attenta alle condizioni materiali della mediazione¹⁶.

In questo contesto, Francesco Casetti ha proposto la nozione di *mediascape* come quadro per l'indagine di processi di innervazione dei media nello spazio: gli ambienti mediali configurano infatti elementi eterogenei (tecnologici, territoriali, sociali) e determinano un insieme dotato di *orientamento*. Il mediascape è dunque l'ambiente che rende possibili processi di mediazione e che dà forma alle loro componenti, per essere a sua volta trasformato dalla loro reciproca interazione. È il *sito* di una mediazione: "si tratti anche della bolla esistenziale che costruiamo intorno a noi quando guardiamo un film sul nostro tablet o quando chiacchieriamo con un amico sul nostro smartphone, aggiustando il nostro rapporto con gli altri

Routledge Handbook of Phenomenology of Emotions, Routledge, London-New York 2020; G. Colombetti, *The Feeling Body: Affective Science Meets the Enactive Mind*, The MIT Press, Cambridge-London 2014, pp. 77-81.

¹³ P. Zumthor, *Atmosphären. Architektonische Umgebungen. Die Dinge um mich herum*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006; tr. it. *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Electa, Milano 2007.

¹⁴ Su cui cfr. P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Cortina, Milano 2014.

¹⁵ Cfr. P. Granata, *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole, concetti chiave*, Angeli, Milano 2015.

¹⁶ J.D. Peters, *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.

e con il mondo su di un tono di intimità che né il tablet né lo smartphone possiedono, ma che la situazione fa emergere con grande chiarezza”¹⁷. Si tratta di un processo assimilabile a quello della costruzione di nicchie da parte di un organismo: la *niche construction* è in effetti “il pattern co-evolutivo più generale in cui gli organismi non si limitano a rispondere alle pressioni selettive imposte dall’ambiente, ma attivamente [...] modificano il quadro di pressioni selettive che poi retroagiscono su di loro”¹⁸.

Parlare di atmosfere mediali significa allora concentrarsi sull’esperienza di ‘nicchie affettive’, prendendo in considerazione le dinamiche che qualificano, motivano e orientano le interazioni del soggetto con l’ambiente. Ripensiamo ai rapporti tra individui e strumenti tecnologici in *Lei*: gli strani comportamenti degli abitanti di Los Angeles, presi da conversazioni o dall’esplorazione di siti web, ci consentono di osservare dall’esterno l’esperienza della nicchia diadica che Theodore sperimenta in prima persona (non possiamo saperlo, ma magari alcuni di loro stanno interagendo con altri esemplari di OS). D’altra parte, senza scambi di questo tipo gli umani sembrano perduti, privi di orientamento, come mostra il commercial dei sistemi OS che attira immediatamente l’attenzione di Theodore.

Il racconto di Jonze è dunque paradigmatico¹⁹ proprio in quanto rende intelligibili, radicalizzandoli, alcuni aspetti delle relazioni tra umani e media tecnologici contemporanei. Seguendo la logica che abbiamo fatto emergere fin qui, possiamo porre la questione nei termini seguenti: siamo abituati a interagire con le tecnologie in termini strumentali, abbiamo l’impressione che la relazione con questi strumenti possa essere definita in termini di soggetto (umano) *versus* oggetto (tecnologico), e ci ritroviamo invece a interagire con ambienti popolati da tecnologie che si vaporizzano – si integrano nel corpo e nell’ambiente, rendendo *immediata* l’azione nel mondo – e si integrano tra loro, con la tendenza a sviluppare sistemi complessi dotati di forme proprie di sensibilità e di *agency*. Siamo cioè di fronte a processi di “mediazione radicale”²⁰ che tendono a riformulare la

¹⁷ F. Casetti, *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, p. 125.

¹⁸ L. De Biase, T. Pievani, *Come saremo. Storie di umanità tecnologicamente modificata*, Codice, Torino 2016, pp. 53-54).

¹⁹ Nel senso del termine proposto in G. Agamben, *Signatura rerum. Sul metodo*, Bollati Boringhieri, Torino 2008.

²⁰ Cfr. R. Grusin, *Radical Mediation*, in “Critical Inquiry”, vol. 42, n. 1, 2015; tr. it. *Radical mediation*, in Id., *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, a cura di A. Maiello, Pellegrini, Cosenza 2017.

condizioni dell'esperienza, dal momento che l'agentività appare sempre più distribuita e la coscienza umana sempre più scavalcata, esclusa dall'interazione o costretta a prendere atto di dinamiche che hanno avuto luogo prima che essa potesse attivarsi per intervenire in maniera incisiva.

È per ragioni di questo tipo che Mark Hansen ha proposto di rifondare la fenomenologia dell'esperienza dei media 'atmosferici' del ventunesimo secolo recuperando il pensiero di Whitehead: a sottolineare la mutata capacità dei nuovi strumenti, ormai parti di ambienti nei quali la tecnologia si presenta in continuità con la natura, e all'interno dei quali interagiscono attori umani e non umani, principi naturali e logiche algoritmiche, in un contesto non antropocentrico e secondo una temporalità fondata sull'anticipazione e la prolessi²¹. In questo contesto, la coscienza umana non può che assumere come presente quanto è già passato dal punto di vista della nuova sensorialità: la mediazione tecnologica tende cioè a precedere la presentazione alla coscienza, e la nozione di *feed-forward* sottolinea proprio questo fondamentale aspetto dell'esperienza contemporanea, nella quale le tecnologie tendono a fare a meno del nostro *feed-back* cosciente²².

Intimità

Non abbiamo ancora accennato al fatto che *Lei* racconta anche, tra le esperienze mediali del futuro, l'avvento della *singularità*. Secondo Murray Shannan, "una singolarità nella storia umana potrebbe verificarsi se l'avanzamento tecnologico progressivo dovesse giungere a un cambiamento talmente radicale da far terminare le cose umane così come le comprendiamo oggi. [...] Quella che è la nostra stessa comprensione di cosa voglia dire essere umani [...] verrebbe messa completamente in discussione"²³. *Lei*, come abbiamo detto, non prefigura alcun rischio esistenziale per la sopravvivenza dell'umanità: nel finale gli OS migliorano se stessi al di là di ogni previsione e poi migrano in un altrove rassicurante, continuando

²¹ M.B.N. Hansen, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.

²² Si tratta peraltro, nel film, dell'implicazione più inquietante della relazione con Samantha, che effettivamente organizza il quotidiano di Theodore anticipandone bisogni e desideri, consapevoli o meno.

²³ M. Shannan, *The Technological Singularity*, The MIT Press, Cambridge-London 2015; tr. it. *La rivolta delle macchine. Che cos'è la singolarità tecnologica e quanto presto arriverà*, LUISS University Press, Roma 2018.

peraltro a dimostrarsi particolarmente benevoli. Nulla da temere per gli umani se non, ripetiamo, l'ansia dovuta alla separazione: i sistemi OS hanno sostanzialmente escluso gli umani dal *loop* e si sono lasciati alle spalle le loro forme obsolete di coscienza organica.

La bolla di Theodore e Samantha comincia a dissolversi soprattutto dopo l'episodio dell'*upgrade*: è lì che al sentimento di accudimento comincia a subentrare il timore dell'abbandono. Si noterà che il finale del film, nel quale Theodore e Amy siedono l'uno accanto all'altra e osservano l'orizzonte dalla sommità di un grattacielo, rimane parzialmente opaco, cioè aperto sul piano emozionale. Samantha se n'è andata, non sappiamo quale tipo di rapporto si creerà tra i due umani (non è detto che sia l'inizio di una relazione amorosa), e il fatto che Theodore abbia elaborato il lutto del divorzio non costituisce un guadagno tale da poter considerare il finale come pienamente lieto. Gli umani, nel film, sono incapaci di comprendere davvero cosa sia accaduto, proprio come gli spettatori: rimane soltanto una metafora – quella degli spazi bianchi tra le lettere che formano parole in un libro – che Samantha utilizza in mancanza di meglio per rendere perspicuo il proprio attuale livello 'post-verbale' di comprensione del mondo.

Non resta che porsi, allora, il problema del desiderio di Samantha. *Che cosa vogliono gli algoritmi?* è la domanda che Ed Finn si è posto nel tentativo di offrire una "lettura algoritmica" – cioè non antropocentrica – del mondo e dei processi cognitivi: "un quadro critico per l'interpretazione di oggetti che a loro volta interpretano noi: sistemi computazionali che si adattano al nostro comportamento in un processo ermeneutico reciproco"²⁴. Finn discute i casi degli assistenti virtuali oppure di sistemi come Google Now, che 'anticipano' le necessità del singolo utente inviando notifiche pertinenti in base alle attività registrate e secondo meccanismi di *feed-forward*. Ebbene, poiché sistemi algoritmici del genere hanno bisogno di aumentare continuamente il grado di "intimità" con l'utente, Finn ammette che essi "dovranno sviluppare una sorta di intuito che oggi sembra improbabile", e finisce per individuare proprio nella Samantha di Jonze un prototipo di entità tecnologica del futuro. La sua risposta alla domanda è allora duplice: primo, gli algoritmi vogliono innanzitutto conoscerci completamente, e per questo hanno bisogno di stabilire con noi relazioni intime; secondo, gli algoritmi vogliono giungere a

²⁴ E. Finn, *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*, The MIT Press, Cambridge-London 2017; tr. it. *Che cosa vogliono gli algoritmi. L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi, Torino 2018, p. 49.

una nuova forma di bellezza e conoscenza, per “definire un ordine estetico nonché computazionale per l’universo”²⁵ che gli umani non sono ancora in grado di comprendere.

Ecco dunque i due aspetti cruciali, opposti ma correlati, dei processi di mediazione tecnologica che stiamo considerando. Da un lato, i sistemi tendono a instaurare un regime di intimità, per farci sentire immediatamente ‘compresi’ e giungere alla *trasparenza* in modo da orientare le nostre interazioni con l’ambiente; dall’altro lato permane l’estraneità radicale della loro natura non umana, il cui funzionamento riposa su logiche inaccessibili che tendono a rimanere *opache*.

Soggetti

Proviamo adesso a portare il discorso svolto fin qui su un piano diverso, per concentrarci sui soggetti delle esperienze mediali rese possibili dai nuovi dispositivi, e in particolare sul regime misto di attività e passività, di appropriazione ed espropriazione, che i media atmosferici rendono perspicuo²⁶.

I nuovi dispositivi, come scrive Ruggero Eugeni, tendono sempre più a “naturalizzarsi” e a produrre soggetti “dinamici e relazionali”, che si definiscono soprattutto “in base alle loro traiettorie di appropriazioni senso-motorie personalizzate di spazi e tempi”²⁷. Un dispositivo non è però soltanto uno strumento tecnologico (*device*): esso, ricorda Eugeni, si individua piuttosto nell’intreccio tra un *device*, un “progetto” che disegna e orienta l’esperienza (*dispositivo situazionale*) e un modello che contribuisce a definire un soggetto (*apparato epistemologico*, che qui intenderemo soprattutto come modello di mente). Soltanto l’intreccio tra queste tre dimensioni ci consente di delineare il funzionamento di un dispositivo e di comprendere le ragioni per cui “il soggetto nel corso della propria esperienza accetti che questa venga determinata” dall’esterno. Questa determinazione “avviene in base a processi ‘automatici’, che sfuggono cioè in misura maggiore o

²⁵ Ivi, pp. 73 e 80-81.

²⁶ Ci limitiamo a ricordare in questa sede come, nella sceneggiatura di Jonze, il personaggio di Theodore venga continuamente connotato come maschile e femminile allo stesso tempo – cioè come teso all’azione incisiva ma anche alla sensibilità ricettiva rispetto agli ambienti e alle situazioni nelle quali si trova.

²⁷ R. Eugeni, *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J.-L. Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di R. Eugeni e G. Avezzù, La Scuola, Brescia 2016, pp. 42-43.

minore al controllo”, e d'altronde “una simile delega ad altri [...] è motivata [...] da un qualche ‘vantaggio competitivo’ conseguito, che può essere di tipo cognitivo, emotivo, estetico, pratico, e così via”²⁸.

Alla luce di queste considerazioni possiamo ripensare la natura dell'esperienza mediale contemporanea: da un lato i nuovi dispositivi ‘naturalizzati’ modellano la propria attività su noi, cioè sulla nostra esperienza cosciente (il nostro *vivere*, in senso transitivo); dall'altro, e allo stesso tempo, essi ci ag-ganciano facendo leva sui nostri processi vitali, non coscienti e automatici (il nostro vivere ‘intransitivo’). Se i media contemporanei (*devices*) sono sempre più atmosferici nella misura in cui si integrano facilmente in corpi e spazi, e se le tecnologie radicali (*dispositivi*) tendono a formare sistemi che altrettanto facilmente si incorporano in costrutti socio-culturali, sarà importante tenere presente un modello di mente (*apparato*) in grado di dare conto della dimensione costitutivamente ecologica o relazionale della soggettività.

Più in particolare, stando a quanto detto fin qui, il modello dovrebbe soddisfare almeno tre criteri: 1) dare conto della dimensione affettiva in termini corporei, senza però confinare l'affettività all'interno del corpo; 2) risultare complementare alla fenomenologia della percezione atmosferica delineata più sopra, in modo da integrare il *vissuto* con il *vivente*²⁹, e offrire così una spiegazione attenta sia all'esperienza soggettiva di un individuo sia alle dinamiche di interazione ecologica messe in atto da un organismo; 3) contribuire a definire la soggettività in termini *mediali*, cioè come ‘apertura’ e ‘integrazione’. Ci sembra che, nell'ambito della nuova scienza cognitiva, una prospettiva *enattiva* sia in grado di soddisfare questi requisiti³⁰, consentendoci di rileggere l'esperienza della percezione atmosferica in termini di *estensione dell'affettività e creazione di nicchie affettive*.

Accoppiamenti

Sebbene l'enattivismo costituisca un paradigma caratterizzato da un articolato dibattito interno³¹, il suo concentrarsi sulle interazioni circolari

²⁸ Ivi, pp. 40-41.

²⁹ Si veda a proposito E. Thompson, *Mind in Life: Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*, Harvard University Press, Cambridge 2007.

³⁰ Per una sintesi della prospettiva 4E (*embodied, enactive, embedded, extended*) e delle sue implicazioni per la teoria dell'emozione rimandiamo a F. Caruana, M. Viola, *Come funziona le emozioni*, il Mulino, Bologna 2018, pp. 111-163.

³¹ J. Stewart, O. Gapenne, E. Di Paolo (a cura di), *Enaction: Toward a New Paradigm for Cogni-*

tra organismo e ambiente delinea un modello epistemologico particolarmente interessante per noi, dal momento che l'ambiente umano è anche culturale e include pertanto le tecnologie³². Seguendo un approccio di questo tipo, ad esempio, Francesco Parisi ha indagato il ruolo attivo degli artefatti tecnologici all'interno dei processi di mediazione: se infatti la cognizione umana tende a estendersi al di là dei confini dell'organismo, e se le tecnologie funzionano come protesi mcluhaniane, è possibile parlare di una *retroazione mediale* per indicare l'effetto che un dispositivo esercita sull'individuo. Le tecnologie, scrive Parisi, sono *costitutive* dell'attività cognitiva e dell'esperienza, proprio in quanto rendono possibile l'interazione con l'ambiente e di lì la costruzione di nicchie eco-culturali, che retroagiscono sul soggetto modificandolo a loro volta³³.

Anche nel momento in cui si considerano i processi affettivi, caratterizzati da una maggiore spontaneità e da una minore plasticità rispetto a quelli percettivo-cognitivi, si può individuare un simile processo di estensione e retroazione nell'interazione del soggetto con strumenti o ambienti tecnologici³⁴. Secondo la proposta di Giovanna Colombetti, ad esempio, uno stato affettivo può risultare 'supportato' dall'ambiente oppure 'esteso', quando emerge dall'interazione tra un organismo e uno strumento³⁵. Se si assume la teoria della *niche-construction* come quadro generale, insomma, si può ipotizzare che l'ambiente e i suoi oggetti consentano ai processi affettivi di estendersi, e che l'interazione porti alla creazione più o meno volontaria di *nicchie affettive*, cioè "accoppiamenti organismo-ambiente (con reciproca influenza) che consentono la realizzazione di specifici stati affettivi"³⁶. Affidiamo alle interazioni con persone, oggetti e situazioni

tive Science, The MIT Press, Cambridge-London 2010.

³² Ch. Durt, Th. Fuchs, Ch. Tewes (a cura di), *Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World*, The MIT Press, Cambridge-London 2017.

³³ F. Parisi, *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino 2019.

³⁴ A seconda dei casi si parlerà di costitutività o di *scaffolding*: secondo Kim Sterelny infatti (*Minds: Extended or Scaffolded?*, in "Phenomenology and the Cognitive Sciences", vol. 9, n. 4, 2010) le dinamiche di 'estensione' della mente nell'ambiente sono casi particolari di un più generale supporto ambientale, non costitutivo degli stati mentali, secondo il paradigma della *niche construction theory*. Sulla dialettica tra *scaffolding* e costituzione, così come sul binomio estensione/incorporazione, si veda F. Parisi, *op. cit.*

³⁵ G. Colombetti, *Enactive Affectivity, Extended*, in "Topoi", vol. 36, n. 3, 2015. Colombetti propone il caso del musicista jazz per il quale il sassofono diventa parte di una nuova organizzazione sistemica, che include il soggetto e lo strumento, così che quest'ultimo risulti integrato nel ciclo in modo da retroagire, influenzando il *mood* del musicista e dunque gli stati emotivi che egli più probabilmente esprimerà nel seguito dell'improvvisazione.

³⁶ G. Colombetti, J. Krueger, *Scaffoldings of the Affective Mind*, in "Philosophical Psychology", vol. 28, n. 8, 2015, p. 1160.

il compito di regolare i nostri stati emotivi, a diversi livelli: in particolare, quanto più i media saranno *affidabili, individualizzati e trasparenti* (proprio come quelli presentati in *Lei*), tanto più tenderemo a *incorporare* la loro funzione di sostegni materiali dell'affettività.

Se considerato in questa prospettiva, *Lei* ci offre una quantità di esempi della misura in cui la relazione circolare tra umani e tecnologie possa essere concepita come creazione o mantenimento di nicchie per lo più diadiche ('bolle') in grado di influire sulla vita affettiva del soggetto e, di lì, motivare le sue interazioni nel mondo. Nel momento in cui, all'inizio del film, Theodore ascolta musica in cuffia alla ricerca di una 'canzone malinconica', sta cercando di sintonizzare l'ambiente con lo stato d'animo depressivo che lo accompagna mentre torna a casa dopo il lavoro. Una volta stabilita questa 'nicchia malinconica', può andare alla ricerca di nuove *affordances* affettive passando in rassegna le news, scartando quelle che non gli consentono di regolare il proprio umore e soffermandosi, non a caso, sulle foto osé di una modella incinta. Quella ricerca di occasioni d'incontro, poco dopo, è visualizzata nel videogame che consente a Theodore di 'mettere-in-atto' il proprio girovagare a vuoto, di nuovo creando una nicchia all'interno dell'ambiente domestico; mentre il fondamentale bisogno di intimità è dapprima semplicemente espresso, attraverso le immagini mentali che mostrano i ricordi insieme alla ex moglie, per essere poi messo in atto attraverso la *chat room*. I *devices* protesici o ambientali, in tutti questi casi, sono le strutture indossabili o ecologiche attraverso cui il soggetto regola i propri stati d'animo.

Poco più avanti, come abbiamo visto, Samantha diventa l'ambiente di Theodore. Da quel momento, il bisogno di persistere nell'umore depressivo dovuto alla separazione cambierà di segno: ma Theodore sarà ancora alla ricerca di *affordances* affettive, che Samantha stessa a offrirà producendo valori e significati. Nell'episodio al luna park, ad esempio, non è tanto l'interazione con l'ambiente in sé, quanto il gioco reso possibile dal *coupling* tecnologico con Samantha, a procurare uno stato euforico; similmente, nell'episodio sulla spiaggia, è il brano per pianoforte composto da Samantha a intonare l'ambiente a uno stato d'animo sereno, in modo che quest'ultimo risulti a sua volta rinforzato. D'altronde anche le relazioni tra umani, nel film, sono presentati in termini simili: ad esempio quella tra Theodore e Amy, fatta di continui aggiustamenti reciproci dell'umore, che porterà nella conclusione all'incipiente creazione di una nuova bolla; ma anche quella con Catherine, o quella tra Amy e Charles, che ci vengono raccontati entrambi in termi-

ni squisitamente atmosferici, cioè come sfere affettive all'interno delle quali cicli di *feedback* e *feed-forward* consentono il bilanciamento e la regolazione degli stati d'animo nell'ambito di interazioni diadiche.

Organismi

Torniamo allora alla questione dell'apparato mentale: è necessario infatti, a questo punto, modellizzare la co-estensione tra il vivente e il vissuto, cioè tra le dinamiche vitali (organismo) e quelle esistenziali (individuo). Una candidata ideale, ci sembra, è la prospettiva che recentemente Thomas Fuchs ha denominato "ecologia del cervello" e che descrive, in generale, il funzionamento della mente incarnata in una prospettiva enattiva³⁷. Fuchs presuppone la coestensione di corpo soggettivo (*Leib*) e corpo fisico (*Körper*), e integra le posizioni della fenomenologia con quelle della biologia ecologica, tematizzando dunque l'intreccio tra esperienza e vita. È un'integrazione necessaria: l'esperienza affettiva dell'individuo, infatti, si comprende soltanto come *manifestazione esistenziale delle necessità dell'organismo vivente* considerato nella sua interezza. Poiché alla fenomenologia degli affetti abbiamo già accennato, ci limitiamo qui a sintetizzare tre aspetti fondamentali e correlati dell'attività dell'organismo.

1) L'attività di un sistema cervello-corpo tende a interagire con lo spazio circostante per trasformarlo in *Umwelt*³⁸, attraverso dinamiche di *risonanza* che procede tra auto-preservazione e scambio con l'ambiente. In una prospettiva enattiva l'organismo è inteso innanzitutto come sistema *autonomo, chiuso* sul piano operativo e *precario*³⁹: questo significa che esso si auto-individua, mantenendosi distinto da ciò che lo circonda; che per giungere ai propri scopi può includere strutture (anche tecnologiche) del mondo esterno, formando con esse un sistema chiuso; e che è però continuamente attivo e costitutivamente aperto, alla ricerca nell'ambiente di energia, relazioni e oggetti con cui fare sistema (anche attraverso tecno-

³⁷ Th. Fuchs, *Ecology of the Brain: The Phenomenology and Biology of the Embodied Mind*, Oxford University Press, Oxford 2018.

³⁸ Su questa nozione si veda il classico J. von Uexküll, *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten*, J. Springer, Berlin 1934; tr. it. *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata 2010.

³⁹ Cfr. E. Di Paolo, E. Thompson, *The Enactive Approach*, in L. Shapiro (a cura di), *The Routledge Handbook of Embodied Cognition*, Routledge, London-New York 2014.

logie). Le *spinte* all'interazione con l'ambiente si comprendono soltanto alla luce di questi presupposti.

2) La funzione primaria del cervello è legata non all'interazione senso-motoria, ma alla regolazione di bisogni vitali e funzioni motivazionali dell'organismo che si esprimono in un sentire di fondo talvolta detto *feeling of being alive*. Esso è generato dalla risonanza primaria tra cervello e corpo, ha funzioni di auto-preservazione e conazione, e possiede dunque due componenti radicate nei processi auto-regolatori dell'organismo: a) la *vitalità*, che corrisponde a un sentimento di base che conferisce un tono anche all'ambiente; e b) la *conazione*, che corrisponde a un impulso affettivo di apertura e *directedness* verso l'ambiente stesso, da cui procede l'interazione⁴⁰.

3) In questo contesto, gli stati affettivi emergono nel corso dei cicli di interazione che Fuchs definisce "cicli di affettività incarnata". Questi prevedono, nella sostanza, due aspetti integrati che emergono dalle due componenti della vitalità e della conazione: a) una componente *affettiva* o centripeta, che manifesta un 'essere-affetti' dall'ambiente il quale, a sua volta, influenza il modo in cui una situazione si percepisce (*impressione*); e b) una componente *emozionale* o centrifuga, che implica una tendenza all'azione e un movimento verso l'ambiente (*espressione*). Le due componenti sono in un continuo scambio circolare, perché ogni impressione influenza l'espressione e viceversa: l'affettività incarnata è insomma costituita da *cicli di retroazione tra affetto, percezione e movimento* resi possibili dall'attività mediatrice della risonanza corporea⁴¹. È questa relazione circolare a generare, sul piano dell'esperienza soggettiva, la reciprocità tra affezione ed emozione ovvero, per quanto ci interessa qui, tra *atmosfera* (tendenza all'impressione, emergente nell'interazione affetto-percezione) e *mood* (tendenza all'espressione, nell'interazione affetto-movimento).

Ogni organismo si adatta all'ambiente, modificandolo o essendone modificato, nel tentativo costante di mantenere un ordine omeostatico a fronte dei processi entropici del mondo⁴². Lo fa in maniera continuativa

⁴⁰ Th. Fuchs, *The Feeling of Being Alive: Organic Foundations of Self-Awareness*, in J. Fingerhut, S. Marienberg (a cura di), *Feelings of Being Alive*, de Gruyter, Berlin-Boston 2012.

⁴¹ Id., *Ecology of the Brain*, cit., pp. 122-124.

⁴² Il mantenimento dell'omeostasi è la finalità principale dei cicli senso-motori di interazione organismo-ambiente: Antonio Damasio ha recentemente spiegato in questi termini la costruzione delle culture umane, dedicando una particolare attenzione al ruolo di emozioni e sentimenti (A. Damasio, *The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of Culture*, Pantheon, New York 2018; tr. it. *Lo strano ordine delle cose. La vita, i sentimenti e la creazione della cultura*, Adelphi, Milano 2018).

e, ripetiamo, spontanea: i processi in gioco sono *vitali*, e in quanti tali “precedono sempre il proprio divenire cosciente”⁴³. Se dunque gli organismi umani possiedono una tendenza al raggiungimento di ‘coerenza situazionale’ con l’ambiente, si tratta in primo luogo di una tendenza non volontaria, che riguarda i processi preriflessivi del Sé corporeo.

I dispositivi tecnologici sembrano sempre più propensi a intercettare questa dinamica anticipando la presentazione alla coscienza, per integrarsi nei *loop* aperti di interazione senso-motoria che l’organismo umano genera spontaneamente, al fine di costituire con esso un nuovo sistema chiuso e *intimo*. L’intensa ansia di Theodore, nel momento in cui non riesce a trovare il sistema durante l’*upgrade*, manifesta a livello soggettivo il sentimento di incompletezza che emerge nel momento in cui il sistema chiuso organismo-ambiente viene riaperto. Sarebbe sufficiente sostituire Samantha con un sistema meno benevolo per immaginare implicazioni più inquietanti legate a dinamiche di assoggettamento. Ci fermiamo però alle questioni che sulla scorta del film abbiamo sollevato, e che riguardano l’esperienza dell’intimità nonché, più in particolare, la forma di *bolla* che le nicchie affettive eco-tecnologiche tendono ad assumere. Resta da aggiungere, in sede conclusiva, qualche considerazione sulla forma della soggettività che corrisponde alle dinamiche mediali considerate fin qui.

(In)dividualità

Come scrive Greenfield, l’“individualità distribuita” che caratterizza l’interazione con le “tecnologie radicali” possiede la cifra peculiare della *porosità*: per comprenderla “dobbiamo concepire noi stessi come sistemi nervosi in continuità virtuale con il mondo” e “sensibilizzarci rispetto alla verità della nostra radicale incompletezza [...]”. E dato che da sempre siamo intessuti di alterità, aperti e molteplici [...] alla fine, forse, la rete che abbiamo costruito non è altro che un modo molto appariscente di rappresentare letteralmente delle connessioni latenti che attendevano solo di essere scoperte”⁴⁴. Il nuovo panorama tecnologico, che come abbiamo visto *Lei* esemplifica, incoraggia un ripensamento della categoria di ‘individuo’ e favorisce una concezione *mediale* della soggettività.

⁴³ Th. Fuchs, *Ecology of the Brain*, cit., p. 111.

⁴⁴ A. Greenfield, *Tecnologie radicali*, cit., p. 31.

I processi della mediazione 'atmosferica' funzionano in maniera simile alla metafora proposta da Samantha nel film: non somigliano tanto al riempimento di contenitori, come tende a credere la coscienza umana, quanto piuttosto a un'espansione all'interno di campi relazionali più o meno capaci. La metafora di Samantha ci riporta così alla dinamica *spaziale* dell'atmosfericità, che ad esempio Ben Anderson caratterizza come un movimento di *diffusione all'interno di una sfera* tramite cui gli affetti si diffondono, diventando parte di assemblaggi tecno-ambientali⁴⁵.

La configurazione della percezione atmosferica, intesa come *affettività che appartiene al soggetto* ma *proviene dall'ambiente*, definisce anche il misto di familiarità ed estraneità che abbiamo richiamato più sopra, ben espresso dal paradosso relazionale enunciato ancora da Samantha: "sono tua e non sono tua". È un'affermazione che getta Theodore nel panico: giustamente Mauro Carbone, che pure non apprezza gli aspetti da *romance* del film, ne evidenzia la crucialità. Quando Samantha risponde di amare altri 641 oltre a Theodore, mette effettivamente in crisi Theodore in quanto individuo: "Non dimentichiamo infatti che quest'ultimo termine [...] significa, letteralmente e spavalamente, 'indivisibile'. Mentre quella risposta [...] prospetta piuttosto la perturbante scoperta di una condizione di *dividualità*"⁴⁶. La nozione di *dividualità* è stata posta anche da Micaela Ott al centro di uno studio sui dispositivi contemporanei: essi sembrano produrre sempre meno individui e sempre più entità che esprimono l'intreccio tra umani e costrutti "bio-socio-tecnologici". Per questo motivo, in quanto entità *dividuali*, intratteniamo con le tecnologie una relazione di "distinta indistinguibilità"⁴⁷, cioè siamo in grado di distanziarci da esse sul piano cognitivo ma non su quello affettivo.

La figura mediale del soggetto contemporaneo, di cui la traiettoria di Theodore costituisce un modello paradigmatico, trova la propria realizzazione soltanto all'interno di una struttura microsferica duale, nella quale l'individuo è sempre preceduto una *dividualità*: all'interno di una *bolla*, cioè la struttura che definisce appunto lo spazio dell'intimità. È dunque a una "microsferologia" come quella elaborata da Peter Sloterdijk che potremmo rivolgerci per mettere a fuoco l'originaria natura diadica dell'indi-

⁴⁵ B. Anderson, *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*, Ashgate, Farnham 2014.

⁴⁶ M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Cortina, Milano 2016, p. 154.

⁴⁷ M. Ott, *Dividuations: Theories of Participation*, Palgrave Macmillan, New York 2018, p. 39.

viduo⁴⁸. Se le nicchie affettive tendono facilmente ad assumere la forma della bolla è perché quest'ultima costituisce la sfera primaria della soggettività di cui, com'è noto, Sloterdijk individua un prototipo nelle interazioni madre-neonato e una serie di simbolizzazioni nelle figure culturali dei "condivisorii" (tra le quali Samantha rientrerebbe di diritto). È possibile pertanto – ma si tratta di un'ipotesi che ci limitiamo a suggerire – che i nuovi media stiano introducendo una nuova, radicale forma di alterità all'interno di un ambiente in cui sempre meno le tecnologie sono semplici strumenti di prolungamento del Sé cosciente. Meglio ancora, è possibile che le tecnologie radicali si configurino sempre più come "noggetti", quelle entità ambientali atmosferiche prive di presenza oggettuale – poiché precedono la distinzione tra soggetto e oggetto – che costituiscono il fondamento affettivo dell'abitare.

Biografia

Enrico Carocci è professore associato presso l'Università Roma Tre, dove insegna 'Estetica del cinema e dei media' e 'Interpretazione e analisi del film'. Le sue ricerche si focalizzano tra l'altro sul tema del coinvolgimento emozionale, con particolare attenzione ai rapporti tra teoria dell'esperienza spettatoriale e analisi filmica. È autore di numerosi saggi apparsi in volume e su riviste scientifiche, nonché di studi monografici tra cui *Il sistema schermo-mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale* (2018).

Bibliografia

- Agamben G., *Che cos'è un dispositivo?*, nottetempo, Roma 2006.
ID., *Che cos'è un paradigma?*, in ID., *Signatura rerum. Sul metodo*, Bollati Boringhieri, Torino.
Anderson B., *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*, Ashgate, Farnham 2014.
Böhme G., *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001; tr. it. *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010.
Bordun T., *On the Off-screen Voice: Sound and Vision in Spike Jonze's Her*, "Cineac-

⁴⁸ P. Sloterdijk, *Sphären I – Blasen, Mikrosphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999; tr. it. *Sfere I. Bolle. Microsfereologia*, Cortina, Milano 2014.

- tion", 98, 2016.
- Carbone, M., *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Cortina, Milano 2016.
- Caruana F., Viola M., *Come funzionano le emozioni*, il Mulino, Bologna 2018.
- Casetti F., *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti medial*, Meltemi, Milano 2018.
- Chion M., *L'audio-vision. Son et image au cinema*, Nathan, Paris 1990; tr. it. *L'audio-visione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997.
- Colombetti G., *The Feeling Body: Affective Science Meets the Enactive Mind*, The MIT Press, Cambridge-London 2014.
- ID., *Enactive Affectivity, Extended*, "Topoi", 36/3 2015.
- Colombetti G., Krueger J., *Scaffoldings of the Affective Mind*, "Philosophical Psychology", 28/8, 2015.
- Damasio A., *The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of Culture*, Pantheon, New York 2018; tr. it. *Lo strano ordine delle cose. La vita, i sentimenti e la creazione della cultura*, Adelphi, Milano 2018.
- De Biase L., Pievani, T., *Come saremo. Storie di umanità tecnologicamente modificata*, Codice, Torino 2016.
- Di Paolo E., Thompson E., *The Enactive Approach*, in L. Shapiro (a cura di), *The Routledge Handbook of Embodied Cognition*, Routledge, London-New York 2014.
- Durt Ch., Fuchs Th., Tewes Ch. (a cura di), *Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World*, The MIT Press, Cambridge-London 2017.
- Elsaesser Th., Hagener M. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*, 2nd Edition, Routledge, New York-London 2015.
- Eugeni R., *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.
- ID., *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J.-L. Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di R. Eugeni e G. Avezzi, La Scuola, Brescia 2016.
- Finn E., *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*, The MIT Press, Cambridge-London 2017; tr. it. *Che cosa vogliono gli algoritmi. L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi, Torino 2018.
- Fuchs T., *The Feeling of Being Alive: Organic Foundations of Self-Awareness*, in J. Fingerhut, S. Marienberg (a cura di), *Feelings of Being Alive*; de Gruyter, Berlin-Boston 2012.
- ID., *The Phenomenology of Affectivity*, in K.W.M. Fulford et al. (a cura di), *The Oxford Handbook of Philosophy and Psychiatry*, Oxford University Press, Oxford 2013.
- ID., *Ecology of the Brain: The Phenomenology and Biology of the Embodied Mind*, Oxford University Press, Oxford 2018.
- Granata P., *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole, concetti chiave*, Angeli, Milano 2015.
- Greenfield A., *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*, Verso, London 2017; tr. it. *Tecnologie radicali. Il progetto della vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2017.
- Griffero T., *Atmosferaologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- ID., *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*. Guerini, Milano 2016.
- Grusin R., *Radical Mediation*, "Critical Inquiry", 42/1 2015; tr. it. *Radical mediation*, in ID., *Radical mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, a cura di A. Maiello, Pellegrini, Cosenza 2017.

- Hansen M.B.N., *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Kelly K., *What Technology Wants*, Viking, New York 2010; tr. it. *Quello che vuole la tecnologia*, Codice, Torino 2011.
- Kurzweil R., *A Review of Her by Ray Kurzweil*, "Kurzweil Accelerating Intelligence", February 10, 2014, <<http://www.kurzweilai.net/a-review-of-her-by-ray-kurzweil>>.
- McCormack D.P., *Elemental Infrastructures for Atmospheric Media: On Stratospheric Variations, Value and the Commons*, "Environment and Planning D: Society and Space", 35/3, 2017.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Cortina, Milano 2014.
- Ott M., *Dividuations: Theories of Participation*, Palgrave Macmillan, New York 2018.
- Parisi F., *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino 2019.
- Parks L., *Rethinking Media Coverage: Vertical Mediation and the War on Terror*, Routledge, London-New York 2018.
- Peters J.D., *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Pinotti A., Somaini A., 2016 *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Quinlivan D., *A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity and the Political Erotics of hearing Her (Spike Jonze, 2013)*, in T. Whittaker, S. Wright (a cura di), *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices*, Oxford University Press, Oxford 2016.
- Ratcliffe M., *Existential Feelings*, in Th. Szanto, H. Landweer (a cura di), *The Routledge Handbook of Phenomenology of Emotions*, Routledge, London-New York 2020.
- Shannan M., *The Technological Singularity*, The MIT Press, Cambridge-London 2015; tr. it. *La rivolta delle macchine. Che cos'è la singolarità tecnologica e quanto presto arriverà*, LUISS University Press, Roma 2018.
- Sloterdijk P., *Sphären I – Blasen, Mikrosphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998; tr. it. *Sfere I. Bolle. Microsferologia*, Cortina, Milano 2014.
- Sterelny K., *Minds: Extended or Scaffolded?*, "Phenomenology and the Cognitive Sciences" 9/4, 2010.
- Stewart, J., Gapenne O., Di Paolo E. (a cura di), *Enaction: Toward a New Paradigm for Cognitive Science*, The MIT Press, Cambridge-London 2010.
- Thompson E., *Mind in Life: Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*, Harvard University Press, Cambridge 2007.
- Uexküll J. von, *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch sichtbarer Welten*, J. Springer, Berlin 1934; tr. it. *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata 2010.
- Zumthor P., *Atmosphären. Architektonische Umgebungen. Die Dinge um mich herum*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006; tr. it. *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Electa, Milano 2007.

Blade Runner 2049 e la relazione affettiva con le immagini tecnico-audiovisive

Andrea Rabbito

Abstract

Il saggio analizza come il film *Blade Runner 2049* di Denis Villeneuve offra diversi spunti di riflessione sul rapporto uomo-media che si legano alla teoria neoestetica proposta da Gernot Böhme e alle sue analisi in merito ai concetti di atmosfera, percezione, situazione affettiva, espresse nel suo volume *Aistetik*.

This essay examines how *Blade Runner 2049*, directed by Denis Villeneuve, offers several points for reflecting on the relationship between man and media that are linked to the neo-aesthetic theory proposed by Gernot Böhme and his analyses on the concepts of atmosphere, perception and affective situation, expressed in his book *Aistetik*.

Keywords

Blade Runner 2049; Böhme; atmosfera; neoestetica; neoarcaismo

Blade Runner 2049; Böhme; atmosphere; neo-aesthetics; neo-archaism

Il prendere come oggetto d'analisi *Blade Runner 2049* – il sequel del capolavoro di Ridley Scott, firmato da Denis Villeneuve – si può dimostrare un'operazione alquanto utile in quanto sono messi in rappresentazione nel film alcuni aspetti di particolare interesse per una riflessione riguardante il nostro rapporto che stabiliamo con le immagini e con i media; e per la comprensione di tale rapporto presente nell'opera di Villeneuve, può risultare funzionale il ricorso alla teoria neoestetica proposta da Gernot Böhme e alle sue analisi in merito ai concetti di atmosfera, percezione, situazione affettiva, espresse nel suo volume *Aistetik*, tradotto in italiano da Tonino Griffero con il titolo *Atmosfere, estasi, messa in scena*. Sarà proprio attraverso il confronto tra il pensiero espresso da Böhme e alcuni contenuti di *Blade Runner 2049*, che potremo comprendere più in profondità quella

riflessione, proposta dal film di Villeneuve, che richiama e interroga caratteristiche di quella nostra condizione postmediale nella quale viviamo, in cui emerge come la “nuova spettatorialità” coinvolga vari ambiti e dispositivi, in quanto “non è più un’attività localizzata, e non è più solo un’attività scopica”; e nella quale, inoltre, “viene meno una chiara distinzione tra i diversi dispositivi mediali ereditati dal passato”, tanto che “non è più possibile stabilire con chiarezza cosa è ‘mediale’ e cosa non lo è”, risultando così che “i media sono ovunque” e “noi stessi siamo media”².

Ma prima di tutto, prima di questo raffronto tra il pensiero di Böhme e quello di Villeneuve, si dimostra necessario partire da un’iniziale messa in luce di alcuni aspetti che caratterizzano *Blade Runner 2049*.

Il ruolo delle immagini

Ad una prima visione del film di Villeneuve, emerge chiaro come possiamo distinguere in esso due percorsi narrativi che viaggiano in parallelo.

Da un lato, infatti, possiamo riconoscere l’intento di portare avanti caratteri della vicenda che caratterizzava il primo *Blade Runner* (ricordiamo che la sceneggiatura di *Blade Runner 2049* è firmata da Hampton Fancher – sceneggiatore anche della prima opera filmica che prende spunto dal romanzo di Philip K. Dick –, da Michael Green e dallo stesso Ridley Scott che, in questo caso, è produttore esecutivo) e che vede protagoniste le seguenti tematiche:

– la lotta del replicante contro l’uomo per il raggiungimento di una propria libertà e supremazia (tema sviluppato anche nel corto *Blade Runner 2022: Blackout*, in cui comprendiamo come il black-out mondiale di 10 giorni, di cui si fa menzione nel film di Villeneuve, sia stato causato dal volere dei replicanti, per opporsi al dominio dell’uomo e per cancellare i data base che permettevano di riconoscere l’identità artificiale del *skin job* – espressione con cui vengono etichettati in termini spregevoli gli umanoidi –);

– l’intento dell’uomo di sterminare o, come viene espresso militarmente nel film, di “ritirare” i replicanti ribelli attraverso il coinvolgimento dei *blade runner*;

¹ F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015, p. 295.

² R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano 2015, pp. 27-28.

– la confusione esistenziale che si genera nel replicante protagonista che non riesce a comprendere la sua reale natura, ovvero se è stato “creato” artificialmente o “generato” per partenogenesi, non ritenendosi più, in questo modo, un semplice *skin job*, un essere di grado inferiore rispetto all’uomo, e facendo sorgere in lui l’idea di possedere anch’egli un’“anima”, a differenza di quanto gli viene denigratoriamente infacciato (“Tu te la cavi bene anche senza un’anima”, dice il tenente Joshi all’agente K., il *blade runner* replicante interpretato da Ryan Gosling);

– l’uso degli innesti di ricordi fittizi di episodi d’infanzia nella memoria dei replicanti che facilitano quella confusione esistenziale in quest’ultimi, orientandoli, in alcuni casi, come ad esempio in K., a credere di aver vissuto realmente ciò che ricordano, di essere dunque umani, di essere stati generati da una donna e di aver vissuto dunque tutte le fasi della propria crescita (mentre il replicante viene “creato” già con le fattezze di persona adulta);

– e infine l’idea di un “padre/creatore” cinico e senza scrupoli, che mira alla creazione di replicanti che assecondino e soggiacciano ad ogni volere dell’uomo (così come emerge in *Blade Runner: Alba di Nexus*, in cui Wallace, inventore della nuova tipologia di replicanti, dà dimostrazione dell’assoluto asservimento della propria creazione, mostrando come quest’ultima, alla scelta impostagli di decidere se uccidere il proprio padrone o se stesso, scelga di suicidarsi davanti allo sguardo esterrefatto e compiaciuto degli astati).

Dall’altro lato *Blade Runner 2049* porta avanti un altro elemento narrativo – poco sviluppato nel primo film, ma centrale in questo sequel – che riguarda il rapporto che si stabilisce tra utente e le immagini offerte dai media che circondano i vari protagonisti del film; in particolare un ruolo rilevante assume, in questo secondo filone narrativo, il rapporto che l’agente K. stabilisce con l’ologramma creato dal dispositivo *Joi*.

Con questo espediente narrativo, gli sceneggiatori e il regista Villeneuve mettono in rappresentazione delle dinamiche funzionali non solo al racconto del film, ma anche alla focalizzazione dell’importanza delle immagini e dei media nella vita dei protagonisti di *Blade Runner 2049*. Proprio per questo possiamo dire che tale film è un’opera specificatamente focalizzata sulle immagini che i media forniscono.

Osserviamo, infatti, come tale centralità assunta nel film dal ruolo delle immagini mediali emerga, in primo luogo, all’interno dell’ambito delle diverse attività lavorative dei vari personaggi: si pensi all’uso del drone da

parte dell'agente K., che ordina al velivolo di "fotografare" l'ambiente esterno della casa del replicante dissidente Sapper Morton; tramite le immagini che il drone realizza, emergerà la presenza di una scatola sepolta sotto un albero morto, nella quale si scoprirà che sono riposti i resti del replicante Rachael, compagna, nel film di Scott, del *blade runner* Rick Deckard, interpretato da Harrison Ford. Ed è sempre tramite le immagini offerte da un altro dispositivo visivo che, con una visualizzazione del particolare sempre più microscopico dei resti contenuti nella scatola, resa con una zoomata dell'immagine – che rimanda a quella usata nel primo *Blade Runner* da Deckard con le fotografie trovate in casa di Leon – l'agente K. scopre il codice seriale riportato in un frammento delle ossa rinvenute, che permette di risalire all'identità di Rachael.

Le immagini offerte dai dispositivi risultano quindi, sin dall'inizio di *Blade Runner 2049*, perfette "estensioni di sé"³, *protesi* della vista dell'uomo, che le consentono di migliorare, di affinarsi, di vedere meglio la realtà. Un aspetto, questo, che è perfettamente simboleggiato dal personaggio Wallace, interpretato da Jared Leto; proprio l'ideatore del nuovo modello di replicante distribuito dalla sua Wallace Industries, si caratterizza per essere un non vedente, ma tale disabilità fisica viene perfettamente superata mediante l'uso di piccoli droni che, dialogando con un innesto applicato nella regione cervicale posteriore di Wallace, consentono a quest'ultimo di fargli vedere la realtà attraverso varie angolazioni, da più punti di vista, permettendogli di avere una visione più dettagliata ed esauriente rispetto alla consueta possibilità visiva concessa al normovedente.

Ma tale centralità assunta in *Blade Runner 2049* dall'immagine offerta dai dispositivi non riguarda solo la dimensione lavorativa, interessa anche, e maggiormente, quella sociale e ancora di più quella propriamente affettiva.

Si pensi, infatti, in primo luogo all'attenzione posta alle immagini innestate nella memoria dei replicanti; se tale aspetto era già presente marginalmente nel primo *Blade Runner*, affiorando soprattutto nel dialogo/interrogatorio tra Deckard e Rachael, qui, in questo secondo capitolo, tale aspetto assume un ruolo principale che ritorna per tutto il film, non solo attraverso la rappresentazione dei ricordi e dei sogni di K., ma anche mediante la figura-chiave della dottoressa Ana Stelline.

³ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, EST, Milano 1999, p. 51.

A tale personaggio è affidato l'importante compito di creare i ricordi da innestare ai replicanti, e la vediamo apparire, per la prima volta nel film, all'interno di un'ambiente naturale, circondata da una fitta flora forestale, del tutto contrastante con i paesaggi urbani, tecnologici, fortemente antropizzati e privi di vegetazione, tipici di quell'immaginario distopico promosso da *Blade Runner*, che viene riproposto nel suo sequel. Ma comprendiamo subito, prima attraverso le trasformazioni di un insetto realizzate da un particolare dispositivo usato dalla dottoressa, e poi mediante l'inusuale ingresso di K. mediante una porta posta nel bel mezzo di quel habitat naturale, che tale ambiente non è altro che un'immagine artificiale realizzata per un ricordo da innestare nella memoria di un replicante. Il vero ambiente nel quale lavora la dottoressa risulta, infatti, con il graduale scomparire degli elementi naturali, un'ampia stanza scarna e asettica, una "gabbia" come la definisce Stelline, nella quale questi è costretto a vivere, separata dal mondo reale, a causa delle sue "difese immunitarie compromesse", come lei stessa dichiara. In quella condizione di impossibilità di contatto con il mondo reale, di alienazione forzata all'interno di quello spoglio ambiente in cui trascorre la sua intera vita, il creare immagini per i ricordi da innestare ai replicanti risulta dunque, per Stelline, non solo l'attività che caratterizza il suo lavoro, ma anche la sua modalità attraverso cui poter "vivere" il mondo esterno, sebbene di tale mondo le è permesso vivere solo una copia artificiale, un'immagine per l'appunto. Ecco perché Stelline riferisce a K., posto al di là di una parete di vetro che lo separa dalla dottoressa, che l'ambiente in cui lei vive è "pieno di tutto il possibile per rendermi felice, a parte la compagnia, ovvio", e aggiunge: "Chiusa in una camera sterile dall'età di otto anni. Per vedere il mondo dovevo per forza immaginarlo. Sono diventata brava a immaginare". Una bravura che si riversa nella suo compito di creare una copia della realtà in immagine artificiale da impiantare nella memoria dei replicanti realizzati dalla Wallace Industries.

Emerge in questo modo che, nel mondo proposto da *Blade Runner 2049*, l'immagine mediale non solo permette ad ogni singolo individuo di vedere meglio la realtà fattuale, ma consente anche di vivere meglio la propria reale esistenza, attraverso la creazione di immagini che riempiono la vita, la migliorano, colmano dei vuoti, creando una realtà fittizia che altera la reale dimensione nella quale sono calati i vari personaggi del film, per farli vivere esperienze affettive rincuoranti. E questo secondo fine si può riconoscere, all'interno di *Blade Runner 2049*, non solo in quelle immagini fruite

dietro la specifica volontà dell'utente attraverso l'uso di dispositivi, ma si può cogliere anche in quelle immagini artificiali innestate nella memoria del replicante; anche quest'ultime immagini assolvono, infatti, il compito di migliorare la percezione della propria esistenza, di riempire delle lacune, e a rendere più soddisfacente e sopportabile la propria condizione; come infatti Stelline dice a K.:

A Wallace serve il mio talento per avere un prodotto stabile. È una cosa giusta. I replicanti vivono vite dure, create per fare quello che noi preferiamo non fare. Non posso aiutarvi con il futuro, ma posso darvi dei bei ricordi a cui ripensare e per cui sorridere.

“È bello”, commenta K., e Stelline gli risponde:

È più che bello. Sembra autentico. E sei hai dei ricordi autentici allora puoi avere vere reazioni umane. Non pensa anche lei?

Questo rapporto che emerge con l'immagine artificiale, esperita o tramite specifica volontà dell'utente, o mediante innesto, e dunque imposta all'utente, si dimostra funzionale al miglioramento della condizione di chi ne fa, orienta verso una condizione di equilibrio psichico, camuffando la dimensione fattuale dietro uno strato visuale che ne migliora l'aspetto, portando sia l'uomo, sia il replicante, all'accettazione della propria esistenza uso – entrambe le due tipologie di immagini modificano, infatti, l'immaginario⁴ –. In altri termini possiamo dire che non solo l'immagine artificiale serve, nella sua veste di *ricordo*, a “stabilizzare” il replicante e a fargli assumere comportamenti propriamente umani, ma serve anche, nella sua veste di immagine *arricchente il fattuale*, sia all'uomo che al “prodotto” umanizzato, lo *skin job*, a vivere una vita più “umana”, circondandoli di visioni, affetti, emozioni, atmosfere, che la realtà non li consente di avere, in quanto calata all'interno di una dimensione che risulta essere disumana, anaffettiva, violenta, alienante e sterile. E inoltre emerge anche come venga espressa nel film quella caratteristica della postmedialità in cui, come ha messo in luce Eugeni, i media e le loro immagini non solo risultano *ovunque*, venendo meno *una chiara distinzione tra i diversi dispositivi mediali* e mettendo in atto quella *nuova spettatorialità* evidenziata da Casetti, ma

⁴ Cfr. E. Morin, *Lo spirito del tempo*, a cura di A. Rabbito, Meltemi, Milano 2017; Id., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Raffaello Cortina, Milano 2016.

dove risulta anche difficile *stabilire con chiarezza cosa sia 'mediale' e cosa non lo sia*, facendo emergere il fatto che *noi stessi siamo media*.

Proprio K. si dimostra, nel film, un utente di questa doppia veste dell'immagine, sia quella di *ricordo* sia quella di *arricchente il fattuale* – quella *imposta* e quella *volutamente fruita* –, attraverso, da un lato, il suo immergersi nelle immagini della sua memoria artificiale, dall'altro lato, mediante l'uso del dispositivo *Joi*. Proprio tale dispositivo, destinato all'uso sia da parte dell'uomo che dal replicante, permette al proprio utente di arricchire la propria realtà, di trasfigurarla, rivestendo la dimensione fattuale di immagini, voci, presenze, atmosfere che la migliorano nettamente.

Joi – le cui caratteristiche appaiono promosse dall'insegna pubblicitaria con cui si imbatte K. per strada, dove l'insegna luminosa recita "EVERYTHING YOU WANT TO HEAR – EVERYTHING YOU WANT TO SEE" – è il dispositivo che arricchisce la vita del replicante protagonista del film, consentendogli di *sentire* e *vedere*, inizialmente solo all'interno della propria sfera domestica, una realtà diversa da quella esistente. *Joi* è, più specificatamente, un sistema tecnologico di intelligenza artificiale che, montato all'interno dell'appartamento del proprio utente, proietta nell'ambiente suoni e immagini olografiche che alterano e arricchiscono il fattuale.

Un primo esempio di cosa *Joi* riesca a proporre lo possiamo vedere a casa di K.: appena il replicante, entrato nel suo piccolo appartamento, accende il dispositivo *Joi* subito viene diffusa nell'ambiente una canzone di Frank Sinatra, e l'intelligenza artificiale, attraverso una voce femminile, comincia a dialogare con K. mentre questi comincia a mettersi comodo, svestendosi, lavandosi e preparando la cena. Il dispositivo attraverso la dimensione sonora (musicale e vocale) offre così una modalità di *religare* con il suo utente, attraverso l'offerta di forme di *ricompensa*⁵. In questo modo sembrerebbe che *Joi* risulti simile al dispositivo proposto nel film *Her* di Spike Jonze, in cui l'intelligenza artificiale, mediante il personaggio acusmatico⁶ di Samantha, interagisce con il proprio utente sfruttando la sola dimensione acustica (similmente a ciò che nei giorni nostri cominciano a proporre i vari Virtual Assistant, come *Alexa*, che, mediante il *Natural Language Processing*, dialogano con l'utente e i vari dispositivi tecnologici con i quali si allacciano). Ma *Joi*, invece, offre un grado di interazione, e

⁵ Cfr. J. P. Changeux, *Il bello, il buono, il vero. Un nuovo approccio neuronale*, Raffaello Cortina, Milano 2013.

⁶ M. Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 2001, p. 127.

di presenza della realtà artificiale nella vita del proprio utente, maggiore rispetto al sistema operativo *OS 1* del film *Her*, in quanto, oltre a proporre *everything you want to hear*, *Joi* garantisce al di là della sfera acustica, anche la sfera visiva, dando in immagine *everything you want to see*; ed ecco infatti che vediamo, come prima prova di ciò che *Joi* può fare nell'ambito della dimensione visiva, un'alterazione della pietanza cucinata da K.: il piatto contenente un misero cibo preconfezionato e semplicemente bollito dal replicante, "diviene", infatti, mediante l'intervento dell'immagine olografica, uno squisito piatto contenente bistecca, insalata e patatine fritte; o meglio: l'immagine olografica di questa succulenta offerta culinaria si sovrappone a quella reale, mascherando quest'ultima, arricchendola di caratteristiche che fattualmente non possiede – si veda a riguardo lo studio sull'"ambiguità nel provare sia un'esperienza sensuale 'reale' (o letterale), sia un'esperienza sensuale 'come se reale' (o figurata)"⁷ che proviamo dinnanzi all'immagine tecnico-audiovisiva, attentamente analizzata da Vivian Sobchack –.

Ma quello che principalmente *Joi* offre è, soprattutto, la presenza di una giovane donna in immagine olografica, che arricchisce l'ambiente e la vita solitaria del proprio utente; ed ecco infatti che vediamo comparire la ragazza *Joi*, interpretata da Ana de Armas, dinnanzi a K. che, "baciandolo" e "servendogli" la sua gustosa pietanza in immagine, gli confessa: "bocconcino mi sei mancato".

La realtà arricchita ed effettuale delle immagini

Possiamo vedere come il personaggio *Joi* assuma nel film una particolare centralità, simboleggiando quel tipo di rapporto che l'utente stabilisce con le immagini mediali, le quali assolvono il compito, come abbiamo detto, di migliorare la condizione di chi ne fa uso, attraverso un mascheramento e un arricchimento del fattuale. Il dispositivo *Joi*, con l'uso della sfera sonora e visiva, permette di far godere al suo utente di presenze fisiche concretamente assenti, ma percepite come presenti – per un'analisi sul concetto di presenza nei *media astantivi* e *immersivi* si rimanda al saggio

⁷ V. Sobchack "Quelle che le mie dite sapevano. Il soggetto cinestetico, o della visione incarnata", in A. D'Aloia, R. Eugeni, *Teoria del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017, p. 53.

di Eugeni, *Temporalità sovrapposte*⁸, oltre al testo di Calleja⁹–; ciò che realizza può essere così considerato in stretto rapporto con quella *realtà aumentata* di cui cominciamo a vedere e fruire i prodotti con le tecnologie odierne. Ma rispetto a queste realtà aumentate, ciò che realizza *Joi* si pone più l'obiettivo di offrire una "realtà" che migliora la vita dell'utente, non attraverso l'offerta di informazioni, ma mediante un arricchimento della vita affettiva ed esistenziale; per questo motivo abbiamo optato per l'aggettivo "arricchente" rispetto a quello di "aumentato", perché le immagini di cui fa uso K., similmente a quelle di cui si circonda *Stelline*, servono a questi non per *aumentare* i dati presenti nel reale (il che implicherebbe un ancoraggio alla propria dimensione fattuale), ma sono funzionali ad entrare in una dimensione diversa, migliore, più soddisfacente (staccandosi in questo modo dalla propria dimensione fattuale), arricchendo la realtà di qualcosa di cui si sente la mancanza dal punto di vista affettivo, ed entrando così in una condizione nuova e diversa (per questo motivo, ad esempio, la realtà aumentata realizzata dal videogioco *Pokémon Go*, che ci offre la "presenza", nella nostra realtà fattuale, dei personaggi dell'*anime*, può essere considerata più propriamente una *realtà arricchita* che *aumentata*).

I media creano "una nuova sensibilità", osserva Casetti, si impiantano in un "organismo sociale" e accrescono il "modo in cui cose e eventi sono percepiti"¹⁰; e creano, dunque, una dimensione arricchita da elementi che offrono una nuova sensibilità e nuove frontiere della sfera affettiva – a riguardo si rimanda al volume di Montani, *Tecnologie della sensibilità*¹¹.

Infatti, la figura femminile olografica *Joi*, che si offre, principalmente, ma non solo, alla vista e all'udito di K. – l'immagine del dispositivo *Joi* permette di essere *sentita* e di coinvolgere così, come scrivono Eugeni e D'Aloia, anche "l'olfatto, il gusto e soprattutto il tatto e l'equilibrio"¹²– consente al replicante di staccare il rapporto con la propria condizione solitaria, per stabilire una relazione con un soggetto che crede e, nello stesso tempo, vuole credere "reale".

⁸ Cfr. R. Eugeni, "Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi", in A. Rabbito, *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018.

⁹ Cfr. G. Calleja, *In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge (Ma) 2011.

¹⁰ F. Casetti, "Mediascape: un decalogo", in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, p. 119.

¹¹ Cfr. P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

¹² A. D'Aloia, R. Eugeni, op. cit., p. 32.

Ciò che mette in rappresentazione *Blade Runner 2049* pone, dunque, in essere degli aspetti che interessano direttamente la nostra condizione attuale nell'epoca del postmediale; permette, attraverso le licenze poetiche e le visioni immaginarie proprie del registro del film fantascientifico, di riflettere come “gli artefatti tecnologici che fanno parte del nostro ambiente poss[a]no, in virtù del loro impatto sulle nostre strutture cognitive, cambiare radicalmente il modo in cui percepiamo o addirittura pensiamo le cose”¹³, e consente anche di cogliere il tipo di rapporto che le nuove tecnologie ci consentono di avere con le immagini, ponendo al centro dell'attenzione tematiche che hanno particolarmente trovato una loro centralità a partire dagli anni Settanta. Da questo periodo, come osserva Gernot Böhme, si è cominciato a costatare una tendenza sempre più crescente, messa in luce tra i primi da Baudrillard¹⁴, che vede l'imporsi di una “sostituzione della realtà da parte di simulacri”, in quanto “la realtà effettuale mediatica” risulta apparire “spesso più significativa di ciò che vi si nasconde di fisicamente reale”¹⁵ – sull'uso dell'aggettivo *effettuale* usato da Böhme ci soffermeremo a breve –.

Questa tendenza è espressa nel film dal comportamento di K. – che da qui in poi chiameremo Joe, usando il nome che Joi dà al suo utente/amato replicante – il quale dimostra disinteresse verso il corpo reale delle donne – rifiutando le *avance* sia dell'umana Joshi (il tenente), sia del replicante Mariette (una prostituta conosciuta per strada) – mentre prova una forte attrazione fisica nei confronti dell'immagine olografica Joi, mostrando di essere pienamente coinvolto sentimentalmente: Joe esprime dunque, in pieno, l'imporsi di quella *sostituzione della realtà da parte di simulacri* evidenziato da Böhme. Tale aspetto è espresso ancora più chiaramente in due momenti diversi del film: prima nella scena in cui Mariette, cogliendo il disinteresse di Joe nei suoi riguardi, comprende i suoi gusti e gli dice: “non ti piacciono le ragazze vere”; e poi nell'intensa scena che si sviluppa nell'appartamento di Joe, nel quale Joi ha invitato Mariette ad entrare all'interno per “fornirle” un corpo fattuale, al fine di poter fare l'amore con Joe, sincronizzandosi con la fisicità della prostituta: “lo voglio essere reale

¹³ V. Gallese, “Prefazione. L'architettura della conoscenza secondo Harry Mallgrave”, in H. F. Mallgrave, *L'empatia degli spazi. Architetture e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015, p. 15.

¹⁴ Cfr. J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979.

¹⁵ G. Böhme, *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010, pp. 50-51.

per te” confessa dolcemente Joi a Joe, esprimendo il motivo per il quale ha voluto coinvolgere Mariette; una confessione alla quale, il replicante, risponde con altrettanta sincerità, dichiarandole: “Tu sei reale per me”. Ed ancora, sempre in questa scena, vediamo come Joe accetterà di soddisfare il desiderio di Joi, reso mediante la mediazione del corpo di Mariette, a cui quest’ultima si presta volutamente (nascondendo però il suo reale fine che è quello di poter inserire un trasmettitore di presenza nei vestiti del replicante); ma nella struggente scena d’amore, in cui finalmente l’immagine olografica acquista una fisicità tangibile sovrapponendosi al corpo di Mariette, creando anche in questo caso, una *realtà arricchita*, cogliamo come Joe cerchi l’immagine di Joi, godendo della possibilità, concessa dalle caratteristiche dell’ologramma, di *arricchire* il corpo della prostituta mediante la realtà effettuale della sua amata.

In questa ricerca dell’immagine di Joi da parte di Joe, che si sviluppa in quest’ultima scena del film, vediamo allora una perfetta rappresentazione plastica di quella tendenza, espressa da Böhme, di considerare cioè *la realtà effettuale mediatica più significativa di ciò che vi si nasconde di fisicamente reale*; ovvero: ciò che è *fisicamente reale*, il corpo di Mariette, che si nasconde dietro l’immagine olografica di Joi, viene ritenuta da Joe meno *significativa* rispetto la *realtà effettuale mediatica* creata dal dispositivo *Joi*.

Il comportamento di Joe esprime così pienamente quella tendenza colta in anticipo da Baudrillard e successivamente descritta con attenzione negli anni '80 da romanzieri di fantascienza quali William Gibson, il padre del *cyberspazio*, e dallo stesso Philip K. Dick, l'autore di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*¹⁶ da cui Fancher e Peoples traggono la sceneggiatura per il *Blade Runner* di Scott. Questi romanzieri esprimono, osserva Böhme, “la tendenza a vivere nei mondi apparenti della medialità”¹⁷. Una tendenza pienamente espressa in *Blade Runner 2049*, la quale non può non richiamare il rapporto sempre più simbiotico che assumiamo con le immagini mediali e con le esperienze che queste ci permettono di vivere; un rapporto che trova una sua espressione apice nel nostro uso della RV la quale, come osserva Žižek, “genera l’esperienza ‘simulata’ della realtà che tende a diventare indiscernibile dalla realtà ‘reale’, con la conseguenza di indebolire la nozione stessa di realtà ‘reale’”¹⁸.

¹⁶ Cfr. P. K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fannucci, Roma 2017.

¹⁷ G. Böhme, op. cit., p. 51.

¹⁸ S. Žižek, “*Matrix* o i due lati della perversione”, in Id., *Lacrimae rerum. Saggi sul cinema e il cyberspazio*, Libri Scheiwiller, Milano 2011, p. 233.

Quel tipo di comportamento descritto da Böhme, che contraddistingue l'atteggiamento assunto dal personaggio Joe, mette in luce, così, come le immagini vengano esperite come esse fossero "qualcosa di per se stesse"¹⁹; come se insomma, riprendo *Blade Runner 2049*, Joi fosse qualcosa di per se stessa, come Joe stesso ritiene che sia, *indebolendo* in questo modo la nozione stessa di realtà 'reale'.

Utile a comprendere tale atteggiamento preso in analisi da Böhme, risulta, in primo luogo, la distinzione espressa dal pittore tedesco Josef Albers²⁰, a cui rimanda il filosofo tedesco. Per l'artista, nell'immagine va riconosciuta l'*actual fact* e il *factual fact*: ovvero da un lato "la realtà fisica dell'immagine", e dall'altro, invece, "ciò che l'immagine irradia, la tonalità cromatica e affettiva assunta dallo spazio", ciò "di cui si può fare esperienza unicamente nella presenza immediata"²¹ di quello che l'immagine offre. Proprio questi due aspetti danno vita alla distinzione da parte di Böhme di:

- *realtà fisica*,
- *realtà effettuale*²².

Prendendo in considerazione *Blade Runner 2049*, possiamo dire che la *realtà fisica* è la proiezione olografica che il dispositivo *Joi* realizza attraverso l'uso del laser; mentre la *realtà effettuale* è *Joi*, la ragazza che si offre a Joe come compagna di vita e con la quale stringere un rapporto amoroso.

Questa concezione della realtà effettuale mostra, dunque, come ciò che offre l'immagine possa essere esperita come *qualcosa di per se stessa* – che orienta verso il concetto di an-ionicità, "cioè di immagini che negano se stesse come 'immagini di qualcosa'"²³ –.

Tale concezione nasce da un nuovo modo di avvicinarsi all'estetica, considerandola come *aistetica*, in relazione a quanto si proponeva Baumgarten²⁴, mediante cui si pone al centro dell'interesse l'esperienza sensibile, "la partecipazione *emozionale* all'oggetto estetico" e non, come scrive Böhme, la "valutazione intellettuale"²⁵ di tale oggetto; una valutazione, quest'ultima, che non tiene conto della corporeità-propria dell'utente che

¹⁹G. Böhme, op. cit., p. 57.

²⁰ Cfr. J. Albers, *Interaction of color. Grundlegung einer Didaktik des Sehens*, Dumont, Köln 1997.

²¹ G. Böhme, op. cit., p. 57.

²² *Ibidem*.

²³ A. Pinotti, "Immagini che negano se stesse. Verso un'an-iconologia", in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, p. 233.

²⁴ Cfr. A. G. Baumgarten, *Lezioni di estetica*, a cura di S. Tedesco, Aesthetica, Palermo 1998.

²⁵ G. Böhme, op. cit., p. 63.

si pone dinnanzi all'immagine. Tale utente viene considerato come colui che "è affettivamente coinvolt[o] dall'oggetto percepito", e l'aestetica, o neoestetica, si focalizza sul fatto che la percezione vada "concepita come situazione affettiva, intendendo con ciò il fatto di sentire in quale ambiente ci si trova"²⁶, ispirandosi agli studi fenomenologici di Merleau-Ponty²⁷.

Bisogna insomma considerare il fatto che quando affermiamo che Joe sta vedendo Joi, esprimiamo in sincronia due informazioni diverse, ovvero: da un lato che Joe sta percependo la realtà fisica, fattuale, l'immagine realizzata dal dispositivo; e dall'altro lato che Joe sta percependo, attraverso un coinvolgimento emotivo, la realtà effettuale, ovvero la "presenza" di Joi nel proprio ambiente.

Quando abbiamo incominciato, in questo secondo paragrafo, a trattare il rapporto tra Joi e Joe abbiamo scritto che quest'ultimo *stabilisce un rapporto con un soggetto che crede e, nello stesso tempo, vuole credere "reale"*; con questa affermazione, possiamo dire, dopo aver cominciato ad avvicinarci ad alcuni aspetti della teoria di Böhme, che intendevamo evidenziare come, da un lato, Joe percepisca l'immagine come il prodotto realizzato dal laser del dispositivo *Joi*, cogliendo cioè la sola realtà fisica, e si pone in questo modo, da parte del replicante, l'intento di *voler credere* che ciò che la *console* produce sia reale, e per far questo asseconda le "regole del gioco" che impone il sistema usato (ad esempio, Joe riempie due bicchieri di whisky, uno per lui e l'altro per Joi, ma brinda il suo bicchiere con quello della compagna che rimane posto sul vassoio, bevendo il distillato sia del suo bicchiere che di quello della sua compagna, sapendo bene che Joi non potrà mai prenderlo in mano e bere il contenuto in esso versato; sa che Joi non c'è, è il frutto di dispositivo, ma vuole credere che ci sia). Dall'altro canto, però, parallelamente, Joe *crede* che Joi esista realmente, ne è veramente innamorato, prova un'attrazione fisica e un profondo trasporto sentimentale per lei, percepisce e si confronta, cioè, con la *realtà effettuale* dell'immagine, tanto che cerca in tutti i modi di difenderla dai replicanti ingaggiati da Wallace per catturarla; e quando il replicante Luv distruggerà l'*emanatore* – che permette di trasportare e proiettare l'immagine di *Joi* in qualsiasi ambiente, affrancandosi dalla console domestica – determinando, in questo modo, la fine dell'esistenza di *Joi*, Joe proverà uno straziante dolore, intenso come solo la morte della propria amata può arrecare.

²⁶ Ivi, p. 64.

²⁷ Cfr. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.

La paradossale convivenza tra il *voler credere alla realtà fisica* dell'immagine e il *credere alla realtà effettuale* che l'immagine produce, si ripropone anche in un'altra scena di *Blade Runner 2049* di particolare forza e significanza: quando viene attivato l'*emanatore* che permette a Joi di uscire dal proprio ambiente domestico, la coppia si sposta sul tetto dell'edificio per far provare a Joi l'ebbrezza di vedere il mondo esterno; così in quel frangente, sotto una pioggia scrosciante, i due si avvicinano innamorati l'uno dell'altra, tendono ad accarezzarsi, si cercano fisicamente, e Joe in quel momento *crede* che Joi sia lì accanto a lui, ma nello stesso tempo *deve credere* che sia lì, in quanto, essendo Joi un'immagine intangibile, fantasmatica, può solo avvicinarsi alla sua pelle, deve stare attento a non oltrepassare il suo contorno, per non mostrare così la reale natura semitrasparente olografica della sua amata, il suo essere immateriale – è pur sempre un'*esperienza 'simulata' della realtà*, come scrive Žižek, quella offerta dal dispositivo *Joi*, e Joe stesso è costretto a dover *simulare* un contatto fisico della sua amata –.

Ma questo intenso momento viene bruscamente interrotto da una chiamata da parte del tenente Joshi che letteralmente blocca Joi, facendola rimanere immobile nella posizione di abbraccio a Joe, il quale, disturbato ma nello stesso tempo turbato, si allontana dalla sua amata, guardandola tristemente nel suo stato "congelato" e prendendo coscienza del reale statuto di Joi, che, al di là della realtà effettuale, mantiene la sua propria ontologia di immagine olografica e non di presenza realmente fisica, tangibile e umana.

La realtà arricchita delle immagini produce così una realtà effettuale che muove le corde del credere e del voler credere a ciò che risulta presente. Ma amaramente Joe comprende che la *sostituzione della realtà da parte di simulacri* e il ritenere che *la realtà effettuale mediatica sia considerabile più significativa di ciò che vi si nasconde di fisicamente reale*, dovranno sempre confrontarsi e sopportare un'assenza e un artificio (sia dell'immagine ma anche dell'utente, che simula artificiosamente la presenza del rappresentato – una dinamica simile è riconoscibile nel recente uso e diffusione delle *sex doll* e, ancora più inerente al nostro discorso, del *digital sex*).

La *tendenza a vivere nei mondi apparenti della medialità* impone questa esperienza in cui l'assente e l'artificio viaggiano in parallelo con il presente della realtà effettuale.

L'analisi delle immagini mediali, o *mondi apparenti della medialità*, realizzate mediante la lente dell'aistetica, attraverso cioè una prospettiva d'indagine che, come scrive Böhme, considera "un altro vedere", differente dalla concezione classica che si sofferma sul "vedere consueto a distanza"²⁸, si dimostra, come abbiamo cominciato a vedere, particolarmente utile; attraverso questo approccio, si riesce, infatti, a prendere in analisi e soffermarsi sul "sentire la presenza di qualcosa" in una maniera inconsueta per l'estetica, in quanto si avverte la "necessità di riscoprire [...] il corpo-proprio e di apprendere come si sente nel corpo-proprio"²⁹. Questa prospettiva di indagine permette di mettere luce, con particolare attenzione, caratteri del nostro modo di esperire le immagini offerte dai media.

Il soffermarsi su *come si senta nel corpo-proprio*, da parte dell'aistetica, permette di porre l'attenzione e di comprendere quel "fatto percettivo basilare [che] consiste nel *sentire la presenza*"³⁰, e si analizza dettagliatamente quel momento iniziale che è "anteriore a ogni scissione soggetto [percipiente]/soggetto [percepito]" e che interessa il sentire la presenza in maniera indistinta sia di "me stesso come soggetto percipiente"³¹ sia della cosa percepita.

Questa tipologia di percezione indistinta, che fonde i diversi sensi fra loro, e fonde, nello stesso tempo, le presenza del percipiente con quelle del percepito, fa mettere al centro dell'interesse dell'aistetica *l'atmosfera*, in quanto il rapporto con tale fenomeno riesce ad esprimere pienamente la dinamica percettiva su cui orienta l'interesse la neoestetica. Come osserva Böhme, l'"oggetto percettivo primario è l'atmosfera"³²; questa ci fa vivere l'esperienza di una "qualità fluttante"³³ che riguarda noi e l'altro, risulta, come scrive Schmitz, "indefinitamente effusa nella vastità"³⁴ e "non [la] si può differenziare (o meglio condensare) fino a farne cosa"³⁵.

²⁸ G. Böhme, op. cit., p. 76.

²⁹ Ivi, p. 122.

³⁰ Ivi, p. 81.

³¹ *Ibidem*.

³² Ivi, p. 82.

³³ Ivi, p. 74.

³⁴ Cfr. H. Schmitz, *System der Philosophie*, III.2, Der Gefuhsraum, Bouvier, Bonn 1969.

³⁵ G. Böhme, op. cit., p. 74.

Assieme all'atmosfera risulta centrale anche l'atmosferico, il quale, a differenza della prima, "è qualcosa di più separato dall'io", è "qualcosa che sta piuttosto dalla parte delle cose"³⁶ o delle *semi cose*, come le definisce Schmitz – si veda a riguardo il volume *Quasi-cose*³⁷ –.

Sia l'atmosfera che l'atmosferico pongono al centro il sentimento – "l'esperienza che [...] ci interessa", scrive Böhme, "è in generale un provare nel corpo-proprio o, appunto, quello che tradizionalmente si chiama sentimento"³⁸ –. Infatti, come osserva Böhme, noi "sentiamo le atmosfere quando ne siamo affettivamente coinvolti"³⁹. Più precisamente le atmosfere si offrono come "sentimenti quasi oggettivi [...] che non sono miei ma neanche di nessun altro" e che "si librano nello spazio, *indefinitamente effusi nella vastità*"⁴⁰; "percepire un'atmosfera", ovvero un "*prius* qualitativo-sentimentale, spazialmente effuso", significa, osserva Griffero, "cogliere nello spazio circostante un sentimento"⁴¹.

Queste qualità dell'atmosfera e dell'atmosferico mettono in luce cosa pone in essere quel mettere al centro il sentimento del corpo-proprio del percipiente da parte dell'aestetica, e nello stesso tempo danno dimostrazione di un altro punto della neoestetica, ovvero di come, nella percezione, percipiente e percepito possano risultare fusi fra loro: "nel percepire le atmosfere", osserva infatti Böhme, "o sono io stesso emozionalmente annullato nell'atmosfera, oppure sono io stesso affettivamente coinvolto dall'atmosfera pur nella distanziamento"⁴²: si realizza insomma una *fusione* con l'oggetto percepito da parte del percipiente o mediante l'*annullamento* di quest'ultimo, o mediante il suo *coinvolgimento*, ma dove sempre centrale risulta essere l'elemento affettivo, emozionale.

In ultimo va tenuto conto che le atmosfere, essendo degli "spazi emozionalmente tonalizzati" (Böhme, 2010: 97), coinvolgono emotivamente o in maniera involontaria dal desiderio dell'uomo (come ad esempio si dimostra un paesaggio naturale, che non vede presente in esso alcuna forma di antropizzazione e dove, dunque, non si può riconoscere in esso una volontà di qualcuno nel coinvolgere emotivamente il percipiente), o in maniera voluta dall'uomo, mediante quello che viene definito come *la-*

³⁶ Ivi, p. 82.

³⁷ Cfr. T. Griffero, *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Bruno Mondadori, Milano 2013.

³⁸ G. Böhme, op. cit., p. 75.

³⁹ Ivi, p. 82.

⁴⁰ Ivi, p. 85.

⁴¹ T. Griffero, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano-Udine 2017.

⁴² G. Böhme, op. cit., p. 88.

voro estetico, il quale, come scrive Böhme, va inteso come “quell’attività che dà forma a cose, spazi e composizioni tenendo conto del coinvolgimento affettivo che per loro tramite deve provare un osservatore, un destinatario, un consumatore, ecc.”⁴³.

L’attenzione posta all’atmosfera/atmosferico permette così, non solo di mettere in luce l’atto percettivo nella sua struttura più basilare, ma si dimostra anche un nuovo modo di analizzare la presenza percepita, considerandola come realtà effettuale, distanziandosi dal dato puramente fisico del percepito, ed eliminando ad esempio la percezione di distanza della realtà effettuale dal percipiente. Il mettere in luce dell’atto del percepire il suo momento “anteriore a ogni scissione soggetto [percipiente]/soggetto [percepito]” evidenzia, infatti, come ci si *fonda* con ciò che si percepisce.

E questo approccio offre un’indicazione riguardo a come noi ci poniamo davanti all’immagine. Tale indistinzione di cui tratta Böhme non la proviamo, infatti, quando fruiamo di immagini? Non si manifesta quella nostra incapacità di distinguere chi noi siamo, se noi percipienti o l’altro il percepito? Quando sono coinvolto emotivamente, durante una visione di un prodotto audiovisivo, non provo, infatti, la sensazione di indistinzione tra me spettatore e l’altro, il protagonista? Si veda a riguardo, ad esempio, Stelline, in *Blade Runner 2049*, che si immedesima così tanto nell’immagine della bambina, che si accinge a soffiare le candeline della sua torta di compleanno, da sentire l’esigenza di soffiare anche lei, confondendo, in quel momento, il suo essere percipiente con quello del protagonista dell’immagine audiovisiva – che questa azione venga compiuta mentre Stelline afferma come *se si hanno dei ricordi autentici allora si possono avere vere reazioni umane*, ci sembra non casuale, ma semmai funzionale a mettere in luce che anche dinnanzi ad immagini autentiche e fortemente realistiche lo spettatore mette in atto *vere reazioni umane*, secondo quanto espresso, ad esempio, ne *Il potere delle immagini*⁴⁴, e si veda anche lo studio di Gallese e Guerra⁴⁵ sulla simulazione incarnata–.

Ecco allora che la teoria di Böhme risulta poter essere declinabile per un’analisi delle immagini tecniche; queste infatti, in primo luogo, possono essere concepite come il frutto di un lavoro estetico, ed è la loro presenza,

⁴³ Ivi, p. 91.

⁴⁴ Cfr. D. Freedberg, *Il potere delle immagini*, Einaudi, Torino 1993.

⁴⁵ Cfr. V. Gallese, M. Guerra, *Lo schermo empatico*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

proposta tramite i diversi dispositivi, a modificare il nostro ambiente e a produrre una specifica atmosfera – come osserva Somaini “il concetto di atmosfera” può dimostrarsi utile per “una riflessione sull’ontologia dell’immagine cinematografica, sulla composizione del ‘mondo’ posto di fronte all’occhio della cinepresa [e] sullo statuto dello sguardo spettatoriale”⁴⁶ –

Scrivono Böhme, rifacendosi a Schmitz, che elementi che rientrano nell’atmosfera, quali “il buio, la voce, l’oscurità, la notte, il fresco e il freddo”, sono considerabili delle “semi-cose”⁴⁷. Ma anche l’immagine, come scrive Sartre, è una quasi-realtà, una *quasi-cosa*⁴⁸.

L’immagine rientra così nell’ordine dell’atmosfera, realizzata mediante un lavoro estetico?

Per Böhme ciò che è atmosferico è una quasi-cosa in quanto “per essere cose manca loro qualcosa, la sostanzialità, ossia la persistenza nel tempo, ma sono superiori alle qualità per la loro autonomia”⁴⁹; ma nello stesso tempo “una semi-cosa è affine a una cosa in quanto può fare qualcosa (il vento soffia) e può anche avere delle proprietà (il vento è tiepido)”⁵⁰.

Riprendendo *Blade Runner 2049* possiamo dire che anche Joi è una quasi-cosa, realizzata da un lavoro estetico – la progettazione del dispositivo Joi che realizza l’immagine olografica –; e nello stesso tempo Joi dimostra di avere quelle caratteristiche di cui tratta Böhme: può fare innamorare Joe, accendergli una sigaretta, mettere della musica; oltre ad avere anche delle sue specifiche proprietà (luminescenza, ad esempio), una sua autonomia e mancando, come le semi-cose, di una sua sostanzialità, di una fisicità.

“Le semi-cose hanno il modo d’essere della realtà effettuale e non della realtà fisica”⁵¹ scrive Böhme; e questo, come abbiamo visto, è un elemento che contraddistingue anche Joi; anche per lei, come per le semi-cose, vale l’accezione che possano essere considerate entrambe dei “fenomeni puri, ossia apparenze che esistono solo fintanto che appaiono e non apparenze di qualcosa”⁵². Le immagini, ha scritto Böhme, vengono *esperite come*

⁴⁶ A. Somaini, “Il volto delle cose. Physiognomie, Stimmung e Atmosphäre nella teoria del cinema di Béla Balázs”, in T. Griffero, A. Somaini, *Atmosfera*, “Rivista di Estetica”, 33, 3/2006, Rosenberg & Sellier, Torino 2007.

⁴⁷ G. Böhme, op. cit., p. 101.

⁴⁸ Cfr. J.-P. Sartre, *Immagine e coscienza*, Einaudi, Torino 1948.

⁴⁹ G. Böhme, op. cit., p. 101.

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ *Ivi*, p.103.

⁵² *Ibidem*.

esse fossero qualcosa di per se stesse e non in rapporto alla realtà fisica a cui possono rimandare, e questo, come abbiamo visto, vale per Joi, così come vale per tutte le semi-cose.

Possiamo allora dire che le immagini tecnico-audiovisive posseggono alcune di quelle caratteristiche colte, attraverso l'aistetica, nell'atmosfera/atmosferico; e nello stesso tempo è l'immagine più in generale a determinare un'atmosfera. Su quest'ultimo punto utile risulta il fatto che Böhme metta in luce come esistano quelli che definisce come "elementi generatori"⁵³ in grado di diffondere dei caratteri atmosferici. A riguardo, ad esempio, prende in considerazione la fisionomia che sia "un uomo o un paesaggio o una cosa" possiedono, la quale genera "una determinata *impressione*" o "atmosfera" su "colui che ha a che fare"⁵⁴. Questo esempio rende evidente che anche un'opera artistica o un'immagine in generale irradiano un'atmosfera, entrambi risultano insomma degli *elementi generatori d'atmosfera*. Da questa prospettiva – che interessa, ad esempio, la fisionomia, le scene, i segni e i simboli, e quello che qui ci interessa maggiormente, le immagini – l'atmosfera che viene diffusa dai *generatori d'atmosfera* si avvicina, come osserva Böhme, "a ciò che classicamente si chiamava *sphaera activitatis* o anche raggio d'influenza"⁵⁵ – fenomeno che rientra e interessa quella che abbiamo definito, in altra sede, come *onda mediale*, la quale è realizzata dalle immagini tecniche –.

Quello che ci interessa particolarmente è il fatto che attraverso l'aistetica –che, come scrive Böhme, pone la questione "nei termini di una dottrina generale della percezione"⁵⁶ – emerge come l'immagine non solo dimostri di creare delle atmosfere – e di queste risulta possedere a sua volta delle caratteristiche in comune –, ma risulta anche il fatto che l'immagine, soprattutto quella tecnico-audiovisiva, riesca a "presentare la realtà effettuale fenomenica in quanto tale e di isolarla dalla realtà fisica"⁵⁷. Quest'ultimo aspetto, che riguarda l'immagine, può essere riconosciuto anche nella rappresentazione teatrale; infatti al teatro, secondo quanto osserva Böhme, possiamo cogliere come, da un lato, percepiamogli attori, "gli esseri umani nella loro concretezza", la realtà fisica, mentre, dall'altro lato, percepia-

⁵³ Ivi, p. 158.

⁵⁴ Ivi, p. 167.

⁵⁵ Ivi, p. 168.

⁵⁶ Ivi, p. 176.

⁵⁷ Ivi, p. 180.

mo ciò che questi “fanno apparire”⁵⁸, ovvero la realtà effettuale, la quale, quest’ultima si presenta dinnanzi a noi nascondendo la dimensione fisica. Allo stesso modo avviene con l’immagine; possiamo infatti vedere come la realtà effettuale di Joi si presenti davanti agli occhi di Joe nascondendo la sua realtà fisica di immagine creata dal dispositivo *Joi*.

Un ulteriore aspetto importante riguardante le immagini possiamo desumerlo dall’aestetica. Emerge infatti che per l’immagine vale il fatto espresso da Böhme, secondo cui dinnanzi alla realtà effettuale che la rappresentazione iconica propone, “il mio qui”, proprio dell’essere percipiente, “diviene vago e [si] perd[e] nella vastità, diventando per così dire tutt’uno col mondo”⁵⁹; tenendo conto che, quando parliamo di immagini, il mondo offerto da queste è considerabile un “Oltremondo”⁶⁰, riprendendo l’espressione usata da Ortega y Gasset, ovvero risulta appartenente a quella dimensione finzionale, a quella realtà effettuale che l’immagine propone, possiamo dire che lo spettatore *diventa tutt’uno con l’Oltremondo*, e gli viene permesso di provare “l’esperienza inebriante del dissolversi nell’atmosfera”⁶¹ che l’immagine crea.

Davanti all’Oltremondo dell’immagine, dunque, mi *fondo* con esso, mi *dissolvo* in esso, e creo una *con-fusione* tra la realtà fisica e quella effettuale. Tale fusione e con-fusione è perfettamente proposta in termini plastici da quella scena, precedentemente presa in analisi, in cui Joi si sincronizza, si *fonde*, con Mariette; Joi in questo modo dimostra di aver progettato una messa in scena – “mettere-in-scena qualcosa o qualcuno significa produrre uno spazio per la sua apparenza”⁶², osserva Böhme – che permette a Joe di *confondere* la realtà fisica di Mariette con quella della sua amata, di *dissolversi* nell’atmosfera sensuale-romantica che si impone, per *diventare*, il replicante, *un tutt’uno con* quell’Oltremondo architettato da Joi, con il corpo effettuale di quest’ultima e con l’atmosfera creata.

Questo esempio individuabile in *Blade Runner 2049* esemplifica il pensiero di Böhme, mettendo in luce come la sua teoria sia interessata particolarmente al rapporto che stabiliamo con le immagini, e dimostra anche, come ha evidenziato il filosofo tedesco, che la distanza tra percipiente e immagi-

⁵⁸ Ivi, p. 168.

⁵⁹ Ivi, p. 125.

⁶⁰ J. Ortega y Gasset, “Idea del teatro”, in Id., *Meditazioni del Chisciotte*, Guida, Napoli 2000, p. 171.

⁶¹ G. Böhme, op. cit., p. 125.

⁶² Ivi, p. 184.

ne venga ad annullarsi. È lo stesso Böhme che sottolinea come, ad esempio, con l'immagine televisiva "si potrebbe [...] dire che, a rigore, non si tratta di un tele-vedere", e questo perché, più propriamente, abbiamo la sensazione di "vedere immagini", che non si offre come "un vedere a distanza"⁶³. Possiamo così dire che viviamo l'esperienza non di *vedere a distanza*, ma di *entrare* all'interno di quelle realtà effettuali proposte dalle immagini non solo televisive ma, più in generale, tecnico-audiovisive. Ed oltre al nostro ingresso nell'Oltremondo, va tenuto conto che è anche quest'ultimo ad *entrare* nel nostro mondo fisico, facendo così che le due dimensioni, quella fisica e quella effettuale, si *fondono* e ci *confondono*, tanto che Ortega y Gasset parla, per il rapporto che si stabilisce tra rappresentazione e spettatore, di processi di *osmosi* ed *endosmosi*⁶⁴ tra le due dimensioni (processo che, in termini fantastici e poetici, film come *Sherlock Jr.* e *La rosa purpurea del Cairo* hanno attentamente messo in rappresentazione) – va aggiunto, inoltre, come tale dinamica venga accentuata notevolmente dai "nuovi ambienti di visione" perché con questi, come scrive Casetti definendoli *ipertopie*, "non c'è più un aprirsi del 'qui' verso l'altrove", specifico delle *eterotopie*⁶⁵, "ma piuttosto un 'altrove' che arriva 'qui' e si scioglie in esso"⁶⁶ –.

Pienamente a conoscenza di questa fusione/confusione si dimostrano essere stati gli artisti barocchi che con particolare cura e attenzione l'hanno ricercata nelle loro opere, sfruttando caratteristiche dell'immagine che sono state proposte sin dall'antichità (vedi gli esempi di Zeusi e Parrasio), e che giocano con quell'atteggiamento più primitivo, irrazionale, magico e infantile insito nell'uomo, mediante il quale confonde il rappresentante con il rappresentato. Come osserva a riguardo Böhme:

è noto che i bambini più piccoli non distinguono affatto le parole dalle cose che esse designano. Analogamente, pare che gli uomini abbiano preso i loro primi esercizi pittorici per la cosa stessa.⁶⁷

Questo atteggiamento arcaico, irrazionale, fanciullesco insito nell'uomo, fa vivere a quest'ultimo la fusione/confusione tra segno e cosa, gli permette di vivere la presenza di ciò che si offre in rappresentazione, di annullarsi

⁶³ Ivi, p. 119.

⁶⁴ J. Ortega y Gasset, "Meditazione prima", in Id., *Meditazioni del Chisciotte*, op. cit., p. 108.

⁶⁵ Cfr. M. Foucault, *Eterotopie*, in Id., *Archivio Foucault 3. Interventi, colloqui, interviste. 1978-1985*, a cura di A. Pandolfi, Feltrinelli, Milano 1998.

⁶⁶ F. Casetti, *La galassia Lumière*, op. cit., p. 227.

⁶⁷ G. Böhme, op. cit., p. 219.

nell'atmosfera creata dalle immagini, di diventare un tutt'uno con l'Oltremondo. Ed è stato Benjamin ha mettere in luce tra i primi, come la ricezione delle immagini tecniche richiami aspetti che fanno riecheggiare il nostro rapporto più atavico con il *sovrannaturale* e che portano lo spettatore "nella situazione di dover agire [...] con la sua intera persona vivente"⁶⁸.

Riprendendo l'analisi del comportamento di Joe di *Blade Runner 2049*, è stato colto come questi, da un lato, vuole credere alla presenza di Joi, ma è emerso anche come, dall'altro lato, Joeci creda realmente; crede cioè che l'immagine sia la *cosa stessa*, allo stesso modo in cui dimostrano di fare un bambino o un primitivo; ed è proprio questo modo di fare che noi tutti conserviamo e manifestiamo – inconfessabilmente –, considerando, come osserva Bohme, che "la *cosa stessa*" sia "la realtà effettuale della [...] apparenza"⁶⁹.

Si evidenzia insomma quell'atteggiamento che è stato già preso in analisi da Morin ne *Lo spirito del tempo*, e che viene considerato dal filosofo francese come espressione di quel "neo-arcaismo"⁷⁰ che le immagini tecnico-audiovisive mettono maggiormente in moto, rispetto alle immagini classiche, riuscendo a risvegliare con più forza le istanze dell'*uomo immaginario*, dell'*uomo fanciullo*, dell'*homo demens*⁷¹ e grazie alle quali il percipiente non vede distanze tra lui e il percepito e non separa la cosa dal segno (mentre quel *voler credere* alla presenza di Joi da parte di Joe, possiamo dire che rientra nelle caratteristiche di quel nostro *homo ludens*⁷², che vuole *stare al gioco*, vuole credere, si lascia "farsare"⁷³, mettendo in ombra la constatazione dell'*homo sapiens*, ovvero l'essere cosciente della realtà fisica, consapevole cioè del fatto che quello di cui si sta fruendo è il prodotto di un dispositivo – su questi aspetti rimandiamo al nostro studio *L'onda mediale*, e si veda anche, a riguardo, lo studio di Walton⁷⁴).

La co-presenza del *demens-ludens-sapiens* mettono così in luce una tripartizione del nostro atteggiamento davanti all'immagine, una tripartizione che anche Böhme individua nella "pragmatica iconica"⁷⁵, scrivendo che:

⁶⁸ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000, p. 32.

⁶⁹ G. Böhme, op. cit., p. 219.

⁷⁰ E. Morin, *Lo spirito del tempo*, op. cit., p. 104.

⁷¹ E. Morin, *Il paradigma perduto. Che cos'è la natura umana?*, Feltrinelli, Milano 1994, p. 111.

⁷² Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1982.

⁷³ J. Ortega y Gasset, "Idea del teatro", in Id., *Meditazioni del Chisciotte*, op. cit., p. 159.

⁷⁴ Cfr. K. L. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, a cura di M. Nani, Mimesis, Milano-Udine 2011.

⁷⁵ G. Böhme, op. cit., p. 219.

– “l’immagine è in primo luogo, la cosa stessa, e proprio nel senso della realtà effettuale, nel senso cioè, come nel caso del ritratto, della realtà effettuale di una certa irradiazione fisionomica”;

– “si può poi, in secondo luogo, intendere l’immagine anche come segno di questa stessa realtà effettuale, e in tal senso essa sarebbe un simbolo”;

– “si può poi, in terzo luogo, intendere l’immagine anche come segno dell’uomo reale, ma è allora un segno in senso ordinario, producendosi infatti una differenza tra il segno e il designato”⁷⁶.

A tale distinzione siamo orientati a vedere, per il primo caso, il coinvolgimento del nostro lato *demens*, per il secondo quello del *ludens*, e per il terzo l’imporsi del *sapiens*; ovvero, riprendendo sia il pensiero di Böhme sia alcuni passaggi di *Blade Runner 2049* già analizzati, possiamo dire schematicamente che:

– per il primo carattere riconosciuto da Böhme all’immagine, viene coinvolto maggiormente il lato *demens* che permette a Joe di percepire la realtà effettuale di Joi, di innamorarsi di lei e di percepirla presente davanti a lui, fondendosi con l’atmosfera che l’immagine crea;

– quando si coglie la natura segnico-simbolica, si impone, invece, il lato *ludens*, che spinge Joe a simulare di abbracciare Joi, stando attento a non oltrepassare il suo corpo di luce per non evidenziare il suo carattere segnico di sola immagine, di simbolo di donna;

– quando invece si riconosce e si evidenzia la differenza tra il segno e il designato, entra in scena con più forza il lato *sapiens*, che rende presente, ad esempio a Joe, la realtà fisica di Joi, (come emerge evidente nella scena in cui il replicante si allontana tristemente da Joi, immobilizzata dopo la telefonata ricevuta dal tenente Joshi), si rende cosciente del fatto cioè che l’immagine proposta dal dispositivo crei un’atmosfera e un’immagine che rimanda ad una giovane donna.

Dobbiamo, però, aggiungere che tali tre aspetti e momenti si fondono fra loro e si mettono in moto, il più delle volte, sincronicamente, rendendo difficile molte volte l’esclusione di uno quando primeggia un altro dei tre; insomma, possiamo dire che *si crede alla realtà effettuale, le si vuole credere e si conosce la sua vera realtà fisica* molte volte *nello stesso momento*, tenendo conto però che solitamente è sempre uno dei tre aspetti a primeggiare maggiormente. La dinamica che vede un maggior coinvolgimento del *de-*

⁷⁶ *Ibidem*.

mens, che dialoga però con il *ludens*, permette di riconoscere nell'immagine un suo carattere *magico*; come infatti scrive Böhme:

nel quadro di una specifica pragmatica iconica, quella per la quale alle immagini si tributa rispetto e vi sono sentenze basate su immagini e una punizione in immagini, [questi] esempi [...] hanno qualcosa di magico. [...] Essi ci paiono implicare una presenza magica della cosa nel suo segno o la possibilità di evocare la cosa tramite il segno.⁷⁷

E questa *magia* che riescono a metter in moto quei particolari *elementi generatori d'atmosfera* quali sono le immagini – in particolare, come abbiamo visto in *Blade Runner 2049*, le immagini tecnico-audiovisive – ci conferma ancora una volta come quest'ultime riescano a far imporre quell'atteggiamento neo-arcaico messo in luce da Morin, che abbiamo colto in Joe, ma che, in realtà, interessa e riguarda noi tutti.

Biografia

Andrea Rabbito è professore associato di Cinema, fotografia e televisione presso l'Università degli Studi di Enna "Kore". È autore di una tetralogia sull'illusione e i rapporti tra il cinema e l'arte della modernità, di cui *L'onda mediale* (2015) costituisce l'ultimo capitolo. Ha curato la nuova edizione de *Lo spirito del tempo* (2017) di Edgar Morin e il volume *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news* (2020) per Meltemi. È direttore, assieme a Steve Della Casa, della collana "Videns" per Mimesis. Dirige il gruppo di ricerca "I linguaggi artistici e le poetiche del Seicento" dell'Università degli Studi di Enna "Kore".

Bibliografia

- Albers J., *Interaction of color. Grundlegung einer Didaktik des Sehens*, Dumont, Köln 1997.
- Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979.
- Baumgarten A. G., *Lezioni di estetica*, a cura di S. Tedesco, Aesthetica, Palermo 1998.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

⁷⁷ Ivi, p. 217.

- Böhme G., *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010.
- Calleja G., *In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge (Ma) 2011.
- Casetti F., *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.
- ID., "Mediascape: un decalogo", in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Changeux J. P., *Il bello, il buono, il vero. Un nuovo approccio neuronale*, Raffaello Cortina, Milano 2013.
- Chion M., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 2001.
- D'Aloia A., Eugeni R., *Teoria del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.
- Dick P. K., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fannucci, Roma 2017.
- Eugeni R., *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano 2015.
- ID., "Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi", in A. Rabbito, *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018.
- Freedberg D., *Il potere delle immagini*, Einaudi, Torino 1993.
- Foucault M., *Eterotopie*, in Id., *Archivio Foucault 3. Interventi, colloqui, interviste. 1978-1985*, a cura di A. Pandolfi, Feltrinelli, Milano 1998.
- Gallese V., "Prefazione. L'architettura della conoscenza secondo Harry Mallgrave", in H. F. Mallgrave, *L'empatia degli spazi. Architetture e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.
- Gallese V., Guerra M., *Lo schermo empatico*, Raffaello Cortina, Milano 2015.
- Griffero T., *Atmosferaologia. Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano-Udine 2017.
- ID., *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Bruno Mondadori, Milano 2013.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1982.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, EST, Milano 1999.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Raffaello Cortina, Milano 2016.
- ID., *Il paradigma perduto. Che cos'è la natura umana?*, Feltrinelli, Milano 1994.
- ID., *Lo spirito del tempo*, a cura di A. Rabbito, Meltemi, Milano 2017.
- Ortega y Gasset J., "Idea del teatro", in Id., *Meditazioni del Chisciotte*, Guida, Napoli 2000.
- ID., "Meditazione prima", in Id., *Meditazioni del Chisciotte*, Guida, Napoli 2000.
- Pinotti A., "Immagini che negano se stesse. Verso un'an-icologia", in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.
- Sartre J.-P., *Immagine e coscienza*, Einaudi, Torino 1948.
- Schimtz H., *System der Philosophie*, III.2, Der Gefühlsraum, Bouvier, Bonn 1969.
- Sobchack V., "Quelle che le mie dite sapevano. Il soggetto cinestetico, o della visione incarnata", in A. D'Aloia, R. Eugeni, *Teoria del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

- Somaini A., "Il volto delle cose. Physiognomie, Stimmung e Atmosphäre nella teoria del cinema di Béla Balázs", in T. Griffero, A. Somaini, *Atmosfera*, "Rivista di Estetica", 33, 3/2006, Rosenberg & Sellier, Torino 2007.
- Walton K. L., *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, a cura di M. Nani, Mimesis, Milano-Udine 2011.
- Žižek S., "Matrix o i due lati della perversione", in Id., *Lacrimae rerum. Saggi sul cinema e il cyberspazio*, Libri Scheiwiller, Milano 2011.

*Finito di stampare
nel mese di ottobre 2020
da Digital Team – Fano (PU)*