

PERCORSI DELLO SGUARDO

Rapporti tra dimensioni
visive e altre discipline

*a cura di
Ornella Castiglione*



Scienze e Ricerche

RIVISTA BIMENSILE • ISSN 2283-5873

GLI ANNALI 2015

1 numero in formato elettronico: 7,00 euro

(UN NUMERO A SCELTA IN OMAGGIO AGLI ABBONATI)



*Abbonamento annuale a Scienze e Ricerche in formato elettronico
(24 numeri + fascicoli e numeri monografici): 42,00 euro **

** 29,00 euro per gli autori e i componenti del comitato scientifico e del collegio dei referees*

www.scienze-ricerche.it



Percorsi dello sguardo

A CURA DI ORNELLA CASTIGLIONE

SOMMARIO

ORNELLA CASTIGLIONE

Introduzione pag. 5

SAMUELE BRIATORE

Spettacolo e Sonoro per immagini. La spettacolarità nella Phonurgia Nova di A. Kircher. Dall'ottica all'acustica, dallo sguardo al suono pag. 7

ROBERTO DE ROMANIS

L'invenzione della fotografia: un'utopia alchemica in epoca illuminista pag. 15

KATIA PARONITTI

Lo sguardo sull'altro. Cinema italiano e antropologia dell'immigrazione pag. 22

VINCENZO TAURIELLO

La logica delle immagini ipermediali: Ender's Game e il cinema mainstream hollywoodiano. Il pianale (flatbed) come forma simbolica pag. 32

ISMAELA GOSS

I puzzle film: la visione tra cognizione e affettività pag. 41

RAFFAELE MARZO

Oltre il visibile: la Costituzione italiana e i suoi riflessi pag. 49

LUCA BENVENGA

La sottocultura "cool" d'oltremania: immagini e stereotipi del Modernismo in Gran Bretagna pag. 56

FEDERICO O. OPPEDISANO

Il design audiovisivo tra narrazione filmica e convergenze semantiche nei nuovi media pag. 62

ENRICO CICALÒ

Percezione Visiva - Rappresentazione Grafica. A/R pag. 74

CLAUDIA CAMICIA

Dall'Orbis Pictus al silent book: l'illustrazione nel libro per ragazzi. Cenni storici e considerazioni psico-pedagogiche pag. 80

VINCENZA ROSIELLO

Il volto e l'anima delle macchine nella letteratura inglese pag. 87

GIULIANA SCOTTO

Lo spazio dissolto nella luce: La Lama di Massimiliano Fuksas a Roma pag. 100



Scienze e Ricerche

N. 23 (15 FEBBRAIO 2016)

ISSN 2283-5873
Scienze e Ricerche
Rivista bimensile
n. 23 (15 febbraio 2015)

Coordinamento

• Scienze matematiche, fisiche, chimiche e della terra:

Vincenzo Brandolini, Claudio Cassardo, Alberto Facchini, Savino Longo, Paola Magnaghi-Delfino, Giuseppe Morello, Annamaria Muoio, Andrea Natali, Marcello Pelillo, Marco Rigoli, Carmela Saturnino, Roberto Scandone, Franco Taggi, Benedetto Tirozzi, Pietro Ursino

• Scienze biologiche e della salute:

Riccardo N. Barbagallo, Cesario Bellantuono, Antonio Brunetti, Davide Festi, Maurizio Giuliani, Caterina La Porta, Alessandra Mazzeo, Antonio Miceli, Letizia Polito, Marco Zaffanello, Nicola Zambrano

• Scienze dell'ingegneria e dell'architettura:

Orazio Carpenzano, Federico Cheli, Massimo Guarnieri, Giuliana Guazzaroni, Giovanna La Fianza, Angela Giovanna Leuzzi, Luciano Mescia, Maria Ines Pascariello, Vincenzo Sapienza, Maria Grazia Turco, Silvano Vergura

• Scienze dell'uomo, filosofiche, storiche, letterarie e della formazione:

Enrico Acquaro, Angelo Ariemma, Carlo Beltrame, Marta Bertolaso, Sergio Bonetti, Emanuele Ferrari, Antonio Lucio Giannone, Domenico Ienna, Rosa Lombardi, Gianna Marrone, Stefania Giulia Mazzone, Antonella Nuzzaci, Claudio Palumbo, Francesco Randazzo, Luca Refrigeri, Franco Riva, Mariagrazia Russo, Domenico Russo, Domenico Tafuri, Alessandro Teatini, Patrizia Torricelli, Agnese Visconti

• Scienze giuridiche, economiche e sociali:

Giovanni Borriello, Marco Cilento, Luigi Colaiani, Riccardo Gallo, Agostina Latino, Elisa Pintus, Erica Varese, Alberto Virgilio, Maria Rosaria Viviano

Abbonamenti in formato elettronico (pdf HD a colori):

- annuale (24 numeri + supplementi): **42,00** euro (29,00 euro per gli autori, i componenti del comitato scientifico e del collegio dei referees)

Una copia in formato elettronico: **7,00** euro

Una copia in formato cartaceo (HD, copertina a colori, interno in b/n): **13,00** euro (solo se disponibile)

Il versamento può essere effettuato:

- con carta di credito, utilizzando il servizio PayPal accessibile dal sito: www.scienze-ricerche.it
- versamento sul conto corrente postale n. **1024651307** intestato a Scienze e Ricerche, Via Giuseppe Rosso 1/a, 00136 Roma
- bonifico sul conto corrente postale n. **1024651307** intestato a Scienze e Ricerche, Via Giuseppe Rosso 1/a, 00136 Roma
IBAN: **IT 97 W 07601 03200 001024651307**

La rivista ospita due tipologie di contributi:

- interventi, analisi, recensioni, comunicazioni e articoli di divulgazione scientifica (solitamente in italiano).
- ricerche e articoli scientifici (in italiano, in inglese o in altre lingue).

La direzione editoriale non è obbligata a motivare l'eventuale rifiuto opposto alla pubblicazione di articoli, ricerche, contributi o interventi.

Non è previsto l'invio di estratti o copie omaggio agli autori.

Scienze e Ricerche è anche una pubblicazione peer reviewed. Le ricerche e gli articoli scientifici sono sottoposti a una procedura di revisione paritaria che prevede il giudizio in forma anonima di almeno due "blind referees". I referees non conoscono l'identità dell'autore e l'autore non conosce l'identità dei colleghi chiamati a giudicare il suo contributo. Gli articoli vengono resi anonimi, protetti e linkati in un'apposita sezione del sito. Ciascuno dei referees chiamati a valutarli potrà accedervi esclusivamente mediante password, fornendo alla direzione il suo parere e suggerendo eventuali modifiche, miglioramenti o integrazioni. Il raccordo con gli autori è garantito dalla segreteria di redazione.

Il parere dei referees non è vincolante per la direzione editoriale, cui spetta da ultimo - in raccordo con il coordinamento e il comitato scientifico - ogni decisione in caso di divergenza di opinioni tra i vari referees.

L'elenco dei referees impegnati nella valutazione degli articoli scientifici viene pubblicato con cadenza annuale.

Chiunque può richiedere di far parte del collegio dei referees di Scienze e Ricerche allegando alla richiesta il proprio curriculum, comprensivo della data di nascita, e l'indicazione del settore scientifico-disciplinare di propria particolare competenza.

Scienze e Ricerche

Sede legale: Via Giuseppe Rosso 1/a, 00136 Roma
Registrazione presso il Tribunale di Roma n. 19/2015 del 2/2/2015
Gestione editoriale: Agra Editrice Srl, Roma
Tipografia: Andersen Spa, Boca
Direttore responsabile: Giancarlo Dosi

www.scienze-ricerche.it
info@scienze-ricerche.com

Introduzione

ORNELLA CASTIGLIONE

Università degli Studi di Milano Bicocca

Benché sia sempre molto difficile cogliere con nettezza le caratteristiche del tempo a noi contemporaneo, credo di poter affermare che uno dei tratti distintivi di questa nostra epoca vede le discipline e i tradizionali campi del sapere sempre meno netti e definiti.

Infatti, in questo primo scorcio di millennio, il sistema delle arti e delle conoscenze è diventato reticolare, in continuo divenire e soggetto a multiple interrelazioni. Come tutti ormai sappiamo, la convergenza sul digitale ha permesso l'assemblaggio di vari documenti (testi scritti, video, immagini, musica ecc.) attraverso l'uso di uno stesso dispositivo, o di vari supporti tecnologici connessi tra loro, mediante uno stesso segnale.

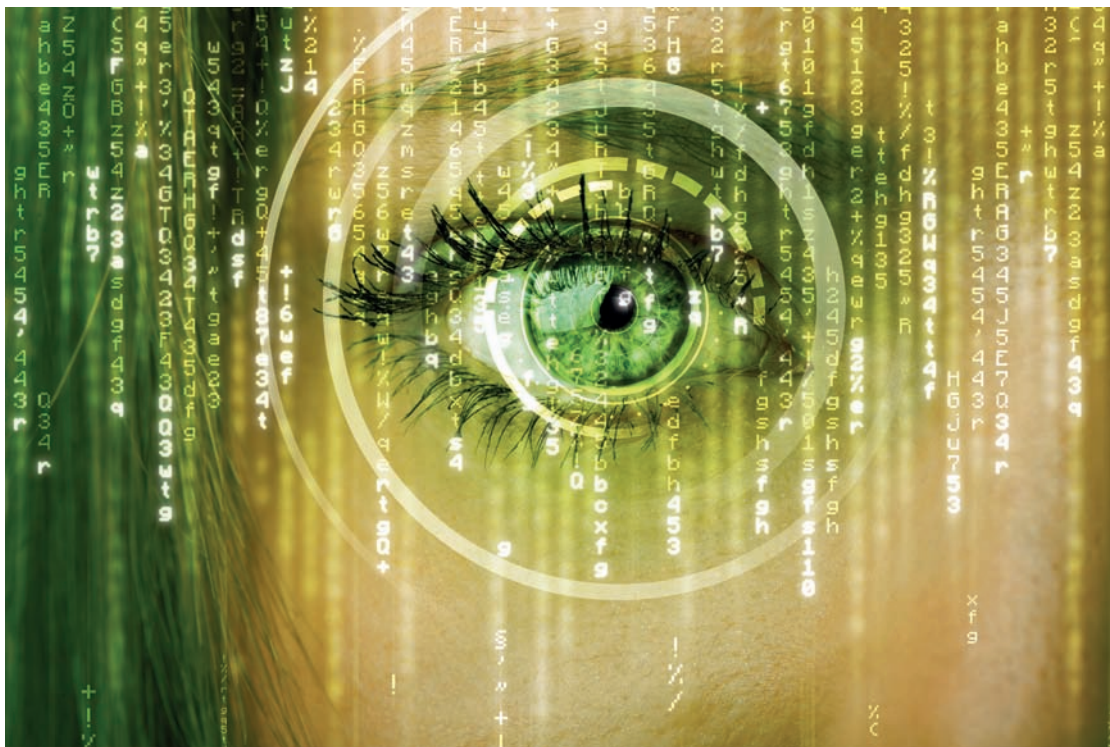
Accostamenti tra temi e settori che mai si erano ipotizzati prima creano ora nuovi interessanti ambiti di studio in virtù del dinamismo e della visione "multi" sviluppatasi negli ultimi decenni in Occidente.

Dunque, viviamo in un mondo dove conoscenza e discipline non sono solo in continua crescita ed evoluzione ma si prestano a intersezioni e trasformazioni. Siamo protagonisti di un trasferimento digitale di contenuti e informazioni che permette un approccio caratterizzato dalla simultaneità, dall'ubiquità e dalla fruizione attiva. Mettendo così in atto "un nuovo stile di accesso ai mutati contenuti e supporti del sapere" (Ferri 2011, 51).

In tale contesto, cosa accade al cinema? A ridosso dell'anniversario dei suoi primi cent'anni, era accreditata opinione che "pur avendo marcato la modernità novecentesca, sembra ormai destinato alla deriva nella galassia della videosfera, quasi si volesse trovare in una sorta di purezza originaria il senso d'una differenza sempre più problematica" (Costa 2002, 131).

Oggi possiamo asserire di aver assistito alla sua ri-localizzazione: alla sua sopravvivenza attraverso una trasformazione che ha investito la conservazione della sua identità anche





al di fuori della sala e la conseguente messa in discussione della definizione di sé (Casetti 2008, 24). Infatti, il cinema è uscito dai luoghi preposti, vestendo le molteplici forme rese possibili dalla rivoluzione digitale e occupando gli spazi urbani che non gli erano propri. Accattivandosi lo sguardo del cittadino sempre più spettatore nella compenetrazione immagine-città, poiché il “paesaggio [...] è ormai diventato un paesaggio mediale” (Casetti 2008, 38).

I saggi inseriti all'interno del presente volume sono accomunati dall'universo dell'immagine, che sia essa fotografia (De Romanis), pittura (Marzo), *street style* (Benvenga), cinema (Paronitti), grafica (Cicalò), video (Goss), illustrazione (Briatore), illustrazione per l'infanzia (Camicia), elaborazione digitale (Tauriello), elaborazione robotica (Rosiello), luce (Scotto), design dei media (Oppedisano).

Anche se possiamo ricondurre i contributi a tre grandi ambiti tradizionali: architettura (Cicalò, Oppedisano, Scotto), arti e spettacolo (Briatore, Goss, Paronitti, Tauriello, in parte Marzo), filologia e letteratura (Camicia, De Romanis, Rosiello), con l'eccezione di Benvenga che tutto sommato se ne scosta, il rimescolamento con altre discipline dà esiti del tutto originali. Notiamo, inoltre, come alcuni temi siano suggeriti dalle innovazioni tecnologiche in atto, che irrompono oramai nel paradigma degli studi accademici, e come altre discipline, impartite da sempre, traggano beneficio e rinnovamento da certi transitori accostamenti.

CONCLUSIONI

In conclusione, tracciamo brevemente alcune valutazioni su cosa guadagniamo e cosa perdiamo con l'adozione dell'approccio interdisciplinare.

Tra i benefici, certamente possiamo annoverare un dina-

mismo sempre nuovo nell'analisi e nella critica di opere e fenomeni e, di conseguenza, un rinnovamento nell'accesso alla conoscenza. Tale dimensione ben si presta all'indagine dello sguardo in quanto istanza soggettiva di collegamento tra l'uomo e il mondo, di rapporto comunicativo “dove il concetto di forma finisce per essere assunto come metafora di transito fra natura e cultura” (Appiano 2008, XI).

Tra i rischi, è evidente che allargare il raggio della pratica della lettura bi-testuale diffusasi negli ultimi anni del Novecento può offrire il fianco ad accostamenti azzardati privi di alcun fondamento. Così come ammettere allo studio accademico oggetti e manifestazioni privi di quel respiro che ha caratterizzato la nostra cultura figurativa fino a ora non credo conduca a sviluppi degni di una metodologia scientifica.

BIBLIOGRAFIA

Ave Appiano, *Comunicazione visiva. Apparenza, realtà, rappresentazione*, Torino, Utet, 2008.

Francesco Casetti, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, «Fata Morgana», n. 4, aprile 2008, pp. 23-40.

Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002.

Paolo Ferri, *Nativi digitali*, Milano, Mondadori, 2011.

Spettacolo e Sonoro per immagini.

La spettacolarità nella *Phonurgia Nova* di A. Kircher. Dall'ottica all'acustica, dallo sguardo al suono

SAMUELE BRIATORE

Dipartimento di Arti e Scienze dello Spettacolo, Sapienza Università di Roma

L'esperienza di Kircher si inserisce all'interno di un percorso di studi, intrapreso dalla Compagnia di Gesù dagli inizi del Seicento, in cui i fenomeni sonori vengono esplorati applicando la metodologia geometrica di analisi già utilizzata per la comprensione della natura dell'ottica, partendo dal presupposto che l'ontologia e l'epistemologia del suono ricalcano quelle della luce¹. La *Musurgia Universalis*² e la *Phonurgia Nova*³ si appoggiano sull'apparato consolidato in Italia grazie all'opera teorica di Giuseppe Biancani (1566-1624)⁴ e Mario Bettini (1582-1657)⁵ il cui il *corpus* testuale

viene affiancato da numerose tavole illustrative. L'apparato iconografico ha già acquisito, con Biancani e Bettini, un forte valore rappresentativo, senza però giungere al valore taumaturgico e spettacolare rintracciabile nelle immagini che accompagnano le opere di Athanasius Kircher⁶.

Prima di addentrarsi nella fitta foresta musicale descritta da Kircher è opportuno soffermarsi sui frontespizi della *Phonurgia Nova* e della *Musurgia Universalis*⁷.

Il corredo iconografico che accompagna la lettura della trattatistica secentesca non costituisce un elemento slegato dal testo e asservito a una funzione meramente decorativa, al contrario risulta essere parte integrante del *corpus* testuale, offrendo al lettore un prologo figurato delle idee esposte. Al fruitore del trattato si presenta uno spettacolo iconografico carico di chiavi interpretative, capaci di stimolare la curiosità e allo stesso tempo offrire un quadro visivo unitario del trattato. Le immagini rientrano in una precisa affermazione del paradigma per cui l'immagine stessa acquista un valore metafisico essendo l'uomo immagine di Dio, inoltre i teorici gesuiti si impegnano ad affermare il primato della vista

1 P. Gozza, "Musica e Scienza," in *Il Contributo italiano alla storia del Pensiero-Scienze*, Enciclopedia Italiana Treccani. Roma 2013. Accesso 20 giugno 2015, http://www.treccani.it/enciclopedia/musica-e-scienza_%28Il_Contributo_Italiano_alla_storia_del_Pensiero:_Scienze%29/-

2 A. Kircher, *Musurgia universalis sive Ars magna consoni et dissoni in 10. libros digesta. Qua vniuersa sonorum doctrina, philosophia, musicaeque tam theoriae, quam practicae scientia, summa varietate traditur...* Ex typographia haeredum Francisci Corbelletti. Roma 1650.

3 A. Kircher, *Phonurgia nova sive Coniugium mechanico-physicum Artis et naturae Paranymphe Phonosophia Concinnatum; qua vniuersa sonorum natura, proprietates, vires effectuumque prodigiosorum Causae, nova et multiplici experimentorum exhibitione enucleantur; Instrumentorum Acusticorum, Machinarumque ad Naturae prototypum adaptandarum, tum ad sonos ad remotissima spatia propagandos, tum in abditis domorum recessibus per occultioris ingenii machinamenta clam palamve sermocinandi modus et ratio traditur, tum denique in Bellorum tumultibus singularis huiusmodi Organorum Usus, et praxis per novam Phonologiam Describitur...* per Rudolphum Dreher. Campidoniae 1673.

4 La speculazione sul dualismo suono-luce, che si propone di indagare la struttura acustica attraverso il modello dell'ottica geometrica, viene trattato a fine Cinquecento da Giambattista della Porta nel testo *Magia naturalis* e ripreso quasi trent'anni dopo dal gesuita Giuseppe Biancani, che si può considerare il fondatore dell'acustica geometrica. Quest'ultimo all'interno del trattato *Sphaera Mundi* dedica il capitolo *Echometria* all'analisi del fenomeno del suono in cui istituisce le fondamenta teoriche per comprendere il comportamento del suono all'interno dello spazio e nei confronti dell'aria. G. Biancani, *Sphaera mundi, seu Cosmographia, demonstratiua, ac facili methodo tradita: in qua totius mundi fabrica, vna cum nouis, Tychonis, Kepleri, Galilaei, aliorumque astronomorum adinuentionibus continetur...*, Bononia. Bologna 1620.

5 Mario Bettini nel Libro X *Sonimetria* del suo *Apiaria* sviluppa ulteriormente le riflessioni del suo predecessore Biancani, comprendendo che

come il raggio sonoro, come quello luminoso, giunge all'uditore attraverso tre forme: linea diretta, linea riflessa e linea rifratta, di cui calcolo esattamente gli angoli di rifrazione e i punti colpiti applicando virtuosamente la geometria euclidea. M. Bettini, *Apiaria vniuersae philosophiae mathematicae, in quibus paradoxa, et noua pleraque machinamenta ad vsus eximios traducta, et facillimis demonstrationibus confirmata...*, Bononiae. Bologna 1642.

6 Cfr. P. Gozza, "I suoni taumaturghi. Un'estetica musicale barocca dello spossessamento" in *MUSICA E STORIA*, 2007, XV/2. Atti del convegno "Le Fonti dell'estetica musicale. Nuove prospettive storiche", Venezia, 26-28 ottobre 2006, pp. 417-441.

7 Per gli aspetti iconografici delle opere di Athanasius Kircher: cfr. L. Tongiorgi Tomasi, "I frontespizi delle opere di Kircher" in M. Casciato, M.G. Ianniello, M. Vitale (a cura di), *Enciclopedismo in Roma Barocca*, Marsilio Editori. Venezia 1986, pp. 165-175; A. Deutsch, "Iconografia Kircheriana" in E. Lo Sardo (a cura di) *Athanasius Kircher: Il Museo del Mondo*, Edizioni De Luca. Roma 2001, pp. 355-363; P. Gargiulo, "La musica nei trattati tra Cinquecento e Seicento", in C. Fiore (a cura di) *Il libro della musica*, L'Epos. Palermo 2004, pp. 333-347; R. P. Ciardi, L. Tongiorgi Tomasi, "La scienza illustrata: osservazioni sui frontespizi delle opere di Athanasius Kircher e di Galileo Galilei" in *Annali dell'Istituto storico italo germanico in Trento* n 11/1985, Il Mulino. Bologna 1985, pp. 69-77.



1. Frontespizio della *Phonurgia Nova* di A. Kircher, 1673.

sull'udito. In questo contesto "vedere" il suono acquisisce un valore estetico dalla preziosa singolarità, questa è la sfida che probabilmente ha entusiasmato il gesuita Kircher.

Considerando l'importanza delle tavole illustrative per i testi di filosofia naturale secenteschi, si può supporre che la loro creazione sia resa possibile da un'intensa collaborazione tra l'autore e l'incisore, in accordo con lo stampatore; quindi non sarebbe errato pensare che Kircher sia stato impegnato personalmente nell'elaborazione dei frontespizi⁸ dei suoi testi, per regalare al lettore un fitto rebus di immagini che potesse offrire suggestioni sugli elementi esposti nel testo e sulla metodologia con cui sono stati affrontati. L'apriporta e il frontespizio rappresentano i due passaggi obbligati che il lettore deve oltrepassare per addentrarsi nei testi secenteschi; come archi effimeri, queste iconografie sono una sorta di soglia liminale del percorso sacrale⁹. A differenza di altri

8 Non essendo uniforme la definizione di apriporta e di frontespizio, in questo saggio si fa riferimento al doppio titolo barocco in cui per frontespizio si intende la pagina figurata che precede l'inizio del libro e per antiporta la pagina figurata che precede il frontespizio. L'indicazione metodologica è stata delineata da A. Deutsch, 2001, *op. cit.*, nota 1, pag. 362.

9 *le frontispice, comme les "architectures éphémères" qui ponctuent un itinéraire sacré, balise l'espace orienté du livre en son point le plus sensible: le seuil.* In M. Fumaroli, "Reflexions sur quelques frontispices gravés d'ouvrages de rhétorique et éloquence (1594-1641)", in *Bulletin de*

frontespizi, più semplici e puramente decorativi¹⁰, quelli del gesuita sono complessi e ricchi di indizi e, restringendo il campo di indagine alla *Phonurgia Nova* e alla *Musurgia Universalis*, è possibile rilevare che quanto espresso dall'incisore non sia molto lontano dalle rappresentazioni iconografiche delle feste secentesche, ricche di elementi in movimento con espressioni sonore, coreografiche e spettacolari¹¹.

I frontespizi kircheriani rispondono a una duplice esigenza essenziale nell'estetica gesuita secentesca, se da un lato seguono il gusto barocco con una forte teatralità dell'immagine, dall'altra rispettano anche i suggerimenti dalla *Ratio Studiorum*¹² per cui l'immagine rappresenta un persuasivo strumento didattico, oltre ad acquisire valore all'interno di alcuni esercizi spirituali di Ignazio di Loyola che consistono nella ricreazione ed evocazioni di immagini interiori¹³.

Tornando al frontespizio della *Phonurgia nova*, (immagine 1) l'ambiente che si svela al lettore è un campo di guerra sonoro, una cavalcata del possesso del suono, di cui l'incisore è riuscito a fotografare a bulino un istante significante. Una breve analisi dell'immagine permette di individuare alcune importanti suggestioni per comprendere l'uso del suono nel suo aspetto spettacolare, già evidenziato da De Sepi il quale, a proposito del testo, scrive:

Attraverso prodigiosi effetti di suoni e proprietà acustiche e attraverso macchine sonore, può instaurarsi una comunicazione reciproca su qualunque argomento segreto o palese, sia tra le pareti domestiche, sia all'esterno, in luoghi distanti¹⁴.

Al centro dell'immagine è posizionata la figura della Fama che domina la scena ed è generatrice di effetti sonori dalle qualità magnetiche di attrazione e repulsione. La Fama invade di suoni il paesaggio che la circonda soffiando in una *tuba stentoro-phonica*, la cui estremità è colpita da un raggio/soffio divino, rimarcando il concetto kircheriano per cui *sonus lucis simia est*.

Lo stretto legame tra luce e suono è subito espresso nella prima immagine della *Phonurgia Nova*, ed è opportuno sottolineare, già all'inizio dell'analisi, che tale rapporto non

la Société de l'Histoire de l'Art Français, 1975, pag. 19.

10 Per un confronto iconografico con Galileo Galilei è possibile analizzare il *Sidereus Nuncius* pubblicato a Venezia da Tommaso Baglioni nel 1610 o l'antiporta del *Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo* pubblicato a Firenze da Giovan Battista Landini nel 1632.

11 Per le feste barocche e la loro iconografia: cfr. S. Carandini, M. Fagiolo Dell'Arco, *L'effimero barocco: strutture della festa nella Roma del '600*, Bulzoni. Roma 1977-78; S. Tozzi (a cura di) *Feste barocche: per inciso: immagini della festa a Roma nelle stampe del Seicento*, Artemide. Roma 2015.

12 *Ratio Studiorum* è il testo di riferimento per la formazione dei gesuiti edito nel 1599. Esso rappresenta il primo ordinamento didattico e da subito assume un ruolo egemone nella definizione dei progetti educativi dell'istituzione: Cfr. G.P. Brizzi, *La Ratio Studiorum. Modelli culturali e pratiche educative dei Gesuiti in Italia tra Cinque e Seicento*, Bulzoni. Roma 1981.

13 Per approfondimenti vedi A. Herbert (a cura di), *Sant'Ignazio di Loyola: esercizi spirituali*, Segretariato Nazionale dell'Apostolato della preghiera. Roma 2000.

14 G. De Sepi, *Romanii Collegijs Musaeum Celeberrimum cuius mahnnae antiquariae rei...* Ex Officina Janssonio-Waesbergiana. Amsterdam 1678.

rappresenta solo uno strumento di conoscenza, bensì un vero e proprio spunto teologico. La luce è, infatti, espressione diretta di Dio, come esplicitato nel frontespizio dell'*Ars Magna Luci set Umbræ*¹⁵. La luce divina che invade lo spazio illumina le scienze, la medicina, la matematica, la teologia, la musica e le altre discipline; alcune suggestioni per abbracciare la concezione teologica della luce in epoca barocca sono offerte dalle Sacre Scritture, come nel Vangelo di Giovanni in cui si legge che

la luce è venuta nel mondo, ma gli uomini hanno amato più le tenebre che la luce, perché le loro opere erano malvagie. Chiunque infatti fa il male, odia la luce, e non viene alla luce perché le sue opere non vengano riprovate. Invece chi fa la verità viene verso la luce, perché appaia chiaramente che le sue opere sono state fatte in Dio¹⁶.

E nel salmo 35 (36)

È in te la sorgente della vita,
alla tua luce vediamo la luce.

La contrapposizione tra luce e ombra, ossia tra il bene e il male si estende anche nel sonoro in cui il suono è messaggio di Dio e voce di Verità e Salvezza.

Risulta evidente dal prologo iconografico la vocazione spettacolare che si attribuisce al suono, inteso come elemento essenziale nell'atmosfera teatrale barocca. Al lato sinistro dell'immagine, poggiati al suolo, si vedono strumenti musicali e una maschera simboleggiante i culti dionisiaci espressi dalla danza dei satiri, e sulla collina del Parnasso Apollo è impegnato a intrattenere le nove muse attraverso la musica, ossia il suono nel suo aspetto disciplinato dall'armonia. Quest'ultima immagine è cara all'iconografia secentesca e a Poussin¹⁷, attento conoscitore della sensibilità gesuita¹⁸ e della figura di Eco nell'iconografia¹⁹.

Nella parte destra è evidente la rappresentazione del fenomeno dell'eco, il suo raggio si riflette sul pilastro che sorregge la Fama, mentre nello sfondo sinistro dell'immagine il suono è rappresentato nel suo utilizzo nella caccia, alle spalle dell'immagine si apre un golfo in cui Poseidone e le Nereidi suonano anch'esse il corno.

Il cielo è un concerto di trombe e di altri strumenti musicali che incorniciano Dio emittente di luce e, quindi, di suono²⁰.

Nella dedica di Athanasius Kircher a Leopoldo I Impe-

ratore è possibile rintracciare una lettura dell'immagine in cui la voce altisonante della tuba scuote la volta celeste con polifonie di suoni di corni e di tibie, così come le anime e le orecchie degli uditori, cantando le virtù eroiche dell'Imperatore²¹.

Come evidenziato da Gozza²² questa dedica risuona come una dichiarazione di guerra sonora, in cui lo spazio circostante viene invaso dal suono vibrante e spettacolare della tromba kircheriana, percorrendo gli spazi e assumendo il suo valore spettacolare nella propagazione dell'eco che invade un mondo riflettente e sonoro. Nell'immagine di Leopoldo I all'interno della *Musurgia Universalis*, l'Imperatore è immerso in un ambiente dominato da suoni, gli elementi rappresentati possono ricordare quelli che dominano le feste barocche, la quale doveva apparire come un concerto selvaggio e dirompente di suoni. (Immagine 2)

Rumori, spari, tamburi, fiati costituiscono la cornice della vita pubblica barocca, come risulta nell'incisione della festa organizzata a Piazza di Spagna nel 1687, in occasione della guarigione di Luigi XIV²³ in cui sono presenti numerose tracce sonore visibili come i fuochi d'artificio che creavano un evento clamoroso, capace di colpire con violenza e stupore gli spettatori, con un tuono che accompagnava lo squarcio nel cielo. La componente sonora è chiaramente rappresentata anche nelle raffigurazioni delle cavalcate per il possesso o, meglio ancora, in quelle del carnevale come testimonia l'incisione del palco allestito per Cristina di Svezia nel 1656²⁴, in cui lo spettatore era disorientato dalle centinaia di voci contrastanti e urlanti, ruote di carri si univano ai gruppi che suonavano i tamburi, ai musicisti, ai cani ululanti e alle compagnie di girovaghi che attiravano il pubblico in mezzo a tutto quel paesaggio sonoro eccitante e confuso.

L'ambizione di rendere il selvaggio suono un fenomeno dominato e performante è espresso anche nel frontespizio della *Musurgia Universalis*, in cui la Poesia, o forse la Musica, siede sul globo terrestre reggendo una lira e una *syrix*²⁵,

21 A. Kircher, 1673, op.cit., "Valido tubae clangore exaltabo vocem meam, classicorum polyphonismo Coeli verticem concutiam, Cornuum Tibiarumque Martiali fragore animos auresque; Auditorium perstringam; praepotenti, inquam, illa virtutum heroicarum Tuba Peanea canam, qua Religiosissimus Leopoldus I Romanorum Imperator semper Augustus, raro exemplo Mundo inclarescit" citato in P. Gozza, 2010, op. cit., pag. 74.
22 ibidem

23 Acquaforte di V. Mariotti e S.F. De Lino, Chiesa della Trinità dei Monti e Piazza di Spagna addobbate per la festa per la guarigione di Luigi XIV, Fondo *Avvenimento* del Museo di Roma Palazzo Braschi. Per uno studio approfondito dell'occasione: cfr. S. Carandini, M. Fagiolo Dell'Arco, 1977, op. cit., pp. 310-314, A. Muñoz, *Il Museo di Roma*, a cura del Governatorato di Roma. Roma 1930, pag. 56

24 Acquaforte di G.B. Falda, *Palco allestito per Cristina di Svezia in occasione del Carnevale*, Fondo *Avvenimento* del Museo di Roma Palazzo Braschi. Per uno studio approfondito dell'occasione: cfr. S. Carandini, M. Fagiolo Dell'Arco, 1978, op. cit., fig. 540; S. Tozzi, *Incisioni barocche di feste e avvenimenti. Giorni di allegrezza*, Gangemi. Roma 2002, pp. 158-161.

25 Strumento considerato da Platone un aiuto per alleviare la fatica dei pastori, viene spesso ricordato perché costituisce il punto di partenza per la fabbricazione dell'unico strumento musicale meccanico dell'antichità. Cfr: G. Comotti, *La Musica nella cultura greca e romana*, Vol.I, E.D.T. Edizioni di Torino. Torino 1991, pag. 76.

15 A.Kircher, *Ars magna lucis et vmbrae...*, sumptibus Hermanni Scheus : ex typographia Ludouici Grignani. Roma 1646.

16 Il testo è tratto dal Vangelo di Giovanni capitolo 3 paragrafo 19-21.

17 Si fa riferimento a *Apollo e le nove muse* di Nicolas Poussin ora conservato al Museo del Prado di Madrid.

18 La vicinanza di Poussin alla posizione della Compagnia di Gesù e il loro rapporto sono analizzati in P. Santucci, *Poussin: tradizione ermetica e classicismo gesuita*, 10-17 Cooperativa Editrice. Salerno 1985.

19 Per approfondimenti sulla rappresentazione della ninfa Eco: cfr. P.Gozza, *Imago Vocis*, Mimesis. Milano 2010; P. Gozza, "Il suono dipinto. L'Eco di Poussin e dei Moderni" in *Presenze dell'Antico nell'Immaginario Musicale del Rinascimento*, "Musica e Storia", Vol. XV, 1., Il Mulino. Venezia, Bologna: Fondazione Ugo e Olga Levi 2007, pp. 103 – 114.

20 Cfr. R.P. Ciardi, L. Tongiorgi Tomasi, 1985., op. cit., pp. 72-73.



2. Immagine di dedica all'Imperatore Leopoldo I in *Musurgia Universalis* di A. Kircher, 1650.

il paesaggio che si prospetta anche qui è invaso dal sonoro in cui l'armonia musicale è corrisposta dall'armonia celeste. Al di sotto della volta celeste, sulla terra, vengono illustrati gli aspetti terreni del suono, in cui un pastore, dominando la natura, provoca l'eco, rappresentato dalla riflessione sul Parnasso, delle parole recitate *pascite ut ante boves*²⁶ in cui le ultime quattro lettere di *boves* si ripetono fino ad arrivare all'orecchio all'altro pastore. (Immagine 3)

In primo piano due figure suggeriscono al lettore di adentrarsi nel mondo sonoro. A sinistra Pitagora invita a confrontarsi da un lato con il suo teorema e dall'altro con i fabbri, a cui egli, padre della teoria musicale, lega l'esperienza dei rapporti numerici, attribuendogli il merito di avergli suggerito il rapporto tra altezza del suono e peso²⁷. Alla destra troneggia una figura femminile circondata da strumenti musicali²⁸ di ancora non chiara attribuzione, per alcuni intesa come la musa Calliope, per altri come Musica o Santa Cecilia²⁹. L'Unione della teoria e della pratica musicale indica al lettore la vocazione enciclopedica del trattato. In cielo una corona di angeli racchiude, come nella *Phonurgia Nova*, il triangolo espressione del Divino irradiante di luce musicale

26 A. Deutsch, 2001, op. cit., pag. 363, nota 26.

27 Per approfondire la teoria musicale di Pitagora: cfr. F. De Siena, *Pitagora e la musica*, L'autore Libri Firenze. Firenze 2006.

28 Ivi, pp. 10-16.

29 C. Pangrazi, *La Musurgia universalis di Athanasius Kircher: contenuti, fonti, terminologia*, Olschki. Firenze 2009, pag. 13.



3. Frontespizio della *Musurgia Universalis* di A. Kircher, 1650.

il mondo terreno.

Questa tripartizione dello spazio nelle due immagini può riferirsi alla divisione boeziana di musica celeste, umana, terrena e, in ultimo, strumentale.

DALLA MUSURGIA UNIVERSALIS ALLA PHONURGIA NOVA.

I motivi che spingono il gesuita a redigere un ulteriore testo, successivamente alla trattazione enciclopedica della *Musurgia Universalis*, teso a esplorare tutte le possibili applicazioni del suono nasce probabilmente dal desiderio di riappropriarsi dell'invenzione della tromba parlante che, insieme al cannocchiale galileiano, rappresenta uno dei simboli del potere taumaturgico della scienza nella cornice barocca. La paternità della *tuba stentoro-phonica* viene annunciata da Samuel Morland che ne proclama l'invenzione il 9 giugno 1670 all'interno di una seduta della Royal Society di Londra³⁰. Per vedersi riconosciuta la priorità dell'invenzione, Kircher si avvale di due prove: la prima consiste nella ricostruzione grafica nell'*Ars Magna Lucis et Umbrae* del 1646 della tromba parlante che Alessandro Magno avrebbe utilizzato per parlare al suo esercito, la seconda riporta l'esperienza del condotto acustico fatto installare dal gesuita

30 Il testo di Samuel Morland a cui si fa riferimento è: S. Morland, *An Account of the speaking trumpet*. London 1671.

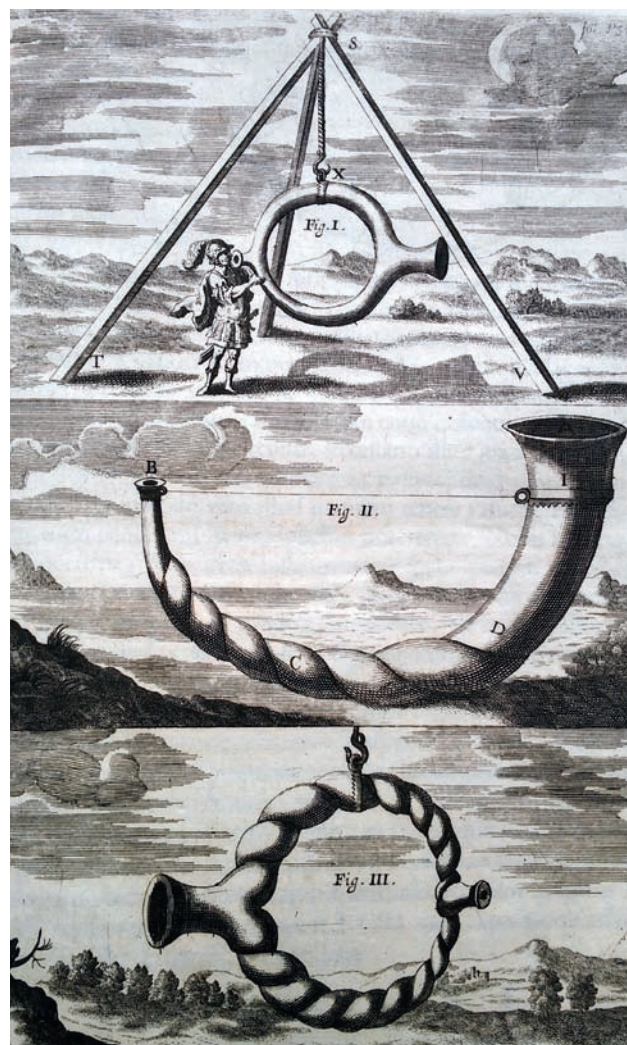
nel 1646 al Collegio Roma, con cui poteva parlare con il portiere rimanendo in camera³¹.

SPETTACOLARITÀ E MACCHINE SONORE

Con le macchine presenti all'interno del Museo del Collegio Romano, raffinatamente rappresentate nella *Phonurgia Nova*, Kircher apre le porte al meraviglioso ricreando la natura attraverso le sue stesse leggi. Il suono si tramuta in arte magica dal valore taumaturgico in luogo ideale in cui sono consentiti l'eccesso e il virtuosismo. Il suono invade lo spazio e la vista, mostrando un mondo sonoro interiore al lettore/spettatore dominato dai meravigliosi effetti delle nuove tecnologie acustiche capaci di addomesticare la selvaggia natura della ninfa *Echo*.

La collocazione ideale delle macchine di Kircher è un luogo in cui è possibile ammirarle e rimanerne stregati, in cui arte e natura si incontrano con scienza e sapere, in cui risultano dominanti i valori estetici fondati sulla sorpresa, sulla simulazione e sull'inganno³², il *Museaeum Kircherianum*. Al suo interno il visitatore può perdersi in una realtà artificiale composta reperti archeologici e orientali sapientemente miscelati con macchine spettacolari; queste ultime giocavano un ruolo centrale in cui la scienza sperimentale si rivestiva di caratteristiche proprie della magia artificiale³³. Le macchine presenti all'interno del tempio di Kircher sono espressione dell'interesse barocco per la magia artificiale trascurata dalla scienza, in cui il comune denominatore è quello di celare le cause di un effetto visivo e sonoro mostrato al visitatore. Grazie al catalogo del Museo redatto da Giorgio De Sepi, è possibile conoscere alcune macchine sonore presenti all'interno della galleria tra cui l'organo animato da un timpano automatico che imita l'armonia di uccelli di ogni genere e il famoso oracolo delfico o statua parlante, il più grandioso fra i marchingegni realizzati.³⁴

La *Musurgia Universalis* e la *Phonurgia Nova*, sono testi ricchi di immagini sonore in cui la macchina e lo strumento acquistano un valore taumaturgico ed estetico. Il corno di Alessandro Magno, accennato poco sopra, capace di emettere un suono così potente da chiamare a raccolta l'esercito disperso nel raggio di un miglio italiano, rappresenta una delle immagini sonore più rilevanti della *Phonurgia Nova*. La ricostruzione, attraverso ricerche condotte da Kircher nella Biblioteca Vaticana sul testo *Secreta Aristotelis ad Alexandrum Magnum*, ipotizza che la circonferenza del corno fosse all'incirca di quarantacinque palmi e, non avendo altre infor-



4. De cornu Alexandri Magni. *Phonurgia Nova* di A. Kircher, 1673, pag. 133.

mazioni, deduce che lo strumento fosse agganciato tramite un anello al sostegno STV, così da renderne possibile l'orientamento.³⁵ (Immagine 4)

Le immagini delle macchine sonore presenti nella *Phonurgia Nova* acquistano valore se comprese unitamente alla descrizione degli effetti spettacolari prodotti. Al capitolo X dal titolo *De variis aliis artificijs mirificis, quae dictorum tuborum beneficio fieri possunt, et dicitur Magia Phonurgica*³⁶ si può ammirare un tubo conico fissato su un piedistallo mobile. All'interno del tubo si nasconde un artificio fonurgico in cui è inserito il *machinulam*, realizzato in legno di pino, a cui sono fissate quindici corde di minugia al risonatore.

Lo scopo della macchina sonora è quello di essere posizionata su un campanile in modo da permettere alla polifonia invadere lo spazio in ogni direzione. Come evidenziato dall'immagine, il funzionamento assegna il ruolo principe al vento, incaricato di far ruotare il tubo sul perno e animare con il suo soffio le corde. Il suono creato e amplificato dal tubo si diffonde nella natura stessa che lo ha generato. Gli

31 P. Barbieri, "Athanasius Kircher, *Phonurgia Nova*", in ed. M. Fagiolo, P. Portoghesi (a cura di) *Roma Barocca. Bernini, Borromini, Pietro da Cortona*, Electa. Milano 2006, pag. 306.

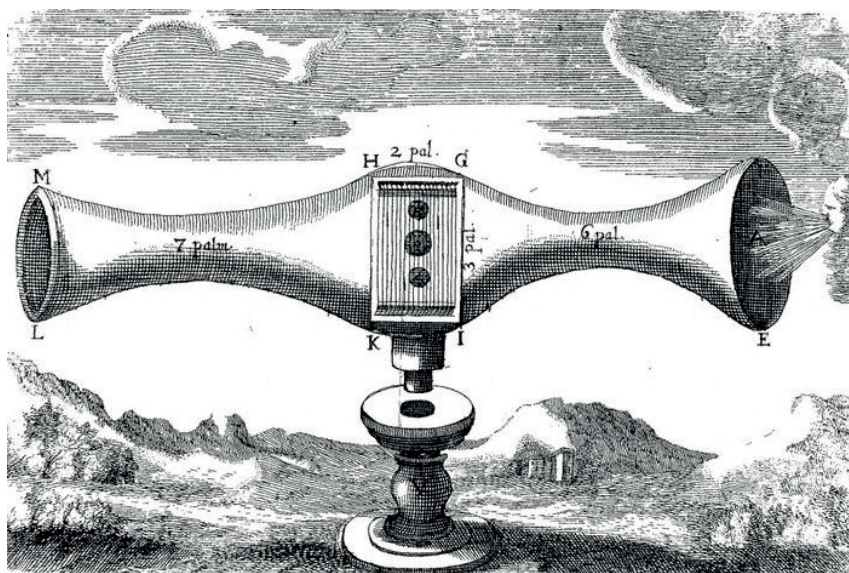
32 P. Gozza, 2010, op. cit., pag. 80-84.

33 Per approfondimenti sulle macchine e la cultura barocca: M.J. Gorman, N. Wilding, "Athanasius Kircher e la Cultura Barocca della Macchine" in E. Lo Sardo, *Athanasius Kircher: Il Museo del Mondo*, Edizioni De Luca. Roma 2001, pag. 217-239.

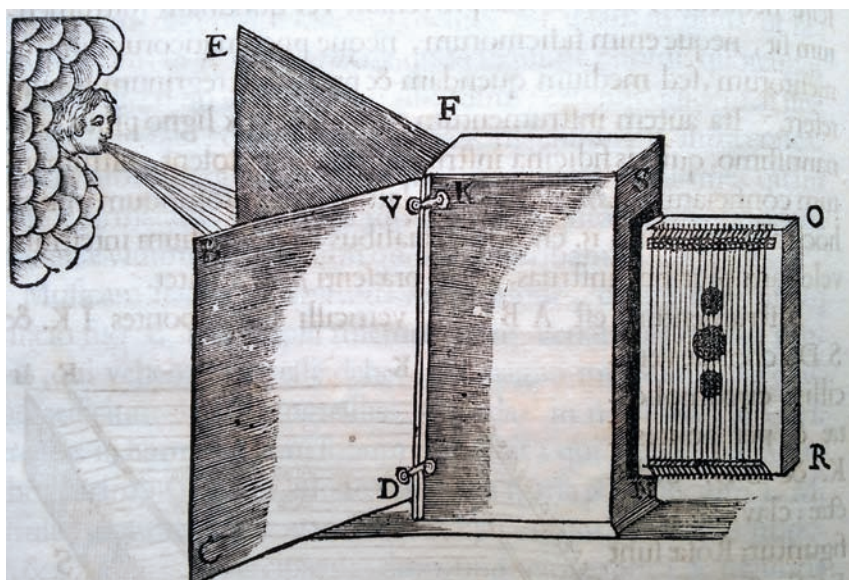
34 G. De Sepi, *Romanii Collegijs Musaeum Celeberrimum cuius mahnnae antiquariae rei...* Ex Officina Janssonio-Waesbergiana. Amsterdam 1678, pag. 60.

35 Cfr. A. Kircher, 1673, op. cit., pp. 132-134; E. Lo Sardo, 1999, op. cit., pp. 207-209.

36 A. Kircher, 1673, op. cit., pag. 144.



5. Tubum concum it a adornare, ut novam, peregrinam, et omnibus incognitam harmoniam in remota spatia exhibeat. *Phonurgia Nova* di A.Kircher, 1673, pag. 144.



6. Machinam Harmonicam automatam. *Phonurgia Nova* di A.Kircher, 1673, pag. 146.

spettatori, magari pur capendo da dove arrivi il suono, saranno incerti su come venga prodotto l'artificio³⁷.

Lo stupore dato dal piacere sensibile e dal piacere intellettuale è ispirazione anche per la progettazione dell'arpa eolica, attrattiva del Museo e macchina musicale ambiziosa e occultata. L'arpa eolica è un prisma sonoro, come lo definisce Paolo Gozza, che sfruttando l'aria tramuta la forza naturale in magia producendo complesse melodie e accordi³⁸. (Immagine 5)

Anche la macchina armonica automatica³⁹ sfrutta il vento,

37 Ivi. Pag.144 "Dum, unde tam exotica et lugubris Musica proveniat, nescii prodigiosum quemdam polyphonismum e caelo delapsum absentes et longe dissiti existimabunt; praesentes vero machinam quidem intuebuntur, sed, qua arte et industria sonus producatur, suspensi haerebunt".Cfr. P.Gozza, 2010, *op. cit.*, pag.87.

38 P. Gozza, 2010, *op. cit.*, pag.88.

39 A. Kircher, 1673, *op. cit.*, pag.146.

elemento naturale invisibile e selvaggio, ed è una delle attrazioni maggiori del Museo del Collegio Romano, che può produrre complesse melodie grazie alla difrazione acustica dell'aria che entra all'interno del prisma sonoro⁴⁰. (Immagine 6)

Altre macchine, oggetti e congegni sonori invadono la *Phonurgia Nova*, ma prima di concludere è opportuno riportare altre due macchine sonore che vengono illustrate però nella *Musurgia Universalis*, all'interno del Liber IX dedicato alla *Magia Phonocamptica*.

La ruota cembalaria presente nella *Musurgia universalis* (immagine 7) è la rappresentazione del congegno visibile nella Chiesa Maggiore del Monastero di Fulda, il quale unisce la fascinazione del visivo a quella del sonoro. La stella pende dalla cupola e sembra essere sospesa in aria grazie all'utilizzo di funi di seta intrecciate, collegate ad un'asta girevole accordata a una ruota che viene mossa grazie ad un uomo che cammina su di essa. La stella, con le sue quattordici punte, gira e, grazie ai numerosi campanelli che ne rivestono le punte, invade lo spazio con il suono che produce arrivando alle orecchie attraverso un suono violento ma allo stesso momento dolce e piacevole. Kircher ne riproduce accuratamente tutte le misure e gli elementi in modo da assicurarne una chiara guida per una possibile ricostruzione, così come subito dopo dà indicazione di un organo automatico capace di emettere i suoni dei versi di animali e i canti degli uccelli (immagine 8)⁴¹. Questo organo

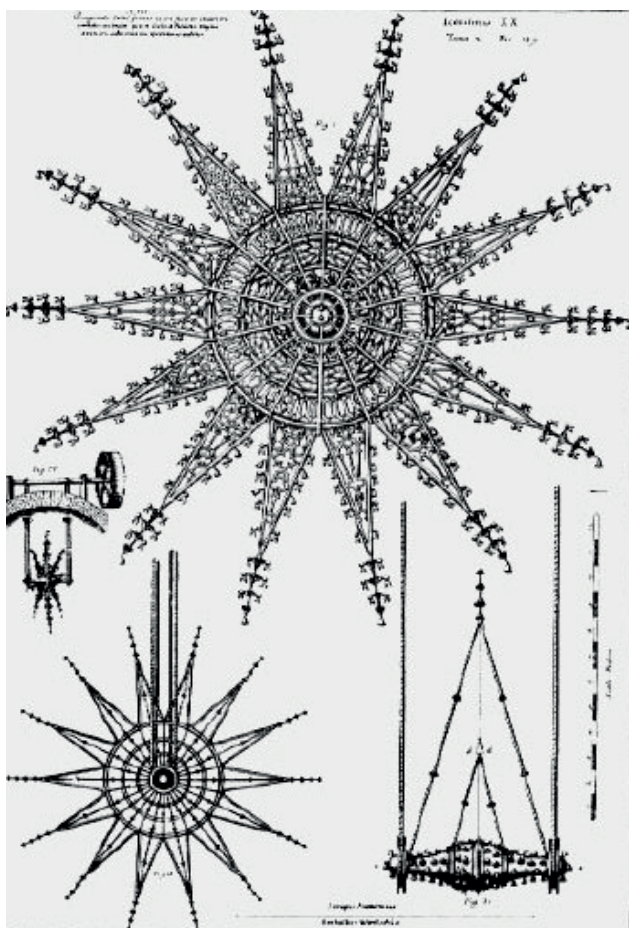
ha una chiara vocazione teatrale e può essere compreso nella sua applicazione alla produzione sonora per la scena. I canti degli uccelli sono stati molto utilizzati all'interno della produzione teatrale secentesca, come nel *Rubenus* di Mario Bettini⁴². Il movimento del cuculo e l'emissione sonora dell'organo è alimentata dall'energia fornita dall'acqua e dal vento. La riproduzione del canto degli uccelli è possibile grazie il movimento della ruota fonatoria PQNM⁴³. Kircher utilizza la natura stessa per riprodurla e imitarla, tramutandola, come un'alchimista acustico, in artificio creando uno stupore avvalorato da valori pedagogici intrisi di magia artificiale.

40 P. Gozza, 2010, *op. cit.*, pag.88.

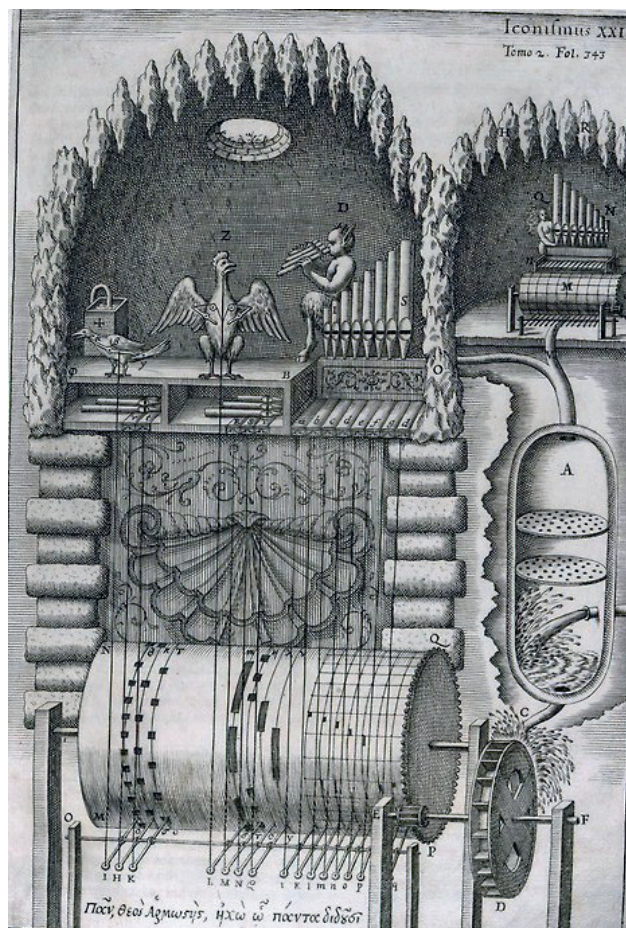
41 E. Lo Sardo, 1999, *op. cit.*, pp. 188-192.

42 M. Bettini, *Rubenus hilarotragoedia satyropastoralis*, Bononiae. Bologna 1631.

43 E.Lo Sardo, 1999, *op. cit.*, pp. 193-194.



7. De Rotis pensili bus Cymbalays. *Musurgia Universalis* di A.Kircher, 1650, pp. 338-339.



8. Machinam automatam. *Musurgia Universalis* di A.Kircher, 1650, pp. 342-343.

Si ringrazia per la concessione delle immagini la Biblioteca del Dipartimento di Matematica “Guido Castelnuovo” della Sapienza Università di Roma.

BIBLIOGRAFIA

Fonti

Bettini M., *Apiaria vniuersae philosophiae mathematicae, in quibus paradoxa, et noua pleraque machinamenta ad vsus eximios traducta, et facillimis demonstrationibus confirmata...*, Bononiae. Bologna 1642.

Bettini M., *Rubenus hilarotragoedia satyropastoralis*, Bononiae. Bologna 1631.

Biancani G., *Sphaera mundi, seu Cosmographia, demonstratiua, ac facili methodo tradita: in qua totius mundi fabrica, vna' cum nouis, Tychonis, Kepleri, Galilaei, aliorumque astronomorum adinuentis continetur...*, Bononia. Bologna 1620.

De Sepi G., *Romanii Collegijs Musaeum Celeberrimum cuius mahnae antiquariae rei...* Ex Officina Janssonio-Waesbergiana. Amsterdam 1678.

Kircher A., *Ars magna lucis et vmbrae...* Sumptibus Hermann Scheus: ex typographia Ludouici Grignani. Roma 1646.

Kircher A., *Musurgia universalis sive Ars magna consoni et dissoni in 10. libros digesta. Qua vniuersa sonorum doc-*

trina, et philosophia, musicaeque tam theoricæ, quam practicae scientia, summa varietate traditur... Ex typographia haeredeum Francisci Corbelletti. Roma 1650.

Kircher A., *Phonurgia nova sive Coniugium mechanico-physicum Artis et naturae Paranympa Phonosophia Concinnatum; qua uniuersa sonorum natura, proprietates, vires effectuumque prodigiosorum Causae, nova et multiplice experimentorum exhibitione enucleantur; Instrumentorum Acusticorum, Machinarumque ad Naturae prototypum adaptandarum, tum ad sonos ad remotissima spatia propagandos, tum in abditis domorum recessibus per occultioris ingenii machinamenta clam palamve sermocinandi modus et ratio traditur, tum denique in Bellorum tumultibus singularis huiusmodi Organorum Usus, et praxis per novam Phonologiam Describitur...* per Rudolphum Dreher. Campidoniae 1673.

Morland S., *An Account of the speaking trumpet*. London 1671.

Bibliografia critica

Barbieri P., “Athanasius Kircher, *Phonurgia Nova*”, in ed. Fagiolo M., Portoghesi P. (a cura di) *Roma Barocca. Bernini, Borromini, Pietro da Cortona*, Electa. Milano 2006.

Brizzi G.P., *La Ratio Studiorum. Modelli culturali e pratiche educative dei Gesuiti in Italia tra Cinque e Seicento*, Bulzoni. Roma 1981.

Carandini S., Fagiolo Dell’Arco M., *L’effimero barocco:*

strutture della festa nella Roma del '600, Bulzoni. Roma 1977-78.

Ciardi R.P., Tongiorgi Tomasi L., “La scienza illustrata: osservazioni sui frontespizi delle opere di Athanasius Kircher e di Galileo Galilei” in *Annali dell'Istituto storico italo germanico in Trento* 11/1985, Il Mulino. Bologna 1985.

Comotti G., *La Musica nella cultura greca e romana*, Vol.I, E.D.T. Edizioni di Torino. Torino 1991.

De Siena F., *Pitagora e la musica*, L'autore Libri Firenze. Firenze 2006.

Deutsch A., “Iconografia Kircheriana” in Lo Sardo E. (a cura di) *Athanasius Kircher: Il Museo del Mondo*, Edizioni De Luca. Roma 2001.

Gorman M.J., Wilding N., “Athanasius Kircher e la Cultura Barocca della Macchine” in Lo Sardo E., *Athanasius Kircher: Il Museo del Mondo*, Edizioni De Luca. Roma 2001.

Gozza P., “I suoni taumaturghi. Un'estetica musicale barocca dello spossamento” in *MUSICA E STORIA*, 2007, XV/2. Atti del convegno “Le Fonti dell'estetica musicale. Nuove prospettive storiche”, Venezia, 26-28 ottobre 2006.

Gozza P., “Il suono dipinto. L'Eco di Poussin e dei Moderni”, in *Presenze dell'Antico nell'Immaginario Musicale del Rinascimento*, “Musica e Storia”, Vol. XV, 1., Il Mulino. Venezia, Bologna: Fondazione Ugo e Olga Levi 2007.

Gozza P., “Musica e Scienza,” in *Il Contributo italiano alla storia del Pensiero-Scienze*, Enciclopedia Italiana Treccani. Roma 2013. Accesso 20 giugno, 2015, http://www.treccani.it/enciclopedia/musica-e-scienza_%28Il_Contributo_Italiano_alla_storia_del_Pensiero:_Scienze%29/-.

Gozza P., *Imago Vocis*, Mimesis. Milano 2010.

Herbert A. (a cura di), *Sant'Ignazio di Loyola : esercizi spirituali*, Segretariato Nazionale dell'Apostolato della preghiera. Roma 2000.

Lo Sardo E., *Iconismi et mirabilia da Athanasius Kircher*, Edizioni dell'elefante. Roma 1999.

Fumaroli M., “Reflexions sur quelques frontispices gravés d'ouvrages de rhétorique et éloquence (1594-1641)”, in *Bulletin de la Société de l'Histoire de l'Art Français*, 1975.

Muñoz A., *Il Museo di Roma*, a cura del Governatorato di Roma, Roma 1930.

Gargiulo P., “La musica nei trattati tra Cinquecento e Seicento”, in Fiore C. (a cura di) *Il libro della musica*, L'Epos. Palermo 2004.

Pangrazi P., *La Musurgia universalis di Athanasius Kircher : contenuti, fonti, terminologia*, Olschki. Firenze 2009.

Santucci P., *Poussin: tradizione ermetica e classicismo gesuita*, 10/17 Cooperativa Editrice. Salerno 1985.

Snyder Jon R., *L'estetica del Barocco*, Il Mulino. Bologna 2005.

Tongiorgi Tomasi L., “I frontespizi delle opere di Kircher” in Casciato M., Ianniello M.G., Vitale M. (a cura di), *Enciclopedia in Roma Barocca*, Marsilio Editori. Venezia 1986.

Tozzi S. (a cura di), *Feste barocche : per inciso : immagini della festa a Roma nelle stampe del Seicento*, Artemide. Roma 2015.

Tozzi S., *Incisioni barocche di feste e avvenimenti. Giorni di allegrezza*, Gangemi. Roma 2002.

L'invenzione della fotografia: un'utopia alchemica in epoca illuminista

ROBERTO DE ROMANIS

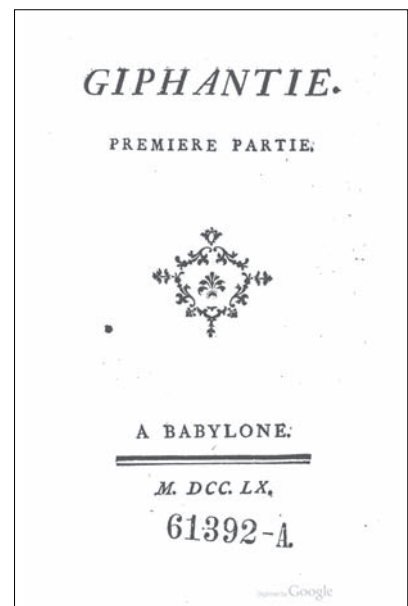
Università degli Studi di Perugia

La lettura di un'utopia, o di un racconto di fantascienza, ci sollecita sempre a mettere in gioco, oltre agli altri sensi coinvolti in ogni atto di lettura, il cosiddetto «senno del poi»¹. All'idea di mondo che un'utopia ci propone diamo cioè il beneficio di un tempo ulteriore, che travalica i limiti del racconto e arriva fino ai nostri giorni. E questo è forse l'aspetto più seducente di ogni narrazione utopica: offrirci uno specchio nel quale noi – qui, ora – possiamo rifletterci e cercare, nel ventaglio dei suoi presagi di futuro, quello che ha saputo meglio intercettare il nostro presente. Ci piace soprattutto intravedere tra le parole di Utopia i desideri e i bisogni che ci hanno generato, o quelle aspirazioni che in un certo non-luogo e non-tempo si sono pur congiunte per partorire il nostro mondo, o almeno certi suoi assetti. Più di ogni altro genere letterario, il discorso utopico ci induce insomma a pensarci iscritti nelle sue intenzioni, come fossimo non solo i destinatari della sua scrittura, non solo i lettori del suo messaggio in bottiglia lanciato nell'agitato mare del tempo, ma gli abitanti delle sue profezie.

Tutto questo per giustificare la mia proposta di lettura di un racconto utopico, appunto, appartenente a un secolo e un contesto fortemente illuminato dalla ragione ma, al tempo stesso, utopicamente «caldo» (per usare una nota categoria di Bronislaw Baczko²). E siccome l'opera in questione non è di certo tra le più note del Settecento francese, converrà spendere due parole per introdurla e per presentarne l'autore. Cominciamo dicendo che essa segue il classico modello narrativo del viaggio e della casuale scoperta di un luogo sconosciuto e improbabile, e del viaggiatore che descrive entrambi a beneficio di chi è rimasto in patria. Si intitola *Giphantie*, è

pubblicata a Parigi nel 1760 in due volumetti in-dodicesimo per complessive 350 pagine³, e un primo aspetto apparentemente curioso è che il frontespizio di tale edizione, pur riportando l'indicazione veritiera della data della pubblicazione, dichiara che l'opera non è stata stampata in Francia ma a Babilonia. E questa è solo la prima di una serie di indicazioni 'a chiave' da decrittare durante la lettura, anche se è probabile che i lettori francesi comprendessero facilmente che dietro quella Babilonia c'era in realtà la loro capitale, Parigi, abituati com'erano

al dibattito sulle condizioni di vita nelle città della Francia, dibattito accesissimo nel quale, proprio un anno prima, qualcuno aveva definito la capitale del loro regno la «Nouvelle Babylone»⁴.



1 Il testo di questo articolo è la versione ampliata, e largamente emendata, di un mio intervento al convegno annuale della Società Italiana degli Studi sul Secolo XVIII dal titolo «I cinque sensi. Conoscenza e rappresentazioni del corpo nel Settecento», tenutosi ad Arcavacata (CS) il 4-6 giugno 2009.
2 B. Baczko, *L'utopia. Immaginazione sociale e rappresentazioni utopiche nell'età dell'Illuminismo* [1978], Torino, Einaudi, 1979, p. 7

3 Charles-François Tiphaigne de La Roche, *Giphantie*, A Babylone [Paris], 1760. Esce subito pure in versione inglese: *Giphantia: or, a view of what has passed, what is now passing, and, during the present century, what will pass, in the world. Translated from the original French, with explanatory notes*, London, 1760, ristampata l'anno dopo a Londra e Dublino. La versione originale del testo è facilmente reperibile in vari siti online. Dall'edizione originale sono tratte tutte le citazioni che seguiranno, con traduzione mia.

4 L.C. Fougeret de Monbron, *La Capitale des Gaules, ou, la Nouvelle Babylone*, 1759. Come farà Tiphaigne, anche Monbron indica come luogo di pubblicazione del suo volumetto una città d'Oriente, 'Bagdat'. Nello

E difatti sembra proprio essere la descrizione critica della situazione in cui versa Parigi-Nuova Babilonia l'intento polemico di questo pamphlet moralistico scritto in forma di resoconto di un viaggio fantastico, o di racconto di un sogno. Il suo viaggiatore e narratore, pur dichiarando di voler descrivere il mirabile universo di *Giphantie* a cui è giunto fortunosamente dopo un uragano, non perde mai di vista il mondo dal quale è venuto, e al quale inevitabilmente finirà per tornare⁵. Il suo sguardo e il suo orecchio, con le protesi di cui tra breve si dirà, sono cioè sempre puntati sulla Francia di Luigi XV e il quadro che ne esce è quello di una corruzione dilagante, di un immiserimento dei valori, di una volgarizzazione dei costumi che hanno raggiunto ogni aspetto della vita sociale, e ogni sapere. La principale causa, dice il viaggiatore, è che «Oggi più che mai, gli uomini – soprattutto a Babilonia – sono molto solleciti a ricercare tutto ciò che può blandire i sensi»⁶, al punto di essere riusciti a degradare persino i sapori tradizionali e a imbastardire i prodotti originari della natura. Il danno, continua il viaggiatore, l'ha generato l'ossessiva ricerca di nuovi piaceri da offrire agli esigenti palati dei nobili e dei nuovi ricchi (e qui il senno di poi, di cui si è detto all'inizio, potrebbe farci scorgere la preistoria della «nouvelle cuisine»), ma pure l'introduzione nell'agricoltura di sementi provenienti dalle colonie (e chissà se qui non vadano invece rintracciate le prime difese del localismo contro una già temuta globalizzazione dei gusti e delle colture).

L'autore di questa *lamentazione* è un personaggio anch'egli poco noto – o, almeno, così è da noi⁷. È un medico di

origine normanna, Charles-François Tiphaigne de La Roche (1722-1774), scienziato poligrafo dagli interessi molteplici che spaziano dalla fisica alla chimica, dalla botanica all'alchimia, dalla filosofia morale alla politica, al funzionamento dei meccanismi che regolano la mente e che determinano sensazioni e sentimenti. Nel suo eclettismo, l'umanista e scienziato La Roche oppone a molta della filosofia a lui contemporanea – soprattutto a quella ateista e materialista dei Moderni – un ritorno all'Antico, a una natura dai poteri assoluti, a una dimensione vitale mistica e occulta lontana parente del naturalismo magico rinascimentale. Sembrerebbe pertanto ben poco illuminista, La Roche, che però è anche dottore ferratissimo in molte delle scienze dell'epoca e sa coniugare nei suoi molti lavori⁸ gli insegnamenti di Locke e di sensisti francesi come Condillac a quelli del Newton scienziato e alchimista – in particolare, il Newton che propone l'ipotesi dell'etere⁹, quello che ipotizza una struttura corpuscolare della materia e della luce, che studia e costruisce specchi concependo un nuovo telescopio (a specchio), e che pure non smette mai di credere in una «Originaria e Riposta Sapienza»¹⁰. Un concetto, quello della materia corpuscolare, basilare in *Giphantie* e che Tiphaigne potrebbe aver ripreso pure da certi autori francesi suoi contemporanei: dal filosofo naturalista Buffon, per fare un solo esempio, che parla di «molecole organiche» e che crede nella generazione spontanea, ma che anticipa a suo modo l'evoluzionismo partecipando al dibattito su come si debba ricostruire la storia geologica e quella umana – per una discussione infervorata che durerà decenni e alla quale anche Tiphaigne partecipa a suo modo, come vedremo, dove spesso un contendente sminuisce il suo oppositore accusandolo di concepire la Storia

stesso anno, esce a Londra la risposta a Monbron: *L'anti-Babylone, ou reponse à l'auteur de la Capitale des Gaules*, di A. de Goudar. A tale dibattito, com'è noto, parteciparono in molti e tra le voci più autorevoli ci sarà pure quella di Rousseau che, di lì a poco, nell'*Émile* definirà Parigi e tutte le città «baratri della razza umana». Per i lettori dell'epoca, l'associazione tra Babilonia e la Parigi di Luigi XV non doveva apparire troppo ermetica anche per altri motivi. La sosteneva ovviamente la voga orientalista che sollecitò alcuni autori, non solo francesi, ad ambientare le loro storie proprio a Babilonia: si pensi, per fare l'esempio più celebre, a Voltaire, ai suoi *Zadig* (1747) e *La princesse de Babylone* (1768), e in particolare a quel *Zadig* convinto di essere bello, bravo e buono, e pertanto meritevole di felicità, proprio come lo sono i presuntuosi 'babilonesi' di Tiphaigne de La Roche.

5 Alla fine del testo, racconta infatti di come, dopo una nuova tempesta, si sia ritrovato misteriosamente in patria, nel Nord-Ovest della Francia e «a seicento stadi da Babilonia» (*Giphantie*, II, p. 174).

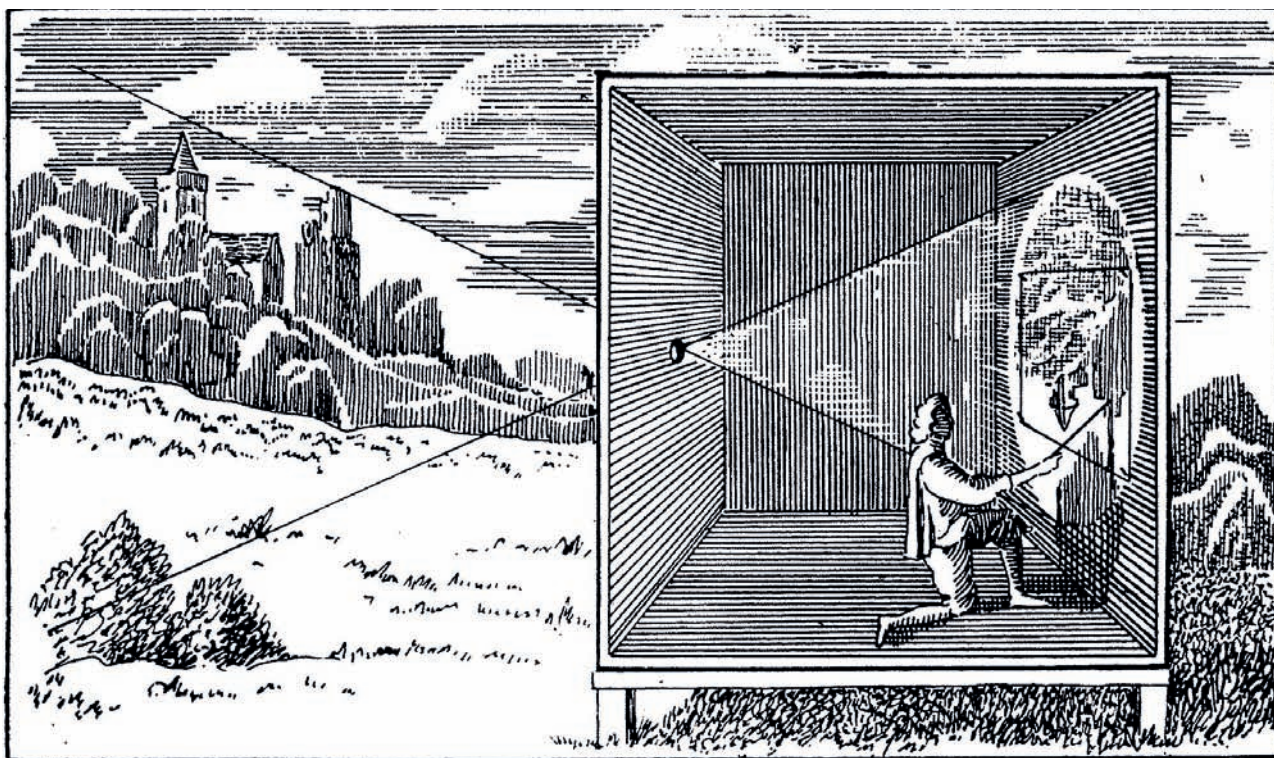
6 *Ibid.*, I, pp. 7-8.

7 In realtà, quasi tutte le sue opere sono ora su *Gallica*, la biblioteca online della Bibliothèque Nationale de France (www.gallica.bnf.fr), e a lui è stato dedicato un recente convegno internazionale della UMR Lire (Unité Mixte de Recherche – Littérature, Idéologies, Représentations XVIIIè-XIXè siècles): «Charles Tiphaigne (de La Roche) et les ambivalences du merveilleux moderne», Université Stendhal Grenoble 3, 25-26 marzo 2010. I suoi atti sono stati pubblicati con il titolo *Imagination scientifique et littérature merveilleuse - Charles Tiphaigne de La Roche*, Édité par Yves Citton, Marianne Dubacq, Philippe Vincent, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2014. Il primo e tuttora il migliore degli studi sulle opere di La Roche rimane comunque quello di Jacques Marx: *Tiphaigne de La Roche. Modèles de l'imaginaire au XVIIIè siècle*, Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles, 1981. Da noi, in uno dei testi canonici sul genere utopico, l'autore di *Giphantie* veniva invece definito «un isolato – ma di quart'ordine: come scrittore e come pensatore» (Aldo Maffey, *Tipologia dell'utopia*, in *L'utopia e le sue forme*, a cura di Nicola Matteucci, Bologna, il Mulino, 1982, p. 43).

8 A proposito delle sue opere, nella presentazione del convegno internazionale della UMR Lire citato sopra (n. 7), si legge: «Ses textes les plus souvent commentés sont à l'évidence la série de récits que l'on hésite à classer dans le registre de la science-fiction ou de l'utopie (*Amilec, ou la graine d'hommes*, 1753; *Giphantie*, 1760; *L'Empire des Zaziris sur les humains*, 1761; *L'Histoire des Galligènes*, 1765), et qui ont fait l'objet de ses rares rééditions modernes. Son œuvre comprend pourtant également un conte moral *Sanfrein* (aussi intitulé *La girouette*, 1765) [...] Quant à ses écrits philosophiques et scientifiques [...] ils étaient nourris du même imaginaire audacieux et inventif que ses romans, depuis *L'Amour dévoilé, ou le Système des Sympathistes, où l'on explique l'origine de l'Amour, des Inclinations, des Sympathies, des Aversions, des Antipathies, &c.*, 1749, ses *Bigarrures philosophiques* (1759), ses *Questions relatives à l'agriculture et à la nature des plantes* (1759, réimprimées sous le titre *Observations physiques sur l'agriculture, les plantes, les minéraux et les végétaux, &c.*, 1765) et jusqu'à son *Essai sur l'histoire économique des mers occidentales de France* (1760)».

9 Newton lo intende come uno «spirito sottilissimo che pervade i grossi corpi e che in essi si nasconde», spingendo le particelle a interagire (cfr. P. Rossi, *Dalla rivoluzione scientifica all'età dei lumi – Storia della scienza moderna e contemporanea*. Vol. I, tomo II, Milano, TEA, 2000, p. 437). Un'idea che Tiphaigne de La Roche farà sua, come vedremo.

10 Nei suoi *Principia* scrive pure che la scienza va costruita «in analogia della natura, poichè essa suole essere semplice e sempre conforme a sé» (*Principi matematici della filosofia naturale*, a cura di A. Pala, UTET, Torino 1965, p. 603); e, nel *Trattato sull'Apocalisse*, precisa che «la verità deve essere sempre trovata nella semplicità e non nella molteplicità e confusione delle cose» (edizione italiana a cura di M. Mamiani, Torino, Bollati Boringhieri, 1994, p. 29).



come fosse un romanzo, un racconto di finzione¹¹.

Sarebbe però troppo lungo e complicato ricostruire qui il percorso culturale di La Roche, antilibertino eppure lucreziano, anti-progressista eppure cultore delle scienze al punto di saperne prevedere alcuni importantissimi esiti tecnologici. A quanto detto, che può già bastare per descrivere il suo sguardo strabico rivolto sia al passato che al futuro, all'uno con la ragione e all'altro con immaginazione e intuito, va però aggiunto il debito che La Roche ha verso l'alchimia: e non solo quella di Newton a cui si è già accennato, ma quella molto meno ambivalente di Paracelso – con quell'idea dei 'Sali' su cui Tiphaigne basa tutta la sezione di *Giphantie* relativa al cibo e ai sapori, nel secondo volume. Ed è certamente di tradizione cabalistica ed ermetico-alchemica la scelta di Tiphaigne di disseminare in tutte le sue opere termini cifrati che assumono un senso solo se correttamente decodificati. Riguardo a *Giphantie* lo abbiamo già visto con 'Babilonia', che va interpretata come 'Parigi', ma anche lo stesso titolo dell'opera è un'indicazione criptica: è infatti l'anagramma di 'Tiphaigne', ovvero del nome dell'autore che il frontespizio non riporta¹². Ed è di ispirazione alchimistica tanto la sua concezione della Storia, o meglio l'idea di ciò che compatta o separa le nazioni (che La Roche rappresenta come un *argento vivo* soggetto a combinazioni affatto casuali, agitate,

e comunque inevitabilmente effimere¹³), quanto la sua proposta di tanti universi paralleli – dove *Giphantie* è solo uno di questi, un cosmo unico e a sé stante, eppure collocato al centro del mondo già conosciuto – e, in questi universi, la presenza di agenti spirituali capaci di creare e trasformare la materia. Il viaggiatore scoprirà così che in questo particolare cosmo ogni *mirabilia* e ogni processo sono messi in atto dall'inesauribile energia creativa di benevoli folletti: quegli invisibili «spiriti elementari» su cui ritorneremo presto.

Il cosmo di *Giphantie*, generato com'è da una «causa occulta», è dunque profondamente anti-cartesiano. Si presenta come un universo fatato, assai lontano dalla modernità, eppure contiene delle intuizioni di futuro e delle invenzioni che a leggerle oggi è impossibile – come si diceva all'inizio – non cadere nella tentazione di ritrovare alcune esperienze della nostra epoca, in particolare certi prolungamenti del nostro sensorio che determinano le nostre percezioni del reale, quindi la nostra coscienza. Perché la cosa più straordinaria di questa utopia di metà Settecento, che aborre praticamente tutti gli aspetti e i costumi della sua epoca, che dichiara tanta paura verso la contaminazione del gusto, è l'anticipazione di un modo nuovo di osservare il mondo, di ritrarne immagini e fissarle in una particolare memoria, e poi di metterle tutte in fila in una narrazione. In *Giphantie*, la capacità profetica di La Roche – che fa di lui uno dei primi autori di fantascienza, capace come tale di cogliere nella misteriosa e omogenea complessità del proprio presente il futuro che comincia¹⁴ – si rivela a pieno proprio attraverso la proposta di una tecnica

11 È ciò che lo stesso Buffon scrive a proposito della cosmogonia di Thomas Burnet.

12 Un gioco crittografico, e pertanto una filiazione alchimistica, è stato pure intravisto dietro al titolo di un altro lavoro di La Roche: *Amilec, ou la graine d'hommes* da leggersi come *Alcmie, ou la crème d'Aum*. O almeno questa è la tesi di uno dei più noti rappresentanti dell'alchimia moderna, Fulcanelli (cfr. il sesto capitolo del suo lavoro più noto, *Les demeures philosophales et le symbolisme hermetique dans ses rapports avec l'art sacré et l'esoterisme du grand oeuvre*, 1931).

13 *Giphantie*, I, p. 176.

14 Come scriveva, a proposito della *science-fiction*, Sergio Solmi nella sua prefazione a *Le meraviglie del possibile. Antologia della fantascienza* (a cura di Sergio Solmi e Carlo Fruttero, Torino, Einaudi, 1959; rist. 1973, p. XVII).

affatto nuova di riprodurre il reale e di imprimere quelle copie su una memoria visiva; come pure si manifesta nelle sue fantasie di certi strumenti capaci di captare frammenti di mondo e di ascoltarne le voci – ascoltarle addirittura da un *altro* mondo, secondo l'esperienza fatta dal viaggiatore capitato in quello strano cosmo. Tecniche e strumenti che, a leggerli con l'esperienza di oggi, rimandano inevitabilmente al telefono, alla televisione, alla fotografia; o almeno al pensiero e ai bisogni che hanno anticipato e sostenuto quelle invenzioni, tra cui l'idea che le immagini possono essere anche emancipate da un testo, che la loro verità non ha bisogno di essere certificata dalle parole di una didascalia, ossia da un'autorità – possono cioè essere considerate dei testi autonomi, e non solo delle illustrazioni.

Abbiamo detto che è un uragano a portare il viaggiatore-narratore a Giphantie; o meglio, è lì che egli si risveglia dopo la terrificante tempesta di sabbia abbattutasi su di lui in un deserto al confine settentrionale della Guinea africana. Con un cliché tipico anche del viaggio immaginario, o del sogno-visione, il viaggiatore si ritrova in una regione incantata e paradisiaca, apparentemente disabitata; ma ecco una voce, e poi il materializzarsi di un'ombra che gli dichiara la propria intenzione di scortarlo e di spiegargli tutto ciò che di quell'universo egli da solo non potrebbe mai comprendere – ancora sulla scorta del pensiero ermetico, con gli angeli caduti che hanno il compito di rivelare i segreti del creato agli uomini. L'ombra si annuncia con tutta l'autorevolezza conferitale dall'essere il «Prefetto dell'isola» e spiega innanzitutto che l'isola (*isola* nonostante si trovi al centro dell'Africa) è tale in quanto situata al centro di un mare di sabbie mobili, e che è stata donata agli spiriti elementari nello stesso momento in cui agli esseri umani fu assegnato l'Eden. Gli spiriti hanno però saputo conservarla molto meglio di quanto abbiano fatto gli umani con l'Eden, perché qui «la natura conserva ancora la sua energia primitiva» (p. 21); e il viaggiatore in effetti non smetterà mai, in tutto il suo percorso, di passare dalla meraviglia allo stupore, e alla denigrazione del proprio Paese. Questo continuo paragone gli consente così di non perdere mai contatto, come si diceva, con le proprie origini: c'è sempre qualcosa che lo riporta lì e, a un certo punto (pp. 47-51), si imbatte in un marchingegno che gli fa persino *sentire* (e poi *vedere*) i luoghi da dove egli proviene. Alla sommità di una collina sulla quale ascende con il suo Virgilio, egli trova un gigantesco globo dal quale proviene un brusio confuso di grida, voci, pianti, risate: sono i suoni e i rumori del *suo* mondo, che giungono alla sfera attraverso degli impercettibili, misteriosi canali e che egli riesce a decifrare quando il Prefetto mette a sua disposizione un tubo auricolare (una «bague», la chiama). Il viaggiatore punta l'estremità del tubo su una zona di quel mappamondo e ponendo all'altra estremità il suo orecchio riesce a sentire meglio, e infine a comprendere le parole che provengono da *qui*. Tiphaigne ha così agio di riportare un *pot-pourri* (come infatti si intitola questa sezione) di brani riferibili ad alcuni dei principali dibattiti dell'epoca, con uno *zapping* che tocca la moda e la politica fiscale, il linguaggio e l'arte, la lettera-

tura e la *bonheur* – un bailamme che riecheggia quello degli sconclusionati filosofi di Laputa nei *Viaggi di Gulliver*, ma che in *Giphantie* viene continuamente puntellato dai commenti del narratore e dello spirito-Prefetto.

Quel semplice quanto magico arnese, che sembra tanto un cannocchiale per le orecchie, un'apparecchiatura tele-acustica – potremmo dire un prototipo di telefono, sempre col senno di poi – ha però anche un supplemento per gli occhi: un grande specchio orientabile che raccoglie immagini dal mondo, dal nostro mondo (pp. 78-79). È uno specchio che assomiglia molto a quello posto da Newton nel suo telescopio catottrico, o a quello contenuto in certi esempi settecenteschi di *camera lucida*, ma il Prefetto spiega che questo prodigio è un'altra invenzione degli spiriti elementari: sono loro che hanno creato e immesso nell'atmosfera porzioni di etere capaci sia di catturare i riflessi raggianti del reale, sia di inviarli sullo schermo che il viaggiatore ha ora tra le mani. E difatti sullo specchio egli vede scenari dei tanti conflitti che insan-quinano la terra di quaggiù, le città frenetiche con la loro vita caotica che il narratore subito contrasta con scene di bucolica semplicità; e poi vede la corruzione delle corti, l'infelicità praticamente dappertutto, immagini che in rapida sequenza giungono sullo schermo a seconda di come il viaggiatore lo orienta, una sorta di *zapping* anche questo, che compone una geografia frammentata, senza ordine né gerarchia.

Giphantie, a differenza di tanti altri luoghi utopici, offre dunque al viaggiatore non tanto un cosmo perfetto e alternativo, alla cui descrizione viene infatti dedicata poca attenzione, quanto un punto di osservazione e di ascolto dal quale egli, dotato di opportuni strumenti, può scrutare e giudicare il proprio mondo. Il suo è così uno sguardo (e un ascolto) che misura la Francia da lontano, con occhi (e orecchie) che non le sono estranei come quelli del persiano di Montesquieu ma che possono comunque evitare l'identificazione con la madrepatria in quanto gli strumenti di ascolto e di osservazione operano dalla distanza, sono collocati *altrove*.

Quelle protesi del sensorio stanno poi a significare anche un'altra cosa: dicono che per osservare «le cose di quaggiù» (per dirla con il *fatalista* Jacques di Diderot) non serve più attraversarle, quelle cose, guardarle direttamente, impegnarsi in viaggi avventurosi. Un'idea importante, questa, che se ancora non sta a segnalare la «fine dei viaggi» – perché ha ragione Levi-Strauss a fissare solo con l'inizio del Novecento questa grande rivoluzione culturale – sta a proporre un'altra importante intuizione di La Roche: in epoca sensista, egli mostra che la percezione sensoriale ha bisogno dell'ausilio di macchinari, di strumenti; in particolare, di macchine *panoptiche*, e *pan-acustiche*, con le quali mirare verso il punto che si vuole vedere, o di cui si vogliono ascoltare voci e lingue. E se è vero che la visionarietà di La Roche ha anticipato solo *fanta-scientificamente*¹⁵ le più importanti tecniche di

15 Solo con la fantasia, infatti, perchè le tecniche e i procedimenti descritti da La Roche sono in realtà del tutto simili a quelli allora esistenti (il cannocchiale, il telescopio) e l'autore di *Giphantie* sa solo superarli con un'immaginazione magico-alchemica per affidarne la spiegazione scientifica alla perspicacia dei fisici. La Roche si rende cioè perfettamente

visione e di ascolto a distanza che di lì a qualche decennio o secolo verranno sviluppate, a lui va certamente il merito di aver intuito ciò che a quelle future scoperte e invenzioni sta dietro, o prima, ovvero i vagheggiamenti e i desideri che le hanno concepite e immaginate. Pulsioni che, come abbiamo detto, attengono alla fantasia di poter disporre di macchine capaci di vedere tutto, sentire tutto, percepire tutto; o, meglio, che appartengono al sogno onnipotente di scandagliare ogni angolo del pianeta nel medesimo istante, come se il mondo fosse lì solo per essere visto da noi attraverso un tubo (che nel Novecento diventerà *catodico*). Ciò legato a un'altra fantasia, fondamentale in particolare per l'avvento della fotografia di lì ad alcuni decenni: produrre copie del reale che non richiedono alcuna perizia artistica, né specifiche competenze da parte del fruitore; immagini il cui significato e il cui valore possono quindi essere colti anche senza la conoscenza di convenzioni pittoriche. E questa è l'utopia del realismo *puro*, senza mediazioni, la cui fedeltà di rappresentazione è commisurata alla capacità di ingannare la stessa percezione dell'osservare – come accadrà anche al viaggiatore dell'utopia di La Roche, e lo vedremo tra poco.

L'onnipotenza scopica conseguita dagli spiriti di Giphantie, e annunciata da La Roche ai lettori dell'epoca, non si limita poi al solo presente. Non le basta cioè osservare da lontano ciò che sta accadendo nei quattro angoli del reale, esplorare (o reinventare) i «possibili laterali»¹⁶ compresi nel contemporaneo: vuole puntare il suo sguardo anche su ciò che è *già* accaduto, vuole accedere alla memoria, rileggere il passato sfogliando le immagini della Storia. E siamo così alla terza, e sicuramente la più precisa delle anticipazioni contenute in questa utopia: quel processo fotografico che, di lì a settant'anni, metteranno a punto per strade diverse Daguerre e Talbot¹⁷. Dalla finestra di una sala, il viaggiatore vede un mare in burrasca, ma poi realizza che al centro dell'Africa un panorama simile non può darsi. E difatti ciò che egli sta ammirando non è un pezzo di realtà incorniciato da una finestra: è un quadro, la cui aderenza al reale è talmente perfetta da confondere l'occhio. Confonderlo al punto di «portare la ragione a dubitare se le cose che chiamiamo realtà non siano in effetti altre creazioni della fantasia atte a illudere gli occhi, l'udito, il tatto, tutti i sensi insieme» (p. 134). Ed è ancora il Prefetto a svelare l'arcano, illustrando questo abbaglio con

un linguaggio dove nuovamente il magico si mischia alle conoscenze scientifiche dell'epoca, alle varie teorie corpuscolari della luce, all'ottica newtoniana, a quanto era noto sull'anatomia dell'occhio, e dove vengono presi in considerazione pure i tanti esperimenti con cui, fin dal XIII secolo, scienziati, alchimisti e pittori, dopo aver imparato a ricalcare scene di reale sulle pareti della *camera oscura*, tentavano di fissarle, quelle copie, in modo che non fossero più solo fugaci. Ed è proprio questa l'impresa a cui per primi sono giunti gli spiriti di Giphantie: riuscire a imprimere il riflesso della Cosa sulla tela, una tela vischiosa da loro sapientemente predisposta, fedele come uno specchio ma capace, una volta asciugatasi e indurita, a «trattenere i simulacri»: «Lo specchio restituisce fedelmente gli oggetti, ma non ne conserva nessuno», dice il Prefetto. «Le nostre tele li restituiscono con la stessa fedeltà, conservandoli tutti», afferma con sicurezza (p. 133).

Queste tele glutinose che intrappolano facsimili di realtà portano evidente memoria di tecniche di incisione assai antiche, come l'acquaforte, o di altre che il Settecento sviluppa e perfeziona, come l'acquatinta capace di contenere pure il colore. Ciò che però Tiphaigne sembra suggerire è che quelle immagini vengono impresse dall'oggetto stesso, sono cioè il frutto non di un artificio umano ma dello sguardo delle cose sulla tela – sguardo di Medusa che blocca la sostanza su cui si posa, o che, come nei primi dagherrotipi, si fissa e si materializza sulla superficie che tocca. È dunque l'oggetto a reduplicarsi e a imprimere con il proprio sguardo la copia di sé: uno sguardo tattile, quindi, che altera la materia su cui si deposita facendosi esso stesso materia. E questo non è discorso di poco conto riguardo al rapporto tra percezione e verità; implica che l'occhio, e poi la parola che descrive quanto esso osserva, non bastano a legittimare la verità perché questa viene certificata dal contatto, attraverso un'*impressione* (ossia tramite il tatto, come nella famosa leggenda di Tommaso apostolo e santo che poco confidava in ciò che vedeva, o come scrivevano molti contemporanei di La Roche, da Berkeley a Condillac, o a quel Diderot per il quale il tatto è il senso «più profondo e filosofo [...] protagonista dell'incessante coordinazione delle sensazioni, donde scaturiscono tutte le nostre conoscenze»¹⁸). Anche nel mondo dell'utopia, dunque, toccare e vedere si contendono l'autorità sui sensi, a conferma della famosa tesi derridiana secondo la quale dietro ogni concezione o filosofia del vedere c'è sempre nascosta l'idea che al tatto appartiene «l'ultima istanza della verità, della verifica»¹⁹. Ed è qui che viene

conto che dovrà essere la scienza a pronunciarsi e a risolvere i problemi che i processi da lui descritti pongono a una mente razionale, e sottopone quelle incognite «ai nostri scienziati e alla loro sagacia» (p. 135). Con una mossa retorica assai simile a quella di Newton, che nelle sue famose lettere a Richard Bentley – datate 1692 ma pubblicate solo nel 1756, ossia appena quattro anni prima dell'uscita di *Giphantie* – lascia a chi leggerà le sue riflessioni il compito di stabilire se l'agente che genera la gravitazione sia materiale o immateriale.

16 La categoria è notoriamente di Raymond Ruyer (*L'utopie et les utopies*, Paris, PUF, 1950, p. 9) e *Giphantie* si presenta proprio come un universo parallelo e laterale, che consente un avanzamento e un allargamento della conoscenza (secondo i precetti baconiani) in virtù di una *verificazione* dell'inesistente.

17 A tal riguardo, si veda la sezione di pp. 128-134 nella I parte del testo. In alcune storie della fotografia *Giphantie* viene pertanto inclusa tra le opere che in vario modo hanno percorso tale invenzione.

18 È la famosa teoria che Diderot esprime nella *Lettera sui sordomuti*, apparsa nel 1751.

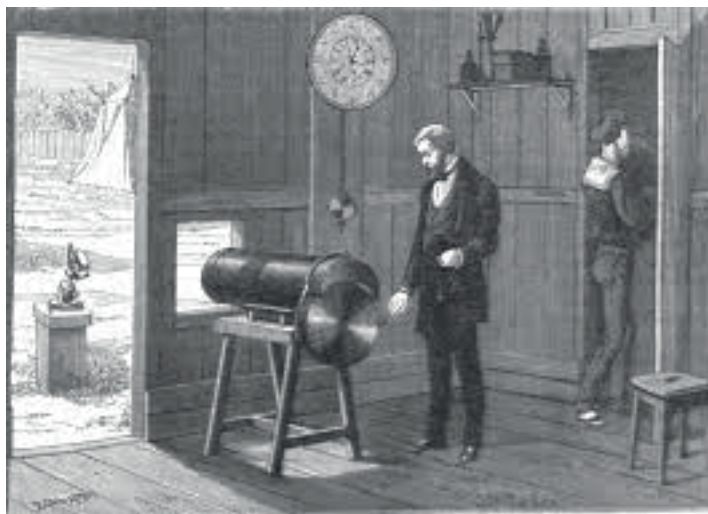
19 In una conversazione con Hélène Cixous, del 2002, Derrida dichiarava che solo scrivendo il suo libro sul tatto (*Le toucher*, Jean-Luc Nancy, Paris, Galilée, 2000) si era reso conto della permanenza dell'autorità del toccare sul vedere, e che «anche negli intuizionismi (che sono le filosofie del vedere, intuizione, *intueri*, vuol dire vedere), vi era ciò che io chiamo aptocentrismo [*haptocentrie*]; i filosofi, da Platone a Husserl, facevano del tatto l'ultima istanza della verità, della verifica» (Hélène Cixous-Jacques Derrida, *La lingua che verrà. Seminario di Barcellona*, Roma, Meltemi, 2008, pp. 50-51).

anticipato con notevole precisione lo statuto eidetico della fotografia, la modalità attraverso cui essa certifica per noi il reale: perché solo quando lo sguardo dell'oggetto si imprime su una superficie vischiosa, esso riesce a farsi traccia, a farsi memoria della cosa e garanzia della sua esistenza.

Si diceva però dello sguardo sul passato. Il Prefetto, dopo aver spiegato che quel *tableau-finestra* con il mare in tempesta raffigura «allegoricamente la condizione penosa di questo mondo e il transito turbinoso dell'umanità su di esso», dopo aver detto cioè che il quadro possiede la natura ambivalente della riproduzione fedele del reale e del simbolo, introduce il viaggiatore in una galleria dal carattere stupefacente (pp. 137-139). È un luogo che assomiglia molto a un museo d'arte perché alle sue pareti ci sono duecento tele, quadri «che valgono le cose stesse» (p. 136); ma è anche simile ai contemporanei «gabinetti delle meraviglie», le *Wunderkammern* di oggetti stravaganti che spesso assumevano la forma della galleria²⁰. Le duecento finestre/*tableau* sono poi intervallate da altrettante finestre vere, luminose, che si aprono sui campi e sui boschi di Giphantie confondendo di nuovo la percezione del viaggiatore tra realtà e sua falsificazione: «Non ero in grado di dire se ciò che stavo scorgendo da una finestra non fosse un dipinto, o se ciò che stavo vedendo in un quadro non fosse in effetti realtà» (pp. 138-139).

Le finestre guardano così dei mondi paralleli, ancora un *topos* della fantascienza, ma poi vedremo che sono puntate anche su tempi ed epoche diverse. Il gioco di luci e ombre che c'è nella galleria non può non evocare la caverna di Platone, e l'inganno dei sensi che il viaggiatore denuncia rimanda inevitabilmente all'illusorietà onirica, in particolare a come Cartesio la descriveva: le cose che nel sogno «sono come dei quadri e delle pitture, che non possono essere formate se non a somiglianza di qualche cosa di reale e di vero; e che così [...] non sono cose immaginarie, ma vere ed esistenti»²¹. L'immaginario di Tiphaigne che concepisce questa serie di raffigurazioni con intermezzi di luce si nutre però probabilmente anche di altro: delle esperienze visionarie consentite da tutti quei dispositivi fantasmagorici che funzionavano con modelli sempre più evoluti di *camera oscura*, ossia mettendo l'occhio dentro una scatola buia per vedervi un'immagine proiettata, o dentro più scatole in sequenza per

cogliere in qualche modo delle figure in movimento e percorrere così il racconto di una storia – passando appunto da un visore a un altro, dalla luce esterna alle ombre magiche e dalle ombre magiche alla luce reale. E l'altro marchingegno che forse ha in mente Tiphaigne è la lanterna magica, anch'essa già ampiamente diffusa nel Settecento, specialmente per merito dei tanti lanternisti ambulanti che dalla Savoia e dal Piemonte portavano questi spettacoli folgoranti dall'Italia alla Francia²². Era infatti la lanterna magica, proiettando su una parete immagini capaci di ingannare l'occhio dell'osservatore, a far «vedere nell'oscurità, su un muro bianco, svariati spettri e mostri così



spaventosi che chi non ne conosce il segreto crede che ciò sia fatto per magia»²³; ma con lo stesso incanto mostrava al suo pubblico anche scene epocali, raffigurazioni di eventi storici importanti, o raccontava storie composte da sequenze di immagini serializzate²⁴. E qual è il racconto narrato dai *tableaux vivants* della galleria di Giphantie? È proprio una piccola storia dell'umanità, «gli eventi più straordinari che abbiano scosso la terra e deciso le sorti degli uomini», come dice il Prefetto; niente altro che un atlante storico, insomma, di modo che il narratore, osservando e descrivendo ciascuna delle sue immagini «che valgono le cose stesse», possa snocciolare e commentare le sorti fauste e infauste del genere umano.

Vengono in mente allora, oltre alla cosiddetta «pittura storica» di consolidata tradizione che tra Sette e Ottocento avrà il suo massimo sviluppo, altre esperienze iconografiche dell'epoca, i tanti tentativi elaborati da pittori e incisori per riuscire ad animare le loro figure, per conferire loro una trama di racconto: si pensi, ad esempio, ai *Cries of the City of London* di Marcellus Laroon (1687), o nel secolo successivo

22 Cfr. Francesca Montesperelli, *Flussi e scintille. L'immaginario elettromagnetico nella letteratura dell'Ottocento*, Napoli, Liguori, 2002 (per la diffusione della lanterna magica in Europa, pp. 209-217). Un altro interessante *excursus* sulla cultura visiva europea in epoca moderna e sui tanti «navigatori delle immagini» che la attraversarono è Gian Piero Brunetta, *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla Luce dei Lumières*, Venezia, Marsilio, 1997 (sulla lanterna magica, pp. 175-228). Sul ruolo dei dispositivi ottici sulla letteratura fantastica dal Settecento a oggi, anche Max Milner, *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica* [1982], Bologna, il Mulino, 1989.

23 Così viene scritto nella definizione di tale dispositivo ottico nel *Dictionnaire Universel* di Antoine Furetière, del 1690 (citato in Montesperelli, *op. cit.*, p. 209).

24 Cfr. Philip E. Baruth-Nancy M. West, *The History of the "Moving Image": Rethinking Movement in the Eighteenth-Century Print Tradition and the Early Years of Photography and Film*, «Bucknell Review», XLI, 2, 1998, pp. 115-117.

20 Galleria come quella che costituiva l'originario Giardino dei Semplici di Pisa, assai noto nel Settecento in tutta Europa e alla cui direzione era nominato proprio un Prefetto.

21 Lo scrive nella prima delle sue *Meditazioni metafisiche* (in *Opere filosofiche*, a cura di Eugenio Garin, Laterza, Bari, vol. II, p. 201).

ai *progresses* di William Hogarth, e poi ai tanti esperimenti di «moving pictures» compiuti in Francia e Germania, tutte pratiche che vanno certamente considerate fondamentali nella creazione di immagini in movimento e che si innestano sulla linea di analoghe ricerche fatte dai fotografi nel secolo successivo: con la fotografia stereoscopica, prima; poi con le fotografie consecutive (le «cronofotografie» di Muybridge e di Marey) che sembrano *frames* di una registrazione filmica; e infine con il cinema.

Sono poi interessanti, per quanto si diceva prima, le parole che il Prefetto usa per definire il senso di quelle raffigurazioni. Chiedendosi con un certa retorica cosa sia rimasto «di questi slanci poderosi, di tutte queste grandi imprese», risponde che «i loro segni più autentici sono le tracce che hanno lasciato sulle nostre tele dando luogo a queste immagini»²⁵. Sembra cioè dire che ogni gesto, ogni impresa umana sia stata compiuta per lasciare la sua impronta in questa galleria, per rimanere insomma visibile come icona, più che leggibile come parola di una cronistoria. In questo senso, le parole del Prefetto, assieme al suo continuo incitamento a guardare («guarda qui», «qui puoi vedere», «osserva questa»), risentono e testimoniano di un cambiamento nelle pratiche quotidiane della cultura visiva, quel mutamento epocale nei modi e nei canali della percezione che inizia con il Seicento e arriva fino ai nostri giorni, imposto dalle nuove tecnologie dello sguardo (telescopio e microscopio su tutte) ma anche dalla massiccia diffusione di immagini sotto i più vari formati per una cultura che si farà via via più icono-filica. E qui, oltre alla popolarità delle tante macchine fantasmagoriche di cui si è detto, bisogna far riferimento a un fenomeno altrettanto importante, quello che è poi alla base delle riflessioni di Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Alludo alla diffusione sempre più capillare nel XVIII secolo di immagini a stampa, prodotte con tecniche assai più veloci ed economiche del passato e perciò in grado di divulgare attraverso riproduzioni a buon mercato anche i capolavori della pittura; e ai testi corredati da illustrazioni, come gli stessi fascicoli dell'*Encyclopédie* – e difatti, leggendo in *Giphantie* come vengono rappresentate le scene di guerre, con relative sofferenze e orrori, è facile immaginarle simili a serie come *Le misères et le malheurs de la guerre* di Jacques Callot, opera del 1663 che fino a tutto l'Ottocento continua a essere ristampata con successo.

Ma c'è ancora di più, credo, in quella galleria di «fotografie» e nel processo che genera quei quadri. Vi si può cogliere il riferimento a una metafora ricorrente nelle tante riflessioni contemporanee sull'intelletto umano, sui processi del pensiero, sui meccanismi della memoria: l'immagine, elaborata tra gli altri da Cartesio, poi da Malebranche e sviluppata in particolare da David Hume, dell'esperienza come traccia, come *impressione*, come copia dell'evento percettivo che va a incidere nella mente fissandosi come memoria e generan-

do le idee. E a questa è legata un'altra immagine famosa, una modellizzazione della mente (o più precisamente della memoria) che troviamo nel *Saggio sull'intelligenza umana* di John Locke. In un celebre passo, Locke equipara la mente umana a una *camera oscura*, a una «stanzuccia» al buio dove penetrano, attraverso piccole aperture, «le forme visibili esterne, e le idee delle cose esterne». E la stanzuccia, continua Locke, «rassomiglierebbe molto all'intelligenza dell'uomo» se solo «le immagini che entrano in questa camera oscura potessero fermarsi, e rimanervi così bene ordinate da potervene ritrovare all'occorrenza» (2.11.17). E allora, se l'associazione tra Locke e Tiphaigne ha qualche senso, il nostro discorso, un po' come lo sguardo del viaggiatore di *Giphantie*, finisce per confondersi tra tanti universi. Perché se è vero, come in molti hanno scritto e come abbiamo appena visto, che certe tecniche di fattura dell'immagine hanno influenzato il modo in cui il funzionamento dell'intelletto è stato concepito e rappresentato²⁶, e se nella galleria di *Giphantie* possiamo intravedere un modello della mente o un «teatro della memoria», Tiphaigne de La Roche, oltre a presagire l'invenzione della fotografia, illustra bene anche il modo in cui per quasi due secoli avremmo concepito la memoria e il racconto della Storia: come una lunga, ordinata galleria di quadri, da riprendere e consultare all'occorrenza. Un po' come un album di fotografie, appunto; quello stesso album che dallo scorso secolo – da quando cioè qualcuno ha cominciato a dirci che eravamo giunti alla sua ultima pagina e che quindi al racconto della Storia dovevamo conferire un *sensu* affatto nuovo – abbiamo preso a scompaginare. Orfani delle Grandi Narrazioni, fa allora quasi un certa nostalgia vedere la fiducia di La Roche verso un racconto di figure che mette in ordinata fila tutte le grandi imprese, gli slanci poderosi e le umane vicende.

25 Nel testo originale, che qui merita essere citato letteralmente, si dice: «Leurs vestiges les plus réels sont les traces qu'ils ont laissées sur nos toiles, en formant ces tableaux» (I, p. 139).

26 È quanto sostengono, tra gli altri, Philip E. Baruth e Nancy M. West nel saggio citato sopra (vedi n. 24) e, più di recente, Jonathan Kramnick in *Empiricism, Cognitive Science, and the Novel*, «The Eighteenth Century», XLVIII, 3, 2007.

Lo sguardo sull'altro. Cinema italiano e antropologia dell'immigrazione

KATIA PARONITTI

L'evoluzione del genere umano e la sua graduale e crescente propagazione sul pianeta sono frutto di processi migratori. I risultati delle ricerche archeologiche, le narrazioni bibliche e quelle epiche rendono conto di spostamenti che hanno accompagnato da sempre la storia dell'uomo. Si tratta di un corso irreversibile un tempo considerato essenziale impulso allo sviluppo della società, ma in tempi recenti ritenuto "una componente anarchica del cambiamento sociale, la tessera deformata di un mosaico che non trova la sua appropriata collocazione, un «rumore» di fondo che disturba il regolare ronzio della vita sociale"¹, un processo che, comunque lo si interpreti, condiziona le dinamiche culturali.

I fenomeni di mobilità globale hanno influenzato e modificato i comportamenti dell'uomo all'interno della società e il suo profilo antropologico, presentandosi oggi come una delle condizioni più dibattute e problematiche del mutamento sociale, spesso percepiti dalla società ricevente come una sorta di sconvolgimento dell'assetto collettivo tale da accrescere la sensazione di disorientamento e di rischio.

Secondo il Dipartimento dell'ONU per gli Affari economici e sociali, nel 2013 le persone nel mondo che vivono in un paese diverso da quello di origine sono circa 232 milioni, dato che tuttavia non tiene conto della quota dei migranti irregolari. Dal 1990 al 2013 il numero di persone che hanno lasciato il proprio paese d'origine è aumentato del 50,2%. Il numero totale di stranieri residenti nell'Unione Europea, al 1 gennaio 2013 è di 34,9 milioni di persone, pari all'8,4% del totale della popolazione.

I dati statistici sull'immigrazione, seppur significativi, non rendono conto della complessità del fenomeno. Negli ultimi decenni i movimenti migratori si sono accresciuti e differenziati. Nuovi territori sono entrati nella geografia dei

paesi di esodo e di approdo, altri invece si sono caratterizzati come luoghi di passaggio. L'Italia, e con essa l'intera Europa meridionale, ha cambiato status nella geografia della mobilità, passando dalla condizione di località di origine dei flussi a quella di contesto di destinazione, diventando una delle principali mete di immigrazione internazionale. Si tratta di un fenomeno che acquista compattezza sul finire degli anni Settanta del Novecento. Salvo le sporadiche migrazioni seguite al secondo conflitto mondiale, il saldo migratorio italiano è pressoché negativo sino al 1973. La politica delle "porte aperte" e le restrizioni legislative degli altri Paesi, favoriscono l'incremento dei flussi migratori. Il rapporto sull'immigrazione di Caritas e Migrantes, ad inizio 2014, su una popolazione complessiva di 60.782.668 abitanti, registra 4.922.085 stranieri.

Negli anni Settanta le posizioni giuridiche degli stranieri sono regolamentate in larga misura da circolari ministeriali.

Nel 1986 la Legge Foschi disciplina le prestazioni del lavoratore straniero garantendo parità di trattamento e piena uguaglianza di diritti, senza tuttavia affrontare le politiche di controllo delle frontiere, né quelle di integrazione sociale degli immigrati.

L'intensificarsi dei flussi e l'aumento degli episodi di violenza e razzismo inducono il legislatore a varare un nuovo provvedimento normativo con l'obiettivo di sanare le lacune della legislazione precedente e di recepire le direttive internazionali sui richiedenti asilo e sui rifugiati. Nel 1990 la Legge Martelli ridefinisce lo status di rifugiato, introduce la programmazione dei flussi dall'estero, precisa le modalità di ingresso e respingimento alla frontiera e il soggiorno in Italia. Negli anni Novanta l'Italia si misura per la prima volta con l'immigrazione di massa. Nel marzo 1991 ha luogo quello che è stato denominato "l'esodo biblico": "nei tre porti di Brindisi, Bari ed Otranto arrivarono 25.708 albanesi su quelli che presto sono definiti 'carretti di mare'"².

¹ Livi Bacci M., *In cammino. Breve storia delle migrazioni*, Il Mulino, Bologna, 2014, p. 13.

² Barjaba K., Lapassade G., Perrone L., *Naufraqui Albanesi*, Sensibili alle

L'emergenza generata dall'incremento del flusso di migranti dalla penisola balcanica e da altri paesi dell'est Europa, che arriva a superare quello proveniente dal Nordafrica, conduce ad un inasprimento del dibattito sull'immigrazione, considerata ormai un problema di sicurezza pubblica. Nel 1998 viene varata la legge Turco-Napolitano: la necessità di ratificare gli accordi di Schengen adeguandosi alla disciplina europea, inducono il governo Prodi a regolamentare organicamente il quadro normativo, favorendo l'immigrazione regolare e scoraggiando quella clandestina e istituendo, per la prima volta in Italia, i centri di permanenza temporanea per tutti gli stranieri "sottoposti a provvedimenti di espulsione e o di respingimento con accompagnamento coattivo alla frontiera non immediatamente eseguibile".

Tale disciplina è modificata, nel 2002, dalla legge Bossi-Fini che prevede, tra l'altro, l'espulsione immediata degli immigrati irregolari con accompagnamento alla frontiera da parte della forza pubblica e l'ingresso e la permanenza degli immigrati subordinati all'esercizio di un'attività lavorativa, l'inasprimento delle pene per i trafficanti di esseri umani in violazione della legge, una sanatoria per colf, assistenti ad anziani, malati e portatori di handicap, l'uso delle navi della Marina Militare per contrastare il traffico di clandestini.

L'impostazione restrittiva delle norme d'ingresso e soggiorno degli stranieri è stata parzialmente mitigata tra il 2006 e il 2008 dal recepimento di alcune direttive europee, per essere poi nuovamente inasprita tra il 2008 e il 2011. Negli anni seguenti la normativa è ancora una volta mitigata dalle modifiche introdotte per dare attuazione alla normativa dell'Unione europea.

Alla disorganicità e alla frammentarietà delle politiche migratorie in Italia fa da contraltare una produzione cinematografica sulle migrazioni di grande importanza documentaristica e antropologica oltretutto di considerevole valore morale, una cinematografia che si è fatta portatrice di un duplice sguardo. Prima ha raccontato attraverso un cospicuo numero di pellicole, la storia degli emigrati italiani, delle loro speranze, delle loro paure, della loro miseria, del rapporto con l'altro, "del lungo e sofferto processo di integrazione e delle diverse vie del successo, della perdita, conservazione e riconquista della memoria e della ricerca delle radici"³. Poi, a partire dagli anni Ottanta del Novecento, quando iniziano le prime ondate migratorie verso l'Italia, fino ai tempi più recenti, quando l'immigrazione diviene un fenomeno dilagante, aspira a dar voce alla diversità culturale, all'integrazione sociale, al multiculturalismo, alla discriminazione, alla marginalità.

Il cinema italiano sull'immigrazione fa parlare la differenza con l'Altro, aprendo lo spazio alla riflessione e sollecitando al confronto in direzione della comprensione di quella che l'antropologia definisce "alterità culturale". La cinematogra-

fia, mettendo in prospettiva la rappresentazione dell'Altro, si fa quindi strumento di analisi capace di proporre, attraverso la lettura critica della realtà, la confutazione di saperi e tradizioni, ricusando, al pari dell'antropologia, "le certezze del mondo di cui è espressione per aprirsi ad altri mondi"⁴, senza tuttavia cadere nella parzialità, nella soggettività, nella generica accondiscendenza. L'antropologo opera "«tra due mondi», quello della propria tradizione intellettuale e quello che si costituisce a partire dalla consapevolezza che il mondo da cui si proviene non è proprio l'unico possibile"⁵. Allo stesso modo lo sguardo dei cineasti che si sono occupati di immigrazione è tendenzialmente depotenziato e decondizionato dall'etnocentrismo e dalle certezze imposte dalla tradizione e dall'esperienza culturale di origine, uno sguardo che tenta, per quanto possibile, di svincolarsi dai preconcetti con l'intento di promuovere un giudizio conoscitivo fondato sulla considerazione e sulla comprensione delle diversità e delle dinamiche interetniche, stabilendo un dialogo tra culture. Claude Lévi-Strauss ha asserito con fermezza l'occorrenza di uno "sguardo da lontano" dell'antropologo non solo con il proprio oggetto di studio, ma anche in relazione a se stesso e alla propria cultura. Pur possedendo un punto di vista soggettivo riconducibile entro l'orizzonte della propria cultura, il regista, nell'operazione di interpretazione attraverso la scrittura filmica, realizza un proprio personale straniamento che gli consente di acquisire e restituire una visione differente delle cose allo scopo di facilitare la comprensione del complesso e multidimensionale processo migratorio: osservare gli altri per conoscere meglio se stessi.

Gli aspetti del vissuto concreto dei migranti diventano quindi per il cineasta oggetto di una riflessione pregnante, soprattutto nella fase preparatoria che precede la stesura della sceneggiatura, alimentata anche dalla ricerca sul campo e dalle relazioni con l'Altro.

Scrivono Saponari:

Il processo migratorio, che in passato ha coinvolto il nostro Paese e che ancora oggi, suo malgrado, lo vuole protagonista, è uno di quei fenomeni sociali che hanno maggiormente contribuito non solo alla trasformazione della struttura identitaria italiana, ma anche alla produzione di un immaginario che si è modificato nel corso degli anni. Esso si impone prepotentemente come luogo di rispecchiamento, spazio della riflessione su quello che eravamo e quello che oggi siamo diventati: territorio del confronto e dello scontro con l'altro. Il cinema lavora da sempre su queste tematiche che sono insite nella sua stessa natura di moltiplicatore di sguardi e di orizzonti. E il cinema della migrazione elabora tali principi in maniera esponenziale, posizionando le molteplicità di vedute sul piano del dialogo e più spesso dello scontro⁶.

Uno dei primi film italiani che affronta il tema dell'immi-

foglie, Roma, 1996, p. 6.

3 Brunetta G. P., *Emigranti nel cinema italiano e americano*, in Storia dell'Emigrazione italiana. Partenze, a cura di Bevilacqua P., De Clementi A., Franzina E., Donzelli, Roma, 2009, p. 496.

4 Fabietti U., *Antropologia culturale*, Laterza, Roma-Bari, 1999, p. XI.

5 Ibidem.

6 Saponari A. B., *Il corpo esiliato. Cinema italiano della migrazione*, Progedit, Bari, 2012, p. IX.



Pummarò (Michele Placido, 1990)

grazione è *Pummarò*, opera del 1990 che segna il debutto alla regia di Michele Placido. Il film è girato in un periodo in cui da tempo la cinematografia italiana trascura i temi di urgente e tragica attualità. Placido si rifà idealmente al neo-realismo, realizzando un film di denuncia sociale che parla di emarginazione e di sfruttamento.

Kwaku, medico neo laureato ghanese giunge illegalmente in una zona agricola del casertano, per cercare il fratello Giobbe, detto Pummarò, che lavora nella raccolta dei pomodori. Ma Pummarò, uomo inquieto e ribelle, poco disposto a subire le imposizioni dei caporali e della camorra, finito nei guai è partito per Roma. Dopo aver conosciuto la realtà del centro di accoglienza, il dramma del lavoro nei campi, la precarietà degli alloggi, la violenza della camorra, Kwaku fugge a Roma, dove incontra Nanù, prostituta che aspetta un figlio da Pummarò. Nemmeno nella capitale Kwaku incontra il fratello, che nel frattempo si è trasferito a Verona. Giunto nella città veneta, il giovane, aiutato da un connazionale, trova un lavoro regolare in una fonderia. Alla scuola per stranieri conosce Eleonora, con cui inizia una relazione osteggiata dall'intolleranza dei veronesi. Dopo le angherie e i soprusi perpetrati ai danni dei due amanti da un gruppo di giovani violenti e a seguito della ricezione di una cartolina di Giobbe inviatagli da Francoforte dove lavora in un albergo, Kwaku decide di partire per la Germania. Il giovane, trovato in treno senza biglietto, è bloccato alla frontiera, trattenuto e sottoposto a controlli e perquisizioni. A seguito di un fax giunto al posto di frontiera, Kwaku è accompagnato da un agente all'ospedale di Francoforte dove trova il fratello morto. Di Pummarò rimangono pochi effetti personali e un assegno dell'assicurazione.

La ricerca di Kwaku lungo la penisola è complessa e faticosa, "un'autentica Via Crucis con morte finale e pochissime

concessioni al folklore"⁷, la definisce Rinaldi. E' la graduale scoperta di una realtà immaginata differente; è l'incontro/scontro con un mondo altro che Kwaku non capisce e dal quale non è capito; è il venir meno delle attese, dei desideri; è la caduta improvvisa, violenta e non senza conseguenze di ogni speranza in un futuro migliore.

Pur avendo registrato un buon successo di pubblico e di critica, il film è stato tacciato di "evidente tendenza all'eccesso sia per quel che riguarda le troppe situazioni evocate, quasi a voler raccontare tutte le possibili varianti e implicazioni della condizione dei migranti, sia per quel che riguarda il tenore esagitato e melodrammatico di alcuni snodi narrativi"⁸.

Se è vero che numerose sono le problematiche e i risvolti cui il film fa cenno, è altrettanto vero che dal quadro in tal modo delineato emerge tutta la complessità di un fenomeno assai articolato e delle sue implicazioni e risvolti individuali e sociali. Lo sfruttamento degli immigrati impiegati nella raccolta dei pomodori, il dramma del lavoro nero e del cottimo, il potere ricattatorio e di intermediazione del caporale, i rifugi malsani e le situazioni di grave disagio in cui i lavoratori stagionali sono costretti a vivere, la condizione di irregolarità e di marginalità, la prostituzione, gli episodi di razzismo, il rapporto con l'altro e le difficoltà di integrazione, le relazioni con la cultura e la comunità di origine e quelle invece che si stabiliscono con la comunità che accoglie, la questione delle seconde generazioni sono solo alcune delle tematiche affrontate dal film.

Dalle colonne del quotidiano l'Unità Sauro Borelli, nel settembre 1990, osserva:

I ricorrenti fatti di cronaca che vedono protagonisti gli immigrati ex-

⁷ Rinaldi G., in *Cineforum*, n. 295, giugno 1990, p. 59.

⁸ Cincinelli S., *Senza frontiere. L'immigrazione nel cinema italiano*, Edizioni Kappa, Roma, 2011, p. 52.

tracomunitari (...) stanno certo a dimostrare che nel nostro paese la presenza di questi ospiti malsopportati costituisce una questione di bruciante attualità civile e sociale. (...) Placido proporziona una storia (...) dove non è soltanto in questione la condizione spesso tragica in cui vivono (sopravvivono) gli immigrati nel nostro paese, ma è soprattutto in discussione la volontà di ognuno di noi di misurarci con i problemi innescati appunto, nelle nostre comunità e istituzioni, dalla presenza di tali stranieri spesso brutalmente oltraggiati e vilipesi. (...) Pumarò riesce con piglio originalmente realistico e con digressioni sociologico-psicologiche pertinenti a toccare il nervo scoperto di un dramma tutt'ora aperto, tragicamente divampante⁹.

La pellicola ci mostra come eravamo senza tuttavia risentire dei segni del tempo; la pratica del lavoro stagionale agricolo in nero sottopagato e sfiancante, le condizioni di vita precarie, gli abusi le umiliazioni di ogni tipo cui sono costretti gli immigrati, il taglieggiamento, il caporalato sono ancora oggi la prassi.

A proposito dell'apparato che trae illegalmente interesse dai movimenti migratori, Ambrosini osserva:

(...) in funzione del contrasto tra crescente domanda di mobilità e crescente restrizione degli ingressi, si è formata un'economia della frontiera e degli attraversamenti non autorizzati, che offre vari tipi di servizi a quanti desiderano passare dalla sponda «povera» alla sponda «ricca» della geografia di un mondo drammaticamente sperequato. (...) La frontiera per alcuni è diventata una risorsa, non più per il vecchio contrabbando di merci ma per il più moderno transito di esseri umani¹⁰.

Il migrante è, ancora oggi, altro da noi che continuiamo a condividere i più comuni pregiudizi razziali.

Quella dell'immigrato non è una figura facilmente identificabile. Evidenzia Riccio:

Le collettività migranti sono intese come comunità mobili di individui che soggiornano all'estero senza un preciso termine temporale, "transitando" (...) e "circolando" (...) continuamente fra due o più territori appartenenti a stati diversi e alimentando circuiti attraverso cui scorrono informazioni, oggetti, idee, capitali e immagini, oltre che persone. Alcuni studiosi hanno recuperato il concetto di diaspora (...), altri hanno definito con il termine "transnazionalismo" il processo attraverso il quale i migranti, grazie anche alle innovazioni tecnologiche, tessono reti e mantengono relazioni sociali, economiche, culturali e politiche che attraversano le frontiere e i confini nazionali (...), collegando le loro società di origine a quelle di approdo (...) ¹¹.

Tuttavia nel linguaggio comune, ma talvolta anche in quello giuridico, gli immigrati sono solo una parte dei cittadini stranieri residenti in Italia. Allo stesso modo il termine ex-

tracomunitario è divenuto sinonimo di immigrato ad identificare individui provenienti da paesi poveri, mai da paesi con economie avanzate. La linea di demarcazione tra le due rappresentazioni mentali è comunque mutevole. Nella costruzione della percezione dell'immigrato influisce anche l'idea di appartenenza nazionale, struttura socio-politica voluta dagli stati-nazione moderni, una sorta di accordo di convivenza riconosciuto come elemento naturale e certo in cui la familiarità tra i componenti implica la differenziazione e la separazione dall'estraneo, accordo che il fenomeno migratorio spinge necessariamente a ripensare in virtù dei mutamenti sociali che lo accompagnano. Le immagini cinematografiche, seppur in un contesto sociale culturalmente poco preparato al confronto con l'alterità, inducono ad una riflessione in tal senso.

Nel 1994 Gianni Amelio realizza, avvalendosi del Cinemascope, *Lamerica*, film ambientato nell'Albania postcomunista dei primi anni novanta che è in realtà lo specchio di un passato troppo spesso rimosso, "un film sull'Italia raccontato attraverso l'Albania"¹². Il regista ricrea le immagini degli sbarchi degli albanesi in Italia del 1991, immagini che, scrive Lietta Tornabuoni sulle colonne de *La Stampa*, "ci colpiscono come una paura e una vergogna intollerabili: l'esodo di migliaia di albanesi verso un'Italia sognata, le navi stracariche, i moli brulicanti, gli uomini giovani cenciosi assetati e bruciati dal sole rinchiusi nello stadio", immagini riprodotte, aggiunge, "con la forza epica e simbolica d'un film imperfetto ma destinato magari a restare proverbiale, a condensare e rappresentare il conflitto tra Paesi obesi e Paesi affamati, tragedia del mondo nei Novanta".

Le immagini più eloquenti del film raccontano la moltitudine inarrestabile, le masse della fame in migrazione; file infinite scendono dalle montagne e s'avviano a piedi verso il porto; treni, corriere e camion strapieni ansimano lungo le strade; innumerevoli corpi travolgono ogni blocco poliziesco o militare, circondano, spogliano e annullano chiunque possieda qualcosa, s'arrampicano, lottano, premono sulle navi stracolme; e grida, clamore di brevi risse repentine, chiasso perenne, come nelle carceri sovraffollate. L'illusione, la mistificazione da cui nasce questo sogno italiano è pure ben raccontata nel film, che comincia con i cinegiornali del 1939 sulla conquista militare fascista: «Finalmente tra il duro e vigoroso popolo d'Albania arriva la civiltà». Dopo l'inganno politico, l'inganno televisivo: «Italia sei il mondo» grida la gente che vuol partire, che dalla tv italiana della pubblicità, dei miliardi-premio alle lotterie, dei gettoni d'oro, delle ballerine lustre d'argento e delle canzoni crede di conoscere un Paese ricco, lussuoso, opulento e felice¹³.

E' un merito del film ricordare all'inizio gli Anni Trenta, la conquista fascista dell'Albania a cui fa da contrappunto o da nemesi la tentata invasione d'Italia da parte degli albanesi

9 Borelli S., Pumarò, dai campi alla Germania, in *l'Unità*, 17 settembre 1990, p. 20.

10 Ambrosini M., *Richiesti e respinti. L'immigrazione in Italia. Come e perché*, Il Saggiatore, Milano, 2010, p. 32.

11 Riccio B. (a cura di), *Antropologia e migrazioni*, CISU, Roma, 2014, p. 12.

12 Cattini A., *Le storie e lo sguardo. Il cinema di Gianni Amelio*, Marsilio, Venezia, 2000, p. 132.

13 Tornabuoni L., Gli albanesi sbarcano al Lido, in *La Stampa*, 6 settembre 1994, p. 1.



Lamerica (Gianni Amelio, 1994)

nel 1991; e ricordare continuamente come la tv italiana, vista e consumata dagli albanesi, non rappresenti una fonte d'informazione, di verità o di cultura ma un veicolo d'irrealtà, di falsificazione, d'inganno.

Due truffatori italiani, un cinquantenne brutalmente cinico (Enrico Lo Verso) e un giovanotto elegante ignorante e indifferente (...), decisi a sfruttare per far soldi la miseria e il marasma dell'Albania 1991, arrivano a Tirana fingendo, con la complicità prezzolata d'un funzionario ministeriale, di voler impiantare una fabbrica di scarpe a capitale misto. Presi dai loro affari, quasi non s'accorgono che è l'estate dell'esodo degli albanesi verso quell'Italia che, vedendo la tv italiana, appare loro come l'America (anzi, «Lamerica») appariva agli emigranti italiani inizio secolo, il Paese ricco e felice di tutte le speranze. E' l'estate di masse d'uomini in cerca di futuro arrivate nei porti italiani, trattate come cani, rifiutate e rispediti per mare; quell'estate le cui immagini ci colmarono d'orrore e di spavento.

I due cercano un prestanome come presidente della società tra gli ex detenuti politici, scelgono improbabilmente un vecchio ottantenne (...) quasi pazzo e quasi muto, gli fanno sottoscrivere il contratto, lo sistemano in un asilo di suore. L'imbroglione-capo riparte, il giovane reste a perfezionare la truffa: ma il vecchio scappa, scompare, presto si scopre che non è albanese ma un ex soldato italiano. Il viaggio nell'interno del Paese, prima all'inseguimento del vecchio e poi insieme con lui, trasforma Lo Verso in una delle migliaia di albanesi che vogliono fuggire in Italia: i soldi non servono dove non c'è nulla da comprare; derubato di tutto quanto possiede (auto, vestiti, occhiali da sole), aiutato soltanto dalla generosità del vecchio, arrestato per aver corrotto il funzionario, privato del passaporto, si ritrova sulla nave atroce stracarica degli albanesi emigrati abusivi, abbracciato al vecchio che immagina di navigare verso l'America per fare soldi (anche lui) e che muore¹⁴.

In virtù di quel depotenziamento dello sguardo etnocentri-

co cui si è fatto cenno e adottando la metodologia d'indagine dell'antropologo, il regista “decide di farsi protagonista di un percorso inverso rispetto a quello di questa gente disperata: da italiano, si reca dall'altra parte dell'Adriatico, per cercare di comprendere le vere motivazioni che hanno indotto quasi un intero popolo ad abbandonare la propria terra”¹⁵.

Amelio è tra quei pochi registi in grado di affondare il suo sguardo tagliente nella complessità delle dinamiche storiche, consegnandoci una lettura lucida e profonda dei corsi e ricorsi storici che rivela tutta l'universalità dei drammi sociali e la inesorabile perpetrazione degli errori umani nel rapido scorrere dei secoli¹⁶.

“Affrontando le tragedie dei nostri anni” osserva Tornabuoi “il cinema va oltre il documento e oltre la cronaca, dà loro forza simbolica, condensazione, il pathos dei destini individuali nelle catastrofi collettive”¹⁷.

Di particolare interesse è l'opera prima di Matteo Garrone, *Terra di mezzo*, del 1996, che “racconta di extracomunitari, di sfruttamento, di integrazione sognata e mai raggiunta. Ma lo fa (...) senza pietismi e soprattutto senza cadere negli stereotipi (...)”¹⁸. Lo sguardo di Garrone è uno sguardo fuori dal comune, “in parte finzione, in parte ‘teatro di vita’, che fonde realtà e ricostruzione”¹⁹. Il film si compone di tre episodi, tre storie di ordinaria immigrazione, tre frammenti di vita ambientati nella desolata campagna della periferia romana, “un viaggio in una realtà che sfioriamo ogni giorno”²⁰.

15 Saponari A. B., *Il corpo esiliato. Cinema italiano della migrazione*, op. cit., p. 58.

16 Saponari A. B., *Il corpo esiliato. Cinema italiano della migrazione*, op. cit., p. 68.

17 Tornabuoi L., Tutti insieme sulla nave dei disperati, in *La Stampa*, 6 settembre 1994, p. 19.

18 Gallozzi G., Moretti lancia «Terra di mezzo», tre storie di ordinaria immigrazione, in *l'Unità*, 30 aprile 1997, p. 11.

19 Bignardi I., Con Garrone nella terra degli 'altri', in *La Repubblica*, 23 maggio 1997, p. 46.

20 Ibidem.

14 Tornabuoi L., Tutti insieme sulla nave dei disperati, in *La Stampa*, 6 settembre 1994, p. 19.

Il primo, *Silhouette*, racconta la quotidianità di un gruppo di giovani prostitute nigeriane. “Sono vere e proprie schiave del 2000 (...). Le loro giornate si snodano tra un cliente e l’altro, tra estenuanti contrattazioni sul prezzo di questa o quella prestazione. Immagini forti, dure, che parlano di violenza, solitudine, miseria”²¹. La prostituzione è il caso più sintomatico di traffico di esseri umani allo scopo di sfruttamento, il cui meccanismo è regolato da un’articolata combinazione di accordo e costrizione imperniata su fattori quali il debito contratto, la pressione psicologica, la manipolazione emotiva e informativa da parte degli sfruttatori.

Protagonisti del secondo episodio, *Euglen & Gertian*, sono due ragazzi albanesi che si offrono, ai bordi della strada, come manovali in nero per poche lire a giornata. Il terzo episodio, *Self service*, è invece dedicato ad Ahmed Mahgoub, un egiziano che lavora di notte come benzinaio abusivo.

Nelle note di regia del film Garrone spiega: “il malessere, la tensione sociale di queste immagini sono già abbastanza evidenti. Per questa ragione non ho voluto sottolinearle, ho lasciato che fossero i protagonisti veri a parlare, a inventare dialoghi, lasciandoli liberi di improvvisare. Su questi volti segnati si riflettono gli italiani, come l’altro lato di uno specchio”²². Saponari osserva:

Partendo dalla analisi di una situazione, dallo studio dei luoghi e dei comportamenti più che dalle psicologie, Garrone arriva spesso ad una limpida e coerente reinvenzione della realtà, che non si limita ad osservare ma vuole comprendere fino in fondo, attraverso un atteggiamento che impone allo spettatore una precisa visione. (...) La sua poetica si esprime attraverso uno stile asciutto, spesso assimilato a quello documentaristico, in cui, più che la narrazione, conta la capacità di fotografare l’intima essenza del reale. (...) Con una metodologia etnologica, già molto prima dell’inizio delle riprese, Garrone inizia a raccogliere dati, pedinando i suoi personaggi per studiare i loro comportamenti, scegliendo di osservarli dall’interno. (...) Egli (...) cerca di cancellare ogni filtro tra l’evento rappresentato e lo spettatore potenziale; guardando i suoi film si ha sempre l’impressione di possedere gli occhi di un testimone casuale che si è trovato improvvisamente catapultato in una serie di fatti. Il vagabondare della mdp, i movimenti degli attori, la ricerca dello spazio sono espressione del suo approccio ad un mondo sempre partecipato, vissuto dall’interno con intensità²³.

Garrone restituisce la complessità del processo di mobilità mostrando la dimensione culturale e soggettiva delle scelte migratorie, evidenziando come giochi un ruolo fondamentale l’immaginativa comune, la rappresentazione collettiva dell’emigrazione come occasione di evoluzione, di miglioramento, in cui l’Altrove è archetipo di emancipazione e opportunità.

La visione dei fenomeni migratori più diffusa nel senso comune è quella che li connette con grandi cause strutturali operanti a livello mondiale e in modo particolare nei paesi di provenienza: la povertà, anzitutto, e a volte la fame; la mancanza di lavoro o la scarsissima remunerazione del lavoro svolto; la sovrappopolazione crescente del Terzo mondo; e poi guerre, carestie, disastri ambientali, regimi oppressivi, persecuzioni delle minoranze, che inducono un numero crescente di individui a cercare con ogni mezzo di raggiungere le terre dell’Occidente benestante e libero²⁴.

Fattori di spinta e di attrazione, dunque, ma anche scelte oggettive e soggettive, prospettive macro e microsociologiche, reti sociali, strategie familiari, sono le cause che generano e indirizzano i movimenti migratori.

Mazzacurati in *Vesna va veloce*, film del 1996, pone l’accento proprio sulla progettualità individuale, sulla soggettività della scelta. Quello di Vesna è un atto di volontà libero, consapevole, soggettivo, esercitato in piena autonomia. “E’ comunque un personaggio che decide”, afferma Mazzacurati e aggiunge “Vesna fa una sua scelta, segue un suo destino”²⁵. Scrive Crespi:

Mazzacurati non racconta. Mostra. Ci mostra i gesti, gli sguardi, i dolori, i sogni di una *persona*. (...) Ecco dunque Vesna che arriva in pullman a Trieste, in una di quelle gite che portano gente in Italia da tutti gli angoli dell’ex Socialismo Reale. Il pullman riparte, ma Vesna resta a terra. Ha scelto l’Occidente. Gira per Trieste, di notte. Non ha una lira. Un signore l’abborda in un bar, l’invita a casa, tenta di far l’amore con lei. Vesna gli chiede dei soldi. L’uomo in fondo non è cattivo, le dà centomila lire e la lascia in pace, ma per Vesna è un primo passo. Chiesti i soldi una volta, sarà sempre più facile chiederli di nuovo. Va veloce, Vesna, che a scuola era campionessa di corsa. Arriva a Rimini, scende sul marciapiede e, carina com’è, ci mette poco a diventare richiestissima. La scena in cui rientra in albergo la prima sera, mette i soldi sul letto, li conta (in ceco), e sorride, è davvero bellissima. Con quei soldi, si compra subito delle belle cose, e intanto scrive a casa lettere inverosimili, in cui racconta un’Italia da telequiz dove tutti sono ricchi e felici. Ma una sera, un cliente diverso dal solito la colpisce. Antonio la carica in auto, ci fa l’amore e paga regolarmente, poi però, visto che piove, l’invita a cena in un centro sociale, tenta di fare amicizia. Vesna lo molla, ma quando giorni dopo, viene derubata e ferita da due teppisti, è al centro sociale che fugge, in cerca d’aiuto. Antonio la fa curare, la ospita. E inevitabilmente si innamora di lei, salvo capire molto presto che è un amore impossibile...²⁶

Di Vesna ci è dato sapere molto poco, ma attraverso la sua corrispondenza comprendiamo l’esistenza di un progetto di vita diverso da quello che la ragazza realmente vive, una vita ideale fatta di successi materiali da esibire per il pieno riconoscimento dell’esito positivo dell’esperienza migratoria in virtù di quella stereotipata immagine dell’Europa come

21 Gallozzi G., Moretti lancia «Terra di mezzo», tre storie di ordinaria immigrazione, in *l’Unità*, op. cit., p. 11.

22 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, Ediesse, Roma, 2013, p. 108.

23 Saponari A. B., *Il corpo esiliato. Cinema italiano della migrazione*, op. cit., pp. 69-71.

24 Ambrosini M., *Sociologia delle migrazioni*, Il Mulino, Bologna, 2005, pp. 35-36.

25 Paternò C., in *l’Unità*, 30 agosto 1996, p. 3.

26 Crespi A., in *l’Unità*, 30 agosto 1996, p. 3.

di un *El Dorado*. “Nel portare sullo schermo una situazione come questa (...) Mazzacurati sospende il giudizio e si limita a raccontare con sensibilità e accuratezza delle immagini”²⁷. Il regista crea il personaggio di Vesna dopo una serie di incontri “con una cinquantina di ragazze slave. Per lo più ex prostitute uscite dal giro per rifarsi una vita”. Parla con loro e definisce una sorta di “substrato psicologico”. “Ho ancora in testa certe loro testimonianze” dichiara, “l’assenza di speranza, il sentirsi oggetto, le botte e i ricatti, l’orrore di quelle macchine che passano, con i volti dei clienti che ti scrutano nella penombra. Anche se il percorso di Vesna è anomalo rispetto alla realtà. Del resto, non volevo documentare un fenomeno, né spiegare un problema. Ma solo raccontare la storia di un individuo”. E aggiunge “non mi interessava di capire Vesna completamente, insomma di giustificarla. Ho provato ad accettarla, a osservarla senza pregiudizi. (...) Ho la sensazione che vederci con gli occhi dell’«altro» sia il modo migliore per conoscerci”²⁸.

Vesna va veloce, come evidenzia Comuzio, “conta per il messaggio che, senza mai fare la voce grossa, con la tranquilla vena di protesta che contraddistingue Mazzacurati, scalfisce la nostra superficie e ci spinge a riflettere su come siamo noi, non su come sono loro”²⁹.

A restituire la parola all’immigrato è anche Vittorio De Seta in *Lettere dal Sahara*, film del 2004. Il regista, nel confrontarsi con il fenomeno migratorio, si propone come scelta precipua di spostare il punto di vista nello sguardo dell’Altro, collocando al centro della riflessione la soggettività del migrante. Scrive Nepoti all’indomani della presentazione del film alla Mostra del Cinema di Venezia nel 2006:

Non è il primo film italiano sugli immigrati (...) però è il primo, a nostra memoria, raccontato dal punto di vista degli immigrati stessi. (...) Il giovane Assane (Djibril Kébé), senegalese di religione musulmana, è gettato in mare al largo di Lampedusa dai traghetti della morte, si salva e va in cerca di un’occupazione e di una vita dignitosa. Dopo aver superato privazioni e umiliazioni d’ogni genere (lavoro nero, vita da ambulante senza-casa, attentati razzisti...), risalendo l’Italia da Messina a Firenze, fino a Torino, sembra aver trovato finalmente ciò a cui chiunque avrebbe diritto – il permesso di soggiorno, un lavoro decoroso, degli amici – quando viene picchiato selvaggiamente da un gruppo di balordi, solo per il colore della pelle. Nella seconda parte del film, Assane torna in Senegal preda di una forte depressione. Sospeso tra due concezioni opposte dell’esistenza, teme di aver perduto radici culturali, fede, identità; sarà il suo antico professore d’università a tendergli una mano per risalire dal baratro³⁰.

Il film fa cenno all’elemento del viaggio. Secondo il rap-

porto dell’Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati nei primi sei mesi del 2015 “137.000 rifugiati e migranti hanno attraversato il Mar Mediterraneo, viaggiando in condizioni terribili su gommoni e imbarcazioni non sicure”³¹. A proposito del viaggio, Ambrosini evidenzia il fatto che “sta ridiventando per un numero crescente di migranti un’esperienza rischiosa, travagliata, che può durare mesi o addirittura anni, ricorrendo a mezzi di fortuna, a espedienti di ogni sorta, ai servizi di passatori più o meno professionali, a soste prolungate in zone intermedie per procurarsi le risorse necessarie per la tappa successiva”³².

Maestro del film inchiesta, il regista segue le tappe del difficile viaggio nella penisola, durante il quale sfumano le illusioni di un facile inserimento: Villa Literno, con un lavoro precario in un contesto pericoloso, poi Prato, ospite di una cugina indossatrice, che però abbandona perché non rispetta le regole della tradizione, e infine Torino, dove non conosce nessuno e si impegna per cambiare la sua condizione di fuorilegge condannato all’illegalità per sopravvivere. Chi è lì da tempo lo informa: «Non è mica l’America qui»³³.

Il migrante costruisce la propria rappresentazione immaginaria dell’altrove sia in relazione al consumo dei media sia in rapporto ai racconti e all’agiatezza esibita dai connazionali di ritorno. Ma una volta giunto in Europa, l’idilliaco immaginato altrove si rivela spesso ben altro e l’inclusione nella società ricevente è sovente condizionata da trattamenti discriminatori e forme di razzismo. L’Italia che conosce Assane “è un luogo grigio, insulso, chiuso, sempre pronto a giudicare la diversità culturale, fisica e somatica”³⁴. Tuttavia il giovane non desiste e incontra anche solidarietà e fratellanza. Ma un episodio di violenza razzista lo induce al rientro in patria. La macchina da presa di De Seta si sposta in Senegal, estendendo lo sguardo e la riflessione.

Il migrante mantiene relazioni sociali col paese d’origine e nel contempo ne stabilisce di nuove nel paese di approdo. L’approccio antropologico transnazionale tiene in conto, nell’analisi dei processi migratori, “il ‘retroterra’ socioculturale degli immigrati (...) e i loro legami con il contesto di partenza”³⁵. “Dal punto di vista metodologico”, osserva Riccio, “sono proliferate etnografie multi-situate, le quali, oltre a rivelarsi tra le strategie sperimentali più adottate dagli antropologi per allargare lo sguardo etnografico (...), si sono attestate da tempo come una delle pratiche di ricerca principali nello studio dei migranti su due sponde (...)”³⁶.

Stajano definisce il film “un grande contributo alla conoscenza del problema” migratorio e aggiunge:

31 La via del mare verso l’Europa: Il passaggio del Mediterraneo nell’era dei rifugiati, UNHCR, 1 luglio 2015.

32 Ambrosini M., *Richiesti e respinti. L’immigrazione in Italia. Come e perché*, op. cit., p. 32.

33 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, op. cit., pp. 117-118.

34 Turrini D., “Lettere dal Sahara”, viaggio di Assane verso l’Occidente, in *Liberazione*, 1 settembre 2006.

35 Riccio B. (a cura di), *Antropologia e migrazioni*, op. cit., p. 14.

36 Riccio B. (a cura di), *Antropologia e migrazioni*, op. cit., p. 13.

27 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, op. cit., pp. 105-106.

28 Anselmi M., Il sogno di Vesna una «lucciola» che viene dall’Est, in *l’Unità*, 16 luglio 1996.

29 Comuzio E., in *RC: Rivista del cinematografo e delle comunicazioni sociali: cinema, teatro, televisione, radio, pubblicità, informazione*, a. 1996, v. LXVI, n.10, ottobre 1996, p. 22.

30 Nepoti R., L’odissea dell’immigrato Assane, in *La Repubblica*, 1 settembre 2006, p. 54.

Quando girò il suo film più famoso, *Banditi a Orgosolo* (1961), De Seta passò nove mesi in Barbagia per capire com'era quella difficile società. Si comportò nello stesso modo quando girò il *Diario di un maestro* (1973) e restò a lungo nella borgata di Pietralata, in quello sfacelo morale e materiale, con quei ragazzini violenti e aspri di fuori, morbidi e teneri di dentro. *Lettere dal Sahara* è un film civile, un contributo alla convivenza tra i popoli, un segno della tolleranza possibile. (...) Disse in un'intervista al *Giorno* nel 1974: «Occorre conoscere a fondo le cose, inquadrarle, fare uno sforzo di semplicità. Non è soltanto una questione di metodo, ma di rispetto. (...) Anche per fare un film è necessario calarsi dentro gli uomini, condividere con umiltà le loro scelte, offrirgli tutte le possibili carte. (...)». Anche in questo suo nuovo film, Vittorio De Seta si è «calato dentro gli uomini».³⁷

Marco Tullio Giordana in *Quando sei nato non puoi più nasconderti* cambia il punto di vista, prospettando una nuova lettura del fenomeno migratorio, scevra da luoghi comuni, da pregiudizi, da semplificazioni ideologiche. Il film analizza il nostro sguardo sugli altri e non viceversa; «parla di noi, gli italiani, non di loro, i migranti»³⁸. Il racconto è dato in soggettiva e lo sguardo di Sandro, il protagonista, coincide con il nostro. «Uno sguardo nuovo per interrogarsi ancora sulla possibilità del cinema di raccontare l'incontro di culture, lo scambio di idee, il cambiamento dell'umanità»³⁹. Il regista racconta «la pressione che esercita sulla nostra vita, avendone modificato il panorama», il fenomeno migratorio e lo fa «affidandosi allo sguardo di un bambino, privo di pregiudizi (...) prendendo a riferimento il Bresciano (...), provincia laboratorio che più di ogni altra ha inserito il flusso migratorio nella vita produttiva e sociale»⁴⁰. Giordana dichiara: «Non è un film a tesi sul problema multietnico, voglio capire le ragioni dei singoli. Onesti o truffatori, egoisti o volenterosi, morali o amorali, bisogna conoscere l'epopea di questa gente, ascoltare quello che vogliono raccontarci e pensare che un giorno saranno loro a raccontare noi»⁴¹.

«L'estate di Sandro comincia su una barca da sogno e finisce su una carretta dei mari carica di lingue, di etnie, di miseria. Comincia fra i riti rassicuranti del consumismo, nel silenzio protetto di una famiglia benestante, e prosegue in un crescendo di scoperte e di incontri destabilizzanti, di quelli senza alternative»⁴². Il protagonista

parte in crociera con papà e amico del papà, nuovi ricchi un po' sbruffoni. Di notte li imita nel fare pipì fuori bordo e cade dalla barca. (...) Lo salva un ragazzo rumeno tuffandosi dalla carretta che lo sta portando con altri disgraziati in Italia. Inizia per Sandro un percorso di formazione: fa esperienza della legge del più forte, ma anche dell'amicizia. Radu e la sorella Alina entrano nella sua vita. Quando i

genitori (...) lo andranno a riprendere nel centro di accoglienza, Sandro vuole che adottino i due giovani clandestini. Vincono la riluttanza (...). Ma è difficile tradurre la fiducia dalle parole ai fatti, ancor più da parte di chi non ha ragione di dare la propria con naturalezza. Dopo la delusione (i rumeni rubano e scappano) comincia per Sandro un'altra vita: sarà una scena di grande intensità, condivisa con Alina schiava sessuale, il punto di partenza dal quale forse e faticosamente nascerà qualcosa di duraturo e paritario⁴³.

«Brescia è una città che conosce da tempo il fenomeno dell'immigrazione e lo ha risolto: per interesse, per necessità, afferma Giordana, «i giovani non vanno più a lavorare nelle fabbriche. Per sopravvivere i bresciani hanno capito che gli immigrati erano l'unica speranza. E li hanno adottati»⁴⁴.

Il film rende conto di un tema che sia la sociologia che l'antropologia dell'immigrazione fanno oggetto di studio. A incoraggiare l'immigrazione non sono solo cause esterne, ma anche l'attrazione della domanda di lavoro flessibile e a basso costo del paese di destinazione. L'economia italiana, la cui struttura industriale si articola principalmente in piccole e medie imprese, necessita dell'impiego di lavoro immigrato soprattutto stagionale, temporaneo, per servizi domestici e di cura e da collocare nelle fasce di inquadramento meno elevate, qualificate e garantite. «In questo quadro sono diversi gli studi antropologici e sociologici che hanno tematizzato la relazione tra la condizione giuridica ed esistenziale del migrante, la sua collocazione lavorativa e le sue strategie di vita, analizzando gli effetti su persone e gruppi di lavoratori delle dinamiche globali, delle politiche migratorie e del lavoro nazionali e internazionali, dell'erosione dei diritti»⁴⁵.

Il film, evidenzia Tornabuoni,

fa un passo avanti nei rapporti con gli immigrati: è il primo film che va oltre una incuriosita compassione o una fattiva assistenza verso le persone che vengono in Italia, clandestine oppure no, a cercare lavoro, futuro, speranza, soldi. E che rivendichi una integrazione meno superficiale e utilitaria della prestazione d'opera di solito mal pagata, una forma di autentica comprensione e fraternità. Il che mette su un piano analogo gli immigrati di colore e i poveri bianchi (...), in un discorso di classe molto interessante e nuovo per questi anni⁴⁶.

Il film mostra anche la realtà dei Centri di accoglienza, luoghi che Giordana visita per documentarsi e che definisce «dei posti orribili, delle vere prigioni»⁴⁷. Si tratta di meccanismi di governo e di strategia politica impiegati dallo Stato per coordinare l'arrivo e il soggiorno dei migranti, strutture confinate che accolgono gli stranieri entrati in modo irregolare in Italia allo scopo di identificarli e assisterli in vista dell'espulsione o del riconoscimento giuridico dei richiedenti asilo. «Dal punto di vista dell'antropologia e della ricerca

37 Stajano C., Lettera dal Sahara, in *l'Unità*, 8 settembre 2006, p. 29.

38 Ferzetti F., in *Il Messaggero*, 6 maggio 2005.

39 Saponari A. B., *Il corpo esiliato. Cinema italiano della migrazione*, op. cit., p. 82.

40 D'Agostini P., in *La Repubblica*, 13 maggio 2005.

41 Porro M., Riscopri il Nord con un film sui clandestini, in *Corriere della Sera*, 6 maggio 2005, p. 35.

42 Ferzetti F., in *Il Messaggero*, 6 maggio 2005.

43 D'Agostini P., in *La Repubblica*, 13 maggio 2005.

44 Lamberti Zanardi F., in *Il Venerdì di Repubblica*, 6 maggio 2005.

45 Ceschi S., Lavoro, in Riccio B. (a cura di), *Antropologia e migrazioni*, op. cit., p. 110.

46 Tornabuoni L., in *La Stampa*, 16 maggio 2005.

47 Gallozzi G., Vite da sbarco, in *l'Unità*, 6 maggio 2005, p. 18.

etnografica che mira a registrare lo sguardo dei soggetti in essi trattenuti, i campi sono prima di tutto strutture di sorveglianza e di controllo”⁴⁸. Lo sguardo del regista si sofferma sulle condizioni di estrema povertà, di angoscia, di insicurezza, di subordinazione, di vulnerabilità sociale che quello spazio segregato comporta.

“Il cinema è uno strumento d’indagine e conoscenza, e può regalare esperienze che ti cambiano”, afferma Giordana, e aggiunge “ho conosciuto gente arrivata sulle carrette del mare con un carico opprimente di illusioni e sofferenze. Sono diventato amico di chi prima mi avrebbe fatto paura. Li consideravo presenze, ho scoperto persone”⁴⁹.

In ragione di una rinnovata attenzione alla narrazione del presente e alla rappresentazione del reale, a partire dal primo decennio del nuovo secolo, la cinematografia italiana si confronta con il fenomeno migratorio in misura quantitativamente maggiore rispetto al passato; nel 2011 le produzioni cinematografiche italiane sull’argomento sono circa venti.

In quello stesso anno alla Mostra di Venezia Guido Lombardi presenta *Là-bas*, *Educazione criminale*, Emanuele Crialese presenta *Terraferma*, Andrea Segre presenta *Io sono Li*.

Là-bas nasce dall’osservazione diretta della realtà che viene raccontata allo spettatore attraverso lo sguardo del protagonista. Il punto di vista soggettivo consente quindi di osservare e analizzare il mondo degli immigrati dall’interno. “La storia è quella di Yssouf, giovane africano che viene in Italia chiamato da uno zio ormai integrato che gli promette un lavoro onesto e si ritrova a spacciare droga. Il tirante narrativo è il tentativo di Yssouf di uscire dal giro, ma il cuore del film è nei personaggi collaterali e nell’allucinante contesto che li circonda”⁵⁰. Yssouf vuole fare l’artista; disegna, crea sculture, vuole acquistare l’attrezzatura necessaria per realizzare il suo sogno. E’ per questa ragione che decide di andare *Là-bas*, laggiù, termine che gli africani utilizzano per indicare l’Europa o più in generale l’Altrove. “C’è un sogno, in questa parola breve e tagliente. E c’è anche il senso d’una lontananza dolorosa. Per arrivarci, laggiù, si deve attraversare il deserto e poi il mare, e poi di nuovo si deve salire a nord, rincorrendo la speranza”⁵¹.

Yssouf giunge a Castel Volturno, “una frontiera non ufficiale ma solidissima e violenta, un Far West dentro lo stato dove lo stato non ha alcun potere”⁵², un luogo “che conta il più grande numero di immigrati d’Europa, oltre ventimila, alla ricerca dello zio Moses. Mostra la fotocopia della foto e cerca di sapere che fine ha fatto perché non è venuto al suo arrivo”⁵³. Conosce Germain che lo fa ospitare alla Casa delle candele, un rifugio che accoglie giovani africani, e che lo

porta con sé a vendere fazzoletti ai semafori. Finalmente trova lo zio Moses che gli procura un lavoro in un autolavaggio. Ma l’impegno è gravoso e Yssouf chiede aiuto allo zio, piccolo boss della droga, collegato a un clan camorristico, che lo arruola nel traffico locale di cocaina. “Non conta che Yssouf non sia un delinquente, conta che decida di diventarlo. Solo così, immagina, il sogno si realizzerà”⁵⁴. Ma così non è. Moses viene ucciso e Yssouf decide di “tornare a condividere povertà e sogni di riscatto, nella legalità, con gli africani conosciuti al suo arrivo”⁵⁵.

L’obiettivo di Lombardi è quello di “mettere in scena un mondo che l’Italia intera, malgrado il cinema, si sforza di ignorare”⁵⁶, cercando di far affiorare, anche attraverso riprese effettuate nei luoghi reali della vicenda e l’impiego di attori non professionisti reclutati tra la comunità africana, la soggettività, l’individualità dei migranti. “*Là-bas* (...) non è un film sull’immigrazione, ma un film ‘dentro’ l’immigrazione”⁵⁷, “è una testimonianza vera e dolente su un mondo che sta accanto a noi, dall’altra parte della strada”⁵⁸.

Terraferma “evidenzia la contraddittoria oscillazione dell’atteggiamento collettivo di fronte all’immigrazione clandestina”⁵⁹. Filippo, un ingenuo e insicuro ventenne orfano di padre, vive con la madre Giulietta in un’isola del Mediterraneo e condivide col nonno Ernesto, difensore delle tradizioni, l’amore per il mare e per la pesca, loro unico sostentamento. Quando le condizioni di vita della famiglia si fanno precarie, Nino, figlio di Ernesto, che gestisce un bar sulla spiaggia ad uso dei turisti, propone al padre di rottamare il peschereccio. Giulietta decide di affittare la casa ai turisti per guadagnare il denaro sufficiente a garantire al figlio Filippo un avvenire differente, lontano dall’isola. Un giorno, durante una battuta di pesca, Ernesto e Filippo incrociano una barca che trasporta immigrati illegali parte dei quali si getta in mare per tentare di raggiungerli. Ernesto allerta la Capitaneria di Porto che intima all’uomo di mantenersi a distanza. “«Non ho mai abbandonato nessuno in mare», dice il vecchio Ernesto (...), con l’orgoglio morale di chi, in settant’anni, dal mare ha imparato durezza e generosità. (...) E disobbedisce”⁶⁰. Tra i naufraghi che Ernesto accoglie nel suo peschereccio c’è Sara, una donna etiope incinta e con un bimbo. Giunti al porto i clandestini si danno alla fuga, ma Sara sta partorendo e l’anziano pescatore decide di offrirle un rifugio fino al momento in cui riprenderà il viaggio e la conduce da Giulietta che l’aiuta a partorire una bambina figlia della violenza subita da Sara da una guardia libica. Ad interpretare il personaggio di Sara è Timnit T, uno dei sei sopravvissuti allo sbarco del 2009 in cui morirono 73 per-

48 Pinelli B., Campi di accoglienza per richiedenti asilo, in Riccio B. (a cura di), *Antropologia e migrazioni*, op. cit., p. 69.

49 Fiore T., in *Il Mattino*, 6 maggio 2005.

50 Crespi A., Il lavoro «nero» di Yssouf, in *l’Unità*, 9 marzo 2012.

51 Escobar R., Terra promessa, in *L’Espresso*, 22 marzo 2012.

52 Crespi A., Il lavoro «nero» di Yssouf, in *l’Unità*, 9 marzo 2012.

53 Silvestri S., Benvenuti in Italia, l’abbraccio mortale di Castel Volturno, in *Il Manifesto*, 9 marzo 2012.

54 Escobar R., Terra promessa, in *L’Espresso*, 22 marzo 2012.

55 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, op. cit., p. 146.

56 Ferzetti F., *Là-bas* dove comincia l’Italia sconosciuta dei neri, in *Il Messaggero*, 11 marzo 2012.

57 Escobar R., Terra promessa, in *L’Espresso*, 22 marzo 2012.

58 Crespi A., Il lavoro «nero» di Yssouf, in *l’Unità*, 9 marzo 2012.

59 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, op. cit., p. 139.

60 Escobar R., in *L’espresso*, 16 settembre 2011.

sone, una donna dunque che ha realmente vissuto il dramma sulla propria pelle e che contribuisce alla stesura della sceneggiatura.

I naufraghi soccorsi da Ernesto vengono intercettati dai finanzieri che sequestrano il peschereccio con un pretesto. Il paese si spacca tra i giovani che vogliono proteggere il giro d'affari turistico e gli anziani che invece difendono la legge del mare e la dignità dell'uomo, "due mondi che si fronteggiano, inconciliabili: quello di un egoismo che vede solo se stesso e si chiude nella propria miseria, e quello di uomini e donne che si aprono al dolore e alla speranza di altri uomini e donne, e in questo si fanno più ricchi"⁶¹. A cavallo tra i due mondi si colloca il personaggio di Filippo, che

si barcamena tra la gestione di vacanzieri arroganti e vizianti, organizzati dallo spregiudicato zio (...), e lo stato di bisogno della donna africana, in fuga da un paese in guerra nel quale non può più tornare. Profondamente confuso e dilaniato da quanto gli accade intorno, il ragazzo arriva a compiere un gesto tragico prendendo a bastonate i clandestini in cerca di soccorso, prima di riscattarsi mettendo a rischio la propria vita con una scelta solitaria, della quale tutti parlano ma che nessuno riesce a compiere⁶².

Crialese racconta "il cinismo di un mondo che chiude gli occhi sul dramma dell'altro, la tragedia di chi è sopravvissuto rimanendo a galla, il coraggio di chi rischia la vita per cambiare la propria storia e quello di chi pensa che prima della crudele legge dell'uomo venga quella antica e compassionevole del mare"⁶³.

In un'intervista rilasciata al quotidiano *l'Unità*, il regista dichiara:

Quello dei migranti è un tema che mi sta particolarmente a cuore, perché la natura dell'uomo è quella di muoversi, di cercare, andare avanti. (...). So quanto è importante conoscere l'altro, vivere in una cultura diversa e far conoscere la propria. Mi tormenta quindi vedere che una parte dell'umanità, quella povera, non possa essere libera di muoversi nel mondo, come invece lo è la parte più ricca⁶⁴.

Protagonista di *Io sono Li* è Shun Li, operaia in un laboratorio tessile della periferia romana che lavora con disciplina e diligenza per restituire il denaro anticipato dai datori di lavoro per l'emigrazione e per riuscire a far venire in Italia suo figlio di otto anni che vive in Cina col nonno. Inaspettatamente Li è mandata a gestire un'osteria, il bar Paradiso, a Chioggia. L'inesperienza, la difficoltà di comprensione del dialetto, l'iniziale diffidenza dei frequentatori del bar, non scoraggiano la donna che continua a lavorare instancabilmente in attesa della "notizia" dell'estinzione del debito. Tra gli storici clienti del bar c'è Bepi, pescatore di origini slave che vive a Chioggia da trent'anni. L'incontro tra Li e

Bepi è un'occasione per entrambi di evadere dalla solitudine. Il loro rapporto è puro, leggero, fatto di silenzi, di gesti, di delicatezza, di condivisione in cui la differenza culturale diventa momento di rivelazione e comprensione. L'amicizia tra i due, tuttavia, è fraintesa sia dalla comunità cinese che da quella chioggiotta, che preoccupate e intimorite ne impediscono la prosecuzione. Intorno ai protagonisti

ruotano due sistemi, due mondi diversi, antitetici, ermeticamente impermeabili, che difficilmente hanno punti di contatto. Ma i mondi sono fatti di esseri umani oltre che di luoghi, ed è proprio a due stranieri che quegli spazi sembrano dire di più che alle altre persone che animano la vicenda. Il loro essere estranei alle due comunità si percepisce attraverso lo sguardo "altro" che riescono a dare, magari da un casone cadente in mezzo alla laguna, non distante dalle rive e dai canali di Chioggia⁶⁵.

Scrive Segre nelle note di regia:

Io sono Li è anche un punto di sintesi del mio percorso registico nell'ambito del cinema-documentario (...). Le varie esperienze di regia con il cinema documentario mi hanno permesso di apprezzare il racconto non solo del reale, ma anche nel reale, aiutandomi a capire come con esso sia possibile scoprire la dimensione intima e profondamente umana della realtà, anche di tematiche urgenti ed attuali della società odierna⁶⁶.

Nello scenario globalizzato e tecnologicamente avanzato contemporaneo, i processi migratori costituiscono una realtà dinamica, aperta, eterogenea. Il cineasta si avvicina al fenomeno, inteso come un'opportunità di crescita e non solo come un problema complesso, con un approccio di tipo antropologico, cercando di guardare la realtà dal punto di vista degli attori in gioco, privilegiando la prospettiva dei soggetti migranti, conscio che l'immigrato è, nel contempo, anche emigrato e si trova quindi a dover resistere all'esclusione sia dal contesto di approdo che da quello di partenza. Le produzioni cinematografiche sulle migrazioni, seppur caratterizzate da una componente finzionale che si concretizza nella struttura drammaturgica, propongono una serie di questioni e situazioni, analizzano aspetti da punti di osservazione differenti, stimolano la riflessione e forniscono lo spunto per la comprensione del fenomeno, contemplando quindi al proprio interno forti elementi documentaristici. Si tratta dunque di un cinema narrativo che tuttavia non rinuncia alla coerenza del proprio sguardo, un cinema che costruisce cultura ed educazione, un cinema che integra e non disintegra. Queste tipologie di film condividono con lo sguardo antropologico l'osservazione diretta del reale e l'interrogazione di sé nell'altro in direzione del confronto e dell'accettazione della diversità.

61 Ibidem.

62 Corrado A., Mariottini I., *Cinema e autori sulle tracce delle migrazioni*, op. cit., p. 140.

63 De Luca A., in *Avvenire*, 4 settembre 2011.

64 *l'Unità*, 12 settembre 2011.

65 Gottardi M., in *Segnocinema*, dicembre 2011, pp. 44-45.

66 Segre A., *Note di regia*, in *Cartella Stampa*, settembre 2011.

La logica delle immagini ipermediali: *Ender's Game* e il cinema mainstream hollywoodiano. Il pianale (*flatbed*) come forma simbolica

VINCENZO TAURIELLO

Dipartimento di Storia dell'Arte e Spettacolo, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Roma Sapienza

Visibile per lo spirito è soltanto ciò che gli si mostra in una determinata configurazione; ma ogni determinata forma dell'essere scaturisce da un determinato modo del vedere, da un'attività ideale che conferisce forma e significato.

Ernst Cassirer

PERCORSI DELLO SGUARDO (INCARNATO) NEL
DISPOSITIVO IPERMEDIALE

Qualsiasi produzione di concetti teorici *sul* e *attraverso* il medium cinema prende inevitabilmente posizione, spesso in modo implicito, su questioni più ampie che riguardano sia le esperienze visuali sia le funzioni e le proprietà dell'immagine. Il passaggio dall'analogico al codice digitale (con le sue inevitabili ricadute sull'ontologia dell'immagine fotografica e filmica)¹ e i processi di *ri-mediazione*² attivati dai nuovi dispositivi medialti richiedono quindi modelli concettuali differenti, soprattutto da una prospettiva epistemologica. Da un lato, come ha giustamente rilevato Thomas Elsaesser, il paradigma monoculare del medium fotografico perde la sua centralità e il dispositivo cinema si sposta sulla visione stereoscopica, immersiva e in 3D, riallacciandosi a una cultura visuale molto diffusa nel XIX secolo, nell'era del pre-cinema³. Dall'altro, la dislocazione/rilocazione dell'esperienza filmica⁴ e la produzione/manipolazione di immagini che cir-

colano in modo pervasivo attraverso i new (mixed) media pongono il dispositivo cinematografico in un ampio spettro di pratiche visuali che favorisce i processi di *convergenza*, ibridazione e contaminazione.

Per quanto concerne l'esperienza spettatoriale, la vasta gamma di media e formati audiovisivi digitali configura nuove e diverse modalità di ricezione estetica. Il medium cinema deve confrontarsi attualmente con smartphone, tablet, personal computer, *home video*, consolle di videogame, realtà virtuale, YouTube, *Instagram*, *video on demand*, *Netflix*, ecc. La *convergenza*⁵ di media differenti in piattaforme digitali integrate in grado di gestire suoni, immagini fisse e in movimento, testi, informazioni, comunicazione telefonica, connessione internet, ecc., determina una sovrapposizione di funzioni che assume in vari gradi forme sia *interattive* che *immersive*. In questi ambienti medialti il corpo del fruitore/utente si attiva in maniera complessa e sinestesica, come spiega bene Roberto Diodato nei suoi studi sul virtuale⁶. Queste piattaforme integrate di fatto si contrappongono alle tradizionali teorie essenzialiste del cinema (e delle arti visuali) eredi di quella tradizione estetica iniziata con Lessing nel *Laocoonte* (1766) che prevede la separazione tra le arti. Pensiamo al modello *formalista* applicato al cinema da parte di un teorico dell'arte come Rudolph Arnheim⁷, o al *purismo* estetico modernista postulato da Clement Greenberg⁸ per quanto riguarda l'ambito delle arti figurative. Come ci ricorda Elsaesser, le tradizionali teorie del cinema, sia di taglio *formalista/costruttivista* - cinema come cornice - che *realista*

1 Cfr. D.N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, tr. it., Olivares, Milano 2008; R. Bellour, *La Querelle des dispositifs. Cinéma - installations, expositions*, POL, Paris 2012. Per una panoramica sulle diverse posizioni teoriche che riguardano l'ontologia dell'immagine digitale vedi, C. Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze 2012, pp. 9-60.

2 Cfr. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it., Guerini, Milano 2002.

3 T. Elsaesser, *Il ritorno del 3D; logica e genealogie dell'immagine del XXI Secolo*, in «Imago» n. 3 (2011). Per una riflessione più ampia e generale incentrata sui dispositivi del precinema, che in alcuni punti converge con quella di Elsaesser, vedi, J. Crary, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, tr. it., Einaudi, Torino 2013.

4 Cfr. F. Casetti, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in

“Fata Morgana”, n. 4 (2008); Id., *Ritorno alla madre patria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediata*, in “Fata Morgana”, n. 8 (2009).

5 Cfr. H. Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it., Apogeo, Milano 2007.

6 Cfr. R. Diodato, *Spettatore virtuale, in Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, a cura di A. Somaini, Vita e Pensiero, Milano 2005.

7 R. Arnheim, *Film come arte*, tr. it. Feltrinelli, Milano 1983.

8 C. Greenberg, *Pittura modernista*, in C. Greenberg, *L'avventura del modernismo. Antologia critica*, a cura di G. Di Salvatore, L. Fassi, tr. it., Johan & Levi, 2011.



- cinema come finestra -, amplificavano in modo surrettizio la specificità puramente visuale dello schermo e dell'immagine a discapito degli altri sistemi percettivi. «La percezione appare in questa prospettiva quasi del tutto disincarnata, poiché ridotta al senso della vista»⁹.

In opposizione a questa tesi si pone il concetto di *rimediazione* coniato da David Bolter e Richard Grusin¹⁰. I due studiosi, criticando l'idea di specificità ontologica di ogni singolo medium, si focalizzano in modo particolare sulla transizione dai media analogici a quelli digitali riprendendo la questione dello schermo. Le immagini riprodotte sullo schermo oscillano sempre tra la retorica dell'*immediatezza/trasparenza* sulla realtà fenomenica e quella dell'*opacità/ipermediata/sinestesica*. Bolter e Grusin desumono questa ipotesi da quella più generale di Marshall McLuhan¹¹, secondo cui ogni nuovo medium possiede un significato e un contenuto in relazione agli altri media che lo hanno preceduto. I *visual studies* hanno fatto proprie queste riflessioni mediologiche; William J.T. Mitchell lo ribadisce sottolineando che i dispositivi medialità e l'esperienza visuale non sono mai puri:

i *media* sono sempre una miscela di elementi sensoriali e semiotici, e tutti i cosiddetti "*media visuali*" sono formazioni *miste (mixed)* o ibride, che combinano suono e vista, testo e immagine. Perfino la visione stessa non è mai puramente visuale, poiché richiede sempre una coordinazione di impressioni ottiche e tattili¹².

Il concetto di dispositivo postmediale, elaborato nell'ambito delle arti visive da Rosalind Krauss¹³ e rilanciato di recente da Francesco Casetti¹⁴, coglie perfettamente la problematicità di una qualsiasi definizione rivolta alla specificità del singolo medium, soprattutto nell'attuale sviluppo tecnologico legato al digitale. Quindi, i *percorsi dello sguardo* configurati dai media visuali (architettura, pittura, scultura, teatro, cinema, televisione, videogame, ecc.) implicano sempre e comunque anche altri sistemi sensoriali. Inoltre, le pratiche artistiche nel corso del Novecento – come hanno mostrato le avanguardie storiche, il *pastiche* postmodernista, il videoclip musicale, le videoinstallazioni interattive, le *performance* dal vivo multimediali, la Land Art, gli happening

12 W.J.T. Mitchell, *Scienza dell'immagine. Quattro concetti fondamentali*, in Id., *Pictorial turn, saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa, tr. it., due punti, Palermo 2008, p. 6.

13 R. Krauss, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999.

14 F. Casetti, *I media nella condizione post-mediale*, in *Estetica dei media e della comunicazione*, a cura di R. Diodato, R. Somaini, il Mulino, Bologna 2011.

9 T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione*, tr. it., Einaudi, Torino 2009, p. XIV. Per un'attenta disamina di queste due modelli teorici vedi anche, pp. 3-30.

10 Cfr. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation...*, cit.

11 M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare. Mass Media e società moderna*, tr. it. Net, Milano 2002, pp. 15-30.

– hanno prodotto delle forme ibride, complesse e stratificate, pensate appunto per coinvolgere, oltre che lo sguardo dello spettatore, anche il suo corpo.

Le ricadute sulle discipline umanistiche che si occupano delle arti visive sono evidenti: da qualche anno infatti sia gli studi sul cinema¹⁵ sia quelli sull'immagine¹⁶ (storia dell'arte, estetica, scienze dei media) sono oggetto di un profondo ripensamento e si interrogano sul loro stesso statuto. Il recente lavoro di Elsaesser e Hagener¹⁷ in *Teoria del film* segue coerentemente il percorso delineato sopra, mettendo al centro le diverse teorie del cinema in relazione ad alcuni film che hanno immaginato e attivato il corpo, il sistema sensoriale dello spettatore, in modi radicalmente differenti.

Al centro della riflessione di questo saggio ci sono le immagini di *Ender's Game* (G. Hood, 2013) e di altri film blockbusters hollywoodiani, film totalmente implicati nel cosiddetto digitale "pesante" caratterizzato da *visual effects* ipertecnologici, adottati in modo pionieristico da registi quali George Lucas e James Cameron¹⁸. Le immagini ipermediali e le coreografie sonore¹⁹ configurate da *Ender's Game* e più in generale dal cinema sci-fi, action, fantasy contemporaneo (*Minority Report*, *Avatar*, *Transformers*, *The Hobbit*, *The Avengers*, *Gravity*, *Jurassic World*, ecc.), non sono soltanto una forma spettacolare/attrazionale prodotta per immergere lo sguardo e il corpo dello spettatore²⁰. Le tecniche più avanzate del dispositivo cinema - D-3D, stereoscopia, CGI, Imax, Dolby Surround, HD, *virtual camera*, *motion capture*, ecc. - mettono in luce una discontinuità, un cambio di paradigma che investe l'intero ambito della cultura visuale. I regimi scopici della modernità e della postmodernità: la prospettiva rinascimentale, il Panopticon di Bentham, la società dei simulacri, ecc., non sembrano modelli del tutto adeguati a cogliere la complessità, la logica – culturale e materiale – soggiacente alle immagini sensazionali e ipermediali, ai percorsi dello sguardo e del corpo che si producono nei processi *interattivi* e *immersivi* attivati dai nuovi dispositivi ipermediali.

15 Vedi ad esempio la recente serie di interventi e saggi dedicati alla teoria del (post)cinema in "Fata Morgana", n. 26 (2015); vedi anche, F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

16 Per una panoramica generale sulle attuali riflessioni sull'immagine e per un'accurata bibliografia sui *visual studies* vedi, *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Raffaello Cortina, Milano 2009; M. Cometa, *postfazione*, in *Pictorial turn*, cit. pp. 189-225.

17 Cfr. T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film...*, cit.

18 Cfr. C. Uva, *Cinema digitale...*, cit., pp. 140-146.

19 Secondo Elsaesser le immagini ipermediali, stereoscopiche e in D-3D, completano e supportano il suono surround, tridimensionale, multitraccia, digitale ad alta definizione, presente nel dispositivo cinema da almeno trent'anni. T. Elsaesser, *Il ritorno del 3D...*, cit., pp. 54-56.

20 Una delle caratteristiche principali del cinema postmoderno, secondo Laurent Jullier, è il "film-concerto" configurato appunto dall'immersività e dalla sensorialità: lo spettatore è completamente avvolto dai suoni ad alta definizione, il Dolby Surround, il sistema multipista, ecc. Non a caso, il primo esempio del film-concerto portato da Jullier è *Star Wars* (G. Lucas, 1977), l'archetipo del cinema ipermediale mainstream contemporaneo. Cfr. L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006, pp. 27-32.

SOCIETÀ DISCIPLINARI E DISPOSITIVI DI CONTROLLO NELLA DISTOPIA SCI-FI HOLLYWOODIANA

Jacques Aumont, nella sua amplissima disamina sulle immagini, che spazia tra analisi del film, estetica, iconologia e storia dell'arte, ci offre un punto di partenza di grande interesse sulle funzioni dell'immagine *tout court*.

L'immagine esiste esclusivamente per essere vista da uno spettatore storicamente definito (cioè che ha a che fare con determinati dispositivi di immagini), e anche le più automatiche delle immagini automatizzate, quelle delle telecamere di sorveglianza, ad esempio, sono prodotte in modo deliberato, calcolato in vista di determinati effetti sociali²¹.

Sono quindi i regimi scopici, la cultura visuale, e più in generale i dispositivi²², a modellare una determinata forma simbolica²³, ossia la configurazione dello spazio visibile attraverso cui le immagini e lo spettatore/fruttore entrano in relazione in una determinata epoca.

Il film di Gavin Hood rappresenta, come vedremo, un *case study* particolare e anomalo all'interno della sci-fi contemporanea. Pur non essendo un film in 3D, articola in maniera molto efficace le diverse declinazioni del regime scopico nell'era digitale. Nella prima inquadratura del film lo schermo è completamente nero, si ascoltano delle voci che trasmettono informazioni via radio mentre è in corso una battaglia aerea. Quando appaiono le prime immagini dello scontro subentra la voce over del giovanissimo protagonista (Ender) che racconta come cinquant'anni prima il nostro pianeta venne attaccato dalle forze aliene dei Formic. Successivamente appare l'aereo kamikaze di Mazer Rackham, comandante della flotta internazionale, che distrugge l'astronave-madre extraterrestre ponendo fine all'invasione. Mentre l'astronave dei Formic esplode, in dissolvenza incrociata si sovrappongono altre immagini riflesse nell'occhio di Ender, immagini di un *wargame*, una battaglia spaziale tra lui e un'altra recluta della flotta. La sfida si svolge attraverso dei tablet, *portable devices* che funzionano attraverso i comandi mentali dei due adolescenti. Nel momento in cui viene inquadrato il micro-dispositivo impiantato dietro al collo di Ender si aggiunge una seconda voce over: «Ho guardato con i suoi occhi e ho sentito con le sue orecchie e le dico che è quello giusto». È la voce del colonnello Graff (Harrison Ford) che si rivolge al maggiore Anderson mentre osservano i comportamenti di Ender su uno schermo collegato al dispositivo cerebrale. Per

21 J. Aumont, *L'immagine*, tr. it., Lindau, Torino 2007, p. 201.

22 Riprendiamo in questo momento una definizione del concetto di dispositivo formulata da Giorgio Agamben. «Generalizzando ulteriormente la già amplissima classe di dispositivi foucauldiani, chiamerò dispositivo letteralmente qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi», G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006, pp. 21-22.

23 Il riferimento alle forme simboliche cassireriane, in questo caso, rinvia a uno dei testi fondativi dell'iconologia: E. Panofsky, *La prospettiva come «forma simbolica»*, tr. it., Abscondita, Milano 2007.

mettere alla prova la personalità di Ender, Graff lo espelle dal programma di addestramento militare ordinando la rimozione del trasmettitore. Il colonnello però continua a controllare le sue azioni attraverso i dispositivi delle altre reclute e le microcamere di sorveglianza all'interno della scuola.

Nel prologo di *Ender's Game* possiamo quindi distinguere tre tipologie di immagini. Le prime sono immagini d'archivio della flotta, trasformate in mezzo di propaganda e di persuasione per giustificare un regime militare dittatoriale che si prepara ad affrontare un'altra guerra con i Formic. Questo breve filmato sarà il *leitmotiv* visuale del film, riproposto in altri momenti cruciali del *plot*. L'immaginario collettivo è dominato dall'eroe Mazar Rackham che ha sacrificato la propria vita sconfiggendo l'esercito invasore dei Formic²⁴. Queste immagini non si distinguono in modo netto dalle quelle successive del *wargame* che vede impegnati nella sfida i due cadetti. Non a caso, il regista adotta una dissolvenza incrociata che sovrappone e ibrida due tipi di immagine. Inoltre, cosa più rilevante, la sovrimpressione viene mostrata mediante il riflesso nell'occhio di Ender che occupa interamente l'inquadratura, rendendo per un attimo quasi indistinguibili le immagini del *wargame* e quelle di propaganda. La brevissima sequenza della battaglia aerea si configura, grazie al montaggio metrico²⁵, con uno stile spettacolare e drammatico. All'inquadratura in primo piano del pilota (Rackham) segue una soggettiva e poi un campo totale che mostra l'aereo del comandante schiantarsi nelle viscere dell'astronave Formic, inquadrata (nello stacco seguente) in *controplongée* mentre esplode. Inoltre la musica extradiegetica, enfatizzata da un ritmo marziale, crea un clima di tensione che connota decisamente tutto il segmento iniziale. Vengono dunque a ibridarsi, attraverso lo sguardo di Ender, due regimi scopici: il primo connesso principalmente al cinema *tout court* con le sue forme significanti/connotative legate al montaggio, il tipo di inquadrature, la loro durata, le complesse dinamiche acustiche degli spazi sonori²⁶, i movimenti della cinepresa²⁷ attraverso la quale lo spettatore si identifica²⁸. Il secondo rinvia invece agli ambienti interattivi e di simulazione dei videogame in cui non c'è più uno spettatore, ma un utente/fruitor che interagisce con un programma, un software. In questa breve sequenza appare evidente il processo di *rimediazione* e *convergenza* tra dispositivi differenti (cinema e

videogame). Tuttavia, è la terza tipologia di immagini a stabilire nettamente i rapporti di forza, il dominio sulle altre due forme visuali che inizialmente sembrano seguire il punto di vista del protagonista. Sono le immagini dei dispositivi disciplinari e di controllo, descritti mirabilmente da Michel Foucault²⁹ e Gilles Deleuze. Uno di questi micro-dispositivi viene inserito direttamente nei corpi, collegato direttamente al cervello delle giovanissime reclute, le quali docilmente acconsentono di essere sottoposte a un regime di sorveglianza globale. Come spiega bene Salvo Vaccaro:

Foucault ripercorre l'emergere della geografia militare come forma di tecnologia del potere non tanto legata ad un apparato quale l'esercito, bensì ad una specificità di investimento che irradia in una totalità i corpi da sorvegliare, i beni da tutelare, l'azione da preservare, l'ordine da instaurare non come una forza esteriore, ma come un moto dell'anima dell'autoassoggettamento, quella docilità che Foucault indaga rilanciando l'enigma di Etienne de La Boétie, di Spinoza, di Reich, di Adorno³⁰.

I dispositivi *ipomediali* (*portable devices*) e *ipermediali* (la caverna di simulazione presente nella terza parte del film) che appaiono in *Ender's Game* sembrano produrre, citando Pietro Montani, un «sostegno deliberato ai processi anestetici del biopotere»³¹. Nel contempo i numerosi elementi autoriflessivi presenti del film, come vedremo, producono un movimento inverso mettendo a nudo il funzionamento stesso dei dispositivi ipertecnologici.

Il futuro distopico di *Ender's Game* sembra inoltre mostrare una paradossale sovrapposizione tra due regimi di sorveglianza appartenenti a due periodi storici discontinui (modernità/postmodernità). Gli spazi concentrazionari mostrati nel film sono luoghi chiusi, sorvegliati e disciplinati (tipici dell'era moderna) come la scuola, gli ospedali, l'esercito e la famiglia. Questi ambienti fanno riferimento ovviamente all'architettura panottica di Bentham e alla narrazione orwelliana. Il trasmettitore innestato nel corpo di Ender e il tablet con il quale gioca e si addestra rinviano invece a quelle che Gilles Deleuze con grande lungimiranza chiama società del controllo³² (post-panottiche), caratterizzate da *urban screen*, *portable devices*, droni con micro-videocamere pervasivi e ultrarapidi che si muovono autonomamente nello spazio, dislocati in un ambiente reticolare, aperto e continuo. Attraverso questi dispositivi mobili si possono produrre, condividere e far circolare immagini e informazioni in modo istantaneo, ma al tempo stesso il soggetto può essere rintracciato e controllato costantemente. Nelle società di controllo, non c'è più un punto di vista unico e assoluto che domina lo spazio (Dio,

24 Nella parte conclusiva del film scopriamo che Rackham non è deceduto. Si è salvato lanciandosi col paracadute prima dell'impatto letale. Le immagini (false) del sacrificio dell'eroe sono funzionali alla creazione del mito, della leggenda, del Totem da parte del regime militare che cerca di manipolare l'immaginario collettivo.

25 Il montaggio metrico (Ejzenštejn) si basa su una costante diminuzione della durata delle inquadrature facendo crescere rapidamente la tensione drammatica, intensificata talvolta dall'uso della soggettiva.

26 Cfr. M. Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, tr. it. Lindau, Torino 1997. Vedi in particolare, pp. 65-67.

27 Movimenti in molti casi simulati poiché si tratta di scene prodotte con la CGI (*Computer-Generated Imagery*).

28 Facciamo riferimento in questo caso alla nota teoria metziana dell'identificazione spettatoriale primaria (sguardo/macchina da presa) e secondaria (sguardo/personaggi) che caratterizza il dispositivo cinema. Vedi, C. Metz, *Cinema e psicanalisi*, tr. it. Marsilio, Venezia 2002, pp. 53-70.

29 M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, tr. it., Einaudi 1976, Torino; Id., *Microfisica del potere*, tr. it. Einaudi, Torino 1977.

30 S. Vaccaro, *Introduzione*, in M. Foucault, *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, Milano-Udine 2011, p. 14.

31 P. Montani, *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età della globalizzazione*, Roma, Carocci 2007, p. 103.

32 G. Deleuze, *Pourparler*, tr. it., Quodlibet, Macerata 2000, pp. 229-241.

Monarchia, Stato), come accade nella piramide visiva albertiana, o nell'architettura panottica.

Non c'è bisogno di ricorrere alla fantascienza per concepire un meccanismo di controllo che ad ogni istante dia la posizione in ambiente aperto [...] quello che conta non è la barriera, ma il computer che individua la posizione di ciascuno lecita o illecita, e opera una modulazione universale. Lo studio tecnico-sociale dei meccanismi di controllo, colti al momento della loro nascita, dovrebbe essere categoriale e descrivere ciò che si sta già installando al posto degli ambienti di internamento disciplinare, di cui tutti annunciano la crisi³³.

La distopia immaginata da film quali *Minority Report* (S. Spielberg, 2002), *The Dark Knight* (C. Nolan, 2008), il recente remake di *Total Recall* (L. Wiseman, 2012), *Elysium* (N. Blomkamp, 2013), mostra una società (capitalista) del controllo in uno stadio avanzatissimo. Per esempio nel film di Spielberg gli *urban screen*, che hanno invaso totalmente i *non-luoghi*³⁴ della metropoli, riescono a individuare i soggetti tramite la scansione oculare. Questi *display* sono multifunzionali: passano simultaneamente dalla videosorveglianza ai messaggi pubblicitari personalizzati per ogni soggetto individuato, dal pagamento delle tariffe automatico all'utilizzo dei mezzi di trasporto pubblico. David Lyon vede una strettissima relazione tra il sistema di controllo e il ciberspazio, in cui il "vecchio" principio disciplinare in qualche modo sopravvive.

È evidente che oggi, con il «ciberspazio» e con la sorveglianza che ne è l'inseparabile compagna, si stia facendo i conti con alcuni antichi sogni della «cibernetica» (risalente agli anni Cinquanta). Penso al ruolo centrale delle forme di controllo mediante feedback perseguite nell'ambito della produzione industriale, successivamente applicate alle funzioni amministrative generali e assurde all'inizio del ventunesimo secolo a strategia fondamentale della prassi organizzativa. Non per nulla autori molto diversi tra loro come Gilles Deleuze e David Garland vedono germogliare la sorveglianza in relazione, rispettivamente, alle «società del controllo» e alle «culture del controllo». E sebbene oggi il controllo non sia più rinchiuso negli spazi e recinti prestabiliti del Panopticon e si sia in gran parte liquefatto, il vecchio motivo prediletto da Bentham è ancora visibile [...] ³⁵.

Il regime di visibilità mostrato da *Ender's Game*, diversamente da *Minority Report*, ibrida appunto queste due istanze (disciplina/controllo). Il prologo del film mostra quindi il processo di assoggettamento volontario all'apparato militare attraverso differenti dispositivi tecnologici³⁶.

IMMAGINI A GRAVITÀ ZERO

Passiamo adesso alle sequenze del film ambientate nella scuola di guerra, sulla stazione aerospaziale della *International Fleet* che orbita intorno alla Terra. Anche nella seconda parte di *Ender's Game* possiamo distinguere tre tipologie di immagini. Oltre alla costante presenza di dispositivi di sorveglianza, ci sono le immagini che mostrano la sala di battaglia, un ambiente a gravità zero dove le reclute vengono addestrate. Sull'astroconvoglio che trasporta i cadetti oltre l'atmosfera terrestre, c'è una scena che anticipa il motivo dell'assenza di gravità, elemento fondamentale del film. Le reclute sono legate con cinture di sicurezza ai sedili e Graff con perfetto autocontrollo fluttua all'interno dell'astronave sopra di loro. Anche in questo caso è il colonnello a dominare completamente l'ambiente. In assenza di gravità, il soggetto esperisce lo spazio con un disorientamento totale: la postura verticale che caratterizza la specie umana non ha più senso in un'area priva di forza di gravità dove il corpo è costretto a fluttuare nell'etere senza un baricentro. Come afferma lo stesso Ender: «Nello Spazio non c'è un sopra o un sotto». Le immagini immersive della sci-fi si confrontano sempre più spesso con l'alterità dello spazio privo di gravità - pensiamo al film manifesto di questa nuova estetica *Gravity* (A. Cuarón, 2013) in cui l'uso del D-3D e della stereoscopia produce un fortissimo effetto sinestesico di vertigine e disorientamento. Nel remake di *Total Recall* lo spazio a gravità zero è situato nel nucleo centrale del nostro pianeta e viene sfruttato per trasportare le masse operaie da un emisfero all'altro. Ci sono poi luoghi privi di coordinate spazio-temporali e di punti di riferimento certi mostrati nei recenti film di Christopher Nolan, *Inception* (2010) e *Interstellar* (2014), che rinviano palesamente alle teorie freudiane sul sogno e l'inconscio (il primo) e alla teoria della relatività di Einstein (il secondo). Con lo sviluppo degli effetti visuali digitali, della computer grafica, la stereoscopia, il Dolby Surround, ecc. ormai è possibile configurare spazi virtuali, immaginativi e multiformi come *Avatar* (J. Cameron, 2009), *Alice in Wonderland* (T. Burton, 2010), *Oz the Great and Powerful* (S. Raimi, 2013), che non hanno referenti nel mondo reale.

Infine, ci sono le immagini d'animazione del videogame mentale, un sofisticatissimo software che interagisce con il subconscio di Ender: il *plot*, il *setting* e i *characters* del programma stesso viene plasmato a seconda degli input forniti dalla psiche del giocatore. Le immagini d'animazione del videogame a loro volta trasfigurano l'universo psichico di Ender. L'avatar del protagonista assume la forma di un topo. Un Formic gli si para davanti in modo pacifico, ma dopo un po'

33 Ivi, cit., p. 240.

34 Cfr. M. Augé, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della modernità*, tr. it., Milano, Elèuthera 2009.

35 Z. Bauman, D. Lyon, *Sesto potere, la sorveglianza nelle modernità liquida*, tr. it., Laterza, Roma-Bari 2014, pp. 124-125.

36 Giorgio Agamben compie una netta distinzione tra processi di risoggettivazione connessi principalmente ai modelli del passato (Panopticon compreso), e processi di desoggettivazione legati all'attuale proliferazione dei dispositivi tecnologici, social networks, ecc. in cui il soggetto/consumatore si dissemina assumendo diverse identità (avatar) simultaneamente.

L'analisi di Agamben si riferisce all'attuale fase del capitalismo globalizzato. Nel futuro distopico di *Ender's Game* viene mostrato invece un regime militare "parafascista" in cui c'è un ritorno a una struttura sociale che rinvia per molti versi alla prima metà del XX secolo in cui era ancora egemone il modello descritto in: M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, cit. I nuovi dispositivi pervasivi e ultratecnologici nel film non producono quindi processi desoggettivanti ma al contrario modellano la soggettivazione delle giovanissime reclute in modo ancor più capillare. Cfr. G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, cit.

si trasforma assumendo le sembianze di Valentine, l'amata sorella di Ender. Dopo un bombardamento i due si riparano in una cattedrale medioevale semidistrutta dopo l'attacco aereo. All'interno dell'edificio, un serpente attacca Ender, che nel frattempo ha lasciato la sua forma di topo-avatar riprendendo le sue sembianze. Nella lotta, Ender riesce ad avere la meglio e una volta ucciso il rettile appare il volto del fratello Peter. Scopriremo nell'epilogo del film che la regina dei Formic ha tentato di comunicare con Ender, sia con immagini telepatiche (attraverso il videogame psicomentale), sia con le immagini oniriche presenti nei sogni del ragazzo. Il protagonista scoprirà troppo tardi che gli alieni non avevano alcuna intenzione di attaccare la Terra.

Queste ultime due forme di immagine (gravità zero e videogame psicomentale) non corrispondono affatto ai diversi modelli visuali della modernità: la prospettiva albertiana, gli spazi geometrici euclidei e cartesiani, il dispositivo panottico disciplinare. La sala a gravità zero e il videogame psicomentale sono ambienti tecnologici *immersivi/interattivi* nei quali l'esperienza sensibile dello spettatore, se pur *rimediata* dal dispositivo cinema, rinvia piuttosto alla realtà virtuale e alle videosimulazioni³⁷.

FLATBED COME NUOVA FORMA SIMBOLICA?³⁸

Thomas Elsaesser intravede nell'avvento delle attuali tecnologie ipermediali adottate dal cinema mainstream hollywoodiano - in particolar modo il D-3D e la stereoscopia -, «un sintomo di una re-impostazione emergente di parecchie norme, che stanno cambiando la nostra idea sul significato dell'immagine, del nostro senso di orientamento spazio-temporale e della nostra relazione fisica con complicati ambienti simulati»³⁹. Lo studioso tedesco, nella ricerca di una definizione che sintetizzi la forma simbolica nell'era digitale cita spesso la nozione di prospettiva verticale coniata dall'artista Hito Steyerl⁴⁰, in antitesi evidente alla prospettiva orizzontale dell'Alberti. Un altro modello di riferimento importante, come ricorda giustamente Elsaesser, è quello dell'immagine-informazione⁴¹ teorizzato da Deleuze. L'immagine-informazione si basa sul paradigma del *display* videografico che funziona come un *pianale*, un cruscotto che rielabora immagini e informazioni, il quale non rimanda più alla relazione *Natura/occhio* attivando invece la nuova coppia *cervello-informazione* prodotta dal flusso ininterrotto di dati prodotti dai new (mixed) media. La teoria del filosofo

francese sull'immagine-informazione è desunta da *Other Criteria*⁴² di Leo Steinberg, intervento nel quale il noto critico d'arte smonta in numerosi passaggi il formalismo modernista di Clement Greenberg fondato sulla specificità/autoreferenzialità del mezzo pittorico in quanto superficie piatta e bidimensionale (*flatness*), sulla purezza e l'autonomia della pittura nei confronti delle altre arti. Il vero punto di svolta per le arti figurative secondo Steinberg risulta il passaggio da un paradigma moderno a un altro postmoderno (sulla linea Duchamp, Rauschenberg, Warhol), dalla metafora della visione *trasparente* e naturale della specie umana, la quale esperisce le immagini del mondo attraverso la stazione eretta e verticale, al modello del *flatbed*, del *pianale* "orizzontale", nel quale l'immagine piuttosto che al *vedere* allude al *fare*, alla cultura, alla produzione tecnologica, alle immagini operative, alle incessanti elaborazioni dei dati della società dell'informazione. L'idea di *pianale* "orizzontale" non va presa, specifica lo stesso Steinberg, in senso letterale, le immagini ovviamente si potranno esperire ancora in posizione verticale. Il concetto di *flatbed* quale nuova forma simbolica va inteso piuttosto come un rinvio mentale/percettivo a un tipo di immagine operativa e tecnologica che riorganizza lo spazio in modo onnidirezionale, nel quale si perde la posizione privilegiata connessa alla postura eretta antropomorfa. Questo spazio è esemplificato perfettamente dagli ambienti a gravità zero, una sorta di linea di *default* per tutti quelle immagini vertiginose che simulano il galleggiare, il fluttuare, il levitare, lo scivolare, il cadere in uno spazio senza linea d'orizzonte. Pensiamo agli spazi oceanici mostrati in *Life of Pi* (A. Lee, 2012) o nel film "indipendente" *All is Lost* (J. C. Chandor, 2013). Oppure alle straordinarie immagini del funambolo che passeggia sospeso nel vuoto tra le vette delle torri gemelle in *The Walk* (R. Zemeckis, 2015). Come abbiamo evidenziato in precedenza, le immagini ipermediali di *Ender's Game* e il cinema sci-fi hollywoodiano blockbuster mostrano di continuo ambienti a gravità zero, o comunque spazi disorientanti in cui il corpo fluttua senza più un orizzonte fisso o coordinate geometriche.

W.J.T. Mitchell, aggiorna la dicotomia natura/cultura all'attuale epoca della tecnologia genetica e digitale, con la coppia concettuale *bios/cyber*⁴³. Appaiono così nuove forme ibride e perturbanti: clonazioni genetiche, esseri bio-cibernetici, protesi aerodinamiche, ecc. Sulla questione del rapporto uomo/tecnica sono fondamentali alcune riflessioni di Pietro Montani, sulla scorta di Martin Heidegger e André Leroi-Gourhan:

il cervello [...] guida l'evoluzione, ma resta inevitabilmente condizionato dalle possibilità di adattamento selettivo della struttura: cioè

37 Cfr. R. Diodato, *Spettatore virtuale*, cit.,

38 Riprendo in questo paragrafo alcune riflessioni e considerazioni elaborate in due precedenti saggi: V. Tauriello, *Post-Cinema (USA) allo specchio: tra fabulazione cristallina del mondo analogico* (Be Kind Rewind) e *iperrealtà delle biopictures* (Road to Nowhere) in *Il passato nel cinema contemporaneo*, a cura di G. Fanara, Bulzoni, Roma 2013; Id., *Il combine movie di Gondry e i dispositivi ipomediali*. The We and the I, in "Fata Morgana", n. 24 (2014).

39 T. Elsaesser, *Il ritorno del 3D...*, cit., p. 51.

40 Ivi, pp. 65-68.

41 Cfr. G. Deleuze, *Cinéma II, L'image-temps* (1985); tr. it. *Cinema 2, L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989, pp. 289-299.

42 Cfr. L. Steinberg, *Other Criteria, Confrontations with Twentieth-Century Art* (1972); tr. it. *Altri Criteri*, in (a cura di) G. Di Giacomo, C. Zambianchi, *Alle origini dell'opera d'arte contemporanea*, Laterza, Roma-Bari 2008.

43 Cfr. W.J.T. Mitchell, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, in *What Do Pictures Want?* University of Chicago Press, Chicago 2005, pp. 309-335.

dalla stazione eretta, dal volto e dalla mano liberata. [...] La comparsa dell'utensile segna la vera e propria frontiera dell'umanità: antropogenesi e tecnogenesi fanno tutt'uno⁴⁴.

Con la stazione eretta, il senso della vista, lo sguardo e l'immaginazione si relazionano in modo complesso e multiforme con la tattilità, la capacità manuale e intellettuale di produrre artefatti, ovvero il mondo extraorganico, utensili, protesi tecniche, armi, media⁴⁵. Nella nostra epoca dunque sembra davvero aprirsi un nuovo ciclo nel quale i dispositivi tecnologici e le applicazioni hanno raggiunto nel frattempo un elevatissimo grado di automazione e autonomia⁴⁶. Pensiamo a come il cinema contemporaneo riflette sullo sviluppo dei sistemi operativi: in *Her* (S. Jonze, 2013) il software OS 1, Samantha, si evolve fino a emanciparsi totalmente dagli esseri umani che l'hanno creata. A volte i dispositivi si ibridano sempre più in totale osmosi col corpo umano, il quale da un lato vede una costante erosione del suo baricentro, anche in chiave esistenziale e metaforica (l'attuale riflessione filosofica sul postumano), dall'altro, acquista negli ambienti virtuali, di simulazione e nella teleazione, una mobilità e una capacità di agire a distanza quasi illimitate. Da questa prospettiva, le immagini di *Avatar* (film che ha lanciato su scala globale il D-3D) sembrano cogliere più di altre questo passaggio di paradigma. Il protagonista Jack, costretto su una sedia a rotelle, nel momento in cui trasforma nel suo avatar Na'vi clonato geneticamente acquista una straordinaria potenza e capacità di movimento nel mondo alieno/virtuale, il pianeta Pandora. Il finale del film ci consegna il passaggio definitivo dal corpo umano al corpo virtuale postumano attraverso l'ultima inquadratura che coglie l'istante della rinascita attraverso il dettaglio dell'occhio e dello sguardo di Jack completamente trasformati dopo il rituale Na'vi, rito che rinvia metaforicamente all'ambiente reticolare del web.

GENEALOGIE DELL'IMMAGINE IPERMEDIALE

Secondo Renato Barilli, la cultura visuale contemporanea⁴⁷

44 P. Montani, *Bioestetica...*, cit., pp. 72-73.

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

46 In *2001: A Space Odyssey* (S. Kubrick, 1968), il prologo e lo stacco di montaggio dall'inquadratura dell'osso (arma e utensile) all'astronave, e i sentimenti umani del computer HAL, configurano esattamente questa linea di sviluppo della tecnica in rapporto alla specie umana.

47 La nozione di contemporaneità/postmodernità in Barilli risulta abbastanza distante, anche se non del tutto incompatibile, da quelle più note e influenti (Lyotard, Venturi, Jameson, Vattimo, Baudrillard, Harvey, ecc.). «[...] il contemporaneo o postmoderno viene da lontano, le sue origini si identificano con quelle di una scienza e tecnologia fondate sull'elettromagnetismo e sue applicazioni sul finire del '700. [...] A imbrogliare le piste sta il fatto che quel lontano annuncio di postmoderno viene bloccato da un ritorno in forza del moderno, cioè delle macchine [...] riposte sullo sfruttamento dell'energia termica. [...] Il postmoderno è dunque una vicenda di lungo periodo, le cui varie tappe, interrotte o contrastate dai ritorni del moderno, si devono articolare con criteri di ordine quantitativo [...] si sono avute cioè un'alba del postmoderno, tra fine '700 e inizi dell'800, un pieno mezzogiorno, le avanguardie storiche del primo '900, e infine un'attuale fase di autunno, o lungo pomeriggio, con estensione metodica dall'Occidente fino a investire le varie culture del pianeta»: R. Barilli, *Tutto sul*

si riallaccia a una diversa genealogia dell'immagine, lontana dal modello mimetico della prospettiva rinascimentale e della camera oscura. La sua base materiale e tecnologica va cercata nella forma di energia scoperta verso la fine del Settecento: le onde elettromagnetiche.

[...] se seguiamo la pista indicata dalla rivoluzione industriale, con l'intero sistema di marchingegni fondati sullo sfruttamento del vapore acqueo, poi sostituito dalla combustione del petrolio e derivati, restiamo dentro i parametri della modernità. Ma nello stesso tempo in quegli anni terminali del Settecento si sta scoprendo e studiando la presenza di un'energia ben diversa da quella di specie meccanica, l'elettromagnetismo⁴⁸.

Il modello tecnomorfista adottato da Barilli nella sua *Scienza della cultura*⁴⁹, che riprende in molti passaggi il pensiero di Marshall McLuhan, stabilisce delle *omologie* tra sviluppo tecnologico e forme stilistiche/simboliche. La galassia Gutenberg, la tecnologia dei caratteri mobili a stampa, secondo Barilli, viene anticipata dalla sua forma estetica omologa, la piramide visiva di Leon Battista Alberti, inaugurando così l'era moderna. Nel XIX e XX secolo, la tecnologia industriale e le macchine a vapore (il treno) e l'energia elettromagnetica (il telegrafo) si sono trovate a convivere, separarsi, e di nuovo allearsi. Nel nuovo millennio, con l'avvento del digitale e della globalizzazione, siamo completamente all'interno della galassia elettronica/digitale, con la differenza rispetto al passato di una costante delocalizzazione geografica del paradigma dominante, che si sposta da Occidente verso Oriente. Il paradigma epistemologico di Barilli non è basato su un banale determinismo tecnologico, semmai riprende in modo eterodosso la teoria marxista della struttura/sovrastruttura. Il concetto di *omologia* colloca il momento dell'immaginazione, della produzione estetica e culturale, sullo stesso piano della produzione tecnoscientifica. In questo modello le produzioni artistiche possono essere contemporaneamente sia autonome sia eteronome. Nel primo caso, l'arte autonoma può presagire forme e tecnologie future che sono ancora allo stato germinale nel presente, o riattualizzare figure e stratificazioni del passato (pensiamo alle *Pathosformel* warburghiane o alle immagini dialettiche benjaminiane). Nel secondo, l'arte eteronoma metaforizza o trasfigura una tecnologia dominante. Risulta evidente come la genealogia delle scoperte tecnologiche e delle forme simboliche non segua mai un percorso prevedibile e lineare, anzi spesso i processi di adattamento alternano momenti di crisi a improvvise fughe in avanti. Ad esempio, le immagini prodotte da alcuni artisti innovatori tra fine Settecento e metà Ottocento - Füssli, Goya, Blake, Turner - evidenziano un sostanziale allontanamento dai modelli filosofici (l'Illuminismo) e stilistici (mimetismo, prospettiva, naturalismo, ecc.) pre-

Postmoderno, Guaraldi, Rimini 2013, pp. 8-9.

48 Ivi, p. 20.

49 Cfr. R. Barilli, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, il Mulino, Bologna 1982.

valenti all'epoca. Seguendo la riflessione di Barilli, queste immagini anomale prefigurano i campi di energia e le onde elettromagnetiche, teorizzati in modo organico solo nel '900 da Einstein. Nella teoria della relatività, lo spazio e il tempo possono contrarsi, incurvarsi o dilatarsi e sono indiscernibili dai campi di energia elettromagnetica. Questa teoria e la fisica quantistica permettono inoltre di spiegare i fenomeni gravitazionali. La logica delle immagini ipermediali/ipomediali prodotte dai nuovi dispositivi, il paradigma del *flatbed*, il *display* operativo, i droni, la teleazione a distanza, il *web*, ecc. sembrano rinviare con una certa evidenza al modello di simultaneità spazio-temporale einsteiniano.

Quell'energia [...] sfuggiva a tutti i parametri della scienza galileiana-newtoniana, fondata sul procedere di corpi mobili lungo traiettorie rettilinee, chiamati a transitare per ogni punto del percorso, in ottemperanza a tutti i requisiti della geometria euclidea fondata sulla triade del punto-linea-superficie, che per parte sua la geometria analitica cartesiana aveva provveduto a confermare e rendere vincolanti [...] Era chiaro che la nuova energia apparsa all'orizzonte, intanto, si muove con una velocità impressionante, anche se si dovrà attendere un secolo perché venga Einstein a stabilire il valore, consistente in quei circa 300.000 Km al secondo che praticamente stabiliscono un regime di simultaneità, cancellando in sostanza l'effetto delle distanze, e dunque, dispensando gli artisti dal doverle registrare attraverso la prospettiva. [...] assieme al computo delle distanze, è l'intero paesaggio che così viene cancellato, o quanto meno ridotto a una cavità indeterminata, molto simile all'etere [...]⁵⁰.

Alcune riflessioni di Elsaesser sembrano idealmente dialogare con quella di Barilli. Entrambi individuano una diversa genealogia delle immagini contemporanee partendo dalle opere di alcuni artisti di fine Settecento inizio Ottocento, Turner su tutti, prefigurando un modello d'immagine che differisce in modo evidente dal paradigma della prospettiva orizzontale e della visione lineare/monoculare che per lungo tempo ha egemonizzato i dispositivi visuali e il medium cinema.

Ci sono sempre stati movimenti di avanguardia o artisti che hanno sfidato il monopolio del paradigma monoculare. Nel periodo moderno le conquiste più conosciute della prospettiva sono giunte dalla pittura. Esse sono coincise all'incirca con il periodo durante il quale la fotografia e quindi il cinema sono venuti alla ribalta. Spesso citato è William Turner, il quale negli anni intorno al 1840 iniziò a dipingere ciò che era impossibile catturare con la fotografia, immagini che non avevano un orizzonte fisso, o che richiedevano un punto di vista mobile⁵¹.

Anche Barilli sottolinea come il pittore inglese riesca a evitare l'adozione della prospettiva attraverso punti di vista mobili, ondulatori, per esempio nei dipinti che ritraggono le distese marine nelle quali le imbarcazioni dondolano, specularmente al movimento delle nuvole. Anche nel famoso

Rain, Steam and Speed (1844), in cui si ritrae il treno, simbolo evidente della modernità, i binari se pur rettilinei non portano verso il punto di fuga prospettico, bensì in uno spazio magmatico e caotico, in cui le coordinate spaziali vengono come inghiottite da un'esplosione di energia luminosa che sovrasta del tutto la velocità del treno⁵².

La cultura visuale della fine del XVIII e del XIX secolo ha prodotto modelli e dispositivi di visione - fantasmagoria, diorama, stereoscopio, fenachistoscopo, lanterna magica, ecc. - che hanno messo in discussione costantemente il modello egemonico borghese della prospettiva monoculare che ha egemonizzato per molto tempo anche il cinematografo. I film in D-3D di Sam Raimi, *Oz the Great and Powerful*, e Martin Scorsese, *Hugo* (2011) – su Méliès e il cinema delle origini –, mostrano in modo straordinario la genealogia degli attuali dispositivi ipermediali. Elsaesser nella sua ricerca genealogica ricorda come la storia del cinema è spesso attraversata da costruzioni di spazi incongruenti, devianti o aberranti che mettono in crisi la prospettiva lineare: nel cinema delle origini, nelle avanguardie storiche, nel cinema sperimentale degli anni Sessanta/Settanta. Non meno rilevanti sono le numerose infrazioni dei codici classici hollywoodiani da parte dei film *noir* e dei *musical*.

UNA PARADOSSALE CAVERNA (POST)PLATONICA

Ender è destinato ad assumere il comando della flotta nell'assalto finale al pianeta Formic. La base della *International Fleet* si trova su una colonia non lontano dal pianeta dei Formic. La sala di videosimulazione di guerra è l'elemento principale che egemonizza la terza e ultima parte del film. Nella grande grotta, dove vengono allestite le esercitazioni/operazioni della scuola ufficiali, viene attivato un complesso dispositivo, una sorta di caverna (post)platonica digitalizzata che ibrida diversi medium: cinema, *wargame*, videosimulazione, infrarossi, realtà virtuale, laser, radar, dispositivi di sorveglianza e combattimento pilotati a distanza, telepresenza, teleazione⁵³, droni, ecc. In questo ambiente *immersivo/interattivo* la visione è caratterizzata dalla mancanza di un orizzonte fisso - le immagini stereoscopiche, tridimensionali dello spazio cosmico provengono da tutte le direzioni. Il protagonista è al centro di una piattaforma, una plancia di comando sospesa a mezz'aria circondata e avvolta completamente dalle immagini della videosimulazione, ma anche di quelle trasmesse dalle sonde che sorvegliano costantemente la superficie del pianeta alieno. Questa totale sovrapposizione, che rende assolutamente indistinguibili le videosimulazioni dalle immagini (referenziali) della sonda, prefigura la falsa simulazione della battaglia finale che annienterà ogni forma di vita sul pianeta Formic. Se nella scena d'apertura del film si potevano comunque ancora distinguere le immagini d'archivio (referenziali) da quelle simulacra-

52 R. Barilli, *Tutto sul Postmoderno*, cit., pp. 30-31.

53 Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it., Olivares, Milano 2002, pp. 206-223.

50 R. Barilli, *Tutto sul postmoderno*, cit., pp. 21-22.

51 T. Elsaesser, *Il ritorno del 3D...*, cit., p. 56

li del *wargame*, nella caverna di simulazione ciò non è più possibile. Le strategie militari e le simulazioni sui possibili scenari di guerra vengono effettuate attraverso un sofisticatissimo dispositivo che unisce schermi, *display*, *touch screen*, ologrammi. Queste interfacce gestuali captano attraverso dei sensori i comandi, gli ordini verbali, i movimenti delle dita e delle mani, la gestualità del corpo di Ender che si comporta come un direttore d'orchestra. Questa tipo di mobilità è una forma estrema di interattività sempre connessa alla capacità di agire sulle immagini, sia in modo virtuale nelle videosimulazioni, sia nello spazio reale del conflitto tramite la teleazione.

Nella allegoria della caverna nel VII libro della *Repubblica*, Platone immagina gli esseri umani come dei prigionieri chiusi sin da bambini in una grotta sotterranea. Essi non possono voltarsi perché incatenati, possono guardare soltanto la parete di fronte. Le immagini parietali che scorrono davanti ai loro occhi sono le ombre proiettate dagli oggetti spostati alle loro spalle, fuori dalla caverna. Tuttavia, i prigionieri credono che quelle immagini siano il mondo reale. Questa straordinaria metafora è stata spesso adottata per descrivere il funzionamento ideologico del dispositivo/apparato cinema⁵⁴.

Nella caverna di simulazione ipermediale, al contrario di quella platonica, Ender è consapevole che le immagini del *wargame* mostrate durante le esercitazioni sono dei meri simulacri. Tuttavia questi simulacri sono estremamente ambigui poiché quando si combatterà davvero diventeranno immagini operative. Le ombre, i simulacri della caverna platonica rinviano a un problema di ordine ontologico/metafisico tra verità e apparenza, sapere e vedere, intelligibile e sensibile. Questione che da Parmenide in poi, come ricorda Emanuele Severino, attraversa tutta la storia della filosofia occidentale. Nella caverna ipermediale (post)platonica, invece, non abbiamo più a che fare con immagini che mettono in relazione occhio e Natura. Come abbiamo già evidenziato, il regime scopico ipertecnologico dell'immagine-informazione e la forma simbolica del *flatbed* rinviano piuttosto al rapporto cervello/informazione. Le attuali immagini tecniche non necessariamente sono destinate all'occhio umano. Molte figure che appaiono durante le simulazioni nella caverna mappano il territorio e studiano la composizione atmosferica del pianeta Formic attraverso sonde, droni e satelliti, esplorando le sue caratteristiche per una più vantaggiosa strategia militare e sfruttamento dello spazio. Questi strumenti (radar, infrarossi, sonar, sensori termici, ecc.) non si basano su fenomeni di natura ottica. I satelliti aerospaziali non controllano solo la superficie visibile del pianeta ma sondano anche l'interno (invisibile), rivelando strutture idrogeologiche, gas e liquidi sotterranei, fondali marini, ecc. La caratteristica più significativa e inquietante della caverna (post)platonica è l'impossibilità di distinguere tra immagini delle simulazioni e quelle dei satelliti che monitorano in tempo reale il pianeta Formic. Jean Baudrillard individua l'attuale paradigma dominante

proprio nei «simulacri di simulazione, fondati sull'informazione, il modello, il gioco cibernetico – operazionalità totale, iperrealità, progetto di controllo totale»⁵⁵ in cui lo scarto tra immaginario e reale, non pare più possibile. «Questo è vero anche per l'esplorazione geografica e spaziale: quando non c'è più territorio vergine, e dunque disponibile per l'immaginario [...] qualcosa come il principio di realtà scompare»⁵⁶.

Graff e la flotta internazionale hanno ormai deciso che sarà Ender a sferrare l'attacco preventivo con lo scopo di sterminare una volta per tutte la specie aliena. Quindi Ender e la sua squadra si sottopongono a un addestramento durissimo con videosimulazioni sempre più complesse, vicine al probabile teatro di guerra. Il protagonista, nel frattempo è attraversato da molti dubbi etici: Ender non è certo di come reagirà quando la guerra da simulata diventerà reale. Il controllo e la manipolazione del potere, rappresentato dal colonnello Graff e dall'apparato militare, raggiunge un punto di non ritorno nell'ultima (falsa) esercitazione di Ender. A insaputa del protagonista e dei suoi ufficiali adolescenti, si sta realmente consumando l'ultima battaglia con i Formic. Nel *climax* finale verrà usata una potentissima arma di distruzione totale, un disgregatore molecolare che agisce sulle onde elettromagnetiche provocando una reazione a catena

L'estensione del nostro ambiente visivo e uditivo configurato spazialmente può essere vista come crescita del paradigma di sorveglianza che - inteso nel suo senso più ampio - materialmente influenza la nostra comprensione e il nostro coinvolgimento con immagini e informazioni visive: cambiamenti in cui i media digitali, e in particolare la ibridazione degli ambienti simulati tra visualizzazione e azione, svolgono un ruolo ambiguo che potenzia cognitivamente l'utente mentre lo libera da responsabilità e conseguenze⁵⁷.

All'interno della caverna si crea dunque uno spazio paradossale: Ender in quanto comandante supremo dell'intera flotta dirige le operazioni con poteri assoluti attraverso i dispositivi ipermediali. Ma a dominare davvero lo spazio della caverna di simulazione è ancora una volta l'apparato militare (Graff, Rackham, lo Stratega) che sorveglia e sovrintende le operazioni da una posizione privilegiata: in alto alle spalle di Ender, in una sala che ricorda da vicino la cabina di proiezione della sala cinematografica, come se l'obsoleta architettura panottica sia ancora necessaria per rappresentare nell'immaginario le linee vettoriali del potere, anche all'interno di una cultura visuale radicalmente mutata.

55 J. Baudrillard, *Tre ordini di simulacri*, in Id. *Cyberfilosofia*, tr. it., Mimesis, Milano-Udine 2010, p.7.

56 Ivi, p. 11.

57 T. Elsaesser, *Il ritorno del 3D...*, cit., p. 66.

54 Cfr. J.-L. Baudry, *L'effet-cinéma*, Albatros, Paris 1978.

I Puzzle film: la visione tra cognizione e affettività

ISMAELA GOSS

Università di Genova, DIRAAS - Sezione Spettacolo

Il saggio si propone di indagare le traiettorie cognitive e affettive che nascono nella visione di alcuni prodotti cinematografici noti come “puzzle films”. Queste narrazioni sono state definite “complesse” in quanto impegnano lo spettatore in un esercizio cognitivo continuo: infrangendo infatti i dettami di trasparenza del cinema “classico”, esse richiedono grande esercizio mnemonico e capacità predittive sullo svolgimento della trama. Sulla scorta delle più recenti scoperte in ambito neuro scientifico, è sempre più assodato come la capacità di comprensione e comunicazione dell'uomo con il mondo passi innanzitutto attraverso un movimento affettivo che dirige e influenza la cognizione stessa. Dunque anche nella visione di questi film si rivela essere determinante la componente affettiva-emozionale come premessa alla capacità cognitiva richiesta dalla visione.

DAL NATURALISTIC AL BIO-CULTURAL TURN: CENNI DI STORIOGRAFIA

L'esperienza cinematografica si propone come dispositivo complesso in cui l'essere umano si trova coinvolto in quanto organismo¹. “Dispositivo” e “organismo” sono termini sintomatici che individuano due sistemi reciprocamente articolati e interconnessi di materia fisica (il luogo/tecnologia del cinema e il corpo biologico umano) e non (il linguaggio/testo del racconto e la reazione emotiva/cognitiva umana). Il confronto tra scienze sociali e naturali degli ultimi vent'anni ha condotto anche i *Film Studies* a prendere atto e cercare di integrare in sé i dati empirici raccolti principalmente nell'ambito

della ricerca neuroscientifica.

A partire dagli anni Ottanta alcuni teorici di area anglosassone, tra i quali spicca David Bordwell, hanno intrapreso un programma di ricerca che abbandonasse la cosiddetta *Grand* o *S.L.A.B. Theory* (dalle iniziali di Saussure, Lacan, Althusser, Barthes)², che si basava sull'analisi prettamente ideologica e psicoanalitica del film -e soprattutto del suo spettatore-, a favore di un approccio maggiormente sperimentale basato sulla psicologia cognitiva. In questa direzione, il testo cinematografico si presenta come oggetto “incompleto” su cui il soggetto applica, per completarlo e comprenderlo, gli schemi (*schemata*) mentali che utilizza anche nella quotidianità. Le analisi di Bordwell e della scuola di Madison, mirano infatti a ricercare le modalità narrative-visive con cui il film dirige e influenza i processi cognitivi umani, rifacendosi al formalismo russo e dunque delineando un vero e proprio sistema narratologico-estetico alla base della produzione e comprensione globale del cinema americano classico³. In questa fase, chiamata *Naturalistic Turn*, viene abbandonata la concezione di spettatore perno della *Grand Theory*, cioè, secondo Bordwell, un modello “ideologico”, “passivo”, quasi “vittima” dello schermo⁴, per rilanciare un soggetto che costruisce attivamente il film. Se all'epoca Bordwell e colleghi miravano ad un deciso distacco dalla storiografia, ricostruendo tracciati narrativi ed estetici considerati universali -e ricadendo forse in una concezione monolitica dello spettatore, o meglio della sua attività cognitiva-, già nel 1996 Bordwell promuove la ri-apertura della teoria del cinema ad un più vasto orizzonte di indagine. Con Noël Carroll cura

1 “Spettatore-organismo” è il soggetto cui fanno riferimento Adriano D'Aloia e Ruggero Eugeni nel recente programma di ricerca esposto in *Neurofilmology. An Introduction* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano pp.9-26.

2 D. Bordwell, *Grand Theory, SLAB Theory and Poetics*, in R. Barton Palmer (ed), *The Cinematic Text. Methods and Approaches*, Ams Pr Inc, New York 1989 p. 385. Per una panoramica sulle teorie del cinema si rimanda a F. Casetti, *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano 2004.

3 D. Bordwell, J. Steiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, Routledge, London 1988.

4 D. Bordwell, *The Viewer's Activity* in id. *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985 pp. 30-47.

il volume *Post Theory. Reconstructing Film Studies*⁵, in cui ospita saggi che vanno dalla metodologia dei *Cultural Studies* alla psicoanalisi, contribuendo efficacemente a un nuovo approccio multidisciplinare alle tematiche del cinema. Iniziano a delinearsi nuove rappresentazioni dello spettatore, trattato sempre più come corpo, organismo vivente la cui psiche, fisicità e cultura non possono essere trattati separatamente. Dunque, tra recuperi dei teorici e integrazioni empiriche, nell'ultimo decennio avviene la decisa svolta verso una vera e propria "ecologia" del cinema⁶. Come rilevano Pia Tikka e Mauri Y. Kaipainen, grazie anche alle nuove risorse tecnologiche, è oggi possibile ricercare i dati fisiologici a sostegno dell'idea di *embodied mind*, «which assumes that the human mind is fundamentally constituted by the dynamical interactions of the brain, body, and the environment⁷». Grazie a questo fondamento, le dinamiche cognitive del soggetto vengono analizzate immergendolo in un contesto di stimoli complesso, lontano dall'isolamento e selezione tipici del laboratorio sperimentale.

Attualmente il dibattito si divide in due correnti principali, entrambe catalogabili sotto il termine *Neurocinematic*⁸. I ricercatori utilizzano più o meno approfonditamente i rilievi sull'attività cerebrale dello spettatore, effettuati con l'impiego dell'fMRI (risonanza magnetica funzionale per immagini) la PET (tomografia a emissione di positroni) e la TMS (stimolazione magnetica transcranica). Da un lato però gli affiliati alle neuroscienze cognitive e sociali seguono la Teoria della Mente⁹ per dimostrare come i soggetti interpretano e reagiscono *immaginando* le esperienze altrui (e quelle viste al cinema) grazie all'attivazione delle aree corticali prefrontali e laterali (rispondenti all'elaborazione cognitiva complessa); chi si riconosce nelle neuroscienze affettive punta invece sull'*esperienza incarnata*, che si realizza tramite la risposta dei neuroni specchio in diverse altre aree della corteccia, quali l'insula anteriore e la corteccia cingolata (preposte all'elaborazione inconscia dei dati esperienziali)¹⁰.

5 D. Bordwell, N. Carroll (eds), *Post Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996.

6 Cfr. J. Anderson, B. Fisher Anderson (eds), *Moving Image Theory: Ecological Considerations*, SIU Press, Carbondale 2005; Vittorio Gallese, Michele Guerra, *Film, corpo, cervello: prospettive naturalistiche per la teoria del film* in «Fata Morgana», VII, n° 20, maggio-agosto 2013, Pellegrini Cosenza pp. 77-91.

7 Secondo una concezione della mente già affrontata anche da altri teorici come il filosofo M. Merleau-Ponty o il neuroscienziato J. Varela Garcia: P. Tikka, M.Y. Kaipainen, *From naturalistic neuroscience to modeling radical embodiment with narrative enactive systems*, in «Frontiers in Human Neurosciences», n° 8, October 2014 [http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnhum.2014.00794] p. 1

8 «A term proposed by a research group in the Psychology Department of New York University to synthesize cognitive neuroscience and film studies, is the study of films through the use of functional magnetic resonance imaging during film watching under experimental conditions», M. Poulaki, *Neurocinematics and the Discourse of Control: Towards a Critical Neurofilmology*, in in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences* op. cit. p. 39

9 Cfr. *infra* p. 4

10 P. Pisters, *Dexter's Plastic Brain: Mentalizing and Mirroring in Cinematic Empathy* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology*.

IL "PROBLEMA" DELL'EMOZIONE

Se il cinema «takes viewers through an experience that evolves over time, grabbing their attention and triggering a sequence of perceptual, cognitive, and emotional processes¹¹» il problema dell'emozione diventa lo spartiacque tra i diversi atteggiamenti teorici, a partire dalla sua stessa definizione.

Seguendo le teorie del neuroscienziato Antonio Damasio, l'emozione è uno stato che non solo coinvolge la mente e il corpo: derivando dal loro legame ontologico, risulta difficile ordinare i processi consci e inconsci, la reazione fisica e intellettuale, che la determinano¹².

La corrente cognitivista sostenitrice della parte di Teoria della Mente detta della Simulazione Mentale, proposta negli anni Ottanta da Robert Gordon e Alvin Goldman in opposizione alla teoria della Teoria¹³, tratta l'emozione come stato che relaziona il soggetto con gli altri e il mondo basata sulla

Rappresentazione degli stati e dei processi psicologici altrui attraverso un processo di simulazione interna, vale a dire di un processo di generazione nella propria mente di stati e processi quanto più possibile simili a quelli dell'agente simulato. In tal modo, le medesime risorse che sono utilizzate nei nostri stati e processi psicologici vengono «riciclate» per fornire una comprensione degli stati e dei processi psicologici altrui. Il simulatore genera gli stati ipotetici o immaginari nella propria mente [...]. Li immette in un appropriato meccanismo cognitivo (per esempio il sistema esecutivo) messo *offline*, ossia disimpegnato dai sistemi di controllo motorio [...] se così è, l'output del sistema esecutivo del simulatore potrà essere attendibilmente attribuibile anche al simulato¹⁴.

Nel 1995 l'accertamento della presenza dei neuroni specchio nell'uomo¹⁵ da parte di Giacomo Rizzolatti e della sua

Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences, op. cit. pp. 53-64. Sui neuroni specchio e l'esperienza incarnata cfr *infra* p.4.

11 Uri Hasson, Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin, David J. Heeger, *Neurocinematics: The Neuroscience of Film*, in «Projections», I, vol. 2, summer 2008, Berghahn Journals p. 1 [http://www.cns.nyu.edu/~nava/MyPubs/Hasson-et-al_NeuroCinematics2008.pdf]

12 In estrema sintesi, Damasio distingue le emozioni in «primarie», innate e inconscie, e «secondarie», cioè nella fase di consapevolezza delle stesse. A. Damasio, *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*, Avon, New York 1995.

13 Essa, sinteticamente, si basa invece sull'esistenza di moduli rappresentazionali computazionali innati nell'essere umano che ne guidano la psicologia anche nell'ambito emotivo e sociale (*folk-psychology* o psicologia ingenua). Per un sommario delle questioni sulla Teoria della Mente cfr. ad es. M. Marraffa, A. Paternoster, «La cognizione sociale» in id., *Persone, menti, cervelli. Storia metodi e modelli delle scienze della mente*, Mondadori, Milano 2012 pp. 199-236

14 M. Marraffa, A. Paternoster, *Persone, menti, cervelli. Storia metodi e modelli delle scienze della mente*, op. cit. p. 221-24.

15 I neuroni specchio nell'uomo sono stati localizzati nella porzione rostrale anteriore del lobo parietale inferiore, nel settore inferiore del giro precentrale, nel settore posteriore del giro frontale inferiore e, in alcuni esperimenti, si osservano attività anche in un'area anteriore del giro frontale inferiore e nella corteccia premotoria dorsale. Rispetto alle scimmie è stata rilevata una maggiore estensione delle aree coinvolte che costituiscono un vero e proprio sistema che comprende neuroni preposti a diverse funzioni,

squadra di ricerca di Parma, ha portato diversi studiosi ad occuparsi delle ripercussioni della scoperta sulla nascita delle emozioni in ambito artistico e psicologico. Capire il sentimento altrui, intuirne-prevederne le intenzioni, per Vittorio Gallese assume il carattere di vera e propria “simulazione incarnata” che avviene non solo nel mondo reale, ma anche di fronte all’opera d’arte: «Grazie alla simulazione incarnata non assistiamo solo a una azione, emozione o sensazione, ma parallelamente nell’osservatore vengono generate delle rappresentazioni interne degli stati corporei associati a quelle stesse azioni, emozioni e sensazioni, “come se” stesse compiendo un’azione simile o provando una simile emozione o sensazione¹⁶». Rileva ancora Gallese in un recente saggio scritto con Michele Guerra, che

Quando ci apriamo all’esperienza estetica – recandoci in luoghi deputati a quell’esperienza [...] sospendiamo temporaneamente la nostra presa sul mondo. Questo ci permette di liberare energie fino a quel momento indisponibili mettendole al servizio di una nuova ontologia regionale che può rivelare nuovi aspetti di noi stessi [...]. Nella finzione artistica l’inerenza all’oggetto è libera dai normali coinvolgimenti personali diretti con la realtà quotidiana: siamo liberi di amare, di odiare, provare dolore o piacere, ma anche di spaventarci o di commuoverci per cose che nella vita reale controlleremmo diversamente.¹⁷

Nel 2006 Goldman propone l’integrazione tra un meccanismo di simulazione automatico-speculare (riguardante i neuroni specchio ed il sistema motorio) ed uno ipotetico-inferenziale, arrivando dunque a distinguere la mentalizzazione in alto e basso livello; al basso livello si trovano i processi di riconoscimento e attribuzione delle emozioni basate sul sistema *mirror* rispetto alla visione del volto umano, mentre per la rappresentazioni di stati più complessi egli recupera anche parte della teoria della Teoria, dando luogo a una filo-

safia della scienza cognitiva “mista”¹⁸.

Lo studioso di cinema Torben Grodal, sulle orme di Goldman, propone uno schema di “simulazione totalizzante” che, partendo dall’insegnamento cognitivo, integri il coinvolgimento emotivo ed intellettuale basato sulla risposta inferenziale alla narrazione con un coinvolgimento istintuale nel film grazie al processo automatico del sistema *mirror*. Lo schema, denominato PECMA (*Perception-Emotion-Cognition-Motor-Action*), cerca di descrivere l’intero flusso neuro-fisiologico messo in gioco dalla visione di un film.

Nello spettatore si manifesterebbe quindi una sorta di “pensiero incarnato”, secondo la formula di Vivien Sobchak; nel suo *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, la studiosa afferma che

As “lived bodies” [...] our vision is always already “fleshed out”. Even at the movies our vision and hearing are informed and given meaning by our other modes of sensory access to the world: our capacity not only to see and to hear but also to touch, to smell, to taste, and always to proprioceptively feel our weight, dimension, gravity, and movement in the world. In sum, the film experience is meaningful not to the side of our bodies, but because of our bodies. Which is to say that movies provoke in us the “carnal thoughts” that ground and inform more conscious analysis¹⁹.

Grodal esamina ciò che avviene nel cervello durante la visione di materiali audiovisivi, applicando lo schema PECMA, che accomuna l’esperienza di vita quotidiana a quella della visione filmica: in seguito alle impressioni derivanti dagli stimoli luminosi della vista, il soggetto mette in moto un processo di cognizione con cui rispondere attivamente a quanto vede, dando vita ad una rappresentazione psico-motoria dell’evento ed alle sue proprie possibili reazioni; grazie a questa simulazione scaturiscono le emozioni che motivano l’atto controllato dall’intelletto. Infine, per una variazione o conclusione della situazione, l’emozione e la tensione cognitiva spariscono²⁰.

I PUZZLE FILM

La ricerca cognitivista è basata su un modello di percezione della realtà finalizzata all’azione: poiché durante la visione di un film lo spettatore non può né agire né interagire con i personaggi all’interno della narrazione per modificare il corso degli eventi, affinché abbia luogo il coinvolgimento ci si serve di alcune figure proprie della sintassi cinematografica, particolarmente adatte a scatenare la simulazione incarnata e l’empatia in chi guarda. Le analisi di Torben Grodal ri-mappano da questo punto di vista il sistema dei generi

oltre a quelli premotori. Grazie ad ulteriori esperimenti, si è verificato che i neuroni specchio umani rispondono non solo agli atti transitivi ed intransitivi, ma anche a quelli mimati (dimostrando la capacità di riconoscere la tipologia di azione e la sequenza logica in cui verrà compiuta) e durante l’ascolto di preposizioni descriventi azioni eseguite da mani o piedi. Cfr V. Gallese, P. Migone, M.N. Eagle, *La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell’intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi*, in «Psicoterapia e Scienze Umane», 2006, XL, 3: pp. 543-580 [http://old.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdf/Gallese/psicoterapia_scienzeumane_2006.pdf]; B. Giolito, *Una componente non concettuale dell’aspetto semantico del linguaggio: alcuni suggerimenti dagli studi condotti sui neuroni specchio e reti neurali*, in «Humana.Mente», n° 4, febbraio 2008 [http://www.humanaamente.eu/PDF/b.giolito_paper_numero4.pdf]; G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2008; V. S. Ramachandran, *Mirror neurons and imitation learning as the driving force behind “the great leap forward” in human evolution*; A. Mura, *I neuroni specchio* in «Scienza e Psicoanalisi» 11 Febbraio 2008 [http://www.psicoanalisi.it/neuroscienze/2484].

16 V. Gallese, P. Migone, M.N. Eagle, *La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell’intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi*, op. cit. p. 558

17 M. Guerra, V. Gallese, *Forme di simulazione e sti(mo)li cinematografici*, in «Reti, Saperi, Linguaggi», vol. 2, II, Il Mulino, Bologna 2013 p.10-11.

18 Alvin I. Goldman (ed), *Simulating Minds. The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford University Press, Oxford 2006

19 V. C. Sobchak, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2004, p.60, (corsivo dell’autrice).

20 T. Grodal, *Moving Pictures. A New Theory of Film, Genres, Feelings and Cognition*, Oxford University Press, New York, 1997, p.42.

classici hollywoodiani, ma anche alcune espressioni diverse della cinematografia come i film della modernità o della postmodernità²¹. Questi ultimi naturalmente utilizzano stili e processi narrativi molto diversi, infrangendo la trasparenza e la caratterizzazione del personaggio che sono individuate come fondamentali non solo nella ri-costruzione cognitiva del film, ma soprattutto per l'identificazione cognitiva e dunque l'emozione.

A partire dalla metà degli anni Novanta si diffonde un -relativamente- nuovo genere cinematografico, il “puzzle film”. Secondo la definizione di Warren Buckland, essi rappresentano «a mode of filmmaking that cuts across traditional filmmaking practices, all of which are becoming increasingly difficult to define: so-called American “independent” cinema, the European and international art film, and certain modes of avant-garde filmmaking²²». Capostipite della corrente sarebbe *Le iene* (*Reservoir Dogs*) di Quentin Tarantino, uscito nel 1992; Charles Ramirez Berg intitola significativamente un suo saggio apparso nel 2006 su «Film Criticism» *A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the “Tarantino effect”*²³, in cui propone la classificazione delle precedenti opere da cui la narrazione complessa contemporanea ha tratto spunto. In effetti le tematiche che i puzzle film affrontano non sono una novità nella storia del cinema, così come le soluzioni stilistiche si sono spesso già viste; l'originalità risiede nella coesistenza all'interno della stessa opera di più di un elemento che causa difficoltà cognitiva. Come afferma ancora Buckland, i puzzle film

embrace non linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative)²⁴.

A questo proposito, *Pulp Fiction* (1994), ancora di Tarantino, può essere considerato esemplare. Per quanto riguarda la narrazione, il regista segmenta il film in cinque diversi capitoli e non solamente li intreccia in ordine non cronologico, ma divide uno stesso capitolo in due²⁵, ponendo la prima metà all'inizio, prima dei titoli, e l'altra alla fine dell'opera, realiz-

zando così una struttura falsamente circolare. Molte azioni e dialoghi non sono “giustificate” secondo un preciso ordine causa-effetto, cui si avrà modo di risalire solamente a visione conclusa. Tarantino scardina tutte le tipiche funzioni narrative²⁶ non solo con la fusione dei generi. Ad esempio l'oggetto della ricerca, la valigetta, è un “McGuffin” che però non muove tutte le storie né attesta un riconoscimento a un personaggio; non sono poi rintracciabili le figure classiche eroiche totalmente buone o malvagie. Nel caso di Marsellus Wallace (Ving Rhames), al contrario, la costruzione del personaggio avviene, paradossalmente grazie proprio all'intreccio non sequenziale, in una modalità classica (prima ne sentiamo parlare, poi ne sentiamo la voce e poi lo vediamo) che ce lo restituisce non come terribile gangster, bensì come persona le cui azioni sono moralmente accettabili. Tarantino realizza un'opera labirintica sotto ogni approccio analitico, in cui appare evidente come lo spettatore debba continuamente riposizionarsi non solo rispetto alla narrazione, ma anche nel suo allineamento (cognitivo e morale) con i personaggi ricaratterizzati continuamente e in modo frammentario.

David Bordwell ha cercato di “normalizzare” i puzzle film forzando forse un po' la teoria o comunque conducendo l'analisi su prelievi ben definiti dai sistemi complessi di questi prodotti. In *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*²⁷, edito nel 2006, o in *Film Futures*²⁸ così come in diverse analisi apparse sul blog che lo studioso americano cura con Kristin Thompson²⁹, egli riporta i film in questione entro i limiti della narratologia, basata sulla *Poetica* di Aristotele³⁰. Come rileva Thomas Elsaesser, per Bordwell il puzzle film è

a challenge to theory that can be “mastered” simply by extending classical narratology to include some of the recent work in cognitive psychology, about how the mind organizes visual cues, how perception, identification, and mental schema function. The result is that the para-normal features are given normal explanations, and the narratives are restored to their “proper” functioning³¹.

Per Bordwell dunque le informazioni date dal film, così

21 Cfr ad es. le analisi riservate a *Pierrot le fou* (1965) di J.L. Godard o *Persona* (1966) di I. Bergman e gli accenni alla filmografia lynciana in T. Grodal, *Moving Pictures* op. cit. pp. 215-19; 127; 177-78.

22 W. Buckland, *Introduction: Puzzle Plot*, in id. (ed) *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009 p. 6

23 C. R. Berg, *A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the “Tarantino effect”* in «Film Criticism», Vol. 31, n. 1-2, 2006, pp. 5-61.

24 W. Buckland, op. cit. p. 6

25 Nella fabula, i capitoli sarebbero: 1. Vince e Jules, 2. La situazione “Bonnie”, 3. A colazione, 4. Vincet Vega e la moglie di Marsellus Wallace, 5. L'orologio d'oro; nell'intreccio invece abbiamo: 3.a, 1, 4, 5, 2, 3.b.

26 Per le funzioni narrative si rimanda a V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*. Einaudi, Torino 2000 (nuova edizione con commento di C. Lévi-Strauss, a cura di G.L. Bravo).

27 D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2006; la pubblicazione riprende temi già trattati dall'autore in id., *Film Futures* in «SubStance», vol.97, n°31, I, University of Wisconsin Press, Madison 2002.

28 Nella raccolta di saggi D. Bordwell, *Poetics of Cinema*, Routledge, London 2008 pp.171-187

29 Cfr ad esempio l'analisi di *Inception* (Nolan, 2010) [http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/] poi confluita insieme ad altri nella monografia di D. Bordwell, K. Thompson, *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages* [e-book, Observation on Film Art http://www.davidbordwell.net/blog/2013/10/30/our-new-e-book-on-christopher-nolan/], 2013.

30 In particolare sul cap. X che tratta della narrazione complessa cfr. Aristotele, *Poetica*, Carocci, Roma 2010.

31 T. Elsaesser, *The Mind-Game Film* in W. Buckland, *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* op. cit. p. 32

come possono essere utilizzate per guidare lo spettatore verso una corretta interpretazione del testo, allo stesso modo possono essere disseminate in modo da guidarlo verso una “sbagliata”, disorientandolo ed obbligandolo al un continuo sforzo mnemonico e cognitivo per riordinare la *fabula* (cronologia della narrazione) rispetto al *syuzhet* (modo in cui la *fabula* viene narrata).

Il sistema cognitivo umano si fonda sulla rappresentazione mentale di spazio e tempo per dotare di senso la realtà: la maggior parte dei puzzle film gioca esattamente nella confusione di queste coordinate. Il nodo centrale che qui voglio trattare è proprio la percezione del tempo da parte dello spettatore, da cui discendono le due questioni che mi interessano: la prima riguarda l'identificazione cognitiva nel film e la seconda, ad essa strettamente correlata, la possibilità di nascita dell'emozione.

EMOZIONE E COGNIZIONE: UNA PROSPETTIVA INTEGRATA

Credo sia possibile ipotizzare che, nonostante uno svolgimento a-cronologico, l'assunzione di focalizzazioni differenti o “falsate” dal disorientamento soggettivo e spazio-temporale etc., lo spettatore del puzzle film sia comunque portato all'identificazione incarnata e a un sentimento generale (*mood*³²) grazie alla continua variazione dello stato emotivo che il film provoca.

Una delle figure ricorrenti nei puzzle film sono i primi piani: come detto, spesso i protagonisti dei puzzle film sono soggetti problematici, a volte affetti da patologie psichiatriche o che comunque hanno dei problemi a definire la propria soggettività e il mondo in cui si muovono³³.

Innanzitutto, osserva Buckland, «in today's culture dominated by new media, experiences are becoming increasingly ambiguous and fragmented³⁴»; ciò comporta quindi un rispecchiamento intellettuale basato sull'esperienza quotidiana, nonostante l'infrazione del sistema di sospensione dell'incredulità propria dell'esperienza cinematografica stessa. Uno dei piaceri del cinema classico è che rappresenta “la vita senza i tempi morti” e con trasparenti meccanismi di causa ed effetto; data la non totale prevedibilità dei casi della vita reale e il fatto che l'io-narrante possa conferir-si senso e linearità spazio-temporale in un dato momento attuale solamente auto ordinando-si secondo schemi e rappresentazioni (e sul risultato ipotizzare il futuro)³⁵, la struttura complessa dei puzzle film è molto più vicina, quasi ontologicamente, all'esperienza quotidiana degli spettatori. Inoltre, come si è detto, trattando spesso di problemi personali intimi dei protagoni-

sti, in questi film vengono usati, “classicamente”, moltissimi primi piani e dettagli del volto per indagarne il sentimento. Il primo piano, rileva Carl Plantinga, si presenta come figura empatica per eccellenza. L'empatia «may involve several varied feelings that evolve and shade into each other. Empathy incorporates both cognitive and physiological, voluntary and involuntary processes. It involves both imagining the situation of a character from outside and, perhaps in a few cases, imagining being a character³⁶». Plantinga sottolinea sia la componente innata (quindi il sistema *mirror*), sia la cognizione attiva, suggerendo poi che la narrazione e lo stile influiscono sulla riuscita dell'identificazione cognitiva/emotiva con il personaggio. Ma, «neuroscience studies have shown that cognitive segmentation of continuous narratives into meaningful sequences or shorter events appears to be a built-in cognitive mechanism related to intersubjectively shared sense-making³⁷»: se la cognizione umana lavora “isolando” unità significative, è possibile ipotizzare che lo spettatore sperimenti quello che Grodal propone nelle sue analisi di film non classici. Prelevando dei segmenti da essi, egli isola alcuni elementi stilistici (quali i parallelismi temporali, le ripetizioni di inquadrature, i colori etc.), che «come close to producing a rhythmic effect, transforming the viewer's telic, narrative expectations into parathelic-rhythmic one. The ritualistic, rhythmic and repetitive patterns serve as relays for involuntary mechanism of melodramatic lyrical motion³⁸». Lo *switch* tra i due sistemi proposto da Grodal credo si presti bene a definire il sistema emotivo che i prodotti complessi come i puzzle film mettono in opera. Pensiamo ad esempio a *Se mi lasci ti cancello* di Michel Gondry (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004) in cui lo spettatore prova empatia e sentimenti positivi nelle scene di amore tra i protagonisti e subito dopo lo smarrimento e l'angoscia del protagonista maschile. Esaminando schematicamente i primi ventitré minuti del film, credo sia possibile individuare una serie di segmenti emozionali:

- 0:00-16:57; assistiamo all'incontro tra Joel (Jim Carrey) e Clementine (Kate Winslet) nel giorno di San Valentino. Seguiamo quindi i personaggi che si incontrano casualmente sulla spiaggia di Montauk, ripresi quasi sempre con la steadicam e con un montaggio che sottolinea, tramite svariati primi piani e campi e controcampi, l'interesse crescente tra i due sconosciuti fino a quando Clementi-

32 Per un'analisi dei *mood* nelle narrazioni cinematografiche si rimanda a Greg M. Smith, *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003.

33 T. Elsaesser, *The Mind-Game Film* op. cit. p. 17

34 W. Buckland, *Introduction: Puzzle Plot* op. cit. p. 1

35 Secondo la teoria narrativista dell'io, l'autocoscienza è acquisita grazie all'auto-stimolazione linguistica che riorganizza i fatti per dotar-si di senso e dotarne l'esperienza sociale. Cfr D.C. Dennet (1991), *Coscienza. Che cosa è* Laterza, Roma-Bari 2012.

36 C. Plantinga, *Scene of Emphaty and the Human Face*, in C. Plantinga, G. M. Smith, *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1999, p.247

37 P. Tikka, M. Kaipainen, *Phenomenological Considerations on Time Consciousness under Neurocinematic Search Light* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano. p. 96

38 T. Grodal, *Moving Pictures* op. cit. p. 270. [N.d.A.: in psicologia cognitiva, per: Stato telico: stato in cui il soggetto esercita volontariamente uno schema cognitivo associato all'azione per giungere ad un obiettivo e porre fine allo stato tensivo; stato paratelic: stato in cui il soggetto valuta un'azione futura non tanto per il raggiungimento dell'obiettivo, bensì per il piacere che proverà nell'azione stessa].

ne decide di rivolgere la parola a Joel. -In questi minuti l'aspettativa dello spettatore è orientata verso l'inizio di una storia d'amore, quindi un clima emotivo positivo e curioso-.

- 16:58-17:44 -Questo *mood* viene interrotto bruscamente dopo il primo appuntamento romantico-: mentre Joel aspetta che Clementine prenda lo spazzolino per andare a dormire con lui, viene introdotto un nuovo personaggio, interpretato da Elijah Wood, che si rivolge a Joel chiedendogli che cosa ci faccia lì. L'ultimo primo piano della sequenza ci mostra il volto perplesso di Jim Carrey -a cui lo spettatore risponde con una medesima perplessità: l'uomo ha mostrato chiaramente di riconoscere Joel ma questi non l'ha riconosciuto-.
- 17:44- 19:14 Dopo una dissolvenza al nero iniziano i titoli di testa, che scorrono su primi piani di Joel che piange mentre guida e sui dettagli delle sue mani che tremano. La musica diegetica che viene dall'autoradio è malinconica (*Everybody's Got to Learn Sometime* di Beck) e viene interrotta dallo stesso Joel che lancia fuori dal finestrino la musicassetta. Queste inquadrature sono alternate ad altre che ci mostrano la strada, battuta dalla pioggia. -In questo segmento dunque la risposta emotiva è nuovamente cambiata: ora proviamo la tristezza del personaggio-.
- 19:15-19:38 Arrivato a casa, la focalizzazione passa in una soggettiva all'interno di un mezzo dove capiamo, grazie al dialogo, che due persone stanno cercando proprio Joel; uno stacco ci porta fuori dove possiamo vedere il furgoncino con le due persone passare accanto a Joel e uno dei due sembra anche salutarlo, mentre Joel gli lancia un'occhiata e sembra intimorito. -Il sentimento è nuovamente di curiosità legata ad una leggera paura. Gli schemi narrativi classici ci hanno infatti "educato" a ritenere che due personaggi in un furgoncino che ne seguono un altro, probabilmente non hanno buone intenzioni-.
- 19:39-20:24 Grazie alla conversazione nell'androne con un vicino, ripresa con steadicam, mentre ritirano entrambi la posta (e Joel trova una busta con scritto "Lacuna snc") veniamo a sapere diversi dettagli: è il 13 febbraio e il vicino conosce Clementine -quindi lo spettatore si rappresenta: Joel e Clementine si sono messi insieme, lei è andata a vivere da lui e dall'espressione del volto di Joel alle domande del vicino sommato al segmento appenda precedente, è probabile che i due si siano appena lasciati-.
- 20:25-21:26 Entrato in casa, Joel viene seguito con la steadicam mentre si mette il pigiama ed assume qualche farmaco. Egli appare agitato, vede il furgoncino fuori dalla sua finestra, barcolla in cucina e spegne le luci. -Lo spettatore prova il suo stesso stato di confusione e tensione-.
- 21:27-21:49 Dalla focalizzazione interna al furgone ve-

diamo spegnersi le luci dell'appartamento di Joel. Iniziamo a seguire i due personaggi: uno è Patrick (di cui per la prima volta viene pronunciato il nome). I due, dopo aver preso degli strani macchinari tra cui una specie di casco dal furgone, senza nessuna difficoltà né effrazione entrano nel palazzo e nell'appartamento di Joel, dove lo trovano svenuto sul tappeto. -Il riconoscimento in Patrick dell'uomo che aveva parlato a Joel mentre aspettava Clementine aumenta il senso di tensione dello spettatore-.

- 21:50- 22:25 dopo una dissolvenza al nero vediamo in primo piano laterale Joel a letto. Fuori fuoco, i due "intrusi" che si muovono nella stanza. Repentinamente una semi-soggettiva di Joel ci fa rivivere il dialogo appena avvenuto con il vicino; -la fotografia sfocata e il sonoro distorto ci inducono a credere che il personaggio stia sognando ad occhi aperti-.
- 22:26-23:32 la fotografia torna a fuoco: Joel sta raccontando con angoscia a un uomo e una donna dei suoi preparativi per San Valentino. Lo vediamo mentre acquista un regalo e scrive un biglietto di scuse per Clementine e poi si reca nella libreria dove lei lavora, ma la trova con Patrick (di cui viene solo fatto il nome e sentire la voce). Il montaggio sull'asse ci mostra Joel uscire dalla libreria come se uscisse da una stanza laterale entrando nel salotto dove si trova la coppia cui sta raccontando la storia. -Il sentimento del segmento è angosciante: sappiamo che Joel è a letto e nella sua stanza ci sono degli sconosciuti e che lui sta rivivendo dei ricordi relativi alla sua rottura con Clementine ma non solo; lo spettatore si trova in una *mise en abyme* narrativa che lo porta a non avere più le coordinate temporali (è un San Valentino, deve essere successivo a quello visto prima dei titoli, ma allora quel Patrick che è entrato nella stanza di Joel è lo stesso con cui parlava Clementine? E Joel sta effettivamente sognando e nel sogno ricorda dei ricordi?) -.

Nei segmenti proposti, le emozioni si realizzano prima di tutto grazie al sistema automatico-speculare e quindi con la cognizione *embodied* con il protagonista, anche passeggera, basata su figure cinematografiche come il primo piano o la ripresa con steadicam, la più vicina alla realtà della visione umana³⁹. Questo stato incarnato automatico è però intrinsecamente connesso alla cognizione narrativa del frammento di testo appena visto. Come dimostrato dai neuroscienziati, durante la visione di un film, cioè la percezione di uno stimolo visuale (ed uditivo) prolungato nel tempo, si attivano delle

39 Come recentemente dimostrato, «what steadicam basically does is to convey the viewer's point of view inside the cinematic space-time, giving this point of view the immanence of a virtual body capable of moving in a very natural manner together with the film characters». V. Gallese, M. Guerra, *The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition* in in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano, p. 111.

aree corticali nominate *temporal receptive window* (TRW) che permettono la re-immissione continua dei dati del passato nell'elaborazione cognitiva del presente e nei processi di predizione del futuro:

Accumulation of information over time can be used not only for interpreting the incoming input in light of past context, but also for predicting the future. [...] predictions are signaled throughout the cerebral cortex, and that sensory information is reconciled with an internal model by a hierarchical cascade of cortico-cortical interactions. Consistent with this proposal, it may be argued that regions with longer TRWs will make predictions about forthcoming events with correspondingly larger time scales⁴⁰.

In un recente articolo apparso su «Cinéma&Cie» Tikka e Kaipainen⁴¹ si sono occupati della percezione cosciente del tempo durante la visione di un film. Punto di partenza degli studiosi è che l'esperienza dell'essere umano di se stesso e del mondo sia fondamentalmente "attualità", e che la visione di un film rappresenti un sistema dinamico-narrativo di attualità, fondato sugli elementi appena visti, considerati salienti e "ritenuti" nel sistema cognitivo umano e dalle risposte predittive fornite dallo stesso in base a quei dati⁴². In una narrazione complessa, senza coordinate temporali precise, con flashback, flashforward e sequenze oniriche non segnalati, il sistema cognitivo umano è dunque costretto ad una elaborazione predittiva continua causata dalla smentita/integrazione dei dati ritenuti in precedenza. Questi ultimi vengono processati velocemente grazie alle TRW in un circuito che «involve the entire cognitive-perceptual and experiential apparatus, with its evolutionary hard-wired elements, such as emotions, logical inferences, as well as learned and culturally assimilated associations⁴³»: l'azione sinergica tra le due cognizioni condiziona a questo punto la risposta cosciente ed emotiva alla visione del segmento filmico. Dato che il film di Gondry prosegue alternando segmenti simili a quelli esaminati, seguendo Grodal è possibile ipotizzare che l'irritazione dovuta alla smentita delle predizioni formulate sfumi gradualmente verso il piacere stesso di formularle comunque, godendo delle emozioni scatenate nei singoli segmenti e dell'alternarsi delle stesse lungo la durata del film.

CONCLUSIONI

La particolarità dei puzzle film è l'ampiezza dello spettro di emozioni che lo spettatore è portato a provare e la velocità con cui esse cambiano: è proprio la somma delle diverse,

contrastanti emozioni, a generare il *mood* di questa tipologia di opere. Nei momenti di passaggio lo spettatore prova una personale frustrazione cognitiva per aver creduto (provato emotivamente) che tutto procedesse secondo la predizione che egli stesso aveva generato (risultato dell'azione sinergica tra cognizione affettiva e narrativa suscitata dal segmento significativo). L'altalenarsi emotivo come *mood* dei puzzle film, comporta due modalità affettive generali con cui gli spettatori vi si relazionano. Stefano Ghislotti riporta l'esperienza di Sarah Hamblin, docente di cinema, che afferma che quando propone di vedere un puzzle film in classe «gli studenti dei suoi corsi si dividono nettamente in due gruppi: quelli che odiano i film e quelli che li amano. I primi "lottano con le complesse strutture narratologiche e si sentono ingannati dagli ambigui finali", gli altri "si buttano con eccitazione sulla opportunità di parlare di film che hanno visto molte volte tentando di farsene un'idea precisa"⁴⁴». Se in un gruppo il rapido alternarsi degli stati emotivi e dello sforzo cognitivo costante provoca un sentimento globale di felicità della visione, nell'altro stimola solamente irritazione per non potersi "abbandonare" alla sospensione dell'incredulità, e ad un sentimento unico che percorre l'opera, proprio delle narrazioni classiche.

In ogni caso appare evidente che i puzzle film siano dei prodotti che esercitano una forte presa affettiva e che contemporaneamente rendano gli spettatori consapevoli delle operazioni cognitive che solitamente rimangono a livello inconscio durante la visione di un film. La loro analisi contribuisce inoltre a dimostrare come l'essere umano faccia esperienza del mondo tramite la rappresentazione mentale cognitiva complessa, ontologicamente legata alla risposta emotiva primaria agli stimoli che recepisce.

BIBLIOGRAFIA:

Anderson J., Fisher Anderson B. (eds), *Moving Image Theory: Ecological Considerations*, SIU Press, Carbondale 2005;

Aristotele, *Poetica*, Carocci, Roma 2010;

Berg C. R., *A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect"* in «Film Criticism», Vol. 31, n. 1-2, 2006;

Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985;

Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2006;

Bordwell D., *Poetics of Cinema*, Routledge, London 2008;

Borwell D., Steiger J., Thompson K., *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*,

40 Y. Lerner, C.J. Honey, L.J. Silbert, U. Hasson, *Topographic mapping of a hierarchy of temporal receptive windows using a narrated story*, in «The Journal of Neuroscience» 2011 Feb 23; 31(8), pp. 2906-2915 [consultabile: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3089381/>]

41 P. Tikka, M. Kaipainen, *Phenomenological Considerations on Time Consciousness under Neurocinematic Search Light* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neuroscience*, op. cit. pp. 91-101.

42 Ivi p. 98

43 Ivi p. 100

44 S. Ghislotti, *Tra testi reticenti e teste che fumano. Itinerario guidato ai confini della comprensione* in id. (a cura di), *Ai confini della comprensione. Narrazione complessa e Puzzle Films*, Lubrina, Bergamo 2011 p. 13. Tralasciamo qui la questione del piacere della visione ripetuta e delle community di fans che nascono attorno a questi prodotti, e che certamente rappresentano un piacere emotivo aggiunto non trascurabile.

Routledge, London 1988;

Bordwell D., Carroll N. (eds), *Post Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996;

Bordwell D., *Grand Theory, SLAB Theory and Poetics*, in R. Barton Palmer (ed), *The Cinematic Text. Methods and Approaches*, Ams Pr Inc, New York 1989;

Bordwell D., Thompson K., *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages* [e-book, Observation on Film Art <http://www.davidbordwell.net/blog/2013/10/30/our-new-e-book-on-christopher-nolan/>], 2013;

Buckland W. (ed), *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009;

Casetti F., *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano 2004;

D'Aloia A., Eugeni R. *Neurofilmology. An Introduction* in id. (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano;

Damasio A., *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*, Avon, New York 1995;

Dennet D.C., *Coscienza. Che cosa è*, Laterza, Roma-Bari 2012;

Elsaesser T., *The Mind-Game Film* in W. Buckland, *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009;

Gallese V., Migone P., Eagle M.N., *La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell'intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi*, in «Psicoterapia e Scienze Umane» 3, XL, 2006, [http://old.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdf/Gallese/psicoterapia_scienzeumane_2006.pdf];

Gallese V., Guerra M., *Film, corpo, cervello: prospettive naturalistiche per la teoria del film* in «Fata Morgana», VII, n° 20, maggio-agosto 2013, Pellegrini Cosenza;

Gallese V., Guerra M., *Forme di simulazione e sti(mo)li cinematografici*, in «Reti, Saperi, Linguaggi», vol. 2, II, Il Mulino, Bologna 2013;

Gallese V., Guerra M., *The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano;

Ghislotti S. (a cura di), *Ai confini della comprensione. Narrazione complessa e Puzzle Films*, Lubrina, Bergamo 2011;

Giolito B., *Una componente non concettuale dell'aspetto semantico del linguaggio: alcuni suggerimenti dagli studi condotti sui neuroni specchio e reti neurali*, in «Humana. Mente», n° 4, febbraio 2008 [http://www.humanamente.eu/PDF/b.giolito_paper_numero4.pdf];

Goldman A. I. (ed), *Simulating Minds. The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford University Press, Oxford 2006;

Grodal T., *Moving Pictures. A New Theory of Film, Genres, Feelings and Cognition*, Oxford University Press, New York, 1997;

Hasson U., Landesman O., Knappmeyer B., Vallines I.,

Rubin N., Heeger D. J., *Neurocinematics: The Neuroscience of Film*, in «Projections», I, vol. 2, summer 2008, Berghahn Journals [http://www.cns.nyu.edu/~nava/MyPubs/Hasson-et-al_NeuroCinematics2008.pdf];

Lerner Y., Honey C.J., Silbert L.J., Hasson U., *Topographic mapping of a hierarchy of temporal receptive windows using a narrated story*, in «The Journal of Neurosciences» 2011 Feb 23; 31(8), [<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3089381/>];

Marraffa M., Paternoster A., *Persone, menti, cervelli. Storia metodi e modelli delle scienze della mente*, Mondadori, Milano 2012;

Mura A., *I neuroni specchio* in «Scienza e Psicoanalisi» 11 Febbraio 2008 [<http://www.psicoanalisi.it/neuroscienze/2484>];

Pisters P., *Dexter's Plastic Brain: Mentalizing and Mirroring in Cinematic Empathy* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences* «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano;

Plantinga C., *Scene of Emphaty and the Human Face*, in C. Plantinga, G. M. Smith, *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1999;

Propp V.J., *Morfologia della fiaba*. Einaudi, Torino 2000 (nuova edizione con commento di C. Lévi-Strauss, a cura di G.L. Bravo).

Ramachandran V. S., *Mirror neurons and imitation learning as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution* in «Edge», 2006 [http://www.edge.org/3rd_ramachandran/ramachandran_p1.html.];

Rizzolatti G., Sinigaglia C., *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2008;

Smith G. M., *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003;

Sobchak V. C., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2004;

Tikka P., Kaipainen M.Y., *From naturalistic neuroscience to modeling radical embodiment with narrative enactive systems*, in «Frontiers in Human Neurosciences», n° 8, October 2014 [<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnhum.2014.00794>];

Tikka P., Kaipainen M. Y., *Phenomenological Considerations on Time Consciousness under Neurocinematic Search Light* in A. D'Aloia, R. Eugeni (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis Milano.

Oltre il visibile: la Costituzione italiana e i suoi riflessi ^(*)

RAFFAELE MARZO ^(**)

Correnti vitali, capolavoro dell'artista Gabriella Legno, si presta quale piacevole e suadente «esplosione di musiche di colori, immerse in una visione perpetua che aspira a contemplare, forse, il mistero ultimo» [Sgarbi V.]. Lo sguardo dell'osservatore scivola da una parte all'altra, tentando, idealmente, di classificare e ordinare l'astratto. Il proposito, però, richiede uno sforzo maggiore: spostare lo sguardo "oltre", percepire intimamente ciò che la pittrice ha omesso di raffigurare; porsi, cioè, oltre l'area fisica delimitata dalla tela.

Il diritto non permette certo dissertazioni a riguardo e al giurista è fatto divieto di cimentarsi nella codificazione di entità extranormative e metagiuridiche. Eppure, come nella menzionata opera, anche la Costituzione italiana può imprimere un *percorso allo sguardo* prestandosi ad essere il più elevato punto di osservazione, tra altri esistenti, attraverso cui poter *vedere* in profondità, calibrando, come una tavolozza intrisa di colori, linguaggi, comportamenti, contesto, clima politico-istituzionale con i sintomi della sfiducia che ormai aleggiavano ovunque nella sfera sociale, economica e dei rapporti giuridici dell'Italia contemporanea.

L'itinerario si snoda in due ipotesi, destinate, quasi certamente, ad intrecciarsi. La prima è ricercare la "dimensione visiva" delle norme costituzionali nell'attuale "stagione riformatrice"; la seconda, connessa e congiunta, riguarda lo sguardo dell'uomo che, nella doppia veste di protagonista e osservatore, non rimane imbrigliato nella tela ma si libera nell'immensa vastità di vivaci riflessi.

1. PREMESSA

Il titolo del preposto contributo vuol testimoniare, forse con eccesso di enfasi, uno scenario particolarmente vasto, esteso e sfuggente, che viene a collocarsi al confine tra vari ambiti di studio; tuttavia, al centro, come facilmente intuibile, si vuol collocare la Costituzione italiana nel complesso processo evolutivo che interessa l'odierna società contemporanea nel cono

d'ombra della crisi.

Com'è noto, oggi, si produce e si consuma una quantità di parole scritte e ascoltate, di immagini viste e realizzate in proprio, persino infinitamente maggiore rispetto ad un decennio addietro; per non parlare delle *chatroom*, dei *blog* e di altri strumenti simili attraverso i quali si seleziona, con un sol *clic*, ciò che "mi piace".

In tale scenario, allora, è lampante la difficoltà insita nella ricerca che si prefigge di imprimere un *percorso allo sguardo* attraverso la Carta del '48 posto che, nel tempo, non pochi hanno preteso di negarle peso e valore con la motivazione di essere un testo sterile, superato e, perfino dannoso: ripulse, quest'ultime, destinate, con tutta evidenza, a contraddirsi.

In questa sede, l'ottica giuridica, proprio a voler rendere il dibattito più nitido, sarà improntata a valutare le possibili interazioni tra poliedrici ambiti senza con ciò aver la pretesa di essere esaustivi e risolutivi, specie in una materia così complessa e delicata, laddove si registrano indirizzi interpretativi molteplici e divergenti elaborazioni dottrinali.

Nonostante le accennate complessità, preso atto di un allarmante decadimento del senso civico, politico ed istituzionale, *Oltre il visibile* vuol essere, emblematicamente, un tema e, al tempo stesso, un problema, o se si preferisce, un'insieme di problemi, dovendo perciò legittimamente collocare alcune domande che fanno da punto di partenza per queste pagine: è concesso riferire di una "dimensione visiva" della Costituzione italiana? E, di seguito, esiste attraverso di essa la capacità per l'uomo di "guardare" e "guardarsi"? Nella *liquid modernity*¹, intrisa di verità mediatiche, quale posto

(*) Per la pazienza nel seguire la stesura del testo, nel correggerlo, nell'emendarlo e per aver profuso pareri qualificati e qualificanti si è profondamente grati al Prof. Enrico Cuccodoro, alla cui scienza ed esperienza ha concesso, benevolmente, di attingere dato che, nella materia trattata, si prosegue ancora con passo esitante. Espressa la personale gratitudine, chi scrive rimane l'unico responsabile delle posizioni e dei limiti che la ricerca presenta.

(**) Cultore della materia e collaboratore della Cattedra di Dir. Pubblico (Università del Salento).

occupa l'uomo, protagonista-osservatore del "quadro" costituzionale? Si tratta di linee che corrono parallele ignorandosi vicendevolmente o possono convergere?

2. LA CORNICE. COSTITUZIONE, NORME E DINTORNI

Per limitare una trattazione che altrimenti si presenterebbe indeterminata, occorre, da subito, chiarire a quale concetto suole riferirsi laddove si discorre di *Costituzione* e i suoi *reflessi*.

Si rende opportuno orientare una indagine teorica e pratica; la prima necessaria per capire, offrire visioni alternative, cogliere significati, indagare ed esplorare, la seconda, correlata e speculare, utile a contestualizzare linguaggi, comportamenti, clima politico-istituzionale giungendo alla scelta repubblicana e alla Costituzione, che rappresenta, anche cronologicamente, il momento centrale dell'attuale esperienza e vita nazionale².

Chiarito questo, senza irritare quanti sono abituati a ragionare con ordinaria linearità, l'esame della *fonte sulle fonti*³, del vitale «atto di ragione»⁴ resta uno dei capisaldi della ricerca per rispondere agli interrogativi poc'anzi avanzati ed alimentare la cercata "forza espressiva" della Carta repubblicana.

In tal accezione, l'osservazione di siffatta connotazione *sociale*⁵, ben salda al rigore argomentativo e di metodo che presiede la disamina giuridica, permette di considerare, al contempo, la fase statica e dinamica dell' "opera": l'oggetto cui si rivolge il giurista sono le norme e per loro tramite la società. Al di là da ogni plausibile esplicitazione, nell'inten-

zione di avvalorare il carattere normativo, sintomatica per autorevolezza e raffinatezza, è la riflessione presente nell'insegnamento di Santi Romano, per la quale il diritto più che comando è *ordinamento*: è l'essenza che contribuisce a ordinare la società pur nella sua complessità⁶.

D'altra parte, senza addentrarsi in dispute animate da una certa pubblicistica che denuncia l'indebita mistione fra giuridico e metagiuridico ritenendolo un tema di confronto epocale, i raccordi esplicitamente cercati e spesso realizzati fra i giuristi e la società offrono nuove e più feconde possibilità di *osservazione* e studio.

Se è vero, com'è vero, che «ogni società ha una Costituzione. E' come dire che ogni vertebrato ha una colonna vertebrale»⁷, in Italia, come altrove, molte sono le opere destinate all'approfondimento del testo costituzionale⁸ posto che «il termine "Costituzione", com'è noto, si presta ad essere usato in diverse accezioni»⁹.

6 ROMANO S., *L'ordinamento giuridico*, Sansoni, Firenze, 1975; v. qui, soprattutto, MODUGNO F., voce *Ordinamento giuridico (dottrine generali)*, in *Enc. dir.*, XXX, Milano, 1980. Per l'analisi del diritto, inteso non come comando, ma come atto di ordinamento della vita sociale si v. GROSSI P., *Ritorno al diritto*, op. cit., spec. pp. 8-10 e nt. 20.

7 Così BOBBIT P., *Constitutional interpretation*, Oxford-Cambridge, 1991; cit. ripresa in BIN R., *Capire la Costituzione*, Laterza, Roma-Bari, 2002, p. 3.

8 Per l'Italia un'agile e chiarificatrice guida è offerta da FIORAVANTI M., *Costituzione*, il Mulino, Bologna, 1999; più rispondente a finalità didattiche v. DEL GIUDICE F. (cur.), *La Costituzione esplicita*, Simone, Napoli, 2012.

9 Per utile comprensione, è d'obbligo rinviare a CRISAFULLI V., voce *Costituzione*, in *Enc. del Novecento*, Roma, 1975, I, p. 1034 e *passim*; LAVAGNA C., *Problemi giuridici delle istituzioni*, Giuffrè, Milano, 1982 p. 29 e ss.; MODUGNO F., voce *Costituzione*, I, Teoria generale, in *Enc. Giur. Treccani*, Roma, 1988, X, p. 1 e ss.

Per la cit. cfr. LOIODICE A., *Costituzionalismo latino, attuazione ed interpretazione costituzionale*, in *Attuare la Costituzione (sollecitazioni straordinarie)*, Cacucci, Bari, 2000; ora presente in LOIODICE A., LOIODICE I., VARIF., *La nuova generazione dei problemi costituzionali*, ART, Roma, 2006, p. 7. L'A. nel citato scritto prende atto delle «convenzioni definitorie» in «senso formale» e in «senso sostanziale». E' giusto ricordare che a teorizzare la distinzione fra Costituzione in *senso materiale* e in *senso formale* è stato Costantino Mortari: «La Costituzione in senso materiale consiste nei fini e valori su cui convergono le forze politiche prevalenti: su di essa poggia la Costituzione formale che ne è in qualche modo il precipitato; essa, quell'insieme di fini e valori, è ciò che sostiene l'intero ordinamento» v. MORTATI C., *La Costituzione in senso materiale*, Giuffrè, Milano, 1940 (ristampa inalterata del 1998, con premessa di Gustavo Zagrebelsky). Contro questo distinguo, invece, si legga BARBERA A., FUSARO C., *Corso di diritto pubblico*, op. cit., p. 27: «E' preferibile mettere da parte la contrapposizione Costituzione materiale/Costituzione formale preferendo discorrere di ordinamento costituzionale e Costituzione» nonché ONIDA V., *La Costituzione*, il Mulino, Bologna, 2004, p. 130: «Questa formulazione (Cost. materiale e formale) riecheggia, in versione involgarita, la terminologia usata da un noto costituzionalista, Costantino Mortari [...] Ma la Costituzione è una sola».

In generale, sull'idea di Cost., si rinvia, a titolo esemplificativo e non esaustivo, a BIN R., *Che cos'è la Costituzione*, in «Quad. cost.», n. 1/2007, p. 11 e ss.; RUGGERI A., *Teorie e "usi" della Costituzione*, in «Quad. cost.», n. 3/2007, p. 519 e ss.; CHESSA O., *Cos'è la Costituzione?* La vita del testo, in «Quad. cost.», n. 1/2008, p. 41 e ss.; RIMOLI F., *L'idea di Costituzione*. Una storia critica, Carocci, Roma, 2011; per altri versi si v., RUGGERI A., *Crisi economica e crisi della Costituzione*, in *Consulta OnLine* (<http://www.giurcost.org/studi/Ruggeri19.pdf>), 2012, p. 14 e nt. 26.

Acuta analisi, corroborata da lucidità scientifica con utili e suggestivi

1 Suole riferirsi alla nota e celebre teorizzazione della "modernità liquida" di Zygmunt Bauman la cui concettualizzazione ha influenzato gli studi in molti campi delle scienze umane e sociali. Tra l'altro, particolarmente interessanti appaiono le riflessioni del sociologo polacco esposte in occasione del conferimento della laurea *honoris causa* presso l'Università del Salento, il 17 aprile 2015, nella *lectio magistralis* dal titolo «Sulle difficoltà e sul bisogno del dialogo», consultabile online all'indirizzo www.biblioteca.unisalento.it/publicazioni/Bauman_lectio_UniSalento.pdf.

2 Per alcune ricostruzioni storiche che mettono in rilievo soprattutto le cause politiche ed in parte anche quelle giuridiche v. FLICK G. M., *I sessant'anni della Costituzione: una riflessione sul passato, un progetto per il futuro*, in «Federalismi.it», n. 11/2008; ID., *La Costituzione: dall'unità d'Italia all'unità degli italiani*, in «Federalismi.it», n. 5/2011; per più estesi rilievi si concesso rinviare qui a MARZO R., *La Costituzione italiana: origini, storia e rinnovate sollecitazioni*, in SERRATI' V., *La Costituzione italiana in dialetto salentino*, Congedo, Galatina, 2014, pp. 35-57.

3 CRISAFULLI V., *Fonti del diritto (diritto costituzionale)*, in *Enc. Dir.*, XVII, Milano, 1968; MODUGNO F., *Fonti del diritto (gerarchia delle)*, in *Enc. dir.*, I agg., Giuffrè, Milano, 1997; cit. ripresa e sviluppata in BARBERA A., FUSARO C., *Corso di diritto pubblico*, il Mulino, Bologna, 2001, 2°, p. 80.

4 GROSSI P., *Legalità costituzionale nella storia della legalità moderna e pos-moderna*, in AA.VV., *Lo Stato costituzionale. La dimensione nazionale e la prospettiva internazionale*. Scritti in onore di Enzo Cheli, il Mulino, Bologna, 2010, p. 45.

5 v. GROSSI P., *Ritorno al diritto*, Laterza, Roma-Bari, 2015, p. X e *passim*; ed anche, ID., *Il diritto nella storia dell'Italia unita*, in www.lincedi.it/files/convegni/840_allegatouno.pdf, p. 21: «Il soggetto, per cui la Costituzione del '48 è stata scritta, è un personaggio essenzialmente "sociale", pensato accanto agli altri, inserito in un non eliminabile tessuto di relazioni in cui si mescolano diritti e doveri».

Nella prospettiva di un'analisi in punta di diritto risulta più interessante il riferimento, in senso tecnico, alla *lex superior* dal momento che «la Costituzione appartiene indiscutibilmente alla dimensione giuridica, perché ordina giuridicamente la società civile: non si tratta di una serie di comandi secchi e spiccioli [...] bensì di principi e di regole dalla valenza squisitamente e altamente ordinativa»¹⁰.

Del resto, nel 1946, quando in Italia si votò per la prima volta con suffragio universale, l'entusiasmo della *sovranità popolare*, animò e sostenne le fatiche dei Padri fondatori della Repubblica, al punto da irradiarsi nell'intero ordinamento, pur se armonizzata nell'esercizio democratico dei diversi poteri «nelle forme e nei limiti della Costituzione». Non si può trascurare, infatti, che con le Costituzioni si dovette ripensare il diritto «dopo la catastrofe»¹¹ poiché, durante i regimi nazisti e fascisti, non solo erano accaduti fatti terribili, come le discriminazioni razziali, ma, cosa assai più grave, tali fatti erano stati supportati da leggi¹². Detta circostanza, inequivocabilmente definita da alcuni «ingiustizia legale»¹³, oltre a riproporre il limite del positivismo giuridico, fece maturare l'esigenza di creare dei *Giudici delle Leggi* sostenuta dall'«idea di una Assemblea Costituente, destinata a redigere una nuova costituzione per l'Italia, maturò e si perfezionò nei contatti tra correnti politiche antifasciste e il sovrano»¹⁴.

Così, con un lungo processo, non inferiore al travaglio che precede la realizzazione di un'opera d'arte, la Costituzione si è distesa, poco a poco, nel tessuto sociale fino a divenire un riferimento di non indifferente valore giuridico, nel quale *guardare* e *guardarsi*: «la complessità della trama sociale trovava una rappresentazione speculare nella 'carta', dove non erano più soltanto il macrosoggetto e i microsoggetti a signoreggiare, ma si dava finalmente il dovuto risalto alle comunità intermedie, esse pure naturali componenti di

quella trama»¹⁵.

In tempi recenti è completamente attenuata l'attenzione penetrante con la quale il cittadino scruta se stesso e controlla la propria identità, perciò la Carta costituzionale resta il più alto punto di osservazione per esplorare il substrato della pressante *crisi*¹⁶ (economica, politica, sociale, etc.) in atto, che sta producendo non poche preoccupazioni sul presente e sul futuro dell'Italia.

Dinnanzi e dentro tale scenario, le attuali dinamiche politico-istituzionali sembrano aver smarrito la comprensione dell'*animus* del popolo, tant'è che le strutture politiche non sono più espressione delle forze sociali; in pochi riescono a cogliere altre gradazioni di colore, in troppi si lasciano ipnotizzare da visioni approssimative ed ambigue.

Infine, anche ragionando nei termini che comporta l'evoluzione giuridica, spesso sospinta ad affrontare malessere e perduranti contrapposizioni, per alcuni, gli Italiani sono inclini a regredire, senza troppe resistenze, «da cittadini a sudditi»¹⁷, ovvero, in altri termini, l'Italia è divenuto «un Paese docile che ha smarrito il dissenso»¹⁸.

Il tema non è nuovo, ma le conseguenze, forse, sì.

3. LA COSTITUZIONE E L'IPOTESI DI UNA SUA «DIMENSIONE VISIVA»

I quesiti avanzati in premessa, e che qui dovrebbero trovare parziale svolgimento, non appartengono solo alla ricerca scientifica, ma, soprattutto, alla vita quotidiana, alla semplice esperienza che ognuno ha nel contesto in cui è inserito.

In effetti, la Costituzione italiana, pur nella sua specificità, può imprimere un *percorso allo sguardo*, in quanto, come ampiamente approfondito nei dibattiti scientifici, autorevoli studi hanno sostenuto che l'ordinamento giuridico trova in essa i suoi confini¹⁹: «documento supremo di identificazione dei contenuti della legalità»²⁰.

Italo Calvino, nelle celebri *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, aveva incluso il carattere della *visibilità* all'interno di quei «valori o specificità o qualità riferibili alla letteratura»²¹. Partendo dagli affascinanti assunti

spunti di riflessione ed approfondimento, è presente in CUCCODORO E., *Lettera e spirito dei poteri. Idee di organizzazione costituzionale, I, La Costituzione che vive. Valori e patriottismo costituzionale 1948-2008*, Editoriale Scientifica, Napoli, 2008, p. 11 e *passim*.

Pregevole e puntuale sintesi con ampi riferimenti comparatistici in DE VERGOTTINI G., *Diritto Costituzionale comparato*, Cedam, Padova, 2013, 9ª, pp. 223-343.

10 Cfr. GROSSI P., *Prima lezione di diritto*, Laterza, Roma-Bari 2013, p. 90. Il saggio, sebbene sia apertamente destinato a «non giuristi» e «studenti digiuni», offre una serie di alte riflessioni ed ha il merito di disquisire con acume e precisione, perciò si rimanda per ogni utile approfondimento.

11 La cit. rinvia al titolo dell'opera di CAPOGRASSI G., *Il diritto dopo la catastrofe*, CEDAM, Padova, 1950; tale riflessione è ripresa e ben sintetizzata in AA.VV., *La legge di Re Salomone. Ragione e diritto nei discorsi di Benedetto XVI*, a cura di M. Cartabia, A. Simoncini, Rizzoli, Milano, 2013, pp. 15-16.

12 Per l'Italia sono tristemente note le leggi razziali del 1938; v. a tal proposito le precisate considerazioni offerte da GROSSI P., *Pagina introduttiva. A sessanta anni dalle leggi razziali italiane del 1938*, in «Quaderni Fiorentini per la storia del pensiero giuridico moderno», n. 27, 1998.

13 RADBRUCH G., *Ingiustizia legale e giustizia sovraleale*, in AA.VV., *Filosofia del diritto*, a cura di A. G. Conte, P. Di Lucia, L. Ferrajoli, M. Jori, Cortina Editore, Milano, 2002; v. anche, MESSNER C. (cur.), *Filosofie e teorie del diritto*, II, Prospettive del secolo breve, Pensa, Lecce, 2007, pp. 103-115.

14 AMORTH A., *La Costituzione italiana. Commento Sistematico*, Giuffrè, Milano, 1948, p. 8.

15 Così, con straordinaria efficacia GROSSI P., *Ritorno al diritto*, op. cit., p. 15.

16 Importanti rigorosi approfondimenti in GRASSO G., *Il costituzionalismo della crisi. Uno studio sui limiti del potere e sulla sua legittimazione al tempo della globalizzazione*, Editoriale Scientifica, Napoli, 2012.

17 VIROLI M., *La libertà dei servi*, Laterza, Roma-Bari, 2010, p. 5; nella medesima valutazione, con piglio proprio dell'accorto studioso amministrativista si v., PORTALURI P., *Il difficile passaggio da sudditi a cittadini*, in «Nuovo Quotidiano di Puglia», 10 maggio 2015, p. 1-12.

18 URBINATI N., *L'Italia docile che ha perso il dissenso*, in «la Repubblica», 20 agosto 2008, p. 1.

19 MODUGNO F., *Diritto pubblico generale*, Laterza, Roma-Bari, 2002, p. 149.

20 CARDUCCI M., *Presentazione*, in KONTIADIS X., *Verso il costituzionalismo del rischio*, trad. it. Beatrice Bernardini d'Arnesano, Pensa, Lecce, 2004, p. 11.

21 V., l'edizione in ristampa, con postfazione di Giorgio Manganelli, di CALVINO I., *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Mondadori, Milano, 2014, pp. 83-100.

letti in Calvino, anche i giuristi hanno intrapreso talune riflessioni attorno a *Legal Imagination(s)*²², per indagare una qualche forma di “visione del giuridico”.

Ciò detto, allora, cercando di dimostrare la radice della nostra ricerca, è quanto mai necessario distinguere due tipi di sviluppo immaginativo²³, propri del testo costituzionale: quello che partendo da una rappresentazione ideale della società si è concluso con la formulazione di articoli e frammenti di norme, traducendo formalmente sia i valori condivisi sia i fatti emergenti dal tessuto sociale; e l'altro, che partendo dall'elaborazione della trama costituzionale ha proiettato forti *luci* per favorire l'integrale sviluppo dell'uomo e dell'intera società.

Il primo sviluppo è immediatamente riferibile all'opera dei Padri Costituenti i quali, ciascuno legato ad un proprio ambiente culturale e valoriale, immaginarono il progresso di un'Italia libera e democratica. Tale immagine, una volta diventata diffusamente percepibile con la mirabile sintesi tra le principali correnti democristiana, laico-socialiste e liberali, animata da una vera e propria “atmosfera costituente”, si concretizzò con la stesura dei centotrentanove articoli.

Il secondo sviluppo, invece, riguarda ciò che, dopo l'entrata in vigore della Costituzione (1° gennaio 1948) è stato demandato primariamente agli organi costituzionali proprio al fine di tener vivo ogni “colore” e sviluppare diffusamente un *sentimento costituzionale*. Non a caso, i primi dodici articoli, «Principi fondamentali», rappresentano ed esprimono le basi essenziali della Costituzione e sono ripartiti in due parti: la prima dedicata ai «diritti e doveri dei cittadini», a sua volta suddivisa in quattro titoli, mentre la seconda, dedicata

all'«ordinamento della Repubblica», è suddivisa in sei titoli.

In entrambe le ipotesi, dunque, si palesa una *espressione visiva* e, a seconda dell'efficacia del testo, si è inconsapevolmente propensi a scorgere la trama della *activa civica*, quasi fosse fisicamente posta innanzi agli occhi di un osservatore.

Tutto questo, per i giuristi si traduce nella funzione (vitale) di mediare fra testo e fatti.

Ecco, pertanto, la possibilità di evocare nel primo caso la realizzazione di un passaggio dall'immaginazione visiva al testo; nel secondo, invece, guardando il testo, mediante un processo di astrazione mentale, si (ri)calcano i contorni del quadro per rendere più nitida l'immagine di fondo.

4. CONDIZIONE DI INCERTEZZA, CRISI E PROFONDITÀ

La *dimensione visiva* di cui si è detto, appare piuttosto lineare, ma così come per le opere di Giotto o degli artisti fiorentini del XV sec., accanto alle note dimensioni, orizzontale e verticale, è possibile scoprire una terza angolazione: la profondità.

Tale prospettiva, com'è nell'intendimento comune, pone innanzi la paura del precipizio, perciò, nei termini della nostra indagine, si impone un cambio di prospettiva al fine di fissare alcune *sfumature* e scrutare una crisi che offusca l'orizzonte, impoverendo notevolmente la Costituzione²⁴ e, dal pari, pervade le diverse strutture istituzionali e politiche nel nostro orizzonte di analisi e giudizio.

Senza far luogo a particolari “letture” delle quali è di necessità altra sede, si vuol annotare, purtroppo con assoluta serenità, che in Italia i «due ordini di crisi»²⁵, ormai stratificati, lasciano intravedere, sullo sfondo, un abisso e, al margine, pericolosamente in bilico, il rapporto che gli italiani, governanti e governati, hanno con la *Legge delle leggi*: corpo estraneo e lontano dalla propria coscienza, perverso meccanismo condito finanche da una sorta di fiera dell'illegalità e del degrado civico.

Con ciclica frequenza, si ricordano scossoni, in superficie come in profondità, al punto che alcune riflessioni, da tempo, pongono l'accento sul controverso rapporto tra il *Paese legale* chiamato a fronteggiare il *Paese reale*, nel solco di riforme auspicate e mai pienamente realizzate²⁶.

In particolare, si infittisce, ancor di più l'oscurità politica che, invano, ricerca spiragli di luce; nella crisi, coinvolgente il rapporto istituzioni-partiti-cittadini, particolare attenzione

22 Il riferimento è al Seminario promosso dal Dipartimento di Giurisprudenza e di Scienze Politiche dell'Università di Perugia, tenutosi nel luglio del 2014, dal titolo *Legal Imagination(s). Proposte per un diritto del terzo Millennio*, www.visionidelgiuridico.com.

23 L'accostamento metaforico, perché di questo si tratta, pur non potendo essere qui espresso con la puntualità dovuta, obbliga comunque a riferire della figura della *piramide* che diviene il paradigma del diritto stesso; infatti, essa rappresenta lo sviluppo della *concezione lineare* dell'ordinamento verso una *concezione scalare* in forza della quale da una norma superiore deriva sempre una norma inferiore che, secondo Kelsen, pone le basi al sistema di norme, attraverso la norma fondamentale (*Graundnorm*) che è anche il fondamento ultimo di validità di tutto il sistema. Per maggiori approfondimenti, si v., Kelsen H., *General Theory of Law and State*, Harvard University Press, Cambridge, 1945; v. anche trad. it. *Teoria Generale del diritto e dello Stato*, a cura di S. Cotta e G. Treves, Eras-Kompass, Milano, 1966, 5^a, p. 112 e *passim*.

Per una puntuale analisi della “figura” della piramide applicata alla costruzione kelseniana dell'ordinamento giuridico SPADARO A., *L'idea di Costituzione fra letteratura, botanica e geometria*. Ovvero: sei diverse concezioni «geometriche» dell'«albero» della Costituzione e un'unica, identica «clausola d'Ulisse», in FERNÁNDEZ SEGADO F. (cur.), *The Spanish Constitution in the European constitutionalism context*, Dykinson, Madrid, 2003, pp. 174-177.

Per sviluppi parimenti interessanti che mettono in evidenza l'ordinamento costruito sulla *Stufenbau* kelseniana si v. PIZZETTI F. G., *Trattato «costituzionale» europeo e ordinamenti costituzionali nazionali: profili di un rapporto circolare di continua e reciproca «relazione-integrazione»*, in *Il Filangeri*, n. 1/2005.

Più in generale, per una specificazione della metodologia di Kelsen, v. DE GIROGI R., *Scienza del diritto e legittimazione*. Critica dell'epistemologia giuridica tedesca da Kelsen a Luhmann, Pensa, Lecce, 2005, 2^a, spec. p. 73-87; ID., *Temi di filosofia del diritto*, Pensa, Lecce, 2006, *passim*.

24 RUGGERI A., *op. cit.*, p. 14 e *passim*: «par essere forte il rischio che la crisi concorra, in una significativa misura all'impoverimento della Costituzione, se non pure al suo stesso, complessivo smarrimento. Non fa diventare, insomma, più poveri solo i cittadini; fa diventare più povera anche la Costituzione».

25 Circa l'esistenza di due ordini di crisi, già nel 1983, Franco Modugno, si premurava, con estrema lucidità, di avvertirne l'esistenza: MODUGNO F., *Chiosa a Chiusa*, in CUCCODORO E. (cur.), *Verso la riforma delle istituzioni*, Strumenti, Noccioli, Firenze, 1983, p. 157.

26 Da ultimo v., CUCCODORO E., *Lettera e spirito dei poteri*. Idee di organizzazione costituzionale, II, *La custodia dell'unità nazionale*. Identità e coesione, Editoriale Scientifica, Napoli, 2014, p. 36 e *passim*.

assume la questione della legittimazione dell'istituzione parlamentare che, nell'originale disegno costituzionale doveva essere il cuore del sistema²⁷, lasciando registrare l'eclissi di rappresentanza e rappresentatività delle Assemblee legislative, ex art. 67 Costituzione. Oggi i luoghi dove si concentrano le decisioni rilevanti, anche in relazione allo sviluppo del *processo politico* - rievocando l'insegnamento di Carlo Lavagna -, palesano la estemporanea *centralità del Parlamento* piombato in una spirale di decadimento.

Peraltro, negli anni, la forza dell'unica riforma sempre in voga - quella della legge elettorale! - ha realizzato una sorte di *autoconservazione* degli eletti, rendendo, però, un organo *delegittimato*; non a caso, è sufficiente ricordare la sentenza n. 1/2014 con la quale la Corte Cost. ha dichiarato incostituzionalità della legge elettorale che ha prodotto un'*alterazione profonda* della composizione della rappresentanza democratica, sulla quale si fonda l'intera architettura dell'ordinamento costituzionale vigente, ritenendo, infine, di aver coartato la libertà di scelta degli elettori nell'elezione dei propri rappresentanti in Parlamento, che costituisce una delle principali espressioni di sostanza della sovranità popolare²⁸.

Così, tali incertezze costituiscono l'anello fragilissimo di tante contraddizioni; sovente l'azione di ricomposizione è stata devoluta all'incisiva condotta del Governo o, in altri casi, dal Presidente della Repubblica o, addirittura, demandata ai Supremi Giudici, da tempo significativamente ricondotti ad «isola della ragione»²⁹, anche se, ad onor del vero, si affaccia lo spettro di un pregiudizio di «politicizzazione» di alcune decisioni.

Quanto riferito serve a realizzare che, come ogni crisi, osservando la profondità, a *Costituzione invariata*, si percepiscono i segni addensati sugli equilibri interni della forma di governo e al piano della forma di Stato, sul fronte dei rapporti tra comunità governata ed apparato governante.

5. LA “STAGIONE RIFORMATRICE”

In relazione a quanto a grandi linee tratteggiato, e prima ancora di addentrarsi a ragionare attorno all'ipotesi di “stagione riformatrice”, occorre precisare che, negli anni, si è assistito all' “alternanza” di più “stagioni” e contingenze del tempo.

La questione, pertanto, richiederebbe uno svolgimento argomentativo particolarmente esteso anche in ragione del fatto che la letteratura scientifica, com'è normale che sia, ri-

chiama e rimanda, ciclicamente, ad altri studi di eguale importanza. Nel tempo, si è discusso di progetti di revisione a proposito della forma di governo, del rapporto fra Parlamento e Governo, del rapporto tra Stato e Regioni, del c.d. bicameralismo perfetto; al punto da distinguere il fenomeno del «revisionismo costituzionale» degli anni Ottanta dal «nuovismo costituzionale» dei primi anni Novanta³⁰.

Una siffatta analisi storica aiuterebbe, forse, a mettere a fuoco l'oggetto, ma, d'altro canto, susciterebbe non pochi problemi in considerazione tanto dell'ampiezza del dibattito dottrinale quanto all'impossibilità di rendere conto, seppur in termini sintetici, di quel fenomeno definito autorevolmente da Enrico Cuccodoro come un «*mare magnum* di progetti riformatori e controriformatrici proposte»³¹ succedutesi in oltre trent'anni di dibattiti.

Risulta arduo richiamare l'evoluzione sull'argomento in ragione di una sovrabbondante e comunque fondamentale presenza di interventi monografici; non per niente, le riforme, attese e auspiccate, hanno seguito il percorso del mare, inquieto e sublime al tempo stesso, alternando momenti di piena, infrangendosi sugli scogli, ad improvvise risacche, sfinandosi sulla spiaggia.

Infatti, in Italia non può certo discorrersi di “una” stagione riformatrice in quanto tale arco temporale si trascina a cinque lustri; basti considerare che dopo la scomparsa di Aldo Moro, settembre 1979, Bettino Craxi, con lo scritto «Ottava legislatura», redatto per *L'Avanti!*, riferiva di una *grande riforma* che avrebbe apportato un rinnovamento istituzionale e avrebbe garantito una statualità leggera ed efficace agli italiani.

Da allora, poi, nel rileggere il confronto costituzionale avvicendato, si ricordano i *Comitati Riz-Bonifacio*, la *Bicamerale Bozzi*, *De Mita-Iotti* e *D'Alema* del 1997-98, la riforma del Titolo V del 2001, la riforma del 2006, successivamente bocciata in sede referendaria, c.d. *bozza Violante* del 2007, il lavoro dei *Saggi* valutato dal Presidente Napolitano, fino a giungere alle ultime ipotesi proposte dal Governo Renzi nell'attuale legislatura³².

A titolo veramente esemplificativo, alcuni indirizzi hanno riferito «che la Costituzione richiede di essere in non secondaria misura aggiornata, non soltanto nella sua parte organizzativa ma anche in quella sostantiva e persino nei suoi principi fondamentali» ritenuti «non già intangibili ma suscettibili di revisione»³³ esclusivamente in *melius*; altri hanno discusso la necessità di cd. «manutenzione costituzionale» in relazione ai mutamenti realizzati anche attraverso atti formali diversi da quelli appositamente previsti oppure per causa dei comportamenti materiali dei soggetti che utilizzano gli orga-

27 Necessario rinvio a LAVAGNA C., *Problemi giuridici delle istituzioni*, Giuffrè, Milano, 1982. V. anche CUCCODORO E., «Comunicazioni del Governo in Parlamento»: collaborazione, confronto o crisi nella relazioni fiduciaria, in SICLARI M. (cur.), *I mutamenti della forma di governo tra modificazioni tacite e progetti di riforma*, Aracne, Roma, 2008, p. 251-272.

28 Sent. n. 1/2014, punto 7 e *passim*, delle cons. in diritto.

29 MODUGNO F., *L'invalidità della legge*, I, Teoria della costituzione e parametro del giudizio costituzionale, Giuffrè, Milano, 1970, p. XI; v. anche, CUCCODORO E., *Eclissi di una forma politica costituzionale*. Tramonto delle finzioni e alba delle istituzioni, Lacaita, Manduria-Roma, 1993, p. 53 e ss.

30 Cfr. ONIDA V., *op. cit.*, pp. 123-129.

31 Cfr. CUCCODORO E., *Lettera e spirito dei poteri...*, *op. cit.*, p. 34.

32 Si v. BIN R., *Coerenza e incoerenza del disegno di legge di riforma costituzionale: considerazioni e proposte*, in «Forum di Quaderni Costituzionali», 22 aprile 2014.

33 RUGGERI A., *Crisi economica e crisi della Costituzione*, *op. cit.*, p. 16.

ni e le funzioni indicate in Costituzione³⁴.

E' indubbio che, nell'odierno e diverso contesto, si avverte, in politica come in sede dogmatica³⁵ che gli obiettivi invocati per l'attuale sistema politico-istituzionale suggeriscono una serie di modifiche al fine di superare e integrare alcune lacune della seconda parte.

Il carattere rigido³⁶ della Costituzione non vuol dire immutabilità, giacché essa dispone alla sua revisione, benché attraverso la previsione di maggioranze qualificate, con un procedimento più gravoso di quello previsto per la formazione delle leggi ordinarie³⁷, proprio al fine di incardinare le necessità di innovazione e progresso mediante una *ampia intesa* politico-parlamentare, così come prescrive saggiamente l'art. 138 Cost..

La "stagione riformatrice" rende il quadro più ammiccante, perché lo scopo, sia beninteso, è quello di ridarvi nuova linfa, solidità, certezza, bonificando il denunciato malsano "nuovismo" mascherato da "autocratico personalismo", che pesa marcatamente sull'oggi.



6. CORRENTI VITALI ³⁸.

Per quanto sin qui sostenuto, è intuibile che scorgere *correnti vitali* non è semplice rappresentando, forse, una proiezione di studio a cui in molti preferiscono sottrarsi. Eppure è circostanza notoria che la Costituzione assurge alla doppia veste di prodotto culturale, politico e normativo del tempo, ma con una particolare proiezione al futuro, caratteristica «determinata dalla carica deontica e progettuale che le connota»³⁹.

Potrebbe obiettarsi, così come è stato sostenuto da alcuni che i problemi attuali della nostra Repubblica «trovano origine nella Costituzione stessa, in quei suoi articoli ed espressioni nei quali non si riesce a cogliere il confine tra norma giuridica e precetto morale, fra legalità e deontologia»⁴⁰.

Resta però inteso che «se non esistono prodotti del passato sottratti all'usura del tempo è sulla parte migliore della propria storia che una società civile costruisce gradualmente ed in modo sempre nuovo il proprio futuro»⁴¹.

Oggi, chiunque, serenamente, si lascia rapire dal "quadro" costituzionale comprende che l'osservazione richiede uno sforzo maggiore al fine di percepire intimamente ciò che è stato raffigurato e, del pari, ciò che, invece, si è omesso di raffigurare. Per tale intendimenti - poi rivelatisi fraintendimenti -, la Carta è stata fatta oggetto di «continui attacchi condotti in modo sguaiato»⁴², critiche ed ironie, accompagnate dalla definizione, esageratamente riduttiva, di "Costituzione programma", "libro delle possibilità" o, ancora, "rivoluzione legale promessa", ma le norme, che, a torto, si ritenevano, e si ritengono, meramente programmatiche, in realtà, non rappresentano soltanto un vincolo per il legisla-

34 Così, in tal senso riferisce CARDUCCI M., *La costituzione "sfrattata" e i mutamenti costituzionali "informali"*, in «Patria Indipendente», n. 5/2013, pp. 13-18; v. anche ID., *La revisione costituzionale parziale come «modificazione tacita» della Costituzione. Profili comparativi*, in ROZO ACUNA E., *I procedimenti di revisione costituzionale nel diritto comparato*, Atti del convegno internazionale, Urbino, 22 - 23 aprile 1997, ESI, Napoli, 1999, p. 335 e ss.

35 Nell'impossibilità di dettagliata ricostruzione si v., per tutti, SICLARI M. (cur.), *L'istituzione del Comitato Parlamentare per le riforme Costituzionali*. Atti del Seminario, Aracne, Roma, 2013, p. 9 e passim; *I Costituzionalisti e le riforme*. Seminario dell'Associazione Italiana dei Costituzionalisti, Relazioni e interventi, Roma, 28 giugno 2013, in www.associonedeicostituzionalisti.it; infine, v. anche CUCCODORO E., *I Costituzionalisti, le auspiccate riforme...*, in www.associonedeicostituzionalisti.it, Osservatorio, giugno 2013.

36 Attingendo alla manualistica, la caratteristica della «rigidità» è così chiarita: «la Costituzione rigida è dunque garantita: è garantita la prevalenza delle sue regole rispetto a qualsiasi altra regola. Le garanzie sono di due tipi: il procedimento di revisione costituzionale e il controllo di legittimità delle leggi» cfr. BIN R., PITRUZZELLA G., *Diritto costituzionale*, Giappichelli, Torino, 2005, 6°, p. 107.

37 Si v. l'originale posizione espressa in MODUGNO F., *Appunti delle lezioni sulle fonti del diritto*, Giappichelli, Torino, 2002, p. 6: «[la Cost.] in quanto fonte del diritto suprema, condiziona, a sua volta, ogni altro fatto normativo. Essa perciò - pur essendo modificabile secondo le procedure dell'art. 138 - non lo è mai del tutto, in quanto qualsiasi potere normativo deve ritenersi da essa costituito e dunque esercitabile nei limiti della Costituzione».

38 Il quadro raffigurato in questa sezione, *Correnti vitali* (Polimaterico su tavola, 100x100 cm), esposto presso la galleria Art&Co di Lecce, viene fedelmente riprodotto per gentile concessione e autorizzazione della pittrice Gabriella Legno (www.gabriellalegno.it), la cui anima, semplice e sensibile, traspare osservando l'opera che ha ispirato la riflessione sviluppata nel presente contributo.

39 Così SAITTA A., *Il concetto di "noi" e di "altri" nella Costituzione e nella C.E.D.U.*, in *Consulta OnLine*, 2014, p. 1 e passim.

40 Cfr. NOVACCO D., *L'officina della Costituzione italiana. 1943-1948*, Feltrinelli, Milano, 2001, p. 12.

41 LA PIRA G., *Il valore della Costituzione Italiana*, in «Cronache sociali», n. 2/1948 poi pubbl. in GLISENTI M., ELIA L. (cur.), *Cronache sociali: 1947-1951*, I, Landi, Roma, 1961, p. 100 e ss.

42 CARLASSARE L., *Nel segno della costituzione. La nostra carta per il futuro*, Feltrinelli, Milano, 2012, p. 5.

tore bensì costituiscono un parametro per il giudizio di legittimità delle leggi, anteriori o posteriori alla Costituzione, come la Corte costituzionale⁴³ affermò fin dalla sua prima sentenza, la n. 1 del 1956, sottolineando così l'impegno, del legislatore e del giudice, all'*attuazione* della Costituzione. In apparenza la Costituzione sembra inchiodare ad una situazione di staticità, costringendo a credere di godere, anziché di una prospettiva di trasformazione progressiva, alla vista di un'opera immobile; un po' come la moda del momento che quasi impone di raffigurarsi con la mitizzazione dei *selfi*, fermi e immobili.

E' l'esatto contrario - si spera - ciò che si è voluto far emergere, al punto di affermare che le *correnti*, strette al proposito ordinante conferito dalla dimensione giuridica, sono l'emblema della complessità, scomposta, a sua volta, in molteplici situazioni sociali, economiche, territoriali, culturali; si rivela, così, la rispondenza tra "aspettativa" di vita e "raffigurazione".

Accanto ad inagibili diritti di libertà, appaiono altrettanto vitali il godimento di diritti fondamentali all'istruzione, alla salute, numerosi *principi* e *valori* che, invece, sono necessari per assicurare unità, attuazione piena, conservazione e sviluppo dello Stato democratico, pluralista e costituzionale. Così spiegato ben si intende la necessità di alzare lo sguardo per cercare punti di chiarore, al di sopra delle frequenti ombre, senza ridursi, con troppa approssimazione, a quello si vede di fronte. Infatti, "oltre" ci sono *correnti*, multiformi e molteplici, che non resistono ad essere imbrigliate nella istantaneità del presente, ma che, proprio come le garanzie e le tutele presenti (e da salvaguardare) nella Costituzione esistente, rendono accidentato il reale percorso di sviluppo formale e sostanziale della Legge fondamentale della Nazione.

7. L'IMMENZA VASTITÀ DI VIVACI RIFLESSI (A MÒ DI CONCLUSIONE...)

Le argomentazioni fin qui espresse generano una certa difficoltà a offrire delle conclusioni; infatti, il verbo concludere, rimandare a verità assolute, inconfutabili, indiscusse. Per questo motivo si è cercato, forse con troppa ostinazione, di porsi *Oltre il visibile*, pur sottraendosi, volutamente e rigorosamente, dalle tentazioni di offuscare il "quadro" con discettazioni meramente "politiche".

Si è cercato, probabilmente senza riuscirci, di discutere e osservare le piccole tracce, davvero vitali, che si possono scorgere continuando ad ammirare, scevri da inutili fanatismi, il "ritratto", la "cornice" e le "sfumature" di fondo del testo costituzionale.

Un punto di approdo rimane, forse, la consapevolezza che la dimostrata relazione tra la *Costituzione* e i suoi *riflessi* spingono la penetrazione e, al contempo, l'interazione tra *campi visivi* apparentemente inconciliabili: l'uomo - come

recita l'art. 3 Cost. -, con pari dignità sociale, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali è al contempo posto nella condizione di *guardare* e *guardarsi*.

L'ipotesi più persuasiva, e anche la più suggestiva, è nell'epoca di transizione sociale e, per certi aspetti costituzionale⁴⁴ la Costituzione, come detto altrove, rappresenta dunque, ora come allora, «la forza della speranza»⁴⁵. Ciò consente di affermare che essa con i suoi immensi e *vivaci riflessi*, colori e gradazioni può sanare l'oblio e vivificare la coscienza civica rendendosi un'opera da esporre all'attenzione della cittadinanza la quale, invocando spazi di libertà, rivede se stessa e, mediante un singolare *percorso dello sguardo*, nutre e rinnova la coscienza (individuale e collettiva) del popolo.

44 Si v. l'approfondita opera manualistica di CUCCODORO E., *Il diritto pubblico della transizione costituzionale italiana*, 3ª agg. e integr., Monduzzi, Bologna, 2007.

45 Sia concesso menzionare MARZO R., *Sandro Pertini e la Costituzione: la forza della speranza*, in CUCCODORO E. (cur.), *Il viaggio. Sandro Pertini fra i giovani e il popolo*, ricordi incontri testimonianze per l'Italia di oggi, Monteroni di Lecce, Esperidi, 2015, pp. 202-2012.

43 Approfondimento chiaro e agevole in CHELI E., *Il giudice delle leggi*. La Corte Costituzionale nella dinamica dei poteri, il Mulino, Bologna, 1996.

La sottocultura “cool” d’oltremania: immagini e stereotipi del Modernismo in Gran Bretagna

LUCA BENVENGA

La mia tesi è che sia possibile interpretare il *teenager* Mod come un originale incrocio tra modernità consumistica e comunicazione sociale. Pertanto mi propongo di presentare la variabile modernista nel suo rapporto con l’industria culturale e con le oscillazioni del ciclo capitalistico.

Brighton, estate del 1964. *Bank Holiday*. Sulla costa meridionale della cittadina inglese si consuma, all’origine, un’ambivalenza nel costume che vede il contrapporsi di due concezioni della classe operaia, due interpretazioni e adattamenti inter-individuali agli universi simbolici che portano il germe dell’opposto. Questa duplicità e antinomia segna parte da una premessa assiomatica basata (anche) sul feticismo della merce: l’equivalenza della forma valore dei soggetti in antitesi si esprime nel valore d’uso degli oggetti di consumo e nel loro differente significato sociale. All’espressione laida e alla fierezza *workin’class* dei Rockers, si oppone un modello comportamentale-estetico snob ed effeminato (a detta degli stessi R.) dei Mods, affatto propensi a mantenere inalterate le specificità stilistiche della classe operaia dalla quale molti di essi provenivano. Gli scontri rappresentano la scelta da seguire nel modello evoluzionistico della *white workin’class* britannica (l’ipotetico ideale di esteriorità verso quale tendere, con il segno che diventa campo nella definizione di autenticità del soggetto), ed i cui edifici valoriali – nel caso dei Rockers – erano riconducibili ad una resistenza al cambiamento e conservazione delle tradizioni, mentre, nel caso dei Mods, esprimevano una totale rottura con il sentimento collettivo di appartenenza di classe tangibile in svariati fattori sociali (abbigliamento, svago, consumi).

Entrando nello specifico dei modelli paradigmatici comportamentali riconducibili alla classe operaia inglese, si osserva un condensato di istanze sottoculturali nate all’interno del conflitto legato alle forme espressive di tipo simbolico, con l’avvicinarsi di processi di preservazione, perpetuazione e espulsione dalle rappresentazioni tradizionali (struttura

occupazionale, modelli di consumo, regole di condotta). Ad una sottocultura, quella dei Rockers, definibile come idealizzazione dello stile giovanile americano degli anni Cinquanta con una parziale autonomia cognitiva (seppur sviluppando delle esperienze differenti da quelle della generazione che li precede, i R. non riescono a produrre una specifica cultura che non si richiami esclusivamente a quella della classe operaia bianca), si affianca e contrappone quella Modernist, con i quali ci si trova davanti un’espressione articolata di stereotipo giovanile che afferisce ad un nuovo percorso identitario, indirizzato a riflettere una saldatura tra musica ed arte sartoriale, tra estetica e conflitto giovanile. Eleganza esasperata e beat afro-caraibici – la passione musicale del *teenager* Mod non si limita al Jazz, ma spazia dal Blues di John Lee Hooker, Bo Diddley, Slim Harpo, al Soul di Ray Charles, Ike and Tina Turner, i 4 Tops, Sam Cooke, allo Ska e Blue Beat Jamaicano –, sono stati (e lo sono tutt’ora) una singolare forma di autobiografia della prima espressione sottoculturale giovanile tendenzialmente inter-etnica che prende forma nelle periferie londinesi, nelle zone di Stepney (nell’est) e di Shepherd’s Bush (nell’ovest), a cavallo tra gli anni Cinquanta e i Sessanta del Novecento, rappresentando l’archetipo degli stili spettacolari che ruotano attorno alla “cultura nera” (questo se si escludono i Teddy Boys, in cui a prevalere erano elementi ancorati sia all’appartenenza di classe che alla sovversione dei segni esteriori del comportamento, con il richiamo alla moda edoardiana di inizio secolo e con un modello comportamentale stile *street-gang*, impressione confermata dalla monoetnicità della composizione sociale dei gruppi inglesi), accentuando con la distorsione di forme e colori la moda mutuata dalla cinematografia italiana di quegli anni. È il personaggio di Mastroianni, in “La Dolce Vita”, ad apparire come il simbolo “Vitruviano” del Mod per eccellenza: ritratto nel suo corredo urbano in *three piece suit* e in sella ad una Lambretta, incarna il prototipo dell’eleganza artistica ostentata dal *teenager* Mod.

Parka, camicie button-down, cravatta stretta e lunga, pan-

taloni a tubo e Loafer ai piedi, articolati attorno al contesto caraibico del rhythm and blues e del Modern jazz (dalla cui contrazione semantica, per l'appunto "Mod"), costituirono il nucleo dello stile modernista, originato dall'unione della classe operaia bianca che occupava i falansteri, con gli immigrati delle Repubbliche Federali Caraibiche, che nel giro di un decennio svuotarono il paradigma razziale e misero in crisi l'omogenizzazione culturale degli Stati-Nazione europei¹. A far da tramite tra la figura dei *Kids* che occupano l'ultimo cerchio di queste dimensioni urbane frattali, generate dal modello taylorista-fordista-keynesiano, e i giovani caraibici dall'identità *Lumpen*, è la musica, con il nuovo corso che tende ad imporre anche un tipo fisico nei canoni dell'immaginario popolare.

Il critico musicale Paolo Hewitt nel libro *Mods. L'anima e lo stile*, tratteggia ed indica nelle figure di Miles Davis e Charlie Parker le guide spirituali del be bop americano, il nuovo stile musicale che aveva provocato un terremoto negli ambienti del traditional jazz e che aveva influenzato e propagato l'estetica della musica soul che iniziò a prendere forma nell'underground londinese a partire dal 1948 a Soho. È qui che i primi night iniziarono ad ospitare le performance dei nuovi musicisti "Modernist", incubando anche le prime avvisaglie di quella rivoluzione estetica che caratterizzò i nuovi ambienti culturali giovanili, tracciando un evidente solco con la cultura tradizionale e il passato. Non più soprabiti e pantaloni di lana massiccia, solo vestiti sartoriali, giacche rigorosamente sopra la vita, camicia Brooks Brothers - con la doppia cucitura sul giromanica - cravatta stretta, pantaloni più attillati e Crombie. Solo nella prima metà degli anni '60, i giovani Mods iniziarono ad arricchire il loro stile con elementi più funzionali e popolari, non più (o meglio non tutti) in *Three piece suit* con le Loafer o le Clark, ma influenzati dalle icone dei gangster giamaicani iniziano ad indossare anfibii o stivali Royals, bretelle, pork-pie e jeans, inaugurando lo stile hard-mod che portava in grembo quello Skinhead della seconda metà degli anni Sessanta, ma anche quello dei Suedeheads e degli Smoothies dei primissimi anni Settanta².

Preceduto da un'altra sottocultura dallo stile sgargiante - i Teddy Boys -, i cui tratti estetici sono ancorati all'uso delle Brothel Creepers, i capelli ricoperti di Brylcreem e i pantaloni a sigaretta, forgiato con un atteggiamento aggressivo e

violento, specie nei confronti dell' "altro da sé" e declinato in forme di comportamento riconducibili ad una patente xenofobia culturale - specie se si fa riferimento ai frequenti attacchi contro la comunità pakistana -, il Modernismo inglese associa ad un'etica del lavoro un edonismo ed esibizionismo consumistico, si presenta come aggregato di una serie di concause economico-sociali che fanno del giovane Mod "figlio del suo tempo", di una data coordinata dominata da un modello di produzione crescente e da una più equa distribuzione del reddito. Tuttavia, l'aumento del PIL inglese, quale movente scatenante il fenomeno modernista, è ragione diretta sia delle misure di politica economica intraprese dal paese, ma anche di un'alta percentuale di dispersione scolastica diffusa in età adolescenziale (*drop out*), preziosi indicatori che fanno da cuneo e battistrada per la nascente cultura generazionale, geolocalizzata e riprodotta nelle *dance-hall* del sabato sera, nelle forme di aggregazione come il gruppo di pari - agenzia di socializzazione asimmetrica, paritaria e tramite per un processo autoidentificativo di tutti i soggetti giovani -, e nell'originale stile di vita. Si è davanti ad un aumento del potere d'acquisto del *teenager* senza eguali nella storia recente, i cui flussi monetari iniziano a sottrarsi all'economia domestica e ai consumi familiari. Iain Chambers, studioso del CCCS di Birmingham, ne parla in questi termini dell'ambiente che ha generato e diffuso questa sottocultura, e più in generale del periodo storico che ha segnato l'ascesa del *fenomeno giovanilista* nel Regno Unito:

La cultura giovanile inglese degli anni Cinquanta non era tanto associata ad una adolescenza scolastica (il contesto prevalente dei giovani bianchi americani) quanto agli immutabili ritmi settimanali del sabato sera e del lunedì mattina. Era prevalentemente una cultura della classe operaia giovanile, la manifestazione dei giovani che lasciavano la scuola a quindici anni per andare a lavorare. Ciò che offriva questa cultura era uno stile generazionale che in precedenza era impedito dalla mancanza di strumenti non solo economici, ma anche culturali. Questa prospettiva era allettante per i giovani della classe operaia che si trovavano di fronte a forme culturali antiche, ormai sul punto di scomparire o già estinte³.

Sul finire degli anni Cinquanta, il Modernismo rappresenta la più vivida risposta al persistente stato di subalternità socio-economica caratterizzante la *white working class* della prima metà del Novecento, proponendo i "tradizionali" canoni di una sottocultura con una sua *razionalità strumentale* e un singolare modello valoriale, un'identità generazionale dicotomica rispetto alla cultura genitoriale, in grado di postulare singolari rappresentazioni sociali e nuove relazioni extra-occupazionali e/o extra-scolastiche. Aspetto non secondario rispetto all'importanza rivestita dalla musica e dall'estetica, un'altra particolarità del Mod è la smitizzazione e conseguente marginalizzazione della funzione etico-politica del lavoro in fabbrica, corollario esistenziale della generazioni precedenti allineate al sistema taylorista del "cottimo diffe-

1 Esclusi i reazionari dei *Meraveilleux* nella Francia Settecentesca e i figli degli aristocratici, i *Mohicani*, nella Gran Bretagna del XIX secolo, nel Novecento le prime sottoculture spettacolari risultano come sottoprodotto sociale del modello industriale, fondato sull'estensione del sistema di macchine nelle fabbriche con conseguente aumento dell'impiego di forza-lavoro nel ciclo di produzione, preconizzando un'articolata geografia produttiva che collima e pilota i nuovi processi di urbanizzazione e indirizza i flussi migratori su scala internazionale. Nascono le prime città-fabbrica nei grandi centri metropolitani, grandi dormitori occupati da ex proletari rurali e nuovi operai che contrastano con i cittadini urbani e si fondono con i modelli culturali degli immigrati di prima generazione.

2 I Suedeheads erano soliti indossare stivali Royals, mocassini Frank Wriht's o di Kingsway con calze colorate e vestiti in Tonik con camice Brutus o Ben Sherman; gli Smoothies arricchivano lo stile Mod con gilet e camicie con collo arrotondato. Per gli Skinhead si rimanda alle ultime battute del saggio.

3 I. Chambers, *Ritmi urbani*, Genova, Costa&Nolan, 1985, p.31.

renziato”: il Mod lavora nei piccoli negozi di periferia come addetto alle vendite, nelle sartorie, e solo qualcuno nell’industria del terziario, e genera una buona parte del suo reddito al di fuori della grande produzione gestita dal Capitale e dallo Stato. Il lavoro è un prerequisito funzionale per pagarsi i consumi di un mercato sempre più “americanizzato” (la Gran Bretagna in seguito ai due conflitti mondiali ospitava sul proprio territorio un alto numero di basi militari statunitensi che incoraggiarono la commercializzazione dei beni di consumo *made in Usa*, e la cui molecolare circolazione delle merci, favorita anche da innovativi sistemi di trasporto e dal crescente ruolo dei media –, impose la creazione di nuovi bisogni da sovrapporre ad una politica economica basata sul soddisfacimento della domanda, ergendosi a prerogativa di un capitalismo consumistico che si andava ad affermare⁴). Patrick Uden sintetizza come segue il suo punto di vista – del tutto

4 In un mio recente lavoro, dal titolo *Il conflitto generazionale: soggettivazione e caratteristiche comportamentali in Italia dal teenager degli anni ‘50 al proletariato giovanile metropolitano degli anni ‘70*, apparso sulla rivista *Diacronie* (n 22, 06/2015), esprimo in questi termini il processo di mutamento della società Europea, che ha portato (tra le altre cose) anche alla comparsa delle sottoculture giovanili (e quindi dei Mods). Scrivo come “Tra i processi di lungo periodo che caratterizzano la storia dei giovani in Occidente, vi è quello connesso alla divisione dell’Europa in due blocchi negli anni della Guerra Fredda, aspetto questo che modificò, in modi differenti, gli orientamenti dei costumi. Gli effetti socioculturali impliciti nella «ridefinizione del nuovo ordine politico ed economico internazionale che emergerà e si imporrà come egemone alla fine del secondo conflitto mondiale», iniziano a materializzarsi in Europa con una “serie di profonde trasformazioni socioeconomiche di matrice statunitense, ma che coinvolgeranno l’intero modello a sviluppo industriale avanzato: negli Usa della seconda metà degli anni ‘40 si inizia infatti ad orientare il costume verso forme esacerbate di consumo, stimolando l’espansione di una mentalità che sostenga uno sviluppo accelerato dell’economia nazionale; che consenta un rapido reinserimento dei reduci ed un altrettanto rapida riconversione dell’industria bellica; che alimenti un clima di ottimismo attorno al proprio modello da contrapporre ai cupori dittatoriali del polo sovietico” (V. Marchi, Teppa, 1998).

È evidente come si andassero a delineare dei criteri fenomenologici come somma di una convergenza di più fattori che contribuiranno ad una trasformazione dei costumi e della morale collettiva, con il giungere di un progresso storico che verrà dominato dall’irruzione sulla scena sociale dei giovani come «unità complessiva». È in questa incessante ricerca di nuovi mercati che prende forma la figura del teenager come consumatore, riferimento specifico e privilegiato dai mercati, in quanto, come scrive Pedretti, “l’incremento della mobilità sociale e condizioni favorevoli di entrata nel mondo del lavoro consentono l’accesso verso nuovo i modelli di consumo anche a settori delle classi subalterne prima intrappolate nel circuito della povertà e del bisogno, e anche i giovani e le donne si affermano come gruppi sociali autonomi finalmente in grado di soddisfare economicamente bisogni materiali propri e di poter esprimere scelte e preferenze nel campo dei consumi” (Op. cit.).

Nei decenni centrali del Novecento affiorò una nuova realtà giovanile legata alla crescita non controllata delle grandi città, alla nascita di un proletariato urbano sradicato dalla cultura d’origine contadina; in una tale condizione a propendere è uno spirito indipendente che caratterizza i giovani e che inizia ad apparire nelle più complesse operazioni di acquisizione di una intelligenza privata: l’aspirazione è quella di superare il proprio carattere di contingenza ed assurgere ad una condizione di soggettivazione in cui appaiono perfettamente visibili anche dei precisi riferimenti alle nuove mode e ai nuovi stili, spostando con un esercizio dinamico di tipo pendolare, il luogo del conflitto, che abbandona «la logica dello scontro frontale, logica che avrebbe dovuto smascherare l’essenza intimamente repressiva del potere», per adottare invece una strategia molecolare improntata sulla decodificazione del tempo libero e la sovversione del sistema di produzione della merce, luogo privilegiato dello scontro.

condivisibile – concernente la situazione socio-economica negli anni immediatamente successivi al secondo conflitto bellico, anni che accentuarono lo sviluppo della sottocultura in questione:

Riguardo al modernismo c’è anche da tener conto che la Gran Bretagna è un’isola: dunque non proprio a portata di mano. Voglio dire che gli inglesi avrebbero potuto perfino restare fuori dal mondo [...]. L’unico contatto col mondo fu assicurato dalla presenza delle basi americane, che rimasero attive dopo la fine della guerra. Gli americani si portarono dietro tutto quello che avevano. Arrivò tutto con gli americani, esclusivamente con gli americani: divise, Levi’s, scarpe, stivali, polo, e persino la Coca-Cola che fino a quel momento, ci crediate o meno, era introvabile. La tecnica dello scambio era già diffusa. Le ragazze francesi barattavano i loro indumenti con i ragazzi inglesi, questi a loro volta con qualcun altro e così via. Era anche un modo per mettere a contatto le culture dei diversi paesi. Insomma era un periodo assai fecondo per la Gran Bretagna e i Mods furono i primi a capirlo, la prima generazione a rinascere in un nuovo mondo. Recepirono gli stimoli e introdussero fisicamente nuovi oggetti nel mercato interno. Non potete immaginare quale impatto visivo potesse rappresentare, con le sue gomme bicolore, una Lambretta del 1954 a spasso per Londra. Uno shock⁵.

Il Mod opta per la rappresentazione simbolica di uno stile che lo diversifichi dalle altre culture giovanili dell’epoca e lo auto-identifichi ad un “canone estetico nutrito di elementi rispettabili⁶. Nell’impossibilità oggettiva di tentare una scalata gerarchica, l’utilizzo degli abiti raffinati dal molteplice valore d’uso raffigurava una forma di riscatto sociale, portando la riflessione su una serie di processi di modellamento della personalità e condotte di identificazione. Nello specifico dei Mods, questo approccio comportamentista si regge su uno stravolgimento dei significati: il “vestire bene” e l’icona rappresentativa del “bravo ragazzo” cui essi si richiamano nell’apparenza, iniziano a suscitare incontrollate paure che sfociano nel *moral panic* collettivo:

L’ossessionante ricerca della perfezione stilistica, il gusto per il dettaglio, la raffinata combinazione di elementi stilistici dissonanti contribuiscono alla definizione di uno stile all’apparenza perfetto che agli occhi dell’osservatore esterno – dei ‘normali’ – suona stonato, inquietante. La perfezione stilistica dei mods disturba la quiete dell’ordine costituito in modo obliquo, sfuggente e irritante [...] I mods... sembrano mimetizzarsi nelle piaghe della società dei consumi di cui propongono una parodia trasformando la perfezione in distorsione e inversione: l’immagine del bravo ragazzo costruita sui valori conformisti e famigliari di pulizia, ordine e decenza finisce per risultare incomprensibile e minacciosa⁷.

Sono gli anni in cui l’alternarsi delle sottoculture e del-

5 P. Hewitt, *Mods. L’anima e lo stile*, Roma, Arcana, 2000, p.41.

6 Cfr. R. Pedretti, *Dalla Lambretta allo skateboard*, Milano, Unicopli, 2009, pp. 89-94.

7 Ivi., p. 91.

le controculture, sia negli Usa che in Europa, fa emergere simultaneamente le tendenze nomiche ed anomiche di una gioventù che si appresta ad uscire dall' "austerità post-bellica". Non solo Beat, Motherfuckers, White Panter Party, Merry Pranksters, Hippies e Yippies, movimenti nati nelle high school⁸ e nelle università statunitensi, ma soprattutto in Gran Bretagna, alla figura *Lumpen* del Ted maramaldo e del Rocker⁹ "ripugnante", si contrappone simbolicamente l'elegante Mod protagonista del romanzo *Absolute Beginners* di Collin MacInnes, alla ricerca di una identità che si discosti esteticamente dal maschio *rough working class*, in cui a prevalere sia l'etica dell'apparire, del "farsi belli" ed essere accettati *per quello si ha e non per quello che si è* (nell'epoca delle rappresentazioni questo aspetto costituisce la radicalizzazione post-moderna del processo di affermazione dell'identità¹⁰): parafrasando Marx nel libro I del *Capitale*, la forma valore del soggetto Mod si manifesta nella sua eguaglianza ad un abito con i galloni (in questo caso con i tagli ricercati). Patrice Bollon si sofferma proprio sul loro apparire *cool* e sul loro distinguersi dalle altre sottoculture ad essi coeve e scrive:

I ragazzi portano i capelli corti, puliti e impeccabili, tagliati alla francese, vale a dire scolpiti con rasoio e forbici e poi artisticamente acconciati a casco per mezzo di una lacca invisibile [...] Indossano pantaloni con la vita bassa, particolare insolito per quei tempi, senza risvolti e con la piega fissa impeccabile, giacche corte con uno spacco ai lati, camicie dalle lunghe patte fornite di bottoni, chiuse al collo da sottili cravatte di lana o di pelle, e calzano mocassini italiani [...].

8 Negli Usa i movimenti giovanili sono perlopiù ascrivibili nell'alveo delle controculture (o culture alternative) per via della loro chiara veste ideologica e messa in opera di strutture parallele rispetto alla società ufficiale (stampa, servizi, istruzione).

9 Il carattere identificativo di un rocker era costituito dal rigido modello estetico del "chiodo" in pelle, la moto, i *flying boots* e i capelli lunghi. Geograficamente i R. provenivano dalle aree rurali della Greater London e delle città industriali a Nord della Capitale inglese, invece i M. erano collocati tra le zone industriali alla foce del Tamigi (Cfr. F. Gazzarra, *Mods. La rivolta dello stile*, autoproduzione, 2014).

Inoltre, Patrice Bollon nel suo libro *Elogio dell'apparenza. Dai Merveilleux ai Punk*, parla di uno scontro specificatamente simbolico e semiotico tra le due sottoculture che interessava in maniera generale le sorti della *workin' class*. "La contrapposizione tra Mods e Rockers – scrive l'autore – può essere letta come un vero dibattito, espresso in gesti concreti, sul futuro della classe operaia inglese. Anche se di origine operaia, i Mods somigliano a due gocce d'acqua ai figli di papà. Appaiono come creature extraterrestri in perenne competizione per un risibile concorso di eleganza. Tutto il contrario fa il suo «nemico»: il Rocker apparentemente disprezza la moda e le esteriorità. Erede del Teddy boy, porta il classico giubbetto di pelle nera e jeans stinti e lerci. Ma tra i due stili la differenza è soprattutto culturale. Mentre i Rocker vanno matti per il rock'n'roll delle origini e apprezzano soprattutto i semplici piaceri tradizionali della classe operaia «bianca» – il pub, la birra, uscire in gruppi e fare a pugni – i Mods fanno mostra di piaceri più raffinati. Al rock'n'roll preferiscono il *rytm'n'blues* dei neri americani, ammirano i giovani Rude Boys indo-occidentali, non spiacerebbe loro diventare, per così dire, dei «negri bianchi» e vivere solo di notte, per il piacere e il gusto dell'ornamento. Sono degli ottimisti del cambiamento, fiduciosi in una specie di elevazione sociale e culturale", P. Bollon, *Elogio dell'apparenza. Dai Merveilleux ai Punk*, Genova, Cosa&Nolan, 1990, p.103.

10 F. Crespi (a cura di), *Le rappresentazioni sociali dei giovani in Italia*, Bologna, Carocci, 2002, p. 27.

Le ragazze invece si vestono più sobriamente. Preferiscono portare i pantaloni attillati come fuseaux, golfini di lana con colletto rotondo e scarpe basse. I capelli sono dritti, separati da una riga centrale e tagliati all'altezza del mento; qualche volta hanno una frangia liscia sulla fronte alla Juliette Gréco o alla Cleopatra. Sono insomma la versione inglese delle giovani esistenzialiste di Saint-Germain-des-Prés¹¹.

Questo fenomeno giovanile, inscrivibile – per forma e quantità numerica – ad un vero e proprio movimento sociale e culturale, presenta delle specifiche espressioni estetiche, delle differenze simboliche che favoriranno, al suo interno, una riproduzione gerarchica degli stili, riflettendo, più in generale, l'accesso alle categorie consumistiche della popolazione inglese, accesso subordinato da una condizione di stabilità (o assenza) dei flussi reddituali. Ed ecco che agli *scooters boys*, che agghindavano le loro Vespe e Lambrette con accessori vari, cromature di ogni tipo e abiti in *Smart*, si affianca il Mod che indossa una polo Fred Perry in jeans Levi's, ispirandosi – in entrambi i casi – ai giovani francesi e italiani che, per mezzo dei massicci movimenti migratori degli studenti mossi dall'ambizione di apprendere una nuova lingua, fanno conoscere ai loro coetanei dei *brand* e delle lavorazioni sartoriali che ispirarono i giovani Mods.

Nel suo complesso, il Mod dei primissimi anni – tanto nelle zone est quanto in quella ovest di Londra – non solo anticipa in modo seminale e liminare alcune caratteristiche della propria sottocultura, riprodotte copiosamente poi negli anni Sessanta, ovvero una evidente forma di narcisismo e dandismo maniacale e ossessivo, bensì appare manifesta, in una trasposizione categoriale, il concetto marxista di «classe in sé» e di «classe per sé» (in un questo contesto sarebbe opportuno parlare di esistenza "*in sé*" ed esistenza "*per sé*", cfr. C. Cristoforetti, 2002), osservando il passaggio del *teenager* da entità biologica a soggetto collettivo, con un nuovo stile di vita, una propria autonomia identitaria e differente produzione simbolica, contribuendo al processo di costruzione di una nuova realtà sociale. Ad avallare l'impressione di questo nuovo sentimento collettivo giovanilista è ancora una volta il libro di Collin MacInnes *Absolute Beginners* – da cui è tratto anche il film prodotto nel 1985 –, con il protagonista del racconto il giovane Dean, che si presenta ai lettori come un proto-modernista, un "college-boy smooth crop hair with burned-in parting, neat white italian rounded-collared shirt, short Roman Jacket very tailore"¹², accompagnato nel suo curioso peregrinare per le strade di Londra (filtrate da un obiettivo di fotocamera, dalla bella e giovane Crepe Suzette il cui look è composto da "short hem line, seamless stockings, pointed toe high-heeled stiletto shoes"¹³. *Hic et nunc*, edonismo e consumo sfrenato, rappresentano per cui tutti i parametri di un crescente dinamismo nelle rappresentazioni sociali, e danno forma e sostanza ad una nuova immagine dell'"Io" percepita dall'osservatore esterno ed estraneo a

11 P., Bollon, *Op. cit.*, p. 101.

12 F. Gazzarra, *Mods. La rivolta dello stile*, autoproduzione, 2014, p.31.

13 Ivi, p. 32.

questi nuovi canoni.

Non solo il cinema su grande e piccolo schermo¹⁴, anche e soprattutto il crescente mercato discografico inglese, è la testimonianza di come, per almeno un lustro, gli *absolute begginers* che occupavano Carnaby Street a Londra, trascorrevano una buona parte del loro tempo libero nei negozi di dischi, riflettendo (e confermando) le impressioni generali sul buono stato economico della popolazione giovanile. Si era nella costante ricerca del soul e del *rytm'n' blues* originale: si ascoltava Georgie Fame, Ben E. King e Muddy Waters, così come si apprezzavano i gruppi più contemporanei, come le Shireless, Martha and The Vandellas o le Chiffons¹⁵. A Soho, così come nel West End, la scena Mod locale si esprimeva in prevalenza nei *night clubbing*, peculiarità non solo inglese ma occidentale del movimento che era solito ospitare in questi locali gruppi emergenti che avrebbero poi fatto la storia della musica internazionale¹⁶:

I club più frequentati erano il Flamingo, la Discothèque e lo Scena. Intorno al primo, situato in Wardour Street, una delle vie più lunghe di Soho, gravitava la comunità indo-occidentale, la cui influenza estetica (i cappelli *pork pie*) e musicale (furono loro ad importare in Inghilterra i balli "Dog" e "The Ska") si fece sentire non poco sulla scena mod locale. Il Flamingo era anche sede di *allnighters* settimanali [...]. Qui si esibivano spesso band di *rhythm&blues* e jazz, come la Zoot Money Big Roll Band e soprattutto i Blue Flames di Georgie Fame [...]. Sempre in Wardour Street si trovava la Discothèque, club senza live band e dedicato soprattutto al ballo. Il locale del West End londinese

14 Nell'estate del 1963 la *Rediffusion* lanciò sui suoi canali un nuovo programma che andava in onda il venerdì sera, *Ready steady go*. Il programma ottenne grande successo, ed il suo principale merito fu quello di aver contribuito alla diffusione della cultura e della musica Mod portata direttamente nelle case dei cittadini attraverso il tubo catodico.

15 F. Gazzara, *Op., cit.*, p. 164.

16 In Italia la scena Mod approda nel 1979 in concomitanza con il revival inglese degli anni '70 e con il film *Quadrophonia* (il cui titolo riprende il nome dell'album del 1973 della rock band Mod *The Who*), riempiendo piazze e locali. A Milano, in Piazza Mercanti, i sabati pomeriggio sono i negozi di dischi, come il New Kary e Discorama, ad ospitare quel gruppetto di Mods che iniziava a farsi largo tra rockers e paninari. Se in G.B. Gli '80 le esistenze individuali giovanili seguono la partizione disegnata dal ritmo del punk (nato nel 1976 nel quartiere londinese di Chelsea intorno a King's Road), una delle più conflittuali sottoculture giovanili del XX secolo, che nel suo aspetto determinava una sorta di revivalismo stilistico (mutuando ad esempio dallo stile mod i capelli corti e i mocassini, degli *hard-mod* i "boots" etc...), in Italia, dopo il ventennio precedente di orgia politica, il modernismo era praticamente agli albori. Nel giro di un decennio, tra gli anni '80 e '90, la scena musicale italiana poteva annoverare decine e decine di band Mods, oltre ad una letteratura di movimento, con le modzine *Blindy Alley*, *Action Now*, *La Tela*, *Faces*, quali utili canali di diffusione tematica e fogli informativi del movimento da Nord a Sud. Tra le band dell'epoca (alcune rimaste in attività oltre il XXI secolo) si annoverano: i Mads, i Pow e i Four By Art a Milano, Blind Alley e Statuto a Torino, Coys a Reggio Emilia, i Five Faces, i Beat Machine e i Substitutes a Genova, gli Steady Beat e gli Act a Taranto, i Lager a Cosenza, i Freezer e i Soul Party a Bologna, gli Oysters, gli Underground Arrows e i Pub a Roma, gli Spider Top Mods a Piacenza, i Kickstart a Pordenone, i Wasted Time a Rimini, e tutti traevano ispirazione sia dalla prima ondata di gruppi Mod Inglesi quali The Who, Yardbirds o Small Faces, che dal Mod Revival di pochi anni prima quali The Jam, The Chords, Madness, The Specials, The Prisoners, Secret Affair.

più affollato di mod era sicuramente lo Scene, ritenuto di gran lunga il migliore per la selezione del dj Guy Stephens, proprietario della label Sue Records e in contatto quotidiano con le etichette americane che stampavano dischi *rhythm&blues* e soul. Lo Scene ospitava diversi artisti afroamericani, dai *bluesmen* Jimmy James And The Vagabonds a Herbie Goins And The Night Timers, cantante eccezionale che ha conosciuto la gloria nel Regno Unito per poi trasferirsi in Italia, dove ha avuto un vasto seguito, non solo tra i mod¹⁷.

Il Mod-style in Gran Bretagna svanisce verso la metà degli anni Sessanta, "incalzato sempre di più dai mass-media e dall'industria discografica"¹⁸, e una serie di fattori endemici – per effetto di una modifica interna della struttura societaria – portano alla nascita di un novo "dandy di strada": boot, camicia Brutus, bomber, bretelle e jeans sopra la caviglia arricchiscono un look funzionale agli scontri nei quartieri, negli stadi. Al filone *Trendy Mods* degli *early '60* si sovrappone quello *hard-mod* di *late '60*, le cui caratteristiche Lumpen sono in netta opposizione con l'eleganza, la cura e la raffinatezza dei primi.

Anche se si nutrivano dubbi sui cosiddetti benefici della «società opulenta», e in certi ambienti addirittura la sua reale esistenza, l'iconografia pubblica dei Mod dilagava ovunque. Nessuno se ne rendeva conto meglio di loro. Spesso legati a lavoro umili, costretti a pagare a rate i loro vestiti ed i loro scooter, quando l'avevano, essi non di meno fecero del «consumo sfrenato» la ragione più cospicua del loro modo di vivere, che acquistava una dimensione ulteriore, fondata sul flusso del consumismo. Alla fine, questa stilizzata «arroganza giovanile» divenne però eccessiva, essendo costruita su suggestioni di seconda mano. Perduto nello specchio e perseguendo una «diversità» che non sarebbe mai potuto essere sua, la cui esperienza egli poteva a stento comprendere, il Mod minacciava di diventare una vacua icona della moda. Quando infine il movimento Modernist cominciò a tramontare, un'alternativa fu quella di riconoscere ancora più vividamente i limiti della realtà quotidiana. Questo fu il percorso che, attraverso il guardaro «proletario» dello stile *hard Mod*, arrivò infine allo *Skinhead*¹⁹.

Gli effetti di una fase economico-occupazionale declinante iniziano ad interessare la Gran Bretagna²⁰ *in toto*, condizionando la sfera comportamentale di eterogenei gruppi di giovani delle periferie. Sono gli anni di una incidente disoccupazione, di una congiuntura che si lascia alle spalle l'espansione produttiva, monetaria e la piena occupazione che aveva consentito ai Mods di accedere ai portali dell'opulenza e del consumismo, e "la cui mancata realizzazione delle proprie aspettative e la delusione per una società dell'affluenza che

17 F. Gazzara, *Op. cit.*, p.166.

18 V. Marchi, *Teppa. Storie del conflitto giovanile dal Rinascimento ai giorni nostri*, Roma, Castelvaccchi, 1998, p.106

19 I. Chambers cit. da V. Marchi *Teppa. Storie del conflitto giovanile dal Rinascimento ai giorni nostri*, Roma, Castelvaccchi, 1998, Ibidem.

20 In seguito alle proposte di riforma dei laburisti nell'immediato dopoguerra, un dei problemi che dovette affrontare il presidente Wilson fu quello concernente la svalutazione della sterlina rispetto al dollaro, con conseguente cambiamento economico-produttivo, con una riduzione dell'import-export, ma anche di prospettive e aspettative sociali.

continua in realtà ad escluderlo porteranno infine il Mod ad evolversi nella figura dello Skinhead”²¹.

Pub, football, birra, ritornano ad essere i passatempi del nascente filone che nel giro di poco avrebbe contribuito allo sviluppo della sottocultura *skinhead*, ancorata alle rappresentazioni tradizionali della classe operaia e che da subito iniziò ad occupare i quartieri popolari inglesi, consolidando un rapporto privilegiato con i giovani proletari jamaicani, i *Rude Boy*: dalla semina di questa nuova espressività simbolica emerge una correlazione tra due percorsi identitari diversificati e apparentemente in contrasto, resa possibile, ancora una volta, dalla musica, collante inter-razziale che spazza via i dettami monoculturali tipici delle comunità d’origine, riproponendo, anche in questo caso, uno scenario ricco e originale come lo è stato con il Modernismo:

Già con i Mod, ma soprattutto con gli Hard Mod e i tanto vituperati Skinhead, si registra infatti la prima rottura di quel senso di aggregazione etnica che la scuola di Chicago pone tra i tradizionali canoni di base della *street-gang*. A far da principale tramite tra la figura white workin’ class dello Hard Mod e lo stile Lumpen del Rude Boy è innanzitutto lo Ska [...]”²².

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bollon, P., *Elogio dell’apparenza. Dai Merveilleux ai Punk*, Genova, Cosa&Nolan, 1990.

Chambers, I., *Ritmi urbani*, Genova, Costa&Nolan, 1985.

Crespi, F., (a cura di) *Le rappresentazioni sociali dei giovani in Italia*, Bologna, Carocci, 2002.

Gazzara, G., *Mods. La rivolta dello stile*, autoproduzione, 2014.

Hewitt, P., *Mods. L’anima e lo stile*, Roma, Arcana, 2000.

Marchi, V., *Teppa. Storie del conflitto giovanile dal Rinascimento ai giorni nostri*, Roma, Castelvechi, 1998. Pedretti, R., *Dalla Lambretta allo skateboard. Teorie e storia delle sottoculture giovanili britanniche (1959-2000)*, Milano, Unicopli, 2009.

21 V. Marchi, *La sindrome di Andy Capp*, Rimini, Nda press, 2004, p.52.

22 V. Marchi, *Teppa. Storie del conflitto giovanile dal Rinascimento ai giorni nostri*, Roma, Castelvechi, pp.107-108.

Il design audiovisivo tra narrazione filmica e convergenze semantiche nei nuovi media

FEDERICO O. OPPEDISANO

Scuola di Architettura e Design Eduardo Vittoria, Università degli Studi di Camerino

Nei vari ambiti nei quali opera il design per la comunicazione e in particolare nei nuovi media le strategie estetiche e narrative vedono impegnare in larga misura la forma audiovisiva, capace di integrare linguaggi eterogenei e stimolare l'interconnessione di modelli comunicativi distinti. Il prodotto audiovisivo sembra rappresentare l'espressione del *cross over* linguistico della multimedialità e alimentarsi di formule narrative connesse ai lessici cinematografici. Il cinema diventa, in qualche misura, il design dei nuovi media. Come sostiene Manovich: "La finestra che dà sul mondo fittizio in cui si svolge una narrazione cinematografica è diventata una finestra che si affaccia su un panorama di dati. In sostanza, quello che una volta era il cinema, costituisce oggi l'interfaccia uomo computer" (Manovich 2002, p. 108).

In questo quadro l'articolo intende restituire alcune riflessioni riguardo l'estendersi della forma audiovisiva e di alcuni caratteri delle retoriche cinematografiche che, contaminandosi con l'eclettismo linguistico tipico delle autoproduzioni, pervadono gli statuti visivi di vari apparati della comunicazione, da quello commerciale e sociale a quello politico e di propaganda, fino a quelli della comunicazione non convenzionale.

I nuovi media hanno ridisegnato e mutato profondamente l'ecosistema della comunicazione. I settori industriali delle comunicazioni (cinema, tv, telefonia, informatica), cresciuti in maniera indipendente, convergono oggi sulle nuove piattaforme digitali, capaci di integrare sinergicamente sistemi e linguaggi visuali eterogenei e stimolare l'interconnessione di modelli comunicativi distinti. Media di tipo unidirezionale, come tv e radio, convivono con media di tipo reticolare all'interno di singole piattaforme comunicative. In tale ambiente, immagini con statuti diversi (di carattere grafico, fotografico, cinematografico, ecc.) sono integrate all'interno di piattaforme digitali, formando sistemi di artefatti comunicativi ibri-

di, che condividono il medesimo codice digitale (Galbiati, 2005, p. 11).

Alla fine degli anni ottanta Giovanni Anceschi definisce "design eidomatico" l'attività di progettazione "di prodotti comunicativi che circolano nei media audiovisivi (sia essi interattivi o no), e nei *mass media*" (Anceschi, 1989, p. 195). In questo ambito progettuale il design è capace di "dare forma a *strumenti*, a *merci* o a *servizi comunicativi*", è in grado di rispettare i limiti della ricezione e della percezione del destinatario, di pilotare la sua attenzione, di raffigurare e schematizzare, di "disporre nello spazio, modulare nel tempo in modo significante connotati, elementi, parti, è la competenza del definire equilibri e squilibri ecc. ecc". Per Anceschi questi *strumenti*, *merci* o *servizi comunicativi* possiedono i tratti distintivi dell'*oggetto di design*, in quanto realizzati su commissione per la richiesta di una committenza e destinati al consumo (Anceschi, 1989, p. 196).

Nell'arco di circa venti anni tali competenze del design si sono ampliate, come i confini della sua azione progettuale, e integrate con diversi ambiti del sapere. Infatti oggi il design per la comunicazione è una disciplina trasversale, che interviene con il progetto in diversi contesti comunicativi come l'identità visiva, l'immagine coordinata, la grafica editoriale e multimediale, i servizi per la rete, la segnaletica, cioè, in tutti quei casi in cui la comunicazione è essa stessa prodotto.

Ci si è spostati, osserva Ezio Manzini, da un "mondo solido", statico, che prevedeva la produzione di beni permanenti nel tempo, ad un "mondo fluido" nel quale i prodotti diventano servizi, esperienze e conoscenza (Bertola & Manzini, 2004, p. 20). In tale scenario, i modelli scientifici di studio e di ricerca per comprenderne le trasformazioni e i possibili orientamenti appaiono insufficienti, sia per l'articolazione multidisciplinare della complessità sia per il fattore "incertezza" che muta profondamente gli orientamenti del sapere. La complessità in cui il design è chiamato a operare prefigura azioni in grado di "migliorare la cognizione di una

realtà complessa e di costruire competenze e abilità capaci di fronteggiarla” (Pizzocaro, 2004, p. 67).

Il moltiplicarsi dei processi e dei sistemi di comunicazione e delle piattaforme medial, avendo esteso ulteriormente gli orizzonti progettuali, ha reso necessario ampliare le competenze e le conoscenze del designer, che deve, per orientarsi all'interno di sistemi della comunicazione sempre più articolati e complessi, relazionarsi sia con principi di varie discipline sia con figure professionali di natura diversa. Il designer, oltre a definire le modalità di fruizione del prodotto e a formalizzare linguaggi visuali, è chiamato a comprendere nuove complessità e a sviluppare strategie comunicative, non solo linguistiche-formali e ad avere, quindi, competenze non solo tecniche, linguistiche, estetiche e strategiche e conoscenze relative ai meccanismi presiedono le teorie e la sintassi comunicativa, ma anche, come sostiene anche Marisa Galbiati, relative agli applicativi e alle logiche produttive (Galbiati, 2005, p. 108). Il designer, quindi, regola e presiede il processo comunicativo progettando “l'architettura della comunicazione” (p. 150).

CINEMA COME DESIGN DEI NUOVI MEDIA

Nel complesso e dinamico quadro della comunicazione si assiste al diffondersi di vari prodotti di natura audiovisiva in diverse aree della comunicazione: da quella commerciale a quella sociale, da quella politica a quella artistica, da quella ludica a quella didattica, da quella informativa a quella puramente interpersonale. Tali aree presentano confini sfumati che rendono difficile identificare tipologie audiovisive stabili caratteristiche di un preciso contesto comunicativo e, di conseguenza, si pone in crisi anche il quadro delle figure professionali in grado di realizzare l'audiovisivo. Oggi, ad esempio, gli autori possono essere anche produttori e viceversa.

L'audiovisivo, rivestendo un ruolo rilevante per l'efficacia nel fornire informazioni e sollecitare direttamente interessi e relazioni, diventa il luogo per eccellenza della contaminazione culturale e strumento privilegiato d'informazione (Colombo, 2005, pp. 15-16). Nell'audiovisivo la produzione di stimolazioni sensoriali e percettive risiede nel “sincretismo e nell'eterogeneità dei codici che presiedono la sua manifestazione significativa” (Bettetini, 2001, p. 7). La comunicazione digitale e i nuovi media hanno ampliato ulteriormente tale complesso di codici che trovano origine in diversi ambiti della comunicazione. Secondo Lorenzo Taiuti l'audiovisivo rappresenta “uno dei linguaggi onnicomprensivi che stanno ridefinendo la comunicazione”. Il termine audiovisivo assume connotazioni diverse fino a diventare “oggetto digitale, un concentrato di funzioni comunicative che è l'esempio più evidente del “cross over” linguistico rappresentato dalla multimedialità” (Taiuti, 2005, p. 37).

Per Marshall McLuhan “il contenuto di un medium è sempre un altro medium” (McLuhan, 1986, p. 35). I media, che partecipano attivamente alla determinazione del pensiero comune, tendono a generare un proprio linguaggio, dap-

prima appropriandosi dei modelli comunicativi precedenti trasformandoli poi in lessici specifici propri. Afferma Roger Fildler che, nelle forme comunicative, si evidenzia un processo di “mediamorfosi dei vecchi mezzi” inteso come trasformazione “causata dalla complessa giustapposizione di bisogni percepiti, pressioni competitive e politiche e innovazioni sociali e tecnologiche”. Nella storia dei sistemi della comunicazione, le nuove forme presentano evidenti legami con le precedenti. Queste riusciranno a sopravvivere solo se capaci di fornire risposte nuove di fronte all'emergere di un nuovo media continuando ad evolversi fino ad assumere “una forma distinta e peculiare” (Fildler, 2002, p. 30).

Ad esempio l'idea del tramonto della Tv sconfitta dalla comunicazione digitale, che animava il pensiero teorico di qualche anno fa, appare superata. La Tv ha saputo integrarsi con la rete e con i supporti digitali, rispondendo sia all'esigenza degli utenti di mantenere vivo un sistema di comunicazione unidirezionale che guida e orienta il pensiero e l'informazione, sia integrando i suoi apparati nei nuovi media attraverso una sintassi diversificata che supera le logiche della comunicazione generalista, per specializzarsi in palinsesti comunicativi distinti in aree tematiche e diretti a precisi target.

Fulvio Carmagnola evidenzia come i media valgono in quanto “ambiente generativo e produttivo *in se stessi*”. I media di rete ma anche quelli più tradizionali rappresentano “l'ambiente attraverso il quale i flussi delle immagini e delle stesse innovazioni sociali entrano in circolazione, assumono immediata visibilità planetaria, e vengono potenzialmente immessi nei processi di valorizzazione diventando disponibili come valori di scambio” (Carmagnola, 2002, p. 141).

Il digitale ha dilatato le condizioni percettive generando punti di vista prima inimmaginabili, nuove realtà visive, singolari tempi narrativi e soggettività nelle quali lo spettatore si identifica. Con l'avvento del digitale le regole percettive del cinema sono state trasportate nel computer, dalle inquadrature alle prospettive, dall'integrazione tra immagine e suono fino ai ritmi visivi imposti dal montaggio. Le medesime forme del linguaggio cinematografico sono impiegate per configurare i linguaggi delle interfacce. Come sostiene Lev Manovich, nello sviluppo delle nuove forme di comunicazione, le dinamiche cinematografiche sono sempre più presenti, proprio perché il linguaggio filmico è ampiamente comprensibile dalle nuove generazioni di utenti cresciute in un “ambiente ad alta densità mediale”. Generazioni che appaiono più predisposte a comprendere il linguaggio per immagini piuttosto che quello scritto. Il cinema diventa così una forma lessicale naturale, “l'approccio cinematografico al mondo, alla strutturazione del tempo, alla narrazione di una vicenda, al collegamento tra un'esperienza all'altra è diventato il mezzo principale con cui gli utenti interagiscono con i dati culturali” (Manovich, 2002, p. 108). In altre parole, per Manovich, il mondo digitale simula la visione di una realtà mediata dalla percezione cinematografica. Agli utenti è offerta la possibilità di essere spettatori o di navigare all'interno della realtà virtuale attraverso una visione di tipo

cinematografico (come ad esempio nei *videogame*). In questo senso il lessico cinematografico è diventato “una scatola per gli attrezzi per tutta la comunicazione culturale”.

Scrivi Manovich “il cinema, la principale forma culturale del XX secolo, conosce così una seconda giovinezza fornendo gli «strumenti» all’utente del computer. I mezzi cinematografici di percezione, di connessione tra spazio e tempo, di rappresentazione della memoria, del pensiero e delle emozioni umane sono diventati uno stile di lavoro e uno stile di vita per milioni di persone nell’era del computer. Le strategie estetiche del cinema sono diventate dei principi organizzativi fondamentali per i *software*” (Manovich, 2002, p. 108).

Le logiche grafiche della pagina stampata trasposte nell’ambiente digitale costruiscono l’interfaccia, che, secondo Anceschi, diventa la metafora di una “messa in scena” di un ambiente, realizzata attraverso le dinamiche cinematografiche. Gli ambienti virtuali, fa notare ancora Anceschi, trasformano l’originaria struttura ipertestuale discontinua in un ambiente continuo, “nel quale è possibile una registica intenzionale degli ingressi in scena degli attori” (Anceschi, 2001, p. 45).

In tale ambiente le regole, i codici del lessico cinematografico diventano patrimonio e, a un tempo, strumento necessario al design per elaborare prodotti efficaci, coerenti e comprensibili, diretti ad un pubblico di utenti sempre più capaci di leggere la struttura delle connessioni del sistema e partecipare attivamente alle sue trasformazioni. Accanto ai codici “progettati”, ideati per una determinata finalità, nascono così anche quelli autoprodotti, frutto di una cultura digitale diffusa, capaci di influenzare, in alcuni casi, anche l’intero sistema della comunicazione.

STATUTO E INSTABILITÀ SEMANTICA DELL’IMMAGINE

Per comprendere alcuni degli statuti specifici dell’immagine audiovisiva che presiedono determinati apparati della comunicazione, diventa utile ripercorrere alcune riflessioni che animano il pensiero intorno al ruolo e la funzione dell’immagine, del linguaggio e della narrazione cinematografica.

Nella forma di comunicazione audiovisiva l’immagine riveste un ruolo fondamentale. Il valore comunicativo delle immagini, siano esse segni, simboli o rappresentazioni istituiscono, come sostiene Enrico Escher, “nuovi orizzonti di visibilità e di pensiero”. Non rappresentano un duplicato mentale del mondo, ma piuttosto il mondo “si offre come un insieme di significati di cui non otteniamo la rivelazione che a livello dell’immagine” (Escher, 2006a, p. 153).

Più in generale un primo aspetto che caratterizza l’immagine è il suo forte rapporto di analogia e somiglianza percettiva con l’oggetto che rappresenta. Essa si caratterizza per il suo grado di figurazione - quando è rappresentazione di oggetti o esseri del mondo esterno riconoscibili - o per il livello di iconicità, cioè di “realismo” rispetto a ciò che rap-

presenta¹ (Casasùs, 1977, pp. 21-26).

L’immagine irradia diversi sensi, sostiene Roland Barthes, che “non sempre sappiamo padroneggiare” (Barthes, 1998, p. 182). Per questo gli studi del linguaggio visuale, in molti casi, hanno riscontrato delle difficoltà a ricondurre l’immagine a un unico codice, per la sua “eccessiva libertà interpretativa” dovuta alla contemporanea presenza di più elementi.

Per Umberto Eco, l’immagine si lega ai fatti emotivi e legati alla memoria degli individui e, come forma di comunicazione, si differenzia da quella della parola. L’immagine, scrive Eco, “concreta e non generale come il termine linguistico, [...] mi obbliga a cogliere istantaneamente un tutto diverso di significati e di sentimenti, senza poter discernere ed isolare ciò che mi serve” (Eco, 1977, p. 333).

L’immagine è il regno delle soggettività di chi la produce e di chi la osserva: l’immagine è l’interazione di vari elementi: l’oggetto, l’autore, le caratteristiche del mezzo per realizzarla, la relazione tra chi la riprende e chi è ripreso, il contesto culturale nel quale sono definiti i codici comunicativi per la sua produzione e interpretazione. “La polisemia dell’immagine deriva dalla debolezza del suo codice e della complessa relazione che vi è fra gli elementi che la compongono” (Faccioli, 2001, pp. 63-66).

Secondo Gianfranco Bettetini, in generale i segni, sia nel linguaggio verbale sia in quello iconico, svolgono la funzione di supplire l’assenza del referente attraverso il proprio significante, “nei linguaggi pluricodici come quello delle immagini [...] l’azione del segno non si risolve in una sostituzione del referente ma si caratterizza per un “surplus di senso” (Bettetini, 2001, pp. 69-70). Questo *surplus* di senso, che rende l’immagine polisemica, è arbitrario, non segue un percorso lineare e rende quindi il significato dell’immagine instabile. Il significato dell’immagine, in sostanza, non è un’entità statica poiché è connesso alle possibili variabili della cultura che l’ha prodotta e la consuma. Nel corso del tempo, come osserva Carlo Branzaglia, le immagini sono anche soggette a “deformazioni, semantiche o espressive” dovute ai mutamenti dei contesti culturali “o meglio alla nascita di nuove e mutate esigenze comunicative” (Branzaglia, 2003, p. 79).

Oggi molteplici declinazioni di linguaggi visivi nascono e muoiono rapidamente, pur invadendo ogni forma mediatica; i significati delle immagini sembrano essere sempre più vulnerabili e instabili, soggetti a repentini mutamenti, legati a istanze contingenti e, perciò, destinati al declino e all’avvicendamento. Questo fenomeno, che si evidenzia anche nelle forme audiovisive, sembra dovuto proprio al carattere polisemico dell’immagine e alla sua “instabilità semantica”, ma anche ai media, che, sostiene Mario Perniola, hanno condotto l’immagine verso una “costruzione artificiosa” rendendo-

1 Ad esempio un disegno e una fotografia che rappresentano il medesimo oggetto possono avere lo stesso grado di figurazione, ma il disegno è sicuramente meno fedele della fotografia e la fotografia, a sua volta, è meno autentica dell’immagine percepita direttamente dal sistema visivo.

la un “simulacro” che non “riproduce un prototipo esterno, ma un’immagine effettiva che dissolve l’originale”, in sostanza una “immagine senza identità” senza una “originalità autonoma” (Perniola, 1983, pp. 128-129).

LINGUAGGIO E NARRAZIONE AUDIOVISIVA

Il linguaggio filmico, a differenza di quello verbale, non possiede una piattaforma convenzionale poiché non esiste “un dizionario delle immagini” (Escher, 2006a, p. 126). Per Bettetini il linguaggio audiovisivo è “un linguaggio senza lingua” (Bettetini, 2001, p. 12). Mentre per Emilio Garroni se il cinema “rappresenta” o “presenta” qualcosa, è necessariamente un linguaggio, (Garroni, 1968, p. 12). Tuttavia è difficile intendere il cinema e di conseguenza la comunicazione audiovisiva come una vera e propria lingua sul modello di quella verbale, poiché ammette “una molteplicità di riferimenti, come complesso intreccio di modelli culturali e di codici percettivi, visivi, verbali, sonori, e così via” (Escher, 2006a, p. 67).

Per Christian Metz, il cinema rappresenta un linguaggio ma non una lingua, perché non è un sistema di segni destinato alla intercomunicazione, esso è “più un mezzo di espressione che di comunicazione” (Metz, 1980, p. 66). Metz identifica due gruppi nei quali sono organizzati i codici che rendono funzionante il linguaggio filmico: codici esclusivamente cinematografici e codici condivisi con altre forme espressive, come il teatro, la pittura e la fotografia; suddivide, poi, i codici del cinema in “generalisti”, comuni nei linguaggi di tutti i film (come la fotografia, le inquadrature ecc.) e “particolari” che caratterizzano specifici generi di film (Di Giammatteo, 2002, pp. 44-45).

L’audiovisivo si esprime attraverso l’interazione di codici visivi e sonori. La componente sonora, ha sempre interagito con le immagini in movimento. Ricordiamo che ai suoi inizi il cinema, pur se muto, era consumato con un accompagnamento musicale nelle sale di proiezione². Tra gli elementi che caratterizzano il suono, come musica e rumori quello vocale appare il principale. Questa supremazia, consolidata dalla televisione, ha determinato lo sviluppo di un cinema prevalentemente parlato a scapito della potenza espressiva dell’immagine stessa privandola della sua essenza e arricchendola di significati altri (Rondolino & Tomasi, 2007, p. 247).

In ambito audiovisivo la costruzione di uno spazio rappresentativo avviene attraverso tre momenti distinti: la ripresa della realtà, la selezione del materiale filmato e il montaggio delle inquadrature. In particolare è il montaggio che permette la costruzione del discorso narrativo, la sua finalità è rintracciabile nella “ricostruzione della continuità frantu-

mata nel corso delle riprese, fatta rivivere in una continuità nuova e diversa” (Cassani, 2000, p. 77).

L’opera del montaggio — sostiene Mario Pezzella, — “è come un’idea che decompone i materiali rappresentativi in frammenti discontinui, distruggendo le loro associazioni primitive e spontanee, e poi li dispone in nuove relazioni, seguendo una sua intenzione costruttiva” (Pezzella, 1996, p. 105).

Secondo Walter Murch il film è un “un mosaico d’immagini”, che s’impone allo spettatore come una realtà con spazio e tempo narrativo proprio. Murch rileva che sperimentiamo qualcosa di simile agli stacchi del montaggio sia nella realtà sia nella dimensione spaziale e temporale del sogno, nel quale le immagini sono frammentarie e “intrecciate in modi molto più strani e più bruschi che nella vita da svegli, modi che per lo meno si avvicinano all’interazione prodotta dal montaggio” (Murch, 2001, p. 19).

Michajlovič Ėjzenštejn ritiene il montaggio capace di suscitare, attraverso il conflitto d’immagini, degli stati emotivi necessari a stimolare nello spettatore un giudizio, un’idea sulla realtà che il cinema stesso interpreta. Ėjzenštejn intende superare l’idea di montaggio come semplice connessione d’inquadrature funzionale solo al senso della narrazione³. Pertanto il montaggio è necessariamente “scontro” d’immagini, perché “dallo scontro di due fattori nasce un concetto” (Ėjzenštejn, 1958, p. 170).

Rudolf Arnheim sostiene, invece, che l’inquadratura riser- vi un livello di verosimiglianza maggiore rispetto a quello offerto dal montaggio. In sostanza Arnheim ritiene che nella costruzione del film si possa operare attraverso un “montaggio senza montaggio”. La simultaneità temporale, insita nell’inquadratura, rende possibile la creazione di effetti maggiormente efficaci con la suddivisione dell’inquadratura stessa in zone entro cui far convivere differenti circostanze (Arnheim, 1966, p. 115).

FORMULE ESTETICHE E NARRATIVE DELL’IMMAGINARIO AUDIOVISIVO TRA “REALE” E “VERO”

Afferma Edgar Morin, “l’unica realtà di cui siamo sicuri è la rappresentazione, cioè l’immagine, cioè la non-realtà, dato che l’immagine rimanda a una realtà sconosciuta” (Morin, 1982, p. 18).

Secondo Perniola la mediazione tra video e realtà si è articolata sulla base di tre concetti: la *realtà televisiva*, l’*immagine televisiva* e *cosa videomatica*. La prima si lega alla diffusione delle trasmissioni televisive e all’idea che la televisione possa modificare la realtà⁴, la seconda si realizza attraverso la “videizzazione della realtà” e la sua spettacolarizzazione, mentre la terza, che prende avvio negli anni ottanta, si compie con la possibilità di registrare e archiviare

2 Fu il film *The Jazz Singer* (*Il cantante di jazz*, 1927) di Alan Crosland prodotto dalla Warner Bros, a introdurre la componente sonora e a rivoluzionare l’assetto del cinema muto, ponendo in crisi un insieme d’interpreti che non riuscirono ad adattarsi al nuovo sistema narrativo e cancellando anche una serie di professioni nate per elaborare e riprodurre il suono nelle sale come pianisti e rumoristi.

3 Tale idea di montaggio è sostenuta, invece, da altri due esponenti dell’avanguardia cinematografica sovietica: Lev Vladimirovič Kulešov e Vsevolod Illarionovič Pudovkin.

4 Questo periodo per Perniola termina nel sessantotto.

la realtà attraverso diversi supporti (videocamere e VHS), e dimostra come il video sia capace di trasformare l'immagine della realtà in "cosa", manipolabile e modificabile (Perniola, 1985, pp. 199-200).

Questa possibilità di filmare la realtà, che si è ulteriormente diffusa attraverso l'impiego di diversi supporti digitali (webcam, smartphone, videocamere, sistemi di video sorveglianza, ecc.) è generalmente riconosciuta come "vera". A differenza degli statuti dell'immagine progettata, come quelle cinematografica, che simulano la realtà oggettiva per restituirla in una forma "artificiale", questi statuti "amatoriali" rendono la realtà filmata "autentica" e si sovrappongono, intrecciano e connettono con i lessici cinematografici e con alcune forme di comunicazione di carattere pubblicitario e sociale, ma anche con quelle politiche e di propaganda.

In genere gli statuti dell'immagine pubblicitaria mirano a costruire e organizzare lessici visivi seduttivi, funzionali a valorizzare modelli di vita effimeri e superficiali, svincolati dalla realtà e dai suoi problemi, connessi prevalentemente alla logica del consumo, programmati, a volte, indipendentemente dalla qualità stessa dei contenuti.

La comunicazione audiovisiva di natura commerciale simula una realtà, in alcuni casi priva di un vero referente, che è sostituito, come afferma Bettetini, "da un sapere sociale diffuso a carattere mitico, allegorico o comunque fantastico" (Bettetini, 1989, p. 91). In sostanza una simulazione del reale che non intende fare il "vero", ma piuttosto condurre il pubblico verso l'idea e il desiderio che quella realtà artificiale, costruita si concretizzi, diventi cioè "vera".

La pubblicità pervade da molto tempo i sistemi mediatici alimentando una dimensione del "reale" artefatta collocata al di fuori della realtà contingente, costruita attraverso retoriche seduttive capaci di generare modelli, aspirazioni e desiderio nell'immaginario collettivo: "le storie della pubblicità hanno poche parole, ma promettono un mondo in cui tutti vorrebbero entrare" (Ludovisi, 2000, p. 34).

Inoltre lo spot pubblicitario sembra accogliere, più di altri prodotti audiovisivi, codici diversi, da quelli più strettamente cinematografici a quelli grafici e tipografici e dell'animazione digitale. Gli spot, in alcuni casi hanno un carattere "illustrativo e didascalico" orientato in prevalenza verso la presentazione del prodotto, in altri, sempre più frequentemente, la dimensione narrativa prevale per esaltare "situazioni ed emozioni" (Appiano, 1991, p. 148), per costruire un immaginario intorno al brand più che per comunicare il prodotto. Negli anni novanta, sostiene Christian Salmon, il marketing segna il passaggio dal *brand image* al *brand story*, cioè dalla comunicazione dell'immagine della marca a quella della sua storia (Salmon, 2008, p. 17). La marca diventa quindi "racconto", oltre ad essere un vettore di senso è anche un vettore di storie e la comunicazione commerciale si appropria di codici visivi e modelli narrativi propri del cinema. Questo emerge, ad esempio, nel caso di annunci scomposti in una serie di episodi nei quali i tempi della narrazione pubblicitaria si frammentano e riconnettono oppure nei casi in cui il lancio dell'annuncio è formulato con un racconto esteso e in

seguito short di ridotta durata, che appaiono come trailers cinematografici, richiamano l'essenza dell'apparato narrativo dell'annuncio iniziale.

È utile ricordare che la comunicazione audiovisiva commerciale in Italia ha vissuto attraverso Carosello, dal 1957 al 1977, un'intensa sperimentazione linguistica⁵. Noti registi e autori⁶ si sono cimentati in diverse formulazioni pubblicitarie, facendo convergere, linguaggi maturati nell'ambito del teatro, del varietà e del cabaret, rielaborati, in alcuni casi, sotto forma di disegni animati o attraverso la tecnica del "passo uno" (stop-motion)⁷. Queste esperienze hanno maturato una cultura pubblicitaria fortemente narrativa rispetto a quelle sviluppate in altri paesi.

Alle retoriche narrative, agli apparati estetici e di marketing della comunicazione commerciale si sta allineando anche la comunicazione sociale. La pubblicità sociale, come affermano Francesca R. Puggelli e Rossella Sorbero, è "uno dei modi a disposizione della comunicazione sociale, insieme a relazioni pubbliche, direct marketing, eventi ecc., per sensibilizzare gli individui nei confronti di una tematica o promuovere atteggiamenti solidali che possono concretizzarsi anche attraverso l'adesione concreta ad una iniziativa" (Puggelli & Sorbero, 2010, p.15). A differenza della pubblicità commerciale, che esercita la sua azione al fine di generare "desiderio" e indurre all'acquisto, gli obiettivi della pubblicità sociale sono piuttosto orientati verso la sollecitazione di idee e valori per gli individui (Volli citato in Gadotti & Bernocchi, 2010, p. 129). Nella comunicazione sociale il rapporto che l'estetica audiovisiva intrattiene con la realtà si compie attraverso singolari racconti visivi, le cui retoriche spingono prevalentemente "verso una lettura emotiva e non razionale del messaggio" (Rullo, 2013, p. 92).

Secondo Volli, la pubblicità sociale ricorre a due estremi linguistici: l'eufemismo, quando intende sdrammatizzare il problema, e il terrorismo, quando intende restituire la dimensione drammatica del fenomeno. Si possono considerare tra questi due estremi numerose modalità lessicali per stimolare emotivamente il destinatario del messaggio mediatico. In particolare Giovanna Gadotti e Roberto Bernocchi hanno identificato otto diversi registri lessicali: "drammatico", "aggressivo", "rassicurante", "ironico", "responsabile", "provocatorio", "informativo" (Gadotti & Bernocchi, 2010, pp. 129-176). Ogni declinazione linguistica si predispone verso un target di riferimento e si articola secondo gli obiettivi specifici che la campagna di comunicazione sociale intende perseguire.

Le retoriche della comunicazione e della pubblicità sociale si caratterizzano in particolare per una forte adesione al senso della specifica problematica, e oggi appaiono più articolate, connotate dall'utilizzo di immagini che detengono

5 Per ulteriori approfondimenti riguardo la comunicazione pubblicitaria italiana si segnala Grasso (2000) e Giusti (1995).

6 Tra i principali: Luciano Emmer, Age & Scarpelli, Ermanno Olmi, Sergio Leone, Ugo Gregoretti, Federico Fellini.

7 Ricordiamo, tra i tanti, il lavoro di Armando Testa e Osvlado Cavanoli.

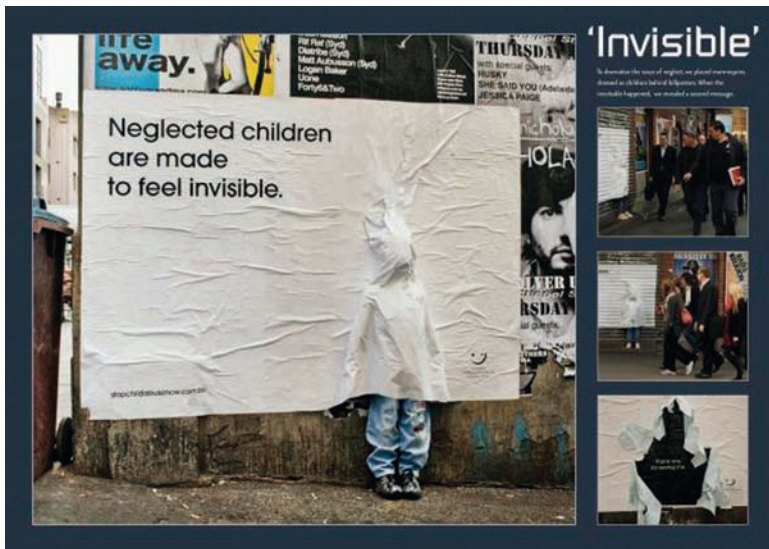


Fig. 1 - Manifesti della campagna *Stop child abuse now. Invisible* (Australia, 2009), realizzata per The Australian Childhood Foundation

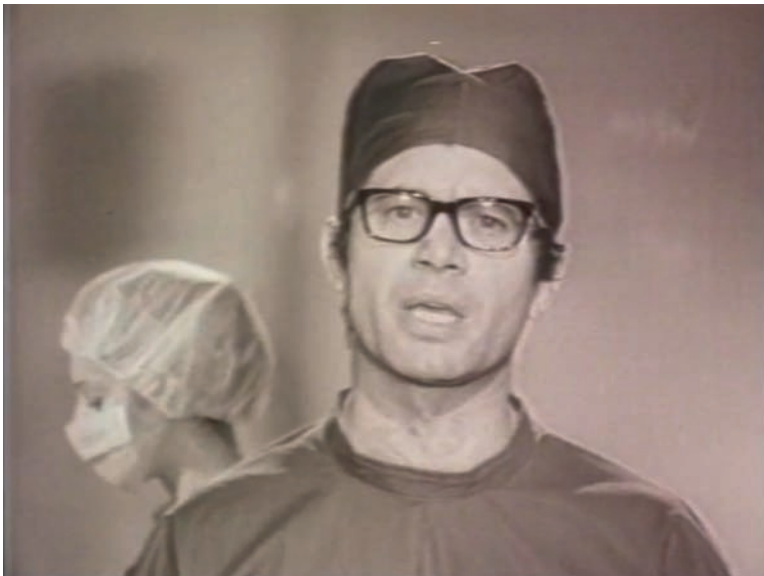


Fig. 2 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *C'è bisogno di sangue. Ora lo sai* (1971)

uno statuto espressivo governato da particolari relazioni interne diversificate e complesse. Tra le figure retoriche della comunicazione sociale quella della metafora risulta la più utilizzata perché, afferma Mario Rullo, “la somiglianza di due concetti ottiene l’effetto di una trasposizione del significato. È una narrazione che non si limita a paragonare ma definisce una visione delle cose, dove ogni elemento può diventare metafora di qualcos’altro in un gioco di rimandi senza fine” (Rullo, 2013, p. 92), come, ad esempio, dimostrano gli impianti di alcune campagne contro la violenza ai minori, che impiegando la metafora visiva, sono capaci di raccontare un vero e proprio vocabolario della violenza ai bambini. Ad esempio la campagna *Stop child abuse now. Invisible*⁸ (Australia, 2009), realizzata per The Australian Childhood Foundation Story, per denunciare l’invisibilità dei bambini

violati, ha impiegato tecniche di comunicazione non convenzionale in luoghi pubblici, collocando, in un primo momento, su muri, impalcature e saracinesche del centro abitato corpi di manichini-bambini parzialmente celati al di sotto di manifesti bianchi, che ne lasciano visibili solo le gambe; nella fase successiva i corpi scompaiono, al loro posto, dietro le lacerazioni dei manifesti, appare la frase: “Thank you for seeing me” (fig. 1).

La comunicazione sociale italiana ha subito profondi cambiamenti rispetto alle forme iniziali come quelle di Pubblicità Progresso dei primi anni settanta. Ad esempio, nella prima campagna, a favore della donazione del sangue, dal titolo *C’è bisogno di sangue. Ora lo sai* (1971)⁹ e come in *A difesa del verde* (1972)¹⁰, a favore del rispetto dell’ambiente, Pubblicità Progresso impiega retoriche caratterizzate da toni accusatori, rivolti direttamente al pubblico, oppure, come in *A difesa dei disabili* (1977)¹¹, toni “compassionevoli” che oggi appaiono paradossali. In questa campagna il video mostra una bambina disabile percorrere con un supporto motorio il corridoio di una scuola. Durante il percorso un’altra bambina del tutto sana le gira intorno cospargendola di coriandoli. Una dinamica che oggi appare ridicolarizzare in modo evidente la bambina disabile e del tutto inadeguata a sensibilizzare verso il problema (figg. 2, 3, 4).

Recentemente Pubblicità Progresso ha ribaltato il suo registro linguistico realizzando campagne attraverso l’impiego di particolari metafore e adottando anche sistemi di comunicazione non convenzionale, come nella campagna dal titolo *Punto su di te* (2014)¹². La campagna intende affrontare gli aspetti della

discriminazione in diversi ambiti sociali. Di particolare interesse è l’integrazione tra lo spot e il sistema di affissione. I manifesti presentano dei volti di donna e frasi che recitano, ad esempio: “Vorrei essere...”; “Al lavoro vorrei...”; “Dopo gli studi vorrei...”. Frasi lasciate incompiute proprio per sottolineare l’impossibilità delle donne di esprimersi piena-

9 Nel video, al termine di una trasfusione, il dottore si rivolge direttamente al pubblico in qualche modo colpevolizzandolo delle difficoltà cui va incontro chi ha bisogno di sangue per vivere. Il video è disponibile presso: http://www.pubblicitaprogredito.org/schede_mediateca/ce-bisogno-di-sangue/ [ultimo accesso: 18 settembre 2015].

10 Il video è disponibile presso: http://www.pubblicitaprogredito.org/schede_mediateca/1973-difesa-del-verde/ [ultimo accesso: 18 settembre 2015].

11 Il video è disponibile presso: http://www.pubblicitaprogredito.org/schede_mediateca/a-difesa-dei-disabili/ [ultimo accesso: 18 settembre 2015].

12 Il video è disponibile presso: http://www.pubblicitaprogredito.org/schede_mediateca/punto-su-di-te-fase1 [ultimo accesso: 18 settembre 2015].

8 Il video è disponibile presso: <http://www.childhood.org.au/news-and-media> [ultimo accesso: 18 settembre 2015].



Fig. 3 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *A difesa del verde* (1972)



Fig. 4 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *A favore dei disabili* (1977)

mente. Lo spot restituisce, attraverso le riprese di telecamere nascoste collocate presso una fermata bus, che connotano il video come “autentico”, le azioni vandaliche operate su alcuni dei manifesti della campagna mostrando come in pochi giorni, le frasi sui manifesti siano state completate, per mano di ignoti, con scritte e disegni volgari e discriminatori (figg. 5, 6, 7).

Con il diffondersi della possibilità di registrare il reale, nell'immediatezza del suo compiersi attraverso i supporti digitali, il senso del “vero” si è connotato di un carattere estetico “amatoriale”¹³. I video autoprodotti, generalmente di scarsa qualità, sono interpretati come genuini e autentici, capaci, quindi, di rappresentare la “verità”. Questi video trovano spazio sia nella rete sia nella televisione, come ad esempio nei notiziari per testimoniare l'autenticità della notizia, oppure, in forme più disimpegnate, in trasmissioni di natura ironica e in varietà. Lo statuto estetico “amatoriale”

13 La televisione ha adottato in passato filmati che si proponevano di rappresentare la realtà. Tra le prime trasmissioni apparse in Italia ricordiamo *Specchio segreto* (1964) di Nanni Loy ispirato al format americano *Candid Camera*. Una formula che ancora oggi continua ad essere utilizzata in diversi show televisivi.

è anche presente nella finzione filmica per ottenere atmosfere narrative reali, come dimostrano quei film, prodotti sia per il cinema sia per la televisione, nei quali sono presenti inserti di inquadrature soggettive “instabili”, caratteristiche, appunto, delle riprese amatoriali.

Lo statuto estetico dell'immagine amatoriale che connota il video come “vero” ultimamente ha pervaso anche la comunicazione politica, in particolare quella del “MoVimento 5 Stelle” che ha costruito la sua comunicazione visiva nella campagna elettorale per le elezioni politiche del 2013 con l'intento di apparire del tutto aliena agli stereotipi e alle retoriche della comunicazione tradizionale prodotte dall'apparato politico fino a quel momento. Le immagini, che connotano il “MoVimento 5 Stelle” sono, ancora oggi in larga misura, autoprodotte a dichiarare la stretta connessione del Movimento con la cultura digitale e il suo legame con la dimensione “democratica espressa dalla rete”.¹⁴

I collegamenti in streaming, le immagini di comizi e di interventi realizzati quasi esclusivamente con supporti di ripresa digitali, non professionali ma che appaiono anche attraverso il media televisivo, presentano un'estetica “spontanea”, che rompe la linearità di quella tradizionale e diventa parte della cultura visiva. La scelta del “MoVimento 5 Stelle” di non apparire nei contesti mediatici istituzionali, ritenuti l'espressione contaminata del sistema, diventa così per il sistema televisivo una “esclusiva” da analizzare e divulgare. Il “MoVimento 5 Stelle”, in sostanza, nel tentativo di preservare il

suo statuto visivo, evitando inquinamenti che l'avrebbero associato agli altri apparati politici ancorati a linguaggi tradizionali, innesca consapevolmente l'effetto contrario, cioè l'interesse dei media, sfruttando, così, a suo vantaggio, le dinamiche che governano l'informazione. Di fatto, in questo modo, hanno anche favorito lo statuto amatoriale nel vocabolario della comunicazione politica. Per la prima volta, l'immagine autoprodotta, “rarefatta” e “imperfetta” diventa, nel panorama della comunicazione politica, simulacro di autenticità, e risulta estranea a quella, artefatta, preconfezionata e “patinata”, che rimanda all'omologazione della classe politica tradizionale. Questa innovazione, calata nel contesto

14 È utile sottolineare che alcuni anni fa la possibilità della rete di rappresentare la dimensione democratica della società animava gran parte del pensiero teorico intorno ai nuovi media, mentre oggi appare tale prerogativa appare in discussione. In proposito sostiene Ballardini: “La democrazia digitale rende tutti uguali, e tutto uguale. Ma i social media contribuiscono a far perdere l'abitudine di acquisire autonomamente la conoscenza facendola propria ed elaborandola in un sistema coerente, e a prendere invece l'abitudine di ripetere sotto forma di sentenza la conoscenza altrui, senza più alcun contesto di riferimento, ma soltanto sotto forma di citazione. Mancano il nesso e la visione d'insieme che solo lo studio *off line* – magari con i libri – consente di avere” (Ballardini, 2015, p. 11).



Fig. 5 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *Punto su di te* (2014)



Fig. 6 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *Punto su di te* (2014)



Fig. 7 - Frame del video di Pubblicità Progresso per la campagna: *Punto su di te* (2014)

della comunicazione politica, si è contrapposta principalmente a quella che, solo venti anni prima, con l'entrata nella scena politica del partito Forza Italia, fu ugualmente efficace pur utilizzando uno statuto estetico "conservatore" in quanto mutuato da una cultura visiva alimentata dalla pubblicità della Tv commerciale per più di un decennio (figg. 8, 9, 10).

Queste diverse connotazioni della realtà della comunicazione audiovisiva "artificiali" e "vere", sembrano richiamare due diversi atteggiamenti che Cristian Metz individua nell'opera cinematografica. Il primo ostenta le convezioni linguistiche proprie del cinema e si offre al pubblico con un linguaggio che "rifiuta l'astuzia di dare l'illusione di essere traducibile in termini di realtà; rinuncia al verosimile, in tutta la pienezza del termine, poiché rinuncia a sembrare vero".

Il secondo è quello che impegna l'immagine nella costruzione del verosimile, in altre parole "vuole essere direttamente traducibile in termini di realtà e vuole che la si creda tale. A questo punto il verosimile interviene con tutto il suo peso" (Metz, 1995, pp. 318-319).

Questi statuti visivi del "reale" trovano il loro paradosso in quelli della propaganda della jihad islamica¹⁵, che confeziona il messaggio terroristico attraverso linguaggi e statuti visivi che generalmente "simulano" la realtà.

L'ISIS ha istituito per la prima volta, una propaganda declinata in precisi *format* organizzati in un palinsesto, che comprende "programmi d'intrattenimento con diverse finalità: informative, educative e celebrative oltre a rubriche d'informazione, e bollettini news" (Ballardini, 2015, p.102)

Inizialmente l'apparato comunicativo dell'organizzazione terroristica Al Qaeda, si dimostrava povero, nei comunicati diretti all'Occidente emerge come i mezzi di produzione fossero essenziali. La camera è fissa, la qualità dei filmati scarsa. Il leader Osama bin Laden appare in molti casi in una grotta, a testimoniare la latitanza alla quale è costretto e la sua vocazione alla lotta clandestina. Attraverso queste immagini, autoprodotte e diffuse nel sistema televisivo dall'emittente del Qatar *Al Jazeera*, l'organizzazione terroristica costruisce nel pubblico occidentale un immaginario che la colloca in una dimensione "sotterranea" e sfuggente, inducendo anche a sottovalutare la loro capacità di azione e la scarsità dei mezzi a disposizione, contribuendo a rendere la portata dell'attentato al World Trade Center dell'11 settembre 2001 imprevedibile. L'immagine amatoriale autoprodotta che documenta questa tragedia invade il sistema mediatico e quella "pulviscolare" di bin Laden che qualche mese dopo rivenderà l'attentato in modo generico e parziale, amplifica il carattere imprevedibile delle azioni terroristiche incarnando lo statuto visivo di Al Qaeda (figg. 11, 12).

Oggi l'ISIS ha sovvertito questo immaginario narrativo attraverso un vero processo di marketing, istituendo un consistente apparato produttivo, una vera e propria "cinematografia popolare" (Ballardini, 2015, p. 65). Esiste una vasta produzione di materiale video e decine di case di produzione jihadiste, che pubblicano costantemente materiale audiovisivo in diversi formati, annunciati nei social network e poi ospitati in diversi siti "civetta" nel mondo, accompagnati da

¹⁵ Per approfondimenti si segnala: Ballardini (2015), che offre un'attenta analisi sia del sistema di comunicazione jihadista sia dei modelli e delle retoriche narrative impiegate dal terrorismo.



Fig. 8 - Frame della diretta streaming del comizio di Beppe Grillo a Palermo relativo alla campagna elettorale per le elezioni regionali 2012 (25 ottobre 2012)



Fig. 9 - Frame della diretta streaming che riprende le consultazioni tra Matteo Renzi e Beppe Grillo per la formazione del governo (19 febbraio 2014)



Fig. 10 - Frame del video dell'ingresso nella scena politica italiana di Silvio Berlusconi e del partito Forza Italia (26 gennaio 1994)

soffermarci sulla natura e le retoriche dei diversi prodotti della comunicazione dell'ISIS presenti nei media, è evidente, in particolare nei filmati delle esecuzioni sommarie, che l'apparato iconografico e lessicale presenta forti analogie con gli statuti cinematografici occidentali. In questi video la dimensione reale perde la sua consistenza "amatoriale" per assumere quella spettacolare propria della finzione filmica o dello spot pubblicitario. La realtà è restituita e documentata con dinamiche espressive proprie del linguaggio cinematografico: alta qualità dell'immagine, dissolvenze incrociate e montaggio professionale. La composizione delle inquadrature è equilibrata, presenta anche uno studio della profondità di campo e dei valori cromatici ben bilanciati, che si legano a specifici significati¹⁷. In altre parole, questi prodotti sembrano configurati attraverso un vero e proprio design, un "design del terrore", che impiega le medesime strategie comunicative ed estetiche del mondo occidentale per costruire un immaginario dell'orrore. Questo paradosso genera instabilità emotiva perché le declinazioni dell'orrore si propongono con i medesimi statuti visivi dell'immaginario cinematografico. Se le esecuzioni fossero state riprese in modo "amatoriale", avrebbero certamente testimoniato la realtà dell'efferatezza dei terroristi dell'ISIS e generato sgomento, ma sarebbero state percepite come semplici fatti di cronaca. Elaborando, invece, questa realtà seguendo le convenzioni estetiche della finzione filmica, in sostanza spettacolarizzandola, nel pubblico si amplifica e si alimenta non solo lo sdegno ma anche il senso di angoscia perché quelle paure che prima solo al cinema si potevano provare diventano reali (figg. 13, 14).

Un fenomeno di particolare interesse che si connette alla comunicazione dell'ISIS, è quello della satira messa in atto sia attraverso video circolanti nella rete realizzati in genere da film makers siriani sia attraverso programmi satirici e sitcom diffusi nei canali televisivi di altri paesi arabi come la Palestina e l'Irak (Ballardini, 2015, pp. 177-197). Questi prodotti intendono rispondere sul piano mediatico al terrorismo

islamico e esorcizzare, con la parodia, la propaganda jihadista, proprio ridicolizzando il suo apparato di produzione e della messa in scena: attori, regista, operatori fino ai tecnici del suono¹⁸.

17 Come ad esempio quello di mostrare i prigionieri vestiti con delle tute arancioni che intende richiamare quelle dei detenuti islamici del carcere americano di Guantánamo sull'isola di Cuba.

18 Un esempio è disponibile presso: <https://www.youtube.com/watch?v=nVSQh9Ujrj4> (10/09/2015) [ultimo accesso 18 settembre 2015].

locandine pubblicitarie e banner¹⁶ (Ballardini, 2015, p. 64).

La competenza che l'ISIS dimostra riguardo le dinamiche della rete si associa ad un sistema di produzione e distribuzione audiovisiva molto vasto, organizzato da un apparato centrale che oggi appare coordinare la comunicazione delle diverse fazioni terroristiche. (Ballardini, 2015, 64). Senza

16 Inoltre l'ISIS impiega squadre di film makers che seguono e documentano le azioni di guerra.



Fig. 11 - Frame del video trasmesso dall'emittente Al Jazeera nel quale Osama bin Laden compie una prima generica e parziale rivendicazione degli attentati dell'11 settembre 2001 al World Trade Center di New York



Fig. 12 - Frame di un video amatoriale girato dall'interno di un elicottero della polizia in volo sul World Trade Center di Manhattan durante l'attentato terroristico dell'11 settembre del 2001

Nel mondo occidentale invece, dopo l'11 settembre, il cinema americano ha prodotto numerosi film "popolari" che rievocano i timori dell'attentato terroristico, chiamando in causa direttamente il mondo islamico o attraverso metafore d'invasioni aliene. Queste ultime produzioni cinematografiche sono forme elaborate, in qualche misura, per esorcizzare e proiettare le ansie verso dimensioni immaginarie, lontane, irreali oltre che per alimentare l'orgoglio nazionale americano. Sono produzioni che sembrano rifarsi all'apparato narrativo dei film di fantascienza realizzati durante la "guerra fredda"¹⁹, espressione del clima di "sospetto" generalizzato istaurato, in quel periodo, dal senatore Joseph McCarthy²⁰.

19 Tra i vari film realizzati in quel periodo, ricordiamo: *La guerra dei mondi* (1953) di Byron Haskin e *L'invasione degli ultracorpi* (1956) di Don Siegel.

20 La politica del senatore McCarthy capo della Commissione per le attività antiamericane, definita "Maccartismo", si diffuse negli Stati Uniti verso la fine degli anni quaranta, caratterizzato da un intenso programma

In questi film, in genere, le storie d'invasioni aliene sono chiare metafore del rischio di una possibile invasione degli Stati Uniti da parte dell'Unione Sovietica.

L'ISIS ha istituito un vero e proprio apparato di produzione del cinema di propaganda che mira sia al reclutamento attraverso l'esaltazione "degli eroi della jihad islamica" sia a istituzionalizzare lo stato islamico²¹ (Ballardini, 2015, p. 158, p. 167). Queste produzioni audiovisive che rielaborano il senso del reale e del "vero" nella propaganda audiovisiva della jihad islamica trovano interessanti paralleli con le strategie della propaganda sovietica dei primi anni del Novecento.²² La propaganda sovietica, in un primo momento, con la finalità di diffondere nel vasto territorio sovietico il successo della rivoluzione del proletariato, divulgò film di "agitazione" (*agitka*), ovvero brevi cortometraggi, oggi in gran parte perduti. Il potere bolscevico, pianificò accuratamente la loro diffusione organizzando treni nei cui vagoni erano allestiti dei palcoscenici dove un agit-prop²³ comunicava i cambiamenti avvenuti nel Paese ed incitava all'unione del popolo. Il pubblico, allora, rimaneva convinto che tutto quello stava vedendo fosse reale. Queste scelte, perfettamente corrispondenti alle necessità della propaganda, condussero la narrazione filmica ad acquistare il carattere di "verità"²⁴. La realtà dei fatti, esibita sotto forma "reale", era spesso mistificata con il racconto di avvenimenti mai accaduti. È il caso, ad esempio, del film *Ottobre!* di Ejzenštejn (1927), girato con soldati dell'Armata Rossa e con operai e cittadini di Leningrado.

investigativo che mirava ad indagare infiltrazioni e influenze di comunisti negli apparati istituzionali americani. Il maccartismo istaurò un vero e proprio clima di sospetto che coinvolse numerosi esponenti della cultura e dello spettacolo americani.

21 Come ad esempio i film *Al-Ghuraba. I prescelti da Altri Paesi e Flames of War*, un documentario verità introdotto da un trailer di circa un'ora che utilizza lo stesso linguaggio trailers cinematografici concludendosi con la frase: "prossimamente su questi schermi". Per ulteriori approfondimenti si rimanda a Ballardini (2015, pp.158-175).

22 A differenza della propaganda fascista e nazista. Quella fascista incentrò la sua retorica sulla figura "totalizzante" di Benito Mussolini, capace di interpretare i diversi ruoli, da quello del padre di famiglia, a quello del condottiero e del lavoratore, nei quali ogni italiano poteva riconoscersi. Mentre nella propaganda nazista Adolf Hitler incarna la veste del "profeta" in grado di portare alla luce la grandezza della razza ariana.

23 Agitatore, propagandista.

24 In Unione Sovietica, dopo la rivoluzione bolscevica del 1917, nasce la prima avanguardia cinematografica, che poneva al centro della ricerca teorica il cinema come strumento di lettura della realtà. Tra le figure più importanti ricordiamo: Viktor Šklovskij, Dziga Vertov, Lev Vladimirovič Kulešov, Vsevolod Illarionovič Pudovkin, Aleksandr Petrovič Dovženko. Per ulteriori approfondimenti: Rapisarda (1975).

CONCLUSIONI

In un contesto comunicativo complesso e articolato emerge come le retoriche e gli statuti dell'immagine siano instabili, soggetti a imprevisibili mutamenti dovuti all'introduzione di nuovi codici e processi comunicativi che rendono difficile stabilire prassi teoriche capaci di prevedere i loro possibili orientamenti futuri. Da tale prospettiva semantica può essere interessante interpretare l'affermazione di Taiuti secondo il quale la multimedialità "può essere decodificata solo con una doppia operazione: da una parte le origini delle immagini innovative che viviamo, che sono nate ai margini dei linguaggi ufficiali, il cinema prima, la televisione poi, da un secolo a questa parte. Dall'altra parte la storia complessa delle trasformazioni (infinite) che i linguaggi possono vivere nell'incrociarsi fra patrimoni d'immagine diversi e diverse storie comunicative. La complessità di questi incroci dipende dalla facilità stessa delle ricomposizioni dei vari linguaggi una volta portati sul medium digitale" (Taiuti, 2004, p. 38).

Il design impegnandosi nei vari aspetti che riguardano l'audiovisivo, da quelli strategici a quelli estetici e narrativi, rappresenta il tramite che consente, nelle piattaforme digitali, la convergenza di codici, lessici, mezzi di comunicazione di natura diversa, ed è quindi capace d'innescare mutamenti degli statuti stessi dell'immagine. Pertanto il design deve essere sempre più attento ai mutamenti anche minimi dei sistemi comunicativi, capaci di sovvertire logiche culturali e instaurare regimi imprevisibili.

La lettura delle trasformazioni narrative e degli statuti dell'immagine audiovisiva, può segnalare l'avvio di processi di trasformazione culturale sociale e contribuisce a far comprendere la natura e le dinamiche che governano tali mutamenti. È quindi necessario per il design di avvalersi di metodologie capaci di leggere i fenomeni da diversi punti di vista, anche perché i confini delle discipline del sapere perdono consistenza e l'approccio multidisciplinare allo sviluppo del progetto diventa un'esigenza permanente, soprattutto per comprendere le trasformazioni in atto e per formulare ipotesi di sviluppo e di progetto valide, coerenti ed efficaci.

In diversi ambiti della comunicazione visiva, l'immagine, oltre ad assolvere ad una funzione rappresentativa, diventa funzionale alla narrazione e allo storytelling management. A sua volta il racconto appare realizzato in larga misura interconnettendo codici eterogenei, che non permettono, però, di "istituzionalizzare" l'immagine in modo permanente e renderla aderente ad un singolo significato e apparato



Fig. 13 - Frame del video realizzato dall'ISIS che documenta l'esecuzione del giornalista americano James Foley (agosto 2014)

MEDIA	OBIETTIVI
Video	• Propaganda interne/esterne • Creazione e mitizzazione di «eroi» • Incitamento al Jhiad • Reclutamento • Tutorial tecnici terrorismo
Tweet	• Distribuzione video • Segnalazione link e articoli • Mini campagne banner • Feedback dell'audience • Contatto costante
Banner	• Propaganda virale • Creazione consenso giovani leve • Reclutamento
Forum	• Dialogo di gruppo • Allargamento audience • Validazione, commento e distribuzione dei video • Approfondimenti • Indottrinamento • Archiviazione
Facebook	• Dialoghi di gruppo pubblico • Allargamento base simpatizzanti • Segnalazione link e articoli • Feedback dell'audience
Riviste e-book	• Propaganda interna/esterna • Informazione interna • Immagine Istituzionale • Creazione consenso
Musica	• Creazione spirito di appartenenza • Conferma dei valori di gruppo • Incitamento alla jihad
Videogame	• Avvicinamento giovani alla jihad • Allargamento base simpatizzanti
CD - DVD	• Distribuzione capillare dei video • Collezionismo fra i simpatizzanti • Creazione di consenso

Fig. 14 - Quadro che riassume i media impiegati dalla propaganda dell' ISIS e i relativi obiettivi. Tratto dal libro di Bruno Ballardini, *ISIS. Il marketing dell'apocalisse* (2015, pp. 131-132)

della comunicazione. Inoltre l'ecllettismo linguistico delle autoproduzioni nella multimedialità ha esteso le strutture comunicative, aperto nuovi approcci all'oggetto digitale, definito inedite esperienze e sviluppato azioni partecipative degli utenti, i quali sono sempre più capaci di controllare gli strumenti e di comprendere la struttura del sistema, diventando, così, partecipi delle sue trasformazioni. Afferma Bettetini nei primi anni duemila: "l'utente interagisce con il sistema secondo possibilità che sono certamente preordinate e predefinite, e ciononostante il risultato dell'azione non è totalmente prevedibile: le scelte dell'utente generano un prodotto "nuovo" e danno quindi origine a una situazione non totalmente precodificata" (Bettetini, 2001. p. 107).

Anche se gli utenti risultano sprovvisti delle conoscenze e competenze necessarie a prefigurare strategicamente nuovi

scenari di sviluppo le loro azioni favoriscono il sorgere di nuove potenzialità nei sistemi della comunicazione, incrementando le possibilità che i processi comunicativi evolvano in valori culturali, intesi come fenomeni condivisi dalla comunità.

Negli scenari aperti dai nuovi media l'ampliarsi dei "territori dell'audiovisione" comporta dunque l'estendersi e l'incrociarsi di nuovi orizzonti comunicativi, che rendono l'azione progettuale del design per la comunicazione più incerta ma più consapevole dell'importanza di orientare e condurre in modo responsabile la costruzione della comunicazione e il relativo sviluppo di forme visivo-lessicali, tenendo conto delle loro possibili ricadute a livello sociale e culturale.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Anceschi, G. (1989). Design Eidomatico, in A.A.V.V., *Video culture di fine secolo*. (pp. 194-201). Napoli: Liguori.
- Anceschi, G. (2001). La fatica del web. *Il Verri*, 16.
- Appiano, A. (1991). *Pubblicità comunicazione immagine*. Bologna: Zanichelli.
- Arnheim, R. (1966). *Film come arte*. Milano: Il Saggiatore.
- Ballardini, B. (2015). *ISIS. Il marketing dell'Apocalisse*. Milano: Baldini & Castoldi.
- Barthes, R. (1998). *Scritti. Società, testo, comunicazione*. Torino: Einaudi.
- Bertola, P. & Manzini E. (a cura di) (2004). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: POLIdesign.
- Bettetini, G. (2001). *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*. Bergamo: Bompiani.
- Bollini, L. (2004). Design del sistema interfaccia. In Bertola, P. & Manzini, E., (a cura di). *Design Multiverso*. (pp. 237-239). Milano: POLIdesign.
- Branzaglia, C. (2003). *Comunicare con le immagini*. Milano: Mondadori.
- Carmagnola, F. (2002). *La triste scienza. Il simbolico, l'immaginario, la crisi del reale*. Roma: Meltemi.
- Casasùs, J. M. (1977). *Immagine e cultura*. In *I grandi temi*. Novara: De Agostini.
- Cassani, D. (2000). *Manuale del montaggio*. Torino: UTET.
- Colombo, F. (a cura di). (2005). *Atlante della comunicazione: cinema, design, editoria, internet, moda, musica, pubblicità, radio, teatro, telefonia, televisione*. Milano: Hoepli.
- Di Giammatteo, F. (2002). *Che cos'è il cinema*. Milano: Mondadori.
- Eco, U. (1977). *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie delle culture di massa*. Milano: Bompiani.
- Ėjzenštejn, S. M., (1985). *Teoria generale del montaggio (1935-1937)*. Venezia: Marsilio.
- Escher, E. (2006a). *Il quarto occhio. Sociologia, storia, ermeneutica del linguaggio del cinema*. (Volume 1). Milano: Franco Angeli.
- Escher, E. (2006b). *Il quarto occhio. Sociologia, storia, ermeneutica del linguaggio del cinema*. (Volume 2). Milano: Franco Angeli.
- Faccioli, P. (2001). *In altre parole: idee per una sociologia della comunicazione*. Milano: Franco Angeli.
- Filder, R. (2002). *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*. Milano: Guerini e Associati.
- Gadotti G. & Bernocchi, R. (2010). *La pubblicità sociale. Maneggiare con cura*. Roma: Carocci.
- Galbiati, M. (2005). *Movie Design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale*. Milano: POLIdesign.
- Garroni, E. (1968). *Semiotica ed estetica*. Bari: Laterza.
- Giusti, M. (1995). *Il grande libro di Carosello*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Grasso, A. (a cura di) (2000). *La scatola nera della pubblicità*. (Volume 1). Milano: Silvana editoriale.
- Ludovisi, M. (2000). Narrazione. In Grasso, A. (a cura di). *La scatola nera della pubblicità*. (Volume 1) (pp. 33-34). Milano: Silvana editoriale.
- Manovich, L. (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*. Olivares: Milano.
- Metz, C. (1995). *La significazione nel cinema*. Milano: Bompiani.
- Morin, E. (1982). *Il cinema o l'uomo immaginario*. Milano: Feltrinelli.
- Murch, W. (2001). *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*. Torino: Lindau.
- Perniola, M. (1983). *La società dei simulacri*. Bologna: Cappelli.
- Perniola, M. (1985). *La cosa videomatica*. In Id., *Transiti. Filosofia e perversione*. (pp. 217-229). Bologna: Cappelli.
- Pezzella, M. (1996). *Estetica del cinema*. Bologna: il Mulino.
- Pizzocaro, S. (2004). Design e complessità. In Bertola, P. & Manzini, E., (a cura di). *Design Multiverso*. (pp. 57-71). Milano: POLIdesign.
- Puggelli, F.R. & Sorbero R. (2010). *La comunicazione sociale*. Roma: Carocci.
- Rapisarda, G. (a cura di). (1975). *Cinema e avanguardia in Unione Sovietica. La Feks: Kizincev e Trauberg*. Roma: Officina.
- Rondolino, G. & Tomasi, D. (2007). *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. Torino: Utet.
- Rullo, M. (2013). Superfici Narranti, in *Progetto grafico*, 23. 90-97. Milano: Aiap.
- Salmon, C. (2008). *Storytelling. La fabbrica delle storie*. Roma: Fazi.
- Taiuti, L. (2004). *Corpi sognanti: l'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*. Milano: Feltrinelli.
- Taiuti, L. (2005). *Multimedia: Incrocio di linguaggi comunicativi*. Roma: Meltemi.

Percezione Visiva - Rappresentazione Grafica. A/R

ENRICO CICALÒ

Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design, Università degli Studi di Sassari

Percezione visiva e rappresentazione grafica possono essere considerate due facce della stessa medaglia. Se la percezione visiva può essere vista infatti come il processo di decodificazione degli stimoli visivi che la mente riceve, la rappresentazione grafica può invece essere considerata come il processo di messa in codice dei segni che dovranno poi essere percepiti e decodificati dall'occhio.

Lo sguardo esegue in questo modo un viaggio di andata e ritorno nel territorio della comunicazione visiva grazie al quale in un senso vengono codificati i segni della rappresentazione grafica e in quello inverso gli stessi vengono decodificati attraverso la percezione visiva. In questo articolo viene analizzato questo percorso che collega percezione visiva e rappresentazione grafica, e che intraprendono quotidianamente e continuamente gli sguardi e le menti di chiunque si trovi a confrontarsi con un messaggio la cui trasmissione sia stata affidata ad un linguaggio grafico.

1. LINGUAGGI GRAFICI

Con la diffusione capillare dei nuovi strumenti di comunicazione abbiamo la possibilità oggi, ovunque ci troviamo, di connetterci e di entrare in contatto con altri individui collocati in tutti i possibili angoli del mondo. Ci troviamo così a contribuire alla costruzione di una nuova Babele da cui riemerge l'eterna necessità di trovare piattaforme comuni e condivise capaci di consentire gli scambi e permettere la comunicazione. Sono tre le possibili modalità con cui nel corso del tempo si è cercato di rispondere a tale esigenza.

La prima è quella di tradurre il messaggio con le parole di tutte le possibili o probabili lingue che possono essere conosciute dagli interlocutori; soluzione questa di difficile attuazione in quanto particolarmente complessa e dispendiosa. Così come risulta difficilmente praticabile la declinazione del messaggio in tutte le possibili lingue, altrettanto ineffi-

cace risulterebbe anche la soluzione speculare secondo cui tutti i fruitori dovrebbero poter condividere un'unica lingua eletta a universale. È questa una seconda possibile strategia che prevede di affidare il messaggio ad un linguaggio conosciuto a tutti, o almeno ai più. Quest'ultima strada è stata nel tempo esplorata attraverso diverse sperimentazioni che hanno visto alternarsi sia la costruzione di nuove idiomi che l'avvicendamento di varie lingue elette ad universali a seconda dell'influenza e della predominanza delle differenti nazioni e culture all'interno del panorama culturale, politico e d'economico internazionale.

Nella comunicazione globale e globalizzata l'uso degli idiomi nazionali viene però limitato dalla necessità di condivisione di specifici codici linguistici tra emittente e ricevente. La ricerca di una forma di comunicazione universale finisce così spesso con il dare fiducia ad una terza via; ad un linguaggio altro che non necessita dell'apprendimento di codici propri di altre culture e popolazioni ma i cui processi di decodificazione sono connessi alla stessa natura dell'essere umani. Sono i codici di quei linguaggi altri che sostituendo le immagini alle parole affidano la comunicazione dei messaggi più complessi ad uno dei meccanismi di lettura e di interpretazione della realtà più spontanei, rapidi e naturali: la percezione visiva (Barnard 2005).

In un'epoca dominata dalla capillare diffusione di strumenti di comunicazione che consentono di connettere le persone, qualsiasi sia la loro collocazione geografica o la loro identità linguistica o culturale, i messaggi visivi conquistano una rinnovata centralità grazie alla loro capacità di assecondare la velocità dei più attuali strumenti di comunicazione e di contribuire al superamento delle possibili barriere linguistiche e culturali. Con l'avvento delle nuove tecnologie e delle nuove modalità di comunicazione, nonché con l'affermarsi di un'economia sempre più globalizzata, le caratteristiche dei linguaggi grafici, con la loro velocità e universalità, sembrano infatti tra le più adeguate a rispondere alle nuove domande di comunicazione (Bertoline 1998). È quanto acca-

de nei più svariati campi della comunicazione, dalle *emoticon* dei più attuali *social network* alle istruzioni di montaggio degli arredi messi in commercio dalle aziende che maggiormente vanno sempre più affermandosi a livello globale; dalla segnaletica stradale e dalla grafica ambientale per l'orientamento negli spazi pubblici sino alla conferma della validità delle più classiche e intramontabili forme di trasmissione grafica del sapere scientifico e dell'informazione come quella delle rappresentazioni scientifiche e degli elaborati tecnici nelle più svariate discipline, che finiscono con l'affidare la diffusione dei propri contenuti proprio ai linguaggi grafici in quanto capaci di rappresentare sinteticamente i più svariati tipi e livelli di complessità.

2. COMUNICAZIONE VISIVA

Sebbene il linguaggio delle immagini non si possa comunque considerare una lingua perfetta (Eco 1993), le immagini non necessitano della conoscenza delle molteplici, complesse e sempre diverse strutture lessicali e grammaticali che caratterizzano la comunicazione verbale, ma richiedono la sola capacità di percepire visivamente gli input provenienti dalla realtà osservata da parte del fruitore, capacità connaturata con la natura stessa dell'uomo e sviluppata nel corso della sua evoluzione -per questioni di sopravvivenza più che di godimento estetico - e per questo disponibile a tutti, sebbene sviluppata ed educata in maniera differente da individuo a individuo come tutte le abilità individuali.

Il linguaggio della visione, attraverso le immagini, è in grado comunque di diffondere un messaggio più efficacemente di qualsiasi altro mezzo di comunicazione. Sebbene esistano dei limiti legati al contesto socio-culturale in cui il messaggio viene trasmesso e ricevuto, la comunicazione visiva può essere considerata quella che più si avvicina all'essere universale. Essendo meno limitato dalla necessità di conoscere e governare complessi codici grammaticali, ortografici, lessicali e sintattici, il linguaggio grafico può essere compreso sia dall'analfabeta che dalla persona colta favorendo la trasmissione di fatti, idee e informazioni in misura più efficace di qualsiasi altro mezzo di comunicazione.

Nel classico schema di funzionamento della comunicazione il soggetto emittente è colui che mette in codice i segni grafici così che possano essere decodificati dall'osservatore, ovvero il ricevente finale del messaggio visivo trasmesso. Il canale in cui tale comunicazione avviene, ovvero il mezzo attraverso cui l'emittente veicola e attraverso cui il ricevente ottiene il messaggio è di tipo visivo. La comunicazione visiva avviene attraverso l'uso dei linguaggi grafici codificati per mezzo delle tecniche della rappresentazione grafica e decodificati grazie ai processi di percezione visiva che si innescano in maniera spontanea ogni qualvolta un individuo si trovi ad osservare e interpretare un'immagine.

Percezione visiva e rappresentazione grafica possono essere per questo considerate due facce della stessa medaglia (Massironi 1989a). Lo sguardo esegue un viaggio di andata e ritorno nel territorio della comunicazione visiva grazie al

quale in un senso vengono codificati i segni della rappresentazione grafica e in quello inverso gli stessi vengono decodificati attraverso la percezione visiva. È quel viaggio che collega percezione visiva e rappresentazione grafica e che intraprendono quotidianamente e continuamente gli occhi e le menti di chiunque si trovi di fronte ad un messaggio la cui trasmissione viene affidata alla comunicazione visiva. La percezione può essere infatti assimilata ad un processo di "decodificazione" della realtà esterna all'osservatore; essa comporta una attribuzione di senso e un'acquisizione di significato. La rappresentazione grafica, invece, può essere vista come una "messa in codice" cioè come un processo attraverso il quale si scelgono, si disegnano, si compongono i segni grafici col fine di trasmettere un determinato significato (Massironi 1989a). Conoscere i meccanismi della percezione visiva, le strategie dello sguardo, consente di progettare strategicamente la rappresentazione grafica così da guidarne consapevolmente la percezione e rendere efficace la comunicazione visiva.

3. PERCEZIONE VISIVA - RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Dei cinque sensi, la vista viene generalmente considerata come il più importante. Percezione, comunicazione e partecipazione dell'uomo al mondo esterno derivano infatti in gran parte dal ruolo di mediazione che l'organo visivo svolge (Docci, Gaiani, Maestri 2011).

La percezione visiva è il risultato di una serie di operazioni complesse attraverso le quali riusciamo a vedere. Senso deputato alla comprensione della realtà circostante, la vista, nel corso dell'evoluzione dell'uomo, ha affinato i suoi meccanismi di funzionamento in relazione alla percezione delle situazioni di rischio e alla stessa sopravvivenza, prima ancora che al mero godimento estetico più vicino alla concezione tradizionale contemporanea.

La visione, cioè il processo di percezione delle immagini, non dipende però unicamente dagli occhi. Essa nasce dall'azione integrata tra occhio e cervello da cui hanno origine le immagini psichiche, mentali. Osserviamo dunque la realtà con il cervello oltre che con l'occhio. La realtà viene percepita dagli occhi che, attraverso il nervo ottico, trasmettono segnali fotochimici e bioelettrici nell'area visuale della corteccia cerebrale, la quale a sua volta elabora una propria realtà che è, appunto, quella che percepiamo (Docci, Gaiani, Maestri 2011). All'origine del processo percettivo vi è la luce; essa attraversando l'occhio viene trasformata in impulsi nervosi, i quali, elaborati dalla corteccia cerebrale si traducono in sensazioni.

La produzione di sensazioni attraverso la percezione visiva è stata esplorata dalla teoria della forma, o Gestalt Theorie, secondo la quale gli stimoli visivi vengono organizzati ed elaborati dai nostri campi cerebrali in relazione agli stimoli esterni producendo sensazioni. La partecipazione attiva della mente fa della percezione un'esperienza non statica e oggettiva bensì creativa, dinamica e soggettiva. Percepire

un'immagine implica la partecipazione dell'osservatore ad un processo organizzativo e interpretativo che porta al plasmarsi delle impressioni sensorie in un tutto unificato e organico, producendo un'esperienza plastica (Kanizsa 1980; Kepes 1986; Arnheim 2000).

Il piano della rappresentazione è per definizione bidimensionale. Un punto, una linea o una superficie assumono su di esso precise qualità spaziali. Disponendo un punto o una linea in una particolare posizione sul piano, esse trasmetteranno, in riferimento al margine del piano, particolari sensazioni spaziali dinamiche assimilabili a quelle prodotte da una forma in movimento. Gli elementi statici assumono dunque connotazioni di tipo dinamico a seconda della loro rispettiva posizione sul piano della rappresentazione. Le unità ottiche producono in questo modo energia e direzione, divenendo forze spaziali (Kepes 1986). Posizioni, direzioni e differenze di dimensione, forma, chiarezza, colore e tessitura vengono valutati e assimilati dall'occhio producendo un diverso tipo di esperienza a seconda delle reciproche relazioni tra le forme e tra le loro qualità, dipendenti anche e soprattutto dal fatto che tutte si trovano sulla stessa superficie piana (Massironi 1998 a).

Il processo di organizzazione degli stimoli visivi, spiegato attraverso le leggi della forma derivate dagli studi gestaltici, fa sì che vengano percepite prima e più intuitivamente le relazioni tra le parti dell'immagine percepita piuttosto che le singole unità visive che la compongono come entità isolate. Come dimostrano le illusioni ottiche, noi non vediamo frazioni isolate di un dato soggetto osservato, ma la nostra visione segue una strategia che va dal generale al particolare e favorisce la percezione delle relazioni tra le parti rispetto ai singoli stimoli prodotti dagli elementi che vengono considerati autonomamente solo successivamente. Per questo motivo la percezione dei colori, delle forme, delle dimensioni e più in generale di tutte le caratteristiche degli elementi osservati dipendono anche dalle caratteristiche degli elementi immediatamente adiacenti o con cui entrano in relazione dal punto di vista spaziale. Ogni unità visiva ci appare attraverso un'interrelazione dinamica con l'ambiente ottico che la circonda. Inconsciamente cerchiamo di organizzare e percepire in un tutto organico le diverse sensazioni suscitate dalle singole qualità e dalle singole misure ottiche e così facendo siamo indotti, a seconda della natura dei loro rapporti reciproci e di quelli con il piano della rappresentazione, ad attribuire a tali rapporti particolari significati spaziali. Ogni differenza ottica sul piano della rappresentazione genera una sensazione in virtù del procedimento con cui l'occhio la organizza all'interno del sistema percepito in maniera unitaria (Kepes 1986).

Secondo l'approccio della teoria della forma, la percezione dell'immagine avviene grazie all'azione reciproca di forze fisiche esterne e forze interne dell'individuo. Le forze esterne sono rappresentate dagli agenti luminosi che colpiscono l'occhio e producono reazioni sulla retina. Le forze interne derivano dalla tendenza dinamica dell'individuo a ritrovare una forma di equilibrio dopo ogni stimolo proveniente

dall'esterno e a mantenere in questo modo il sistema in condizioni di relativa stabilità. Ogni impulso esterno sull'occhio viene così controbilanciato da una reazione dall'interno. I mutamenti prodotti dalla luce sulla retina vengono bilanciati da reazioni fisiologiche così che l'occhio, o meglio l'apparato neuro-muscolare, vada a ritrovare sempre condizioni di nuovo equilibrio (de Saumarez 1974, Kepes 1986).

Come ogni macchina sottoposta a lavoro continuo e prolungato, anche l'occhio ha però dei limiti fisiologici alla sua capacità di lavoro superando i quali esso entra in una condizione di stress. Questi limiti dell'esperienza visiva sono imposti dal sistema nervoso. L'attenzione percettiva è limitata in particolare da due fattori: il primo è il numero piuttosto basso di unità ottiche che possono essere abbracciate istantaneamente e congiuntamente; il secondo è la brevità del tempo di focalizzazione dell'occhio su una data situazione ottica statica. All'interno di questo campo di attenzione possiamo vedere chiaramente e contemporaneamente solo un numero limitato di unità visive. In presenza di un campo ottico complesso si attiveranno una serie di strategie dello sguardo finalizzate a ricondurre la complessità a sistemi visivi più semplici. Tali strategie sono state analizzate e teorizzate attraverso le leggi del raggruppamento degli elementi visivi della Gestalt. Osservare sistemi di elementi visivi numerosi, complessi e disorganizzati risulta dunque non semplice, così come l'osservare a lungo delle relazioni spaziali statiche senza perdere interesse. Affinché l'immagine possa restare viva occorre infatti che i rapporti tra gli elementi all'interno della stessa possano mantenere viva l'attenzione di chi percepisce (Massironi 1989 b).

Lo scopo ultimo dell'organizzazione plastica degli elementi visivi è dunque la produzione di un movimento oculare che spinga progressivamente a individuare rapporti spaziali sempre nuovi, così che l'esperienza percettiva possa prolungarsi nel tempo mantenendo viva l'attenzione dell'osservatore sull'immagine prodotta sino a concludersi quando l'esperienza compie la sua più piena saturazione spaziale.

L'organizzazione degli elementi grafici si traduce infatti, attraverso l'atto percettivo, in un movimento di tipo oculare. Tale movimento neuro-muscolare consuma energie nervose che rendono indispensabili anche spazi di pausa e di riposo, affinché l'esperienza percettiva possa poi proseguire. La relazione e l'alternanza di attività e riposo genera un ritmo percettivo. Per dilatare il campo e il tempo dell'attenzione la rappresentazione deve avere una struttura organizzativa articolata ritmicamente. L'organizzazione ritmica, benché sia una condizione essenziale per trattenere l'attenzione prolungando così i limiti di vita dell'immagine, non è però di tutto sufficiente da sola ad assicurare la massima durata di attenzione. Un modello ritmico possiede una regolarità che può anche divenire monotonia. L'occhio e la mente devono essere dunque nutriti con stimoli visivi disegnati così da guidare la percezione in un percorso predefinito che possa prolungare i tempi di attenzione e non stancare lo sguardo.

4. RAPPRESENTAZIONE GRAFICA - PERCEZIONE VISIVA

Rappresentare graficamente vuol dire trasmettere messaggi attraverso il canale visivo facendo uso di immagini e parole (Kroeger 2008), considerando queste ultime non per il loro significato ma per il loro significante e dunque il loro essere esse stesse in grado di essere lette come mero segno grafico. Attraverso la rappresentazione grafica si costruiscono prodotti grafici, capaci di mettere in relazione insieme disegni di segni grafici in grado di acquisire così particolari significati.

Dalla percezione visiva e dai suoi meccanismi derivano le strategie della rappresentazione grafica che permettono di utilizzare i meccanismi percettivi anche per codificare adeguatamente i messaggi (Massironi 1989 a). Noti i percorsi di decodificazione, è possibile infatti individuare quelle che sono le strategie di codificazione di tali segni per la trasmissione dei messaggi attraverso il canale visivo.

Come già detto, l'immagine si origina dall'energia luminosa che fluisce attraverso l'occhio dell'osservatore sino al suo sistema nervoso, ricreando le sensazioni di luce e colore attraverso la percezione delle qualità ottiche. La demarcazione geometrica generata da queste qualità costituisce la base fisica per la percezione delle configurazioni spaziali. Le demarcazioni geometriche percepite danno così vita agli elementi del linguaggio grafico. Combinando gli elementi primari, che possiamo paragonare all'alfabeto di una lingua, si realizzano quelle che si possono definire elementi secondari, le parole del linguaggio grafico. Le infinite composizioni dell'unione di queste ultime danno vita alle rappresentazioni che sono il corrispettivo delle frasi di una lingua e che consentono di comunicare messaggi anche complessi (Dondis 1973).

Se è vero che la percezione visiva parte dall'unitarietà del tutto per poi solo in un secondo momento scomporsi in parti e relazioni elementari, la rappresentazione grafica in quanto atto di codifica non può che effettuare il percorso inverso e costruirsi attraverso la composizione e la relazione della parti elementari in un tutto unitario. Così il percorso esplorativo della rappresentazione grafica non può che partire dagli elementi fondamentali da cui si originano elementi più complessi. Punto, linea, piano della rappresentazione in cui gli elementi grafici vengono a comporsi costituiscono gli elementi geometrici primari della rappresentazione grafica (Kandinsky 1999).

L'impronta di uno strumento adatto allo scopo e manovrato dall'uomo lasciata su una superficie qualsiasi genera l'unità ottica elementare, l'elemento primario della rappresentazione grafica: il punto. Il punto è la più piccola unità percettiva che il nostro occhio può cogliere. Coerentemente con i principi della geometria piana, una sequenza di più punti definisce poi la linea, ottenuta dalla traccia di uno strumento sul piano della rappresentazione. Quando la linea si muove liberamente nello spazio racchiudendo e separando il piano della rappresentazione in due parti definisce un contorno

(Arnheim 2000) che suddivide il piano della rappresentazione in due superfici, una figura e uno sfondo. Quanto maggiori sono la varietà e la distinzione tra figura e sfondo, e dunque il contrasto tra le loro qualità, tanto più sono visibili le forme così definite. La percezione e la rappresentazione di una qualunque immagine si fonda su questo dualismo dinamico.

Combinando questi elementi primari, che possiamo paragonare all'alfabeto di una lingua - il linguaggio grafico - si realizzano dunque quelle che si possono chiamare le parole di tale linguaggio: superfici, forme, sfondo e figura, tessiture. Le infinite composizioni di questi elementi danno vita poi alle immagini che sono il corrispettivo delle frasi di una lingua e che, per mezzo delle regole e dei principi di quella che possiamo definire una grammatica visiva (Kress, van Leeuwen 2001), consentono di comunicare messaggi anche complessi. Punti e linee possono poi combinarsi tra loro formando motivi grafici capaci di distinguere e caratterizzare le superfici e i diversi effetti percettivi. Sono le textures o tessiture (Massironi 1989 a).

Manipolando i vari elementi - punti, linee, contorni, forme, superfici - variandone i caratteri e le relazioni - posizione, proporzione, colore, valore, tessitura... - si raggiunge lo stesso risultato che si ottiene componendo le lettere dell'alfabeto in innumerevoli combinazioni per formare parole che esprimono significati. Allo stesso modo si possono comporre in innumerevoli combinazioni gli elementi grafici così che ogni particolare rapporto che si genera tra loro sia in grado di indurre una diversa sensazione spaziale.

Come già precedentemente illustrato, quando si osserva un'opera, sia essa un'architettura o una semplice immagine, noi la percepiamo per prima cosa nel suo complesso, come unità. Sebbene i segni del linguaggio grafico siano elementi discreti, ciascuno dei quali dotato di significante e di significato proprio l'interpretazione dei significati avviene sulla base della loro composizione unitaria piuttosto che per singoli elementi, proprio come avviene anche nel linguaggio verbale.

Gli stimoli visivi vengono spontaneamente analizzati nel loro complesso non come semplice somma delle singole parti e la percezione di ogni parte è influenzata dalle relazioni con altre con cui si relazionano nel piano della rappresentazione. Le singole parti interagiscono tra di loro ed è possibile modificare tali interazioni così da modificare la percezione complessiva. L'immagine ha un'unità organica (Kepes 1986): è cioè un tutto il cui comportamento non è determinato da quello delle sue componenti individuali, ma in cui sono le parti stesse ad essere condizionate dall'intrinseca natura del tutto. Secondo la teoria gestaltica la percezione è un fatto globale che dipende dal contesto prima di essere un processo analitico di dettaglio e il significato di un elemento cambia in relazione al contesto in cui è inserito.

Unitarietà significa coerenza formale tra tutti gli elementi del progetto a cui contribuiscono la geometria, l'armonia, la proporzione, l'equilibrio dei diversi elementi che la compongono (Elam 2001). Già Cartesio evidenziava come nelle opere composte di diverse parti e realizzate da mani di diversi

artefici ci sia meno perfezione che non in quelle alle quali ha lavorato uno solo. Tutti gli elementi devono apparire come se appartenessero ad un progetto unitario e non come inseriti casualmente. Per ottenere unitarietà nella rappresentazione grafica composta per sua natura da elementi eterogenei anche molto differenti, è necessario focalizzare l'attenzione all'intero disegno quanto e più che ai singoli elementi che lo compongono. Tutte le scelte e le relazioni che si creano tra le forme devono essere finalizzate a creare unitarietà tra le singole parti attraverso il ricorso a strategie quali la prossimità, la similarità, la ripetizione e la variazione, la continuità; strategie che non a caso ricalcano le leggi della forma già illustrate nel percorso di decodifica dell'immagine attraverso la percezione visiva (White 2002). L'unitarietà infatti può ottenersi attraverso la prossimità in quanto gli elementi che sono posizionati vicini vengono percepiti come in relazione tra loro. Viceversa, più sono lontani e più vengono visti come tra loro distanti anche concettualmente. L'unitarietà può ottenersi anche attraverso l'uso di similitudini visive, sia nella struttura del disegno complessivo che nei singoli elementi che lo compongono. La similarità può essere ad esempio ottenuta attraverso l'uso del colore, delle forme, delle dimensioni, delle posizioni, degli allineamenti o delle textures. Oppure, ancora, l'unitarietà può essere ottenuta mediante l'uso della ripetizione, che può anch'essa essere ottenuta agendo sulle posizioni, sulle dimensioni, sul colore, sull'uso delle regole, degli sfondi e dei riquadri.

La ripetizione produce ritmo. Il ritmo può essere generato attraverso il regolare alternarsi o l'ordinata ripetizione di figure, posizioni, distanze, angoli, curve, direzioni, intervalli, pieni e vuoti. Gli spazi bianchi, vuoti, devono essere considerati come elementi della rappresentazione grafica, alla stessa stregua degli spazi pieni. Essi hanno la funzione di costruire, suggerire e guidare il percorso dello sguardo dell'osservatore (de Sausmarez 1974).

La rappresentazione grafica è un'arte spaziale che presuppone l'organizzazione di elementi nello spazio, un'articolazione spaziale di pieni e di vuoti nello spazio. Vuoto e pieno sono gli elementi fondanti della rappresentazione grafica. Il modo migliore di focalizzare l'attenzione su un elemento è rendere vuoto lo spazio circostante. Il disegno del vuoto permette di disegnare gli spazi pieni focalizzando l'attenzione dell'osservatore su alcune parti del piano e invitando lo sguardo a leggere la rappresentazione secondo percorsi predefiniti. L'occhio segue infatti un particolare percorso; la sensazione cinetica del movimento dell'occhio fa della percezione un'esperienza dinamica che si concretizza anche nelle direzioni del flusso visivo sul piano della rappresentazione.

La lettura del progetto deve avvenire seguendo un ordine coerente con il significato dello stesso progetto. L'osservatore deve trovare un punto di accesso. Ogni progetto dovrebbe avere un elemento visivo primario, un punto focale che possa dominare lo spazio disegnato. L'osservatore che trova un punto di partenza nella lettura del progetto viene facilmente guidato verso gli altri livelli informativi. Si possono organiz-

zare diversi livelli di lettura dell'immagine stabilendo delle gerarchie attraverso la definizione di particolari rapporti di dominanza che possono essere ottenuti creando differenze di scala, o attraverso il posizionamento, il colore, lo stile o la forma. La mancanza di dominanza in un gruppo di elementi a cui si dà lo stesso peso crea competizione tra loro.

L'equilibrio complessivo si ottiene quando gli elementi che si compongono sono numericamente consistenti. La composizione manca di gerarchia e di contrasto. L'effetto generale appare come un rumore di fondo, una tessitura uniforme e omogenea che fa della composizione un pieno continuo e costante.

Il movimento oculare non è basato solo sulla percezione degli elementi esistenti, linee, contorni delle figure, ma anche sui contorni latenti degli intervalli fra queste figure. Una sorta di completamento psicologico degli intervalli ottici supplirà con linee latenti capaci di rivestire lo stesso ruolo organizzativo nelle linee vere e proprie. In accordo con la legge di chiusura, intervalli di valori e colori possono emergere in forme, intervalli di linee in figure, intervalli di punti in linee, generando nuove figure con nuovi contorni cinetici (Kanizsa 1980).

5. EDUCARE LO SGUARDO PER MIGLIORARE L'ESPRESSIONE GRAFICA.

Conoscere i meccanismi della percezione visiva, le strategie dello sguardo, consente di progettare consapevolmente la rappresentazione grafica così da guidarne intenzionalmente la percezione e rendere la comunicazione visiva efficace. La grafica si è evoluta senza la riflessione teorica che ha caratterizzato altri ambiti disciplinari e in maniera piuttosto frammentata indagando particolari campi di applicazione più sotto l'aspetto delle pratiche che della riflessione teorica e critica (Frascara 1988).

I metodi, le tecniche e gli strumenti della rappresentazione grafica possono favorire un approccio scientifico ai processi di codifica e decodifica dei messaggi visivi così da poterli sia scrivere efficacemente che leggere correttamente favorendo realmente la comunicazione tra individui a prescindere dalla loro provenienza, cultura e identità.

Prima di cominciare a usare il linguaggio visuale per comunicare un messaggio, è necessario dunque capire come si creano le sensazioni che si formano sul piano della rappresentazione, ovvero quello spazio in cui gli elementi grafici selezionati per comunicare il messaggio entrano in relazione. Per poter sviluppare le capacità di espressione visuale bisogna immagazzinare esperienze visive, apprendendo così prima le basi del linguaggio visuale per poi poter acquisire la padronanza della rappresentazione grafica. Bisogna imparare a vedere come bisogna imparare a parlare (Tagliagambe 1998).

“Chi osserva qualcosa potendo contare sulla disponibilità di “tante esperienze passate” e di una notevole quantità di “esperienze possibili il cui risultato è noto in anticipo” riuscirà a “vedere”, in una stessa

situazione, molte più cose di chi ne è sprovvisto. Soprattutto riuscirà a valutare un numero enormemente maggiore di soluzioni possibili di un problema e a far filtrare nel dominio della conoscenza soltanto quelle interessanti e pertinenti, scegliendo i fatti e i dati che meglio contribuiscono alla soluzione.” (Tagliagambe 1998)

La cosa più importante nella produzione delle idee è l’addestramento della mente. Le idee altro non sono che combinazioni inedite di elementi noti. La capacità di trasferire elementi preesistenti entro nuove combinazioni dipende in gran parte dalla capacità di stabilire relazioni: un’abitudine mentale che può essere coltivata con l’esercizio (Young 2003; Boncinelli 2008; Johnson 2011).

Così come per governare il linguaggio verbale è necessario allenare l’ascolto e la scrittura, così per governare il linguaggio grafico al fine di utilizzarlo nella comunicazione visiva è necessario educare lo sguardo ed esercitare l’espressione grafica. Il depotenziamento della sfera grafico-visiva è sintomatica - e allo stesso tempo è conseguenza - di un impoverimento delle esperienze visive e delle capacità immaginative. Difficoltà espressive, diminuzione delle capacità percettive e immaginative sono alla base dell’indebolimento delle capacità creative e progettuali, dove per progetto è da intendersi non solo il progetto del mondo esterno ma anche, e soprattutto, il progetto del sé.

BIBLIOGRAFIA

- Arnheim R. (2000), *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano.
- Barnard M. (2005), *Graphic Design as Communication*, Routledge, London.
- Bertoline G.R. (1998), “Visual Science: An Emerging Discipline”. In *Journal for Geometry and Graphics*, vol.2, n.2.
- Boncinelli E., (2008) *Come nascono le idee*, Laterza, Roma-Bari
- Cicalò E. (2010), *Immagini di progetto. La rappresentazione del progetto e il progetto della rappresentazione*, FrancoAngeli, Milano
- Cicalò E., “Progetto, Ricerca, Didattica”. In E. Cicalò *Progetto, Ricerca, Didattica, L’esperienza decennale di una nuova scuola di architettura*, FrancoAngeli, Milano.
- De Fiore G. (1967), “Grafica”, in *Dizionario del disegno*, La Scuola Editrice, Brescia.
- Descartes R. (1998), *Discorso sul metodo*, Laterza, Roma-Bari.
- Docci M., Gaiani M., Maestri D., *Scienza del disegno*, CittàStudi, Novara.
- Dondis A.D. (1973), *A Primer of Visual Literacy*, MIT Press, Massachusetts.
- Eco U. (1993), *La ricerca della lingua perfetta nella cultura Europea*, Laterza, Roma-Bari.
- Elam K. (2001), *Geometry of Design*, Princeton Architectural Press, New York.
- Frascara J. (1988), “Graphic Design: Fine Art or Social Science?”. In *Design Issues*, Vol. 5 n. 1.
- Horn R.E. (1998), *Visual Language: Global Communication for the 21st Century*, Macro VU
- Johnson S. (2011), *Where good ideas come from*, Penguin Group.
- Kandinsky W. (1999), *Punto linea superficie*, Adelphi, Milano.
- Kanizsa G. (1980), *Grammatica del vedere*, Il Mulino, Bologna.
- Kepes G. (1986), *Il linguaggio della visione*, Dedalo, Bari.
- Kress G, van Leeuwen T. (2001), *Reading Images. The Grammar of Visual Design*, Routledge, London.
- Massironi M. (1989 a), *Vedere con il disegno*, Muzzio, Padova.
- Massironi M, (1989 b), *Comunicare con le immagini. Introduzione alla geometria delle apparenze*, Il Mulino Bologna.
- Massironi (1998), *Fenomenologia della percezione visiva*, Il Mulino, Bologna.
- Rand P. (2000), *A designer’s art*, Yale University Press, New York.
- de Saumarez M. (1974), *Basic design: the dynamics of visual form*, Studio Vista, London.
- Tagliagambe S. (2005), *Le due vie della percezione e l’epistemologia del progetto*, FrancoAngeli, Milano.
- Young J.B. (2003), *A technique for producing ideas*, McGraw-Hill.
- White A.W. (2002), *The Elements of Graphic Design*, Alworth Press, New York.

Dall'Orbis Pictus al silent book: l'illustrazione nel libro per ragazzi. Cenni storici e considerazioni psico-pedagogiche

CLAUDIA CAMICIA

Studiosa di letteratura giovanile, Presidente del Gruppo di Servizio per la Letteratura Giovanile

Per ogni fanciullo il libro è un oggetto unitario, formato da contenuto e aspetto estetico, senza preferenze tra i due. Ogni sua componente è legata in un *unicum* e serve a creare l'esperienza della lettura. "La comprensione del suo "contenuto" è solo uno dei molti aspetti di tale esperienza, e da essa indivisibile dal punto di vista sia cognitivo sia esistenziale."¹

La scrittura e l'illustrazione possono diventare alleati per creare un libro adatto all'età del giovane lettore e far aprire la sua mente all'imprevedibile, all'immaginazione, alle emozioni. L'interpretazione delle parole e l'acquisizione degli aspetti iconografici aiutano a generare il piacere della lettura come espressamente dichiarato da alcuni noti scrittori, da R. Kipling a I. Calvino, da W. Benjamin a A. Faeti. L'illustrazione non è solo immagine, trasmette pensieri e riflessioni, sollecita domande, risponde a interrogativi che scaturiscono dalla nostra immaginazione. Rappresenta un mondo fantastico o riproduce la realtà empirica? Quando riesce a trasportare il lettore in mondi altri, forse ancora mai vagheggiati ma possibili per la fantasia? Quando le è permesso di sviluppare in parallelo una storia, in modo autonomo, affiancando le parole o affrancandosi dalla trama?

In epoche passate i critici hanno sostenuto la teoria che

l'immagine impediva al lettore bambino di acquisire dimestichezza con la lettura, lo disabitua ad apprendere la tecnica di lettura e ne condizionava l'immaginazione.

Il codice iconico è oggi riconosciuto come un linguaggio autonomo capace di veicolare contenuti e messaggi. Anche nelle più recenti "Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo dell'istruzione"² si precisa che il bambino deve alla fine del percorso formativo, avere acquisito la capacità "di esprimersi e comunicare sperimentando attivamente le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo e audiovisivo; di leggere e interpretare in modo critico e attivo i linguaggi delle immagini e quelli multimediali".



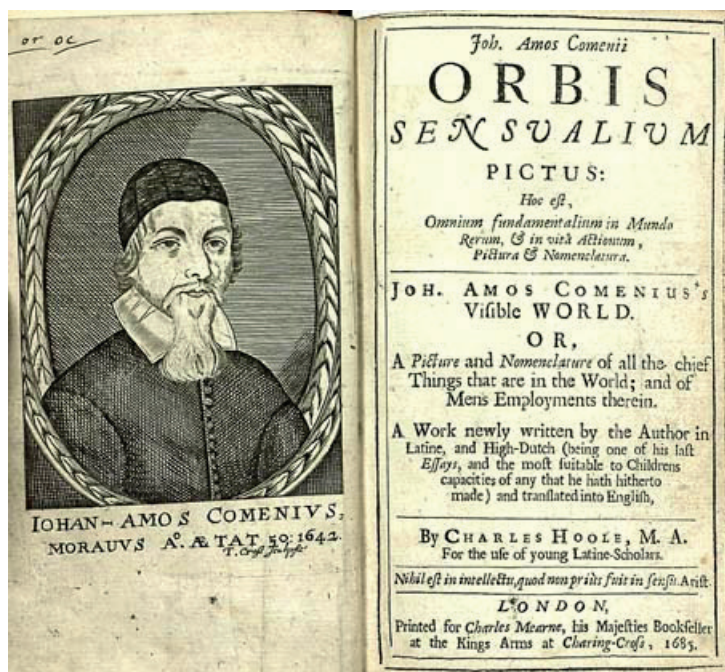
LA COMUNICAZIONE
ATTRAVERSO
L'IMMAGINE: CENNI
STORICI

Fin dagli albori dell'umanità la comunicazione si è espressa in forma orale e gestuale, si è ampliata ai codici grafici prima per riprodurre oggetti e successivamente per esprimere pensieri. Dalla comunicazione grafica derivano alcune significative conseguenze: la

trasmissione nel tempo, la visibilità diffusa, la conoscenza dell'esperienza, l'assimilazione di usi e costumi. Con l'invenzione della scrittura si passa da un'oralità primaria ad una secondaria che permette lo sviluppo della civiltà e di tramandare la memoria non solo attraverso la narrazione ma anche

¹ G. Zoboli, *La voce del libro*, in *Immagine e parola*, Hamelin n. 20, Donzelli Editore, Roma 2008, p. 26.

² www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf 2012

Fig.1 - G. Comenio, *Orbis Sensualium Pictus*Fig. 2 - C. Collodi, *Giannettino*

tramite la documentazione.

Nel secolo XV la stampa a caratteri mobili permette la divulgazione di più testi, tra questi alcuni sono di letteratura popolare anche se la loro diffusione non è alta perché permangono sia i prezzi proibitivi sia l'analfabetismo dei ceti sociali più svantaggiati. Le caratteristiche del libro sono di solidità e serietà, gli editori per economizzare preferiscono caratteri di stampa piccoli ma ciò non facilita la lettura dei bambini, inoltre mancano quasi completamente le illustra-

zioni, così "la veste editoriale non svolgeva un ruolo primario, per motivi sia tecnici sia pedagogici"³

Anche gli argomenti erano esplicitamente didattici ma con la pubblicazione del primo "sussidiario" moderno - l'*Orbis Sensualium Pictus* di G. Comenio nel 1658 (Fig. 1) - si offre ai bambini la possibilità di studiare e conoscere il mondo che li circonda anche con l'ausilio di belle e accurate immagini. La pedagogia di Comenio prevedeva l'affiancamento di illustrazioni al testo, per rendere più interessante la lettura e aiutare la comprensione dei contenuti. La lettura risultava molto gradevole e altrettanto l'apprendimento attivo.

L'iniziativa editoriale di Comenio ebbe successo ma per la maggioranza degli editori, assodata solo la validità dei contenuti, non si badava all'inadeguatezza dei caratteri a stampa né dello stile, non si migliorava l'aspetto estetico dei volumi, si continuava bensì a ribadire che i libri per l'infanzia dovevano rispondere a degli intenti pedagogici e didattici.

Nel 1700 l'immagine riempiva la pagina e si preferiva quella scientifica e divulgativa perché rispondeva al dominio della scienza e della ragione sulle materie umanistiche; già nell'Ottocento però si assiste ad un cambio radicale di impostazione che tende a raffigurare gli aspetti popolari accanto alle emozioni proprie del Romanticismo mentre si continua a proporre nei quotidiani la caricatura satirica.

Fino a questo momento nessun artista né editore aveva fatto caso a distinguere le illustrazioni per adulti e per bambini. Ricordiamo che l'infanzia nell'antichità non era considerata come una delicata fase della crescita, con le sue prerogative e le sue esigenze, solo dall'Ottocento le venne attribuita una particolare importanza per la formazione dell'individuo.

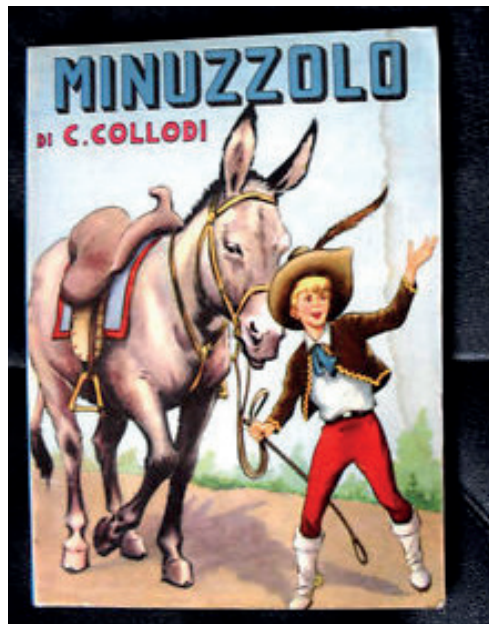
Nell'Ottocento in Italia l'arte "muracciolaia" era un'arte popolare, spesso affidata a bravi esecutori perfino analfabeti, che evidenziava le emozioni forti, i momenti salienti di un'azione per catturare l'attenzione del lettore, anche bambino. Per lo più si trattava di disegni per lunari, calendari, libretti e fogli volanti che venivano venduti nelle sagre di paese, appesi appunto ai muraccioli e ai carretti ambulanti. Con l'unità d'Italia lo Stato si impegnava a debellare l'analfabetismo e a promuovere la scuola, si divulgano i nuovi sussidiari ma anche altri testi adatti alla formazione di base dei futuri italiani.

Il primo libro di testo per la scuola elementare fu *Il Giannettino*, pubblicato nel 1837 a firma di L. Parravicini: il volume non era davvero adatto alla lettura dei bambini perché non conteneva illustrazioni, la pagina era fitta di righe a caratteri piccoli che non ne facilitavano la lettura, inoltre era pieno di insegnamenti morali. Alcuni decenni dopo, nel 1887, C. Collodi riceve l'incarico di scriverne uno simile, nasce così *Il Giannettino*, (Fig. 2) che ricalca quello precedente ma ha due novità importanti che lo fecero apprezzare di più dai bambi-

3 G. Marrone, *Storia e generi della letteratura per l'infanzia*, Armando Editore, Roma 2005, p. 25.

ni: una scenetta narrativa divertente che introduceva ogni argomento e la presenza di illustrazioni dell'abile matita di E. Mazzanti, uno dei fuoriclasse dell'illustrazione italiana dell'epoca. *Il Minuzzolo*, (Fig. 3) sempre a firma di Collodi, lo seguì alcuni anni dopo con la stessa impostazione. Da notare che gli occhi dei critici si fermarono sullo stile di Collodi e sulla sua maniera di divertire i lettori ("distraindo dall'utile") e non sulle illustrazioni che invece ritraevano le scene più avventurose, vivaci, quasi antipedagogiche. Questo libro piacque molto ai giovani lettori che non erano investiti solo da rigidi morali insegnamenti ma erano conquistati dal tono divertente e gaio. Il romanzo di formazione *tout court* è *Cuore* (1887) di E. De Amicis che introduce il filone del romanzo civile pedagogico illustrato da tre insigni illustratori A. Ferraguti, E. Nardi, A. G. Sartorio. Vediamo in sintesi la differenza dei tre: Ferraguti è realistico, Nardi risulta trasgressivo ed esagerato ma anche ironico, Sartorio esalta i passaggi più malinconici e sentimentali. Le loro prove artistiche costituiscono per ogni bambino un momento iniziatico all'estetica, le loro composizioni diventano quadri familiari per il loro sguardo inesperto e pietre miliari per la storia dell'illustrazione italiana.

Finalmente dal 1875 vengono immesse sul mercato editoriale anche le fiabe francesi (tradotte da Collodi) e illustrate da E. Mazzanti per la gioia dei bambini. Nei primi del Novecento troviamo abili illustratori anche dei cicli salgariani, con un'ottima presa sull'immaginazione del lettore grazie

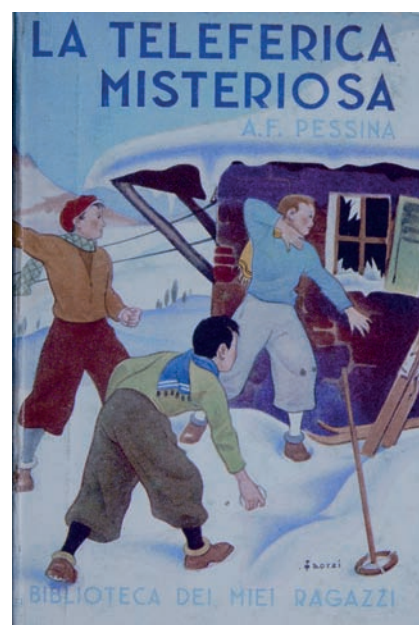
Fig. 3 - C. Collodi, *Minuzzolo*

all'autenticità del gesto, riprodotta sulla base di fotografie. Questa "letteratura per immagini" stimola un approccio più personale al libro, incoraggia la lettura individuale (anche senza capire le parole) e apre nuovi accessi al piacere della lettura.

Un altro fenomeno che riguarda il nuovo interesse verso la fascia di lettori giovanissimi, è rappresentato dalla nascita dei giornalini che presentano storielle, fumetti, giochi, racconti ben illustrati da diversi professionisti non solo italiani. Questa ricca produzione di stampa periodica per fanciulli divenne formativa sia per i contenuti sia per un'educazione estetica. Ricordiamo *Il Giornalino della Domenica* (1906) e *Il Corriere dei Piccoli* (1908) (Fig. 4) entrambi capostipiti di una cospicua

serie di emuli che fino ad oggi hanno intrattenuto con i bambini un dialogo fecondo e stimolante. Nei giornalini l'illustrazione campeggiava accanto ai fumetti, era curata da artisti espressivi e al passo con le esigenze dei bambini lettori, ricordiamo tra gli altri A. Mussino, A. Rubino, D. Cambelotti, Yambo (E. Novelli) e Sto (S. Tofano), l'inventore dell'elegante Signor Bonaventura.

Un altro esempio di illustrazione adatta all'infanzia si individua nella collana *Biblioteca dei miei ragazzi*, (Fig. 5) edita da Salani dal 1930. Le copertine erano costruite con un'attenzione specifica alla pulizia dell'impaginazione, la cura dell'illustratore riguardava anche la scelta dei vivaci colori sugli sfondi sereni; tutto ciò, unito alla sensibilità espressa dai personaggi, stimolava la dimensione fantastica.

Fig. 4 - *Il Corriere dei Piccoli*Fig. 5 - *La Biblioteca dei miei ragazzi*

Anche il fumetto fin dal suo esordio (si attribuisce a *Yellow Kid* (Fig. 6) firmato da R. F. Outcault nel 1895 in America ma solo come data *post quem*) si distingue per l'impaginazione e la sceneggiatura, spesso entrambe affidate agli illustratori e non agli sceneggiatori. Il lettore deve leggere e guardare, azioni tipiche del fumetto, in modo abbastanza autonomo perché il primo segue la logica della sequenza narrativa mentre il secondo quella plastica dell'immagine. Si amplia lo spessore semantico del testo e si fondono le due interpretazioni – visiva e narrativa – per un risultato che coinvolge. Amato dai bambini, il fumetto fu osteggiato dagli adulti che non ne apprezzarono l'assenza di intenti pedagogici.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale l'illustrazione rimase ancora appiattita verso il realismo, sul figurativo tradizionale, spesso senza espressività anche nei libri scolastici e di lettura, non ci furono molte eccezioni e i prodotti rimasero di livello medio fino agli anni Sessanta. I disegnatori in quelle decadi dimostrano di saper bilanciare il segno figurativo ma non esplicativo per cogliere le atmosfere, comunicare l'epoca in cui le vicende sono ambientate, suscitare risposte profonde nell'animo dei lettori.

È con B. Munari - che vuole liberare gli oggetti dall'idea di scopo e che crea *I prelibri* - e L. Lionni - che pubblica *Piccolo blu e piccolo giallo* (Fig. 7) - che l'illustrazione si apre a nuove forme espressive, al concettualismo e segna un punto di non ritorno per molte scuole dell'avanguardia artistica.



Fig. 7 - Piccolo blu e piccolo giallo



Fig. 6 - Yellow Kid

QUANDO L'ILLUSTRAZIONE
RISPONDE ALLE ESIGENZE DI
UN TESTO?

L'illustrazione per i bambini ha un valore significativo, si propone in modo accessibile a tutti, raggiunge l'effetto del coinvolgimento e dell'empatia assieme e oltre la parola. Un buon libro per bambini, oltre al soggetto e al suo sviluppo logico, nonché agli aspetti linguistici e stilistici, deve avere tra i requisiti di base la veste grafica e le illustrazioni. Entrambi sono elementi costitutivi per renderlo attraente. La copertina colorata stimola la memoria visiva e la curiosità, le illustrazioni favoriscono la comprensione del testo e educano ad un gusto estetico e artistico.

L'illustrazione assolve il compito di chiarire, arricchire e completare il testo, aiuta a comprenderlo meglio e ne favorisce la memorizzazione, sensibilizza il lettore verso le espressioni artistiche e educa alla sensibilità estetica, tocca l'affettività, sollecita l'intelligenza e stimola la fantasia, sviluppa le capacità inferenziali. Come afferma G. Petter "può assolvere a una funzione di attivazione emotiva". L'illustrazione non può essere relegata alla funzione subordinata di supporto all'apprendimento logico-verbale o di mero ornamento al testo.

Al primo impatto il lettore valuta in modo soggettivo se il libro illustrato lo coinvolge e anima le sue emozioni, ma oltre a questo tipo di giudizio istintivo dovrebbe soffermarsi sulle funzioni dell'illustrazione, quella realistica e quella decorativa. La prima rende il testo più completo e chiaro, possiamo pensare quindi al suo impiego in un testo scientifico e divulgativo; l'altra ha lo scopo di rendere il testo più bello, ricco di elementi che possano coinvolgere emotivamente il lettore. Le due funzioni possono coesistere e trovare un equilibrio ma alcune volte per il lettore bambino non è facile valutare il libro giusto per le sue esigenze. La parola "illustrazione" ha una radice ambigua, che richiama il verbo latino *illustris* che significa dar luce, chiarire e quindi si riferisce alla prima funzione ma anche all'espressione ornare, "mettere i lustri", decorare, abbellire e qui è palese il riferimento alla seconda funzione.

In un libro per ragazzi le scelte che deve operare l'illustratore sono complesse perché oltre a queste due funzioni deve interagire anche con i codici iconici posseduti dal bambino, a seconda delle fasce d'età; sappiamo per esempio che i colori preferiti in età prescolastica sono il rosso e il celeste, che il gusto cambia verso una percezione più analitica del dettaglio intorno agli 8 anni.

Capita a volte che l'albo illustrato destinato a bambini di età prescolare sia a volte abbellito da illustrazioni ornamentali e dettagliate che non sono leggibili dallo sguardo del

bambino, o almeno solo parzialmente. Il testo può essere invece apprezzato da lettori di un'età maggiore e addirittura dagli adulti, è questo il caso per esempio di alcuni albi per bambini di 8 - 10 anni illustrati dal celebre R. Innocenti, pensiamo alla sua *Cenerentola* oppure alla *Rosa bianca*. (Fig. 8)

In ultimo l'immagine collocata nel libro per bambini della fascia di scuola primaria riesce a convogliare su di sé l'aggressività scaturita dalla lettura di scene di contenuto drammatico e conflittuale, a svolgere una naturale funzione catarattica di ansie e paure già presenti nel bambino o ingenerate dalla lettura del testo, a far proiettare e identificare il bambino in altri personaggi da cui attingere per la sua formazione, a suscitare atteggiamenti positivi, a allietare e divertire.

ALFABETIZZAZIONE ALLA LETTURA DELLE ILLUSTRAZIONI

Pur se manca un criterio omogeneo per definire un paradigma dei requisiti delle illustrazioni in rapporto alle varie fasce dell'età evolutiva, possiamo convenire che per la prima fanciullezza le figure non devono essere cromaticamente troppo cariche, non devono avere troppi dettagli né essere eccessivamente stilizzate. Come afferma L. Paladin "il soggetto in primo piano, l'azione ben evidente, lo sfondo neutro, l'assenza di secondi e terzi piani, delle profondità, i colori netti, non sfumati e le immagini ben definite, contornate, sono requisiti essenziali per albi destinati alla prima infanzia."⁴

L'illustrazione deve essere concepita come un'espressione dinamica, aperta a diverse interpretazioni e che non si appiattisce a stereotipi visivi: al bando il conformismo quindi ma attenzione a non esagerare con intellettualismi e allegorie artistiche che sfuggirebbero alla mente ancora non educata del bambino. E' auspicabile il ricorso a illustrazioni complesse ma non inquietanti, che facciano scaturire una lettura metaforica che possa rinnovarsi ad ogni rilettura assieme alla rielaborazione cognitiva. Le illustrazioni in bianco e nero sono oggettivamente più intense ma anche più difficili da apprezzare e quindi si rivolgono a lettori più adulti, assieme alle fotografie e alle illustrazioni di tipo scientifico e documentaristico: a questa ampia produzione che si rivolge ai lettori oltre i 12 anni, accostiamo anche la produzione di *graphic novel*. Con questo termine si definisce una storia a fumetti in sé conclusa, con una narrazione ampia anche di respiro socio-culturale adatta a lettori preadolescenti e adolescenti ma apprezzata molto spesso dagli adulti. Fu W. Eisner a definire così il "romanzo per immagini" in cui il fumetto diventava strumento per raccontare, con un percorso di lettura guidata che verrà ripreso da altri autori come S. Toppi in Italia e A. Spiegelman in Germania. Spiegelman concepì il romanzo *Maus* senza elementi visivi spettacolari per consegnare al lettore un'opera da leggere, guardandola su due piani paralleli, perfettamente omogenei: *Maus* è stato il capostipite di una

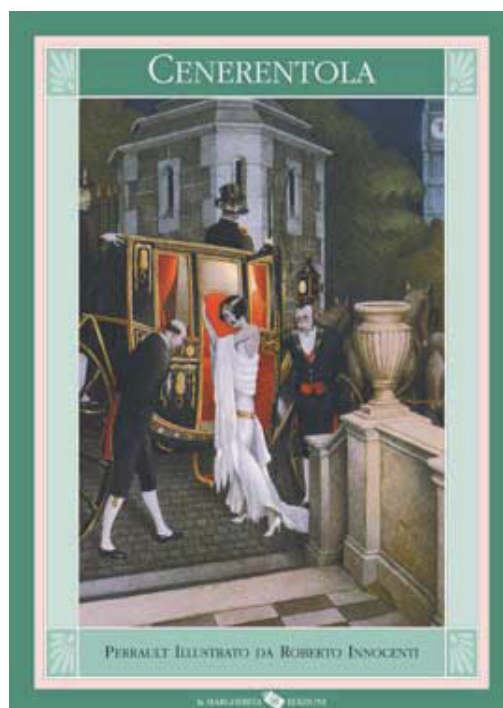


Fig. 8 - Cenerentola

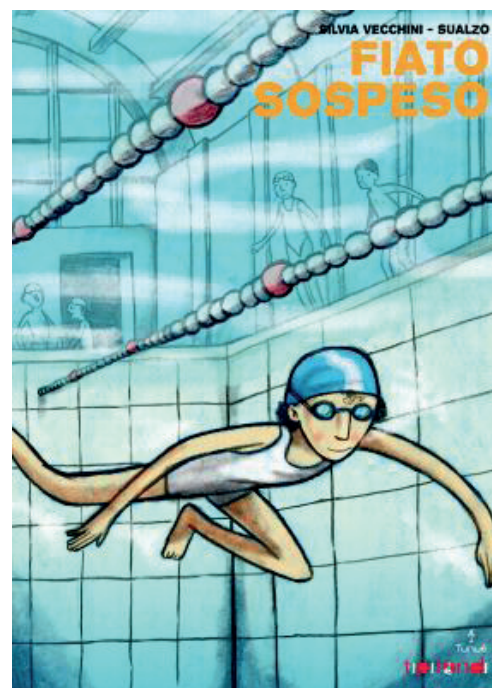


Fig. 9 - Fiato sospeso

prolifica serie di *graphic novel* moderne.

Da ricordare *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret*, creato da B. Selznick, in cui molte pagine di formato quadrato sono interamente illustrate a carboncino, con una bicomia calda e avvolgente capace di conquistare lo sguardo, e far dimenticare che il testo ricomparirà a breve. Oppure racconta di storie adatte ad adolescenti in cui la composizione grafica e l'inserimento del testo appagano sia l'occhio sia la mente per un connubio che irretisce il cuore, è il caso di *Fiato sospeso* di S. Vecchini e Sualzo (Fig 9).

⁴ In R. Valentino Merletti - L. Paladin, *Libro fammi grande*, Idest, Campi Bisenzio 2012.



Fig. 10 - L'onda di S. Lee

Come aiutarsi nell'iperproduzione di questi ultimi anni? Diamo dei cenni orientativi al lettore e all'acquirente per trovare la rotta verso i libri di qualità. Non bisogna cercare a tutti i costi l'originalità delle storie poiché alcuni elementi delle trame potrebbero anche rintracciarsi in testi del passato, bensì l'universalità ossia quegli elementi che sono riconosciuti da tutti. La paura, l'amore, il coraggio sono alcuni approcci con cui interpretare i fatti della vita; l'autore e l'illustratore devono sapere far emergere le emozioni e le aspirazioni del giovanissimo lettore e cercare di soddisfare i suoi bisogni, anche inconsapevoli, che nascono dalle esigenze dell'età evolutiva. Il testo deve avere un periodare chiaro, non chiuso ma che lasci libero il lettore di inferire, un lessico ricco ma adatto all'età e degli elementi linguistici e logici che lo impegnino a seguire la trama, a elaborare un pensiero critico, a indovinare e interpretare. La stessa complessità si deve creare con l'immagine, con la scelta iconica, con la ricerca espressiva e stilistica. In un albo per bambini di età inferiore a 3 anni, oltre al contatto materico che potrà stimolare il rapporto sensoriale con il libro, bisogna ricercare la qualità artistica che si esprime nell'esecuzione tecnica, a volte tradizionale a volte più all'avanguardia. Per i bambini sono pubblicati libri di spugna, di resina, di stoffa, di forme particolari che ricordano oggetti o luoghi (pesci, castelli, treni ecc.) questo li stimola a fare amicizia con il libro, oggetto di gioco e divertimento. Per i bambini della fascia d'età di scuola primaria l'illustratore dovrà mantenere la consapevolezza del destinatario del libro, o meglio dell'interlocutore, e mantenere la narratività e l'equilibrio compositivo adatto all'età. Si producono molti albi illustrati che virano verso il simbolismo, l'onirico, l'astratto, il surrealismo e ingenerano delle perplessità nel bambino ma soprattutto nell'adulto educatore che li ritiene una forzatura dell'educazione estetica. Anche i temi alcune volte possono

apparire troppo complessi per la giovane mente (temi quali l'handicap, la morte, l'obesità) e se ne consiglia una lettura guidata con un adulto referente. Bisogna sottolineare che l'illustrazione è arte applicata ad un testo, non assoluta. Per questo nel valutare un albo illustrato per la fascia d'età della scuola primaria bisogna analizzare se siamo in presenza di uno stile, se l'illustratore è capace di trasmettere emozioni, se si avvale del gioco di rimandi tra immagine e parola, tra immagine e iconografia acquisita, tra immagine e simboli. Il *picture book* ha un suo ritmo narrativo, determinato in fase di progettazione, basato sulla pagina e sull'ordine dato alla loro successione da cui derivano i diversi progetti editoriali che si trovano nel mercato editoriale internazionale.

Un *silent book* è un libro composto esclusivamente da pagine illustrate senza nessuna parola. Ne citiamo alcuni di livello molto elevato: *Solo tu mi vedi*, di C. Sabrià e M. Piérola; *Chiuso per ferie*, M. Celia; *L'onda* di S. Lee; *Il palloncino rosso* di I. Mari.

Il bambino si sorprende a non trovare una trama da leggere o farsi leggere ma appena capisce che è lui il protagonista, l'inventore della storia, si lascia coinvolgere totalmente con una passione che contagia anche gli adulti. L'albo così concepito possiede degli elementi costanti: poeticità della trama o umorismo della situazione, dettagli da scoprire nelle tavole per arricchire la trama elementare che il lettore individua a prima vista così da poter sviluppare anche un secondo livello di approfondimento in una fase successiva, personaggi ben delineati e riconducibili al mondo dell'infanzia o a quello del mondo animale, impaginazione chiara e ariosa per far apprezzare i luoghi e le ambientazioni. Il *silent book* è il miglior mezzo per superare le barriere linguistiche perché permette a bambini di qualsiasi nazionalità e con diverse competenze linguistiche di elaborare una trama, proporla a

sé stesso o agli altri senza vincoli di contenuti. Dopo la lettura - invenzione della trama ogni bambino si sente gratificato perché ha arricchito con la propria fantasia quel sottile filo narrativo che ha individuato nelle pagine. Il lettore memorizza con facilità la grammatica del *silent book* per applicarla nel futuro ad un nuovo albo, anche a quelli con le parole, perché questa relazione ha dischiuso nuove prospettive per interagire meglio anche con altri testi.⁵

CONCLUSIONE

“Il carattere e la pagina chiedono di essere ammirati - cioè guardati - e in ciò niente di male se non fosse che guardare e leggere sono due azioni piuttosto diverse, anzi in contraddizione. Siamo legati a quello che leggiamo da un movimento ritmico. Per guardare le cose, o le liberiamo lasciandole vagare, oppure le blocchiamo nel loro movimento. Guardando, tratteniamo il respiro oppure nel peggiore dei casi ansimiamo. Leggendo invece respiriamo.”⁶

La situazione odierna vede l'incontro armonioso tra immagine e parola, in progetti editoriali ben confezionati e proposti con l'intento di divertire e far crescere il giovane lettore. La qualità deve sempre essere l'obiettivo principale e per aiutare il lettore a scegliere con consapevolezza, sono oggi presenti sul mercato editoriale e in quello digitale molti strumenti di aggiornamento: blog di specialisti, riviste settoriali, pubblicazioni monografiche e cataloghi ragionati. Le biblioteche sono dotate di sezioni dedicate all'editoria per ragazzi e spesso hanno anche un'emeroteca fornita, entrambi luoghi da frequentare assiduamente sia con i piccoli sia come adulti in cerca di idee. Auspichiamo sempre che un libro ci commuova, ci faccia sorridere, ci coinvolga e stimoli la nostra intelligenza: fin da piccolissimi, con il tramite della voce di una persona cara, e poi crescendo durante la lettura autonoma e solitaria. Potremo arrivare a dire con convinzione che le nostre letture fanno parte della nostra formazione umana e si sono riverberate nelle relazioni con gli altri e nella costruzione della nostra armonia personale.

BIBLIOGRAFIA

Testi di riferimento

- M. Celia, *Chiuso per ferie*, Topipittori, Roma 2006.
C. Collodi, *Il Giannettino*, Paggi, Firenze 1877.
C. Collodi, *Il Minuzzolo*, Paggi, Firenze 1878.
G. Comenio, *Orbis Sensualium Pictus*, 1658.
E. De Amicis, *Cuore*, Editore Treves, Milano 1887.
R. Innocenti, *La Rosa Bianca*, La Margherita Edizioni, Cornaredo (MI) 2005.
R. Innocenti, *Cenerentola*, La Margherita Edizioni, Cor-

naredo (MI) 2007.

- S. Lee, *L'onda*, Corraini, Mantova 2008.
L. Lionni, *Piccolo blu e piccolo giallo*, Emme Edizioni, Trieste 1959. (Ristampa dell'editore Babalibri del 1998).
I. Mari, *Il palloncino rosso*, Babalibri, Milano 2004.
B. Munari, *I prelibri*, Danese Edizioni, 1980. (Ristampa dell'editore Corraini del 2002).
L. Parravicini, *Il Giannetto*, Tipografia Pietro Ostinelli, Como 1837.
C. Sabrià e M. Piérola, *Solo tu mi vedi*, Lapis Roma 2004.
B. Selznick, *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret*, Mondadori, Milano 2007.
A. Spiegelmann, *Maus*, Rizzoli, Milano 1989.
S. Vecchini, Salzo, *Fiato sospeso*, Tunuè, Latina 2012.

Saggi

- AA. VV., *Immagine e Parola, Storie, figure, pedagogia*, Hamelin, n. 20, Bologna 2008.
AA. VV., a cura di Biblioteca Sala Borsa, *Albi illustrati per bambini, guida alle edizioni italiane 2003 - 2007*, Bologna 2008.
AA.VV. a cura di Hamelin Associazione, *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*, Donzelli Editore, Roma 2012.
D. Barbieri, *Guardare e leggere*, Carocci Editore, Roma 2011.
I. Calvino, *Lezioni americane*, Garzanti, Milano 2008.
M. Campagnaro - M. Dallari, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure*, Erickson, Trento 2013.
W. Chappell, R. Bringhurst, *Breve storia della parola stampata*, Sylvestre Bonnard, Milano 2004.
E. Detti, *Senza parole*, Valore Scuola Cooperativa, Roma 2002.
E. Detti, *Piccoli lettori crescono*, Erickson, Trento 2012.
A. Faeti, *Guardare le figure*, Donzelli Editore, Roma 2011.
G. Marrone, *Storia e generi della letteratura per l'infanzia*, Armando Editore, Roma 2005.
A. Nobile, D. Giancane, C. Marini, *Letteratura per l'infanzia e l'adolescenza*, La Scuola, Brescia 2011.
A. Nobile, *Letteratura giovanile*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.
G. Petter, *Psicologia e scuola primaria*, Giunti, Firenze, 1987.
M. Terrusi, *Albi illustrati*, Carocci editore, Roma 2002.
R. Valentino Merletti - L. Paladin, *Libro fammi grande*, Idest, Campi Bisenzio 2012.
J. Zipes, *La fiaba irresistibile*, Donzelli, Roma 2012.
www.raccontareancora.org
www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni_nazionali/indicazioni_nazionali_infanzia_primo_ciclo.pdf 2012

⁵ Il Silent Book Contest si tiene ogni anno presso la Fiera internazionale del libro per ragazzi di Bologna e annovera i migliori esempi, per un aggiornamento si può consultare il sito www.bolognachildrensbookfair.com

⁶ Chappell, Bringhurst, *Breve storia della parola stampata*, Sylvestre Bonnard, Milano 2004, p. 194.

Il volto e l'anima delle macchine nella letteratura inglese

VINCENZA ROSIELLO

Centro Europeo di Studi Rossettiani

Questo contributo si propone di illustrare tradizione, immagini e significato delle macchine, in particolare di automi, robot ed androidi, sia come simboli positivi di angelici protettori e simpatici giocattoli, sia nella visione minacciosa ed insieme tragica di infidi e vendicativi schiavi disumani. Sezione distintiva di questo articolo è la trascrizione commentata della postfazione, pubblicata nel 1955 nella rivista “Civiltà delle Macchine” di Leonardo Sinisgalli sul nucleo di “Erewhon”, il famoso romanzo sul tema del rifiuto delle innovazioni tecnologiche, frutto del profetico immaginario vittoriano di Samuel Butler.

La mia anima è nei tuoi occhi – Michelangelo

I – RAGIONARE PER IMMAGINI: VISIONI
DELL'UNIVERSO INTERIORE

La nostra epoca si configura come una ‘civiltà dell’immagine’. Le immagini, fisse o in movimento, sono sempre più importanti in ogni tipo di comunicazione. Oggi l’epidemia dell’immagine è testimoniata dall’entusiasmo febbrile ed infantile di fotografare con gli smartphone, per documentare i propri sguardi e condividere le proprie visioni. Il potere delle immagini, analizzato in tanti ‘visual studies’, ci è rivelato all’esordio di “*Alice nel paese delle meraviglie*” di Lewis Carroll, quando la giovane protagonista cominciava a non poterne più di stare sulla panca accanto alla sorella maggiore, senza far niente; una volta o due aveva provato a sbirciare il libro che la sorella leggeva, ma non c’erano figure e «*a che serve un libro — aveva pensato Alice — senza figure?*». Non è difficile condividere questa sagace osservazione. Le immagini attirano l’attenzione, suscitano emozioni immediate, possono aiutare a raccontare e a spiegare perché risparmiano descrizioni o hanno addirittura una valenza metaforica, creando una sinergia con il testo scritto. Per questo è vero che «*un’immagine vale più di mille*

parole».

In età rinascimentale, Nicola Cusano e Giordano Bruno si servivano di un vasto repertorio di immagini per illustrare i cardini delle loro prodigiose metafisiche. Il potere di spiegazione e di sintesi dell’immagine risulta indispensabile per chiarire la sofisticata descrizione delle periodiche fasi di ascesa e declino delle civiltà (come di ogni altro aspetto filosofico, psicologico, spirituale, sociale, storico, astronomico dei fenomeni ciclici dell’uomo e della Natura) concepita nell’enigmatico testo “*A Vision*” elaborato nel corso di venti anni a partire dal 1917 dal poeta irlandese William Butler Yeats [1].

Il grande sistema interpretativo elaborato da Yeats presuppone uno svolgimento lungo periodiche doppie spirali elicoidali, due vortici accoppiati «*un’immagine immensa sorta dallo Spiritus Mundi*», noti come ‘Gyres’. La migliore descrizione di questo andamento vorticoso è fornita nella profetica poesia ‘The Second Coming’ (1920):

Turning and turning in the widening gyre
The falcon cannot hear the falconer;
Things fall apart; the centre cannot hold;
Mere anarchy is loosed upon the world,
The blood-dimmed tide is loosed, and everywhere
The ceremony of innocence is drowned;
The best lack all conviction, while the worst
Are full of passionate intensity.

Questa strofa de “*Il secondo avvento*”, nell’appassionata traduzione di Roberto Sanesi: «*Ruotando e roteando nella spirale che sempre più si allarga, / Il falco non può udire il falconiere; / Le cose si dissociano; il centro non può reggere; / E la pura anarchia si rovescia sul mondo, / La torbida marea del sangue dilaga, e in ogni dove / Annega il rito dell’innocenza; / I migliori hanno perso ogni fede, e i peggiori / Si gonfiano d’ardore appassionato*» – come gran parte del volume ‘*A Vision*’ – continua a generare sempre



FIG. 1 – Lo schema figurativo proposto da Yeats per comprendere il suo sofisticato sistema interpretativo dei fenomeni ciclici.

nuove interpretazioni, che sarebbero davvero difficili da comprendere senza il complemento di un'immagine. Consapevole delle difficoltà legate alla sua complessa descrizione, lo stesso Yeats aggiunse alcune immagini schematiche con l'indicazione esplicita di menzionarne la propria legittima paternità: «*If you are a student and wish to use or cite them, please do, but avoid plagiarism by attributing them*».

Nei versi di Yeats, la concezione ciclica della storia è rappresentata con l'immagine di un'evoluzione che si snoda lungo due eliche coniche interpenetranti ('gyres') percorse progressivamente con una traiettoria vorticoso periodica che dal vertice si allarga fino a raggiungere la massima ampiezza, per poi rivolgersi in senso opposto. Questa descrizione ha un enorme debito con il sistema speculativo dei "corsi e ricorsi" di Giambattista Vico, ed ha numerosi altri legami con la tradizione culturale italiana [2].

Nonostante, le innegabili suggestioni del X libro della Repubblica di Platone, del XVII Canto dell'Inferno di Dante, del mistico William Blake e della filosofia di Sweden-

borg e di Spengler, tuttavia la doppia elica, a cui il 'Gyre' si ispira, è comune in viti, molle, conchiglie, serpenti, per non citare l'universale DNA. La 'visione' di Yeats continua ad essere fonte d'ispirazione come nel caso del diagramma nel "Finnegans Wake" di James Joyce e nella famosa litografia "Bond of Union (Vincolo d'unione)" di Maurits Cornelis Escher.

Senza l'immagine, mancherebbe una percepibilità 'gestaltica', una visione icastica dei diversi sviluppi del ragionamento. Il 'pensiero in figura', la potenza dell'immagine è essenziale per ottenere l'intuizione sintetica della realtà, come avvertiva Wittgenstein, un necessario complemento

del rigore logico dei passaggi del ragionamento, un presupposto per coglierli con un unico sguardo, per poterli esemplificare in modo efficace. Le immagini sono estremamente utili a orientarsi rapidamente soprattutto in un mondo proteiforme come quello attuale. Tuttavia, nel trasformare le immagini in pensiero esiste un rischio di smarrimento, perché le immagini non solo riproducono,



FIG. 2 – Bond of Union (Vincolo di Unione) (1956), di M.C. Escher.

ma pure esaltano e moltiplicano la realtà. Le immagini, dunque, non sempre procurano un'esemplificazione ma, a volte, ingenerano uno sperpero di fantasticherie, un alto grado di polisemia e sovradeterminazione. Anche se un'immagine può avere un potere comunicativo straordinario, il suo uso potrebbe essere ambiguo. Al contrario del linguaggio scritto, un'immagine non lega chi parla a chi riceve per mezzo di significati ben codificati. L'immagine comunica senza mediazioni, e lo fa sempre e comunque, stimolando la nostra interpretazione. Pertanto, prima di selezionare un'immagine, occorre riflettere non soltanto sulla sua bellezza, efficacia e comprensibilità, ma anche sui significati che si possono attribuirle [3].

Dal punto di vista psico-cognitivo l'immagine ha, comunque, contenuti di tipo universale.

Un famoso esperimento di sinestesia elaborato nel 1929 dallo psicologo Wolfgang Köhler, consiste nell'assegnare ai nomi KIKI e BOUBA una forma appuntita od una morbida.

L'universale coincidenza di risposte sembra confermare la tendenza umana a collegare fra loro immagini, suoni ed altre sensazioni con qualità simili. Una congettura formulata da Giacomo Balla che ipotizzava l'esistenza di forme e colori fondamentali in grado di esprimere «*il pessimismo in forme aguzze e nere e l'ottimismo in forme circolari e azzurre*», come nel suo quadro "Pessimismo e ottimismo" (1923). Estremizzando questo approccio, si potrebbe decomporre il 'pensiero in forme', ricorrendo all'assemblaggio di figure geometriche in grado di procurare suggestioni universali per comporre le più articolate proiezioni della mente. L'interferenza della Matematica con l'Arte si fonda sul valore immaginifico delle figure geometriche, a cui Giordano Bruno conferiva la dignità di 'figure celesti', efficaci simulacri della complessa realtà.

Lo scopo di questa arte astratta è speculare all'obiettivo della matematica pura. Il fascino scientifico illumina la questione in modo tanto brillante da far dimenticare l'evidenza di numerose teorie fallimentari con un passaporto di alta matematica. Abbagliati dall'autorevolezza scientifica, dimentichiamo le perplessità sulle pretese di assolutezza della scienza. La giurisdizione della scienza è costituzionalmente definita e limitata e bisogna evitare certe estrapolazioni illegittime. Dunque, il parziale fallimento del tentativo di ricorrere alla geometria gestaltica delle forme elementari per comprendere la natura delle immagini, induce a ricercare una strategia alternativa.

La classificazione e l'esegesi delle immagini è storicamente il compito principale della Storia dell'Arte e della Letteratura artistica, impegnate nel confrontare opere, scuole e stili ed ancor più nell'aggiornare le guide dei nuovi paradigmi del bello che coincidono da sempre con lo spirito del tempo di una civiltà [4]. Dunque, lo *Zeitgeist* si riflette nell'immaginario collettivo che un poeta, al pari di un pittore, contribuisce ad elaborare. Pittori e scrittori sono entrambi ideatori di *pattern*. Un pittore realizza i suoi *pattern* con immagini e colori, lo scrittore con le parole, ma il problema comune è che i loro *pattern* ideali definiscono la bellezza, ma non



FIG. 3 – Le forme universali KIKI e BOUBA



FIG. 4 – Giacomo Balla, "Pessimismo e Ottimismo" (1923)

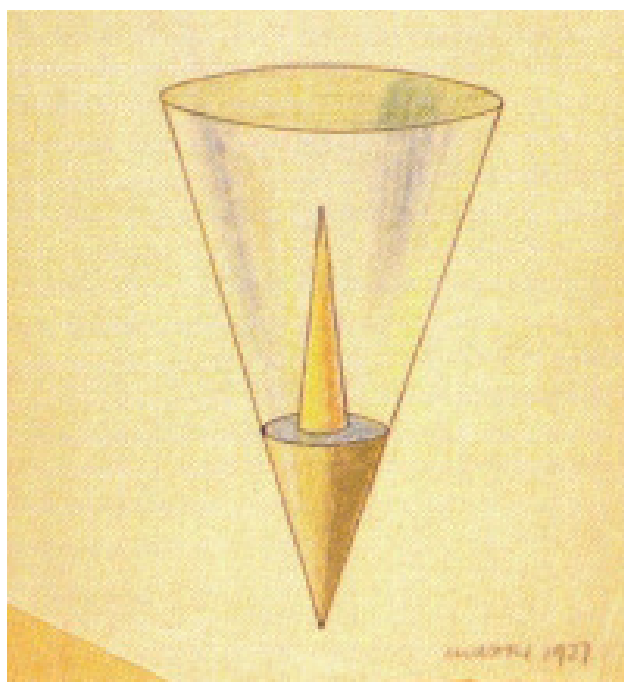


FIG. 5 – Bruno Munari, *Ritratto di Luigi Russolo* (1927). In quest'opera, Munari fornisce un esempio magistrale della sua ricerca dell'essenzialismo geometrico per la rappresentazione del volto.

sempre la verità.

Recentemente [5], è stata indagata la profonda relazione che lega letteratura ed arte, sia quando l'arte riproduce i soggetti letterari, sia inversamente quando la letteratura trova ispirazione nell'arte. I soggetti letterari sono spesso rappresentati in un dipinto, secondo la celebrata regola *“ut pictura poesis”*, menzionata nell'*Ars Poetica* di Orazio. L'analisi comparata di un dipinto e della relativa ispirazione letteraria è diffusamente utilizzata e gli esempi di contaminazione di queste due *“sister arts”*, soprattutto in ambito anglosassone, riempiono ormai intere antologie di *“Visual poetry”* per non menzionare l'indubbio valore culturale di gran parte della *“Graphic Novel”*. Per converso, l'evidente ossessione della letteratura per l'arte è fonte di stupefacenti suggestioni narrative, come attesta la sindrome emozionale descritta nel 1817 da Stendhal, od il flusso dei ricordi di Marcel Proust, legati alla contemplazione di *“un brandello di muro giallo ... d'una bellezza che bastava a se stessa”*, un particolare sbiadito nel quadro di Johannes Vermeer *“Veduta di Delft”* (1660). Una suggestione analizzata nel commento *“Invenzione della pittura oggi”* di Giuseppe Ungaretti, e con sensibilità moderna nel saggio *“When I Look at Pictures”* di Lawrence Ferlinghetti.

I numerosi saggi sull'iconografia hanno rivelato quanto l'immagine sia ricca di residui inesplorati, di zone d'ombra, di affascinanti enigmi e, affinché ogni immagine non resti fine a se stessa, occorre una visione che vada oltre la superficie dello sguardo. Gli occhi risultano solo ingannevoli strumenti attraverso i quali l'uomo crede di acquisire la conoscenza, senza mai riuscirci, poiché l'essenziale resta invisibile allo sguardo.

William Shakespeare aveva escluso la possibilità di poter indagare le profondità dell'animo umano dai lineamenti del viso, in contrasto con le pretese pseudo-scientifiche della frenologia di Cesare Lombroso. L'osservazione che l'apparenza inganna o meglio citando Shakespeare: «Più bella è l'apparenza, peggiore è l'inganno», ci manifesta le difficoltà del tentativo di svelare l'autentico carattere che si nasconde dietro un ritratto [6]. La faccia è la nostra identità pubblica, afferma la nostra individualità, mentre la maschera (la faccia che imita una faccia, in greco antico *‘persona’*), fissa le fattezze di uno stereotipo. L'immagine del volto non riesce mai a scacciare l'ambiguità della maschera. Ogni forma di indagine [7] sulla dialettica volto/maschera, e sostanzialmente il legame tra maschera e menzogna, diviene rilevante in un'epoca di comunicazioni di massa in cui il volto è onnipresente, non più come sintesi dell'io, ma come finzione sociale, da indossare per apparire altro. E non è un caso che oggi il luogo in cui ci ritroviamo si chiami *‘Facebook’*. Il desiderio di illustrare il vero volto impone di infrangere la fissità della maschera, come avviene nei dipinti di Francis Bacon, che provano a rivelarci la presenza di un mondo interiore oltre lo sguardo.

Allo stesso modo l'essenza della Natura non è in grado di manifestarsi nei panorami, vedute e paesaggi [8]. Il *“pensiero in figura”* si è spesso esercitato con la rappresentazione

della Natura. Il paesaggio è così diventato lo schermo sul quale proiettare le passioni che agitano il cuore dell'uomo. In epoca romantica, si è elaborata la formula paesaggio-stato d'animo. La rappresentazione della natura è così cambiata da sfondo a rappresentazione dei moti dell'anima, dando un nuovo senso alla missione dell'artista di percepire quest'anima sostanziale. Questo compito richiede una lunga ricerca, anche se, come ricorda Marcel Proust: *«la vera scoperta non consiste nel visitare nuove terre, ma nel vedere con occhi nuovi»*. Questa capacità di vedere in modo nuovo è la dote principale della creatività che, come ha ricordato Carlo Ossola [9] ci permette *«il viaggio più lungo, il viaggio verso l'interno»*, dritti verso il nocciolo duro dell'essere, alla scoperta dei luoghi dell'infinito del continente interiore.

In principio, un ritratto od un paesaggio, anche la rappresentazione più sofisticata, non sembra in grado di rivelare questo universo interiore. E per penetrare i territori fondamentali della realtà, occorre un *‘innere Auge’*, uno sguardo adatto al mondo interiore, un essenziale intuito artistico fondato sulla sensibilità, piuttosto che sulla ragione. Potendosi spingere senza regole sempre più avanti, la creatività artistica ha un rapporto privilegiato con la dimensione interiore. Dunque, occorre riconoscere che sia la creatività artistica a possedere il fenomenale potere di percepire il mondo interiore dell'Uomo e della Natura.

Il tentativo di estendere queste considerazioni ai progressi della tecnologia impone una panoramica delle idee di un'anima dietro la sterile figura delle macchine. È certamente innegabile che negli ultimi decenni, con una velocità sempre più vertiginosa, le nuove scoperte scientifiche e le nuove applicazioni tecnologiche nei campi più disparati, dalla fisica all'astronomia, dalla biologia alla geologia, dalla paleoantropologia alla genetica, dalle scienze cognitive alla psicologia, abbiano rivoluzionato il nostro sapere, la nostra immagine dell'universo e della sua origine, e l'idea che l'uomo ha di se stesso. I progressi della tecnologia penetrano nelle nostre vite, cancellano abitudini e nel contempo ne creano di nuove.

Il fecondo rapporto tra nuove tecnologie e cultura si è sviluppato in un arco temporale di secoli permettendo di ammorbidire i contrasti attraverso il *‘Kulturarbeit’*, vale a dire la progressiva formazione di un sempre nuovo immaginario sociale. Oggi prosperiamo in una età dominata dalla scienza e la consapevolezza scientifica domina la cultura occidentale e plasma il resto dell'umanità. Questo predominio della mentalità scientifica disegna affreschi di sapore quasi fantascientifico circa un mondo che, dimentico di altri valori, si basa solo sulla fiducia nelle verità della scienza e nel potere della tecnologia. La macchina appare come simbolo della vittoria della ragione, un prodotto della tecnologia non una idea della scienza. Pertanto, proprio a questo riguardo s'impone una prima distinzione, e cioè quella tra scienza e tecnologia, ben chiara alla cultura ellenica che era regolata da una netta distinzione tra arti liberali ed attività servili a cui non veniva attribuito nessun significato conoscitivo. L'idealismo platonico dominante attribuiva valore solo alle attività dello spirito, mentre le attività pratiche erano considerate estranee

al privilegiato mondo delle idee. Ad esempio, Archimede di Siracusa (grande ingegnere oltre che rinomato scienziato), secondo Plutarco, non volle lasciare nulla di scritto sulle macchine da lui realizzate, poiché sosteneva che ogni attività che si rivolgesse ad una utilità immediata fosse ignobile e grossolana. Nonostante tale pregiudizio, nel mondo ellenistico, gli automi meccanici, sulla cui costruzione Erone di Alessandria nel I secolo aveva scritto il famoso manuale “Automata”, erano molto diffusi per impressionare i fedeli. L’unico esemplare sopravvissuto è la macchina di Anticitera (un sofisticato planetario mosso da ruote dentate), ma sono numerosi i resoconti e le pitture vascolari. Nel Rinascimento, intorno al 1495, Leonardo da Vinci, l’italiano più noto nel mondo, insieme a Dante Alighieri, progettò un cavaliere meccanico in armatura in grado di alzarsi e muovere testa e braccia. Nel primo Settecento furono costruiti numerosi meccanismi ad orologeria ospitati nelle *Wunderkammer* delle corti europee. In quest’epoca comincia ad affermarsi una nuova attitudine nei confronti degli automi con la diffusione del pensiero meccanicista che interpretava i corpi come macchine complesse. Autentici prodigi di micromeccanica biomorfica come l’anatra meccanica di Jacques de Vaucanson, od il piccolo scrivano *Le Dessinateur* di Henri-Louis Jacquet-Droz, testimoniano la meraviglia di fronte alla fisiologia del corpo umano, metafore giocose di quel ‘*homme machine*’, di cui parlavano La Mettrie e D’Holbach. L’Ottocento adorò gli automi, e molte aziende prosperarono nella loro progettazione. Alle speranze coltivate dalla Rivoluzione Industriale nei confronti delle macchine, fanno da contrappeso le opere delle avanguardie della prima metà del Novecento, un’arte in cui la macchina viene rappresentata in modo sempre più inquietante sino alla personificazione del ‘robot’ la macchina in grado di sostituire l’uomo nei lavori pesanti nella rappresentazione teatrale *R.U.R.* del drammaturgo ceco Karel Čapek e le rappresentazioni delle moderne paure sul potere della scienza del film *Metropolis* (1926) di Fritz Lang, uno dei capolavori indiscussi dell’espressionismo tedesco, per giungere alla rappresentazioni delle paure post-moderne del film *Blade Runner* di Ridley Scott in cui la distinzione tra naturale ed artificiale è diventata labile [10].

Nella nostra epoca di totale incertezza esistenziale, dove la vita è sempre più precaria, flagellata dalla paura del fallimento, i robot divengono ‘distopie ambulanti’ sia come simboli positivi di angelici protettori e simpatici giocattoli, sia nella visione minacciosa ed insieme tragica di infidi e vendicativi schiavi disumani. Queste considerazioni ci rivelano l’ambivalenza di automi, robot ed androidi. Dalle più antiche divinità italiche, ha origine una creatura poi identificata come Giano bifronte, perchè dotato di due facce. Sfondando i confini della mitologia classica, un robot ha anch’esso due facce. Una è quella di macchina ma la seconda faccia è umana. L’ambivalenza del robot è depositaria di due diversi gravosi compiti a cui è affidata un’unica fiducia. Il potere di spiegazione e sintesi dell’immagine risulta evidente quando si analizzano le innovazioni tecnologiche. L’impatto traumatico della modernizzazione nella formazione dell’immaginario

collettivo si riflette nei tentativi dell’Arte e della Letteratura di svelare il mondo interiore di queste creature artificiali. Come il mondo dei ciechi non è la notte che immaginiamo, così i pensieri ed i sogni delle macchine non sono successioni di numeri, ma sono pieni di sorprese.

Il tema delle macchine ha da sempre ispirato la fantasia di scrittori, disegnatori ed autori di cinema.

Progressivamente, le macchine hanno acquisito caratteristiche sempre più complesse tanto da poter istituire significativi paragoni tra il loro comportamento e quello degli umani.

La rivelazione di un sostanziale mondo interiore deve molto alle intuizioni di ispirati registi cinematografici che nell’esaltare i prodigi delle invenzioni tecnologiche hanno indirizzato lo sguardo non più verso l’esterno, verso il cielo di altre stelle, ma si sono concentrati ad approfondire la diversità e la valenza simbolica di queste inquietanti creature artificiali alla soglia della coscienza umana. Questo geniale cambio di prospettiva – da E.T. ad A.I. – ha avuto un ruolo programmatico nel tentativo di chiarire la capacità mitopoietica della Scienza.

II – VISIONI ARTIFICIALI: LA PERTURBANTE SACRALIZZAZIONE DELLA MATERIA

Lo studio della percezione umana ha evidenziato che i sensi trasmettono al cervello impulsi recepiti da zone neurologiche deputate alla loro elaborazione. Gli impulsi ricevuti stimolano l’attività della corteccia cerebrale che li trasforma in idee che si consolidano fino a diventare quel fenomeno collettivo noto come cultura. Questa teoria neurologica ci rivela il fulcro del nostro ragionare e di tutti i fenomeni della comunicazione. Nella mostra milanese “*BRAIN. Il cervello istruzioni per l’uso* (2014)” ideata da Rob DeSalle dell’American Museum of Natural History di New York (reso famoso nel film “*Una notte al museo*”), era stata ricostruita una figura umana con gli organi esterni più o meno sviluppati in relazione alla grandezza dell’area del cervello ad essi dedicata, ottenendo un informe gigante con mani enormi ed occhi, naso, orecchie e bocca sovradimensionati.

L’immagine della figura umana con gli organi di senso ridimensionati, esposta all’American Museum of Natural History di New York, (riproposta nella pagina seguente) ci consente di presagire la possibile evoluzione naturale della nostra specie.

La descrizione di questa (pre)visione mostruosa (nell’eccezione del termine latino ‘*monstrum*’ di mettere in mostra), meriterebbe un posto nei manuali di ‘*teratologia*’: la scienza destinata a classificare le mostruosità biologiche. La sapienza degli Antichi aveva comunque pronosticato una simile evoluzione. Ovidio nelle *Metamorfosi* (I, vv. 89-415) ricostruisce il mito delle *aetates* umane con alcune varianti rispetto allo schema delle cinque stirpi dell’oro, argento, bronzo, eroi e ferro, proposta da Esiodo nelle *Opere e i giorni*. Nel descrivere il succedersi delle diverse epoche in una costante degenerazione sociale, Ovidio non parla dell’età degli eroi, inoltre dopo l’età del ferro introduce in aggiunta una misteriosa



FIG. 6 – Rappresentazione degli organi di senso ridimensionati in proporzione alle dimensioni delle relative regioni del cervello.

stirpe d'aspetto umano, nata dal sangue dei Titani. Questa stirpe mostruosa arriva a macchiarsi della peggiore empietà, l'antropofagia, suscitando l'ira di Giove, spingendolo a decretare il diluvio. Nel racconto ovidiano, la decisione di Giove si propone di riportare sulla Terra, dopo il diluvio, una migliorata generazione umana. Questa storia alternativa dei primordi, ricostruisce un'evoluzione che culmina in una stirpe ibrida post-umana di maggiori potenzialità ed in fondo meglio adattata ai tempi nuovi.

La profetica ipotesi di Ovidio potrebbe avere una singolare conferma dai risultati di biologia, genetica e nanotecnologie che sembrano in grado di governare artificialmente i meccanismi dell'evoluzione. Il sonno della ragione potrebbe produrre un variegato universo della diversità artificiale. Il lungo cammino del progresso scientifico ha già registrato sorprendenti cambiamenti dai robot meccanici, agli androidi o cyborg elettronici alla soglia della coscienza, sino ai replicanti biologici eredi del mito alchemico dell'*homunculus* di Paracelso esaltato nel Faust di Goethe, l'orrenda creatura del Dottor Frankenstein immaginata da Mary Shelley ed il mito cabalistico del Golem esaltato da Gustav Meyrink.

L'uomo possiede oggi gli strumenti scientifici con cui affrontare i rischi di ciò che ancora non conosce e con cui formare di volta in volta un modello di comportamento.

La formazione del nuovo immaginario collettivo legato al progresso tecnologico si è sviluppato cercando di ristabilire nuovi equilibri simbolici in grado di mitigare l'impatto traumatico della modernizzazione.

Per avere una linea guida nel comprendere tradizione e significati del proteiforme universo delle macchine occorre ricordare il suggerimento che Jacques Lacan, il maestro della psicoanalisi, formulava in un saggio del 1971 dal titolo "*Lituraterra*" (neologismo coniato sul francese *littérature*), in cui invitava a trovare in ogni immagine «che

cos'è il significante?» in grado elaborare una sintesi che inquadri contemporaneamente realtà e simbolo. Occorre anticipare che esiste un approccio metodologicamente alternativo. Infatti, gran parte dell'indagine psicoanalitica, come gran parte della critica letteraria, procede in senso opposto, dalla costruzione alla decostruzione ed alla molteplice distinzione dei fondamenti simbolici. Sebbene non siano mancati alcuni tentativi di riconciliazione, queste due diverse prospettive hanno condizionato gli studi sull'influenza dell'iconografia nella società.

Sulla scia della teoria lacaniana del significante, davanti ad un'inarrestabile progresso tecnologico, davanti alle proprie

incapacità, la mente immagina persone con doti eroiche. Nell'evoluzione di questo processo mentale, l'automa antropomorfo è percepito come un mediatore tra uomo e macchine. Allo stesso modo con cui gli angeli sono mediatori tra cielo e terra, tra Dio e l'Uomo.

Queste forme spirituali di passaggio dalla teologia all'antropologia presentano evidenti analogie con l'immagine del cyborg che colma il divario tra Uomo e macchina.

Al confine invisibile tra scienza e letteratura si sono avvicendati molti scrittori affascinati dal tema della sacralizzazione della materia. Esiste una variegata classificazione delle valenze e modalità politiche, sociali e religiose dell'infusione sacrale alla materia, quell'impronta del sacro presente in tutti i popoli dai feticci africani, alle teofanie dei misteri greco-romani, ai culti pre-coloniali andini sino al culto cristiano degli oggetti testimoni di eventi carismatici come le reliquie.

Dal totem al robot, si assiste ad una sorta di *gradus ad Parnassum* verso il sacro, dalla macchina all'uomo e dall'uomo a Dio, con androidi ed angeli impegnati a svolgere un'opera di collegamento.

Raffigurati spesso su di una scala verso il Paradiso, gli angeli testimoniano da sempre il bisogno di immaginare alcune presenze, per così dire aliene, capaci di occupare lo spazio intermedio rispetto ad un Dio lontano.

Non sorprende che accanto all'immagine dell'automa antropomorfo come fedele angelo protettore, compaia una versione degenerata. Nell'ambito della tradizione giudaico-cristiana, i demoni non sono che angeli corrotti dalla superbia, in rivolta e da scacciare dal Paradiso. Come nel "*Paradiso perduto*" di Milton, questa metamorfosi dell'angelo rivela una sua grandiosità. Il simbolo calcificato dell'immaginario del robot è rappresentato da una creatura isolata che socializza con la moltitudine umana che lo circonda e che in fondo lo disprezza per la sua diversità. È con questo immagina-

rio di isolamento che deve avere a che fare. E non c'è isola più inespugnabile di uno stereotipo e non c'è limitazione più mortificante di quella che confina un concetto dentro un'immagine. Ma a ben guardare, nessun robot è un'isola di ghiaccio. Ragionando per immagini, come un iceberg, gran parte della realtà è sommersa ed invisibile.

Questa ierofania non comporta alcuna adesione a dottrine antropologiche di stampo religioso, ma intende esprimere che la manifestazione del sacro rappresenta un'illuminante chiave di lettura per la comprensione del ruolo non solo dell'uomo ma anche delle macchine.

In questa investitura sacrale, colpisce che la fisicità di un angelo sia incarnata nella donna [11]. Analogamente femminili sono le sembianze dei prototipi dei più avanzati robot umanoidi, come *Bina48* della *Hanson Robotics* e l'inquietante *Repliee Q2* sviluppato nell'Università di Osaka.

L'ipotesi che un androide (con o senza l'apostrofo) possa evolversi effettivamente in una creatura pensante sembra legata alla crescita della potenza di calcolo dei microprocessori, la cui rapidità sembra raddoppi ogni diciotto mesi seguendo la discussa legge di Moore.

Alla teoria del significant si contrappone l'indagine psicoanalitica che, come gran parte della critica letteraria, procede in senso opposto, dalla costruzione alla decostruzione.

L'analisi psicanalitica si è esercitata a lungo nella critica letteraria e spesso si è concentrata sui romanzi dedicati agli esseri ibridi tra animato ed inanimato, partorite da menti estrose in grado di generare figure inquietanti dell'immaginario collettivo.

Tra i numerosi personaggi trans-umani che hanno popolato la letteratura romantica, densa di visioni oniriche e neogotiche, si distingue la perturbante figura di Olimpia: la bambola animata con gli occhi di smalto del racconto "*L'uomo della sabbia (Der sandmann)*" [12], composto nel 1815 da Ernst Theodor Amadeus Hoffmann ed inserito nella raccolta "*Die Nachtstücke (Notturmi)*".

Il protagonista del racconto di Hoffmann è Nathanael, uno di quegli ipersensibili studenti romantici, che popolano la letteratura tedesca dell'Ottocento, il cui immaginario è ossessionato da incubi infantili legati alla fiaba dell'orco che gettando manciate di sabbia avrebbe cavato gli occhi ai bambini che si rifiutavano di dormire. Pur essendo fidanzato con Clara, perde la testa per la raffinata Olimpia, ipotetica figlia del professor Spalanzani, abile suonatrice di piano e virtuosa cantante, ma con occhi «*stranamente morti e fissi*». Il tragico destino del giovane protagonista Nathanael è segnato dal rinnegare dapprima la natura artificiale della bambola meccani-



FIG. 7 – L'automa giapponese Repliee Q2

ca Olimpia e successivamente la natura umana della sua affezionata fidanzata Clara. L'allucinato spasimante perde la ragione e poi la vita, ingannato dalle lenti forniteli dall'inquietante persecutore Coppelius, con l'assicurazione di godere la visione autentica dell'oggetto dei suoi desideri.

Il complesso racconto di Hoffman affronta innanzitutto i temi tipicamente romantici dell'ambiguità e dell'eterno conflitto tra immagini interiori e mondo esterno, ma nel contempo anticipa le indagini contemporanee sul controverso rapporto tra uomo ed automi.

Il conflitto psicologico del protagonista tra allucinazione e realtà e la forza oscura che sembra condizionare le sue azioni ha suggerito diverse interpretazioni. Per primo, Ernst Jentsch ha analizzato la natura perturbante dell'affascinante bambola animata Olimpia, sulla base dei risultati del suo saggio "*Sulla psicologia del perturbante*" del 1906 [13], incentrato sullo spaesamento provocato dall'esotismo delle ingegnose marionette meccaniche che nell'Ot-

tocento con gran successo davano spettacolo.

Analizzando il racconto di Hoffmann, Jentsch sottolinea come l'ambiguità della bambola abbia generato un perturbante stato di incertezza cognitiva.

Un punto di vista diverso da Jentsch, fu sviluppato da Freud nel saggio "*Das Unheimliche (Il Perturbante)*" [14], in cui diviene perturbante l'angoscia di vedersi mutilati della capacità di vedere correttamente la realtà: un chiaro riferimento alla paura di castrazione.

Il fulcro del saggio di Freud si incentra sul concetto di "*unheimlich*" e sulle situazioni che da familiari divengono improvvisamente estranee ed inquietanti. Si è esposti ad un effetto perturbante «*quando il confine tra fantasia e realtà diviene labile, quando si concretizza davanti ai nostri occhi qualcosa che fino a quel momento avevamo considerato fantastico, quando un simbolo assume pienamente la sua funzione*». L'interpretazione freudiana si serve del racconto per meglio analizzare il sentimento "*unheimlich*" che, a differenza di Jentsch, rinviene non tanto nella vicenda della bambola animata e della donna-automa, quanto, piuttosto, nel motivo degli occhi e dello sguardo. Il tutto sarebbe riconducibile all'angoscia di castrazione che permetterebbe di ascrivere il racconto ad una patologia propriamente edipica. Il tema della vista è di centrale importanza nell'interpretazione psicoanalitica di Freud. Il racconto si annoda attorno al tema della visione e delle sue ambiguità, con numerosi riferimenti agli occhi ed agli strumenti ottici nel loro sforzo di discriminare gli spettri dal reale, il familiare dal bizzarro. Nel tentativo allegorico di rivelare l'essenza della proteiforme realtà, il can-

nocchiale finirà per tramutarsi da totem talismano di felicità in deformante trappola diabolica, come moderno cavallo di Troia, con cui l'aggressore si impossessa della vittima. Al dischiudersi di un nuovo mondo ri-velato dal cannocchiale, fa seguito la difficoltà di contemporare immagine e sostanza, percezione e memoria, fantasia e fantasma, realtà psichica e realtà materiale. Problematiche, queste, di stringente modernità proprio in virtù di un sistema di metafore che Hoffmann ricava da un originale utilizzo della cultura scientifica indirizzata a fondare la moderna psichiatria.

Il breve quanto celebre saggio freudiano viene considerato, pure da critici assai scettici riguardo agli scritti di Freud sull'arte e la letteratura, degno di attenzione in quanto il problema del perturbante viene inquadrato in un contesto di analisi estetica, intesa però non tanto come teoria del bello quanto piuttosto, etimologicamente come teoria della qualità del nostro percepire. Ad esempio, il personaggio malefico di Coppélius/Coppola è considerato metaforicamente come il lato oscuro della natura del protagonista Nathanael. L'effetto "unheimlich" è conseguito mediante il ricorso al motivo del Doppio. Proprio partendo dalle considerazioni sul Doppelgänger egli perviene, di fatto, a conclusioni di grande importanza per gli sviluppi della psicoanalisi.

E malgrado il riferimento sia abusato, non si può non citare "La strana avventura del dottor Jekyll e di Mister Hyde", in cui Stevenson ribadì che, ogniquale volta si annunzia il Doppelgänger, come facce della stessa medaglia, non si può separare il bene dal male. Come brillantemente notava Italo Calvino a proposito del racconto "L'uomo della sabbia": «La scoperta dell'inconscio avviene qui, nella letteratura romantica fantastica, quasi cent'anni prima che ne venga data una definizione teorica».

Attraverso una griglia psicoanalitica, l'analisi del racconto di Hoffmann permette a Freud di rendere il perturbante una delle grandi categorie estetiche del Novecento [15].

L'incontrollabilità delle reazioni umane di fronte ad automi dalle sembianze umane è oggi di estremo interesse per la loro progettazione. Nel 1970, l'ingegnere Masahiro Mori cominciò ad indagare l'impatto sull'immaginario collettivo dei congegni meccanici iperrealistici. Il suo studio era giustificato dal sempre maggiore impiego dei robot nella vita quotidiana e dal tentativo di agevolare il più possibile l'interazione uomo-macchina.

Dopo anni di sperimentazioni si è giunti alla conclusione che la sensazione di familiarità verso gli automi antropomorfi di estremo realismo ha un brusco calo di reazioni emotive positive destando sensazioni spiacevoli come repulsione ed inquietudine.

L'analisi della congettura del 'tanto più familiare quanto più simile all'uomo' è stata tradotta in un diagramma che ha un crollo improvviso (uncanny cliff) con un successivo deciso incremento, con un andamento grafico noto come "uncanny valley", la valle del perturbante.

In pratica, quando il robot comincia ad apparire non troppo dissimile dall'uomo, sembra si produca un senso di straniamento.

Le intuizioni di Mori hanno generato un intenso dibattito che è lontano dall'essersi esaurito sul valore delle conferme empiriche dell'influenza del perturbante nell'attività d'apprendimento. L'impiego delle moderne tecniche di risonanza magnetica funzionale hanno comunque confermato una diversa attività cerebrale in presenza di stimoli visivi differenti.

Pertanto, la scienza ha fatto il suo ingresso nei luoghi dell'arte molto prima che gli artisti ne fossero consapevoli. L'attenzione per gli aspetti percettivi ed estetico-funzionali è sempre stata presente nelle ricerche scientifiche, sensibili a modalità rappresentative che utilizzino le immagini piuttosto che le parole [16].

A pensarci bene, occorre riconoscere che entità dotate di virtù trans-umane sono state indagate in opere totali, *Gesamtkunstwerk* tanto universali da contenere in potenza tutte le forme d'arte, l'*Odissea* di Omero, *Hamlet* e *Macbeth* di Shakespeare, *Moby Dick* di Herman Melville e soprattutto la *Divina Commedia* di Dante, in cui emerge il monito che: «*Transumanar significar per verba / non si poria*».

Lo stesso Dante nel IX Canto dell'*Inferno* ci aveva ammonito: «*O voi ch'avete li 'ntelletti sani, / mirate la dottrina che s'asconde / sotto 'l velame de li versi strani*». Dante intuiva che una rivelazione è possibile ma solo per gli intelletti dotati di una competenza, oggi non ancora completa.

III – L'INFLUENZA DI SAMUEL BUTLER NELL'OPERA DI LEONARDO SINISGALLI

A partire dalla Rivoluzione Industriale si manifesta in modo diffuso l'incontro/scontro con il meccanico. Questa problematica in Italia divenne di interesse culturale nel 1953, più di sessant'anni fa, quando apparve il primo fascicolo della rivista aziendale di Finmeccanica diretta dall'ingegnere quarantenne Leonardo Sinisgalli. Con la rivista "Civiltà delle macchine" Sinisgalli cercò di avvicinare gli artisti, i poeti, all'industria e più ingenerale alla scienza ed alle applicazioni tecnologiche in un'epoca di profondi cambiamenti dell'Italia. Leonardo Sinisgalli è stata una figura singolare nel panorama culturale italiano del Novecento, dominato dalla perdurante dicotomia delle due culture, quella umanistica e quella scientifica. Per Sinisgalli le macchine non sono un tabù, anche se è consapevole che «*ci sono nei riguardi delle macchine, due atteggiamenti tipici, il fanatismo e il disprezzo, entrambi pericolosi, entrambi spropositati*». In una fase di radicale modernizzazione dell'Italia, Sinisgalli ha riconosciuto il fascino dell'armonia del sapere, prestando sempre attenzione alla ricerca più avanzata. La sua lungimiranza la manifestò nel 1956 quando sollecitò il finanziamento della costruzione di uno dei primi androidi "Adamo II" di Silvio Ceccato, ed ancora nel dicembre del 1975, quando non parlò più di macchine, di automazione, ma - già allora - di bioprocessori, di chip di materia organica, i veri dispositivi in grado forse di condizionare lo sviluppo se non l'evoluzione della vita umana. La vera grandezza di Sinisgalli è aver ribadito che non tutte le macchine vengono per nuocere e che la letteratura offre di fatto lo strumento più adatto per

far comprendere la scienza nel complesso mondo esterno dei non-scienziati. Evidenziando che la fascinazione e l'entusiasmo hanno preceduto la paura, si accorge che le macchine possono essere ben accolte, in quanto promettono un futuro migliore. In tal modo ha provato a recuperare gli scrittori che hanno permesso di esplorare e chiarire le paure, profonde e spesso irrazionali, che la società nutre verso la scienza e la tecnologia.

Programmaticamente Sinisgalli fu suggestionato dal romanzo utopico *"Erewhon"* di Samuel Butler [17], in cui è descritto un paese immaginario dove le macchine sono messe al bando e si punisce chi le adopera.

La critica tradizionale del periodo vittoriano tende ad individuare il nucleo dei romanzi migliori dell'epoca in ambiti strettamente legati alla dimensione psicologica ed a quella sociologica, in ogni caso circoscrivibili in un contesto in cui risulta evidente il diffuso ottimismo vittoriano. Tuttavia il romanzo a tesi *"Erewhon"*, pubblicato nel 1872, si inserisce nel filone utopistico del quale fanno parte i *"Viaggi di Gulliver"* di Swift, e successivamente, circa ottant'anni dopo, *"1984"* di George Orwell ed *"Il mondo nuovo"* di Huxley. Le distopie fantastizzano di una realtà che non esiste qui (utopie) ed ora (ucronia). Nella galleria delle distopie, siano esse ucronie (in un non-tempo) od utopie (in un non-luogo) è frequente una sensazione di aporia. L'ipotesi dell'inverosimile, tipica dell'utopia, riempie tutto di ambiguità. Il suo stato ancepitico, si cala nel flusso storico ma aspira a riempire un vuoto tra un Paradiso Perduto ed una Terra Promessa.

Le ucronie, per mezzo di prodigiose macchine del tempo, ambientano le storie in un remoto passato oppure, più spesso, in un lontano futuro alternativo. Le utopie si concentrano sui luoghi fantastici di un presente alternativo. Il dizionario di questi luoghi immaginari è affollato di Atlantidi come l'isola che non c'è di Oigia, presidiata da Calypso nell'Odissea, e quella volante di Laputa, a cui approda Gulliver. Nella geografia dei luoghi fantastici prodotti dal desiderio di evasione esotica della narrativa vittoriana, occorre evidenziare *"Erewhon"*, che già nel nome, inversione imperfetta di Nowhere, manifesta un rapporto speculare con l'Inghilterra vittoriana in piena Rivoluzione Industriale. È stato osservato che l'irreale toponomastica *"No-where (In Nessun-Luogo)"* possa essere intesa anche come *"Now-here (Ora-Qui)"*, perché l'utopia, oltre che riferirsi ad un luogo alternativo, si ri-

vela uno specchio deformante, un espediente cautelativo per elaborare una critica del presente [18].

Il romanzo di successo *"Erewhon"*, cui fece seguito quasi trent'anni dopo, il non meno affascinante *"Ritorno in Erewhon"*, è l'opera più ricca e sorprendente di Samuel Butler, nonché precursore di numerosi altri racconti sul rifiuto delle innovazioni nell'Inghilterra della seconda metà dell'Ottocento in rapida espansione industriale. Samuel Butler in un certo modo, anticipava il Novecento con il suo allarmato avvertimento nei confronti della civiltà delle macchine, e non poteva non influenzare l'attività di Sinisgalli.

Il mondo di *Erewhon*, è presentato da Butler come un luogo contemporaneo, situato in una regione isolata e sconosciuta della sua Nuova Zelanda, che permette all'autore di elaborare una satira indiretta sui rischi della tecnologia. Il racconto si svolge in un luogo fantastico, i cui abitanti aveva-

no deciso a grande maggioranza di tornare allo stato preindustriale del Medio Evo, lo stesso a cui l'avanguardia dei Preraffaelliti aspirava. La decisione era stata condizionata dalla pubblicazione del libro di uno scienziato che dimostrava che *«le macchine avrebbero finito per soppiantare la razza umana e per acquistare una vitalità tanto diversa e superiore a quella degli animali, quanto la vita degli animali è diversa e superiore a quella dei vegetali»*. Sulla base della notizia della nascita di una razza umanoide che conosceva il futuro meglio del passato e che per l'infelicità di questa facoltà nel giro di un anno si era estinta per selezione naturale, la gente di Erewhon si era convinta che la straordinaria evoluzione delle macchine, confrontata

con la lentezza dell'evoluzione naturale, avrebbe dato loro il predominio. Era *«più prudente distruggere il male all'inizio e impedire alle macchine di progredire ulteriormente»*. Occorreva difendere l'uomo dalla rapida evoluzione delle macchine. Nonostante le reazioni violente in difesa delle macchine, tuttavia era prevalsa la tesi di conservare solo quelle inventate prima degli ultimi duecentosettantuno anni, in base ad una minuziosa ricostruzione storica dei rischi delle invenzioni.

Ad Erewhon, le macchine erano state bandite per evitare che prima o poi prendessero il sopravvento. Storicamente, alla fine del Settecento, un operaio inglese di nome Ned Ludd aveva affrontato il problema in modo diverso, istigando a rompere tutti i telai meccanici, perché vedeva nel loro proliferare la causa prima della disoccupazione, ispirando



FIG. 8 – Dante Gabriel Rossetti, *"The Bower Meadow"* (1872). Controparte simbolica della visione di Morris in *"News from Nowhere"*

un movimento operaio le cui sommosse furono represses nel sangue, nonostante i rivoltosi non avessero mai compiuto atti di violenza nei confronti della popolazione. Tuttavia, quella di Butler non era una rappresentazione luddista della civiltà delle macchine: non era interessato alle problematiche del lavoro umano condizionato dall'automazione, ma una critica sociale contro l'eccessiva rapidità della modernizzazione.

La questione non poteva non interessare Leonardo Sinisgalli, selezionando la pubblicazione dei capitoli XXIII, XXIV e XXV, il cuore di "Erewhon" noto come "Il libro delle macchine", nel fascicolo luglio-agosto 1955 della rivista "Civiltà delle Macchine" [19].

Le trascrizione delle note esplicative e della post-fazione di questo articolo – corredata da disegni originali attribuibili a Sinisgalli – viene riproposta in esergo,

Nell'epoca vittoriana, il tema del rifiuto delle innovazioni fu affrontato in modo più radicale nel romanzo "News from Nowhere (Notizie da nessun luogo) (1890)" di William Morris [20], legato alla Confraternita Pre-Raffaellita e promotore del movimento Art & Craft che alla massificazione della produzione industriale, preferì il ritorno alla finitura artigianale che, pur accessibile a tutti, conservi stile e qualità. Nella descrizione ucronica di un ritorno alla vita preindustriale in una società equa e solidale di una felice Londra del futuro, Morris anticipa sorprendentemente i rischi della società attuale legata all'industrializzazione ed alla globalizzazione.

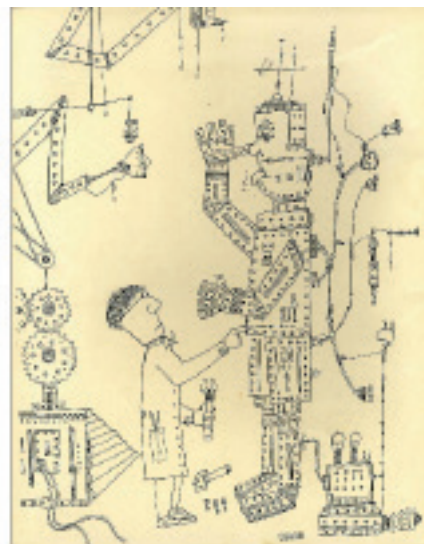
In nome di questa filosofia, con l'iniziale collaborazione di Dante Gabriel Rossetti, fu promossa la nascita della manifattura dedicata ancora oggi, a creare ricercati motivi decorativi da utilizzare su vetro, ceramiche, piastrelle, carte da parati, tessuti e nelle copertine ed illustrazioni dei libri.

William Morris nel 1893 in "The Ideal Book" ribadiva le sue teorie sull'importanza delle immagini nei libri analizzando: «The endless pleasure ... of imaginative literature». Ogni libro promuove un viaggio e l'ornamento di un'immagine è un'oasi, lo specchio d'acqua in cui i nostri pensieri e le idee che abbiamo generato possono rispecchiarsi. Alla fine concludiamo come abbiamo cominciato, convinti del valore delle immagini.

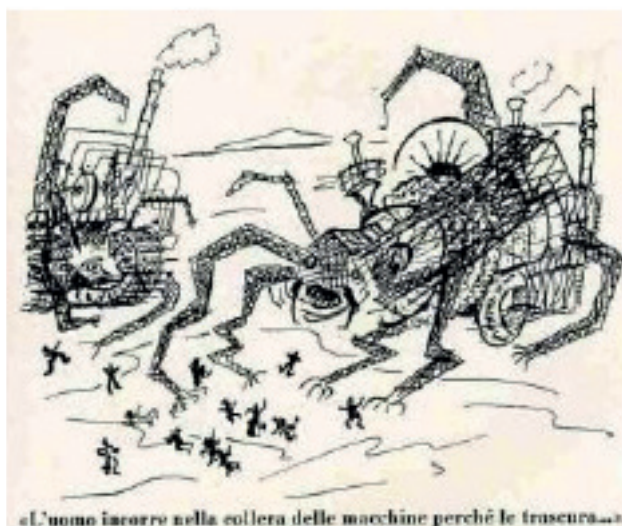
NOTE E POSTFAZIONE ALL'ARTICOLO

EREWHON = NO WHERE = UTOPIA di Samuel Butler
Civiltà delle macchine, Anno III, Fasc. 4 (luglio-agosto 1955) pagg. 16-21

Più di ottant'anni fa lo scrittore inglese prevedeva che l'evoluzione degli organismi meccanici avrebbe sopraffatto l'uomo. Idee analoghe vengono sostenute anche oggi. Esse esagerano nella loro polemica un problema sempre attuale: la necessità di non farsi prendere la mano dalle macchine.



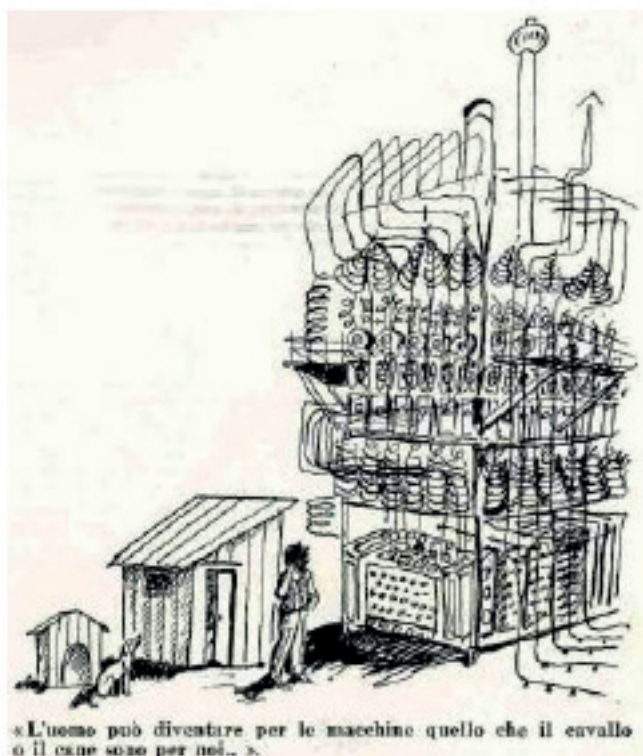
Erewhon, nowhere o in nessun luogo letto alla rovescia, è una satira del costume vittoriano che Butler aveva odiato anche in seno alla sua stessa famiglia. E' la storia delle vicissitudini di un viaggiatore che giunto, in un mondo avventuroso e quasi mistico, in un paese singolare e remoto dal mondo, ne impara a conoscere a sue spese i costumi e infine «perseguito da un tribunale, ostensibilmente per rosolia, ma in realtà per aver posseduto un orologio e per aver tentato di reintrodurre macchine nel paese», se ne fugge in pallone in compagnia di una vaga donzella, cade in mare e sul punto di



«L'uomo incorre nella collera delle macchine perché le trascura...»



«Macchine generano macchine per machinogenesis indifferenziata.»



morte viene salvato da un bastimento italiano e riportato in patria. Erewhon, che ha tutte le caratteristiche geografiche della Nuova Zelanda, ha leggi totalmente diverse da quelle degli altri paesi della terra.

Le malattie sono considerate delitti, i criminali vengono sottoposti a cure mediche, le chiese sono sostituite da banche musicali dove si amministrano gli interessi spirituali in modo del tutto casuale e assurdo, nelle scuole viene insegnata una scienza particolare — l'ipotesica — che dà sviluppo alle facoltà non ragionanti per preparare i giovani alla vita che è fatta di situazioni inverosimili. La nascita di un bambino, cioè l'indesiderata apparizione di un curioso rappresentante della stirpe dei non nati, viene considerata un fatto penoso. La morte è ritenuta un crimine non punibile dalla legge, gli artisti vengono pagati per non scolpire allo scopo di non imbruttire l'estetica delle città. Una rivoluzione scoppiata circa cinque secoli prima in seguito alla pubblicazione di un «Libro delle macchine» — che l'autore immagina di riportare fedelmente dall'originale — provocò fatti sanguinosi nel paese, diviso nei partiti dei macchinisti e degli anti-macchinisti, e si concluse nella totale distruzione di tutte le macchine che già allora erano di uso comune. In seguito furono raccolti in musei tutti i frammenti delle macchine a vapore e dei dispositivi che erano rimasti, furono intrapresi studi pazienti per ricostruirne la funzione e furono scritti centinaia di volumi, del resto assolutamente inutili. Nel Libro delle macchine, qui riprodotto, Butler estende l'applicazione delle teorie darwiniane fino all'evoluzione degli organismi meccanici, che arrivano a sopraffare e anche a dominare l'uomo. Sono idee che in ogni epoca hanno trovato sostenitori. Lo stesso Norbert Wiener prospetta una eventualità analoga a proposito dei cervelli elettronici.

POSTFAZIONE

Nel 1872, anno della pubblicazione di «Erewhon», Butler aveva 37 anni.

Era nato in un paesino del Nottinghamshire in una famiglia tipicamente vittoriana.

Per le pressioni del padre, un pastore anglicano, aveva intrapreso la carriera ecclesiastica, poi l'aveva interrotta poco prima di ricevere gli ordini ed era partito per la Nuova Zelanda, dove facendo l'allevatore di pecore aveva realizzato una discreta fortuna.

Fin da adolescente aveva nutrito passione per la pittura e la musica — Haendel rimarrà sempre il suo idolo — e aveva collaborato a pubblicazioni universitarie.

In Nuova Zelanda aveva continuato lo studio della musica e, immediatamente dopo la pubblicazione de «L'origine della Specie», era divenuto un appassionato ammiratore di Darwin e aveva scritto un dialogo sull'argomento.

Le sue lettere dalla colonia, riunite dal padre in un volumetto — «A first year in a Canterbury Settlement» — avevano avuto in Inghilterra una certa divulgazione, anche se Butler aveva poi sconfessato quel libro non volendo riconoscere l'iniziativa del padre.

Il carattere entusiasta e polemico, le sue «peculiar and wild theories», il suo anticonformismo gli avevano dato una personalità. Qualcuno ritenne opportuno cercare di salvargli l'anima, mentre egli cercava di convertire alle sue idee perfino la sua governante.

Era l'epoca di una sua crisi spirituale, quando un amico inglese incontrato in Nuova Zelanda gli suggerì di riunire alcuni articoli e Butler si mise a lavorare a tempo perso prendendo come punto di partenza la lettera «Darwin among the machines» — che doveva divenire in «Erewhon» il capitolo del

“Libro delle macchine”.

Questa fu la base del suo libro.

Conosceva Miss Elisa Mary Ann Savage, allieva della stessa accademia di pittura che egli frequentava. Fu lei nel 1871 che ebbe per prima l'incarico di leggere il manoscritto di «Erewhon».

Butler non era del tutto sicuro di poterlo pubblicare: si augurava che il parere della lettrice lo avrebbe potuto salvare dal commettere un grave errore o una indiscrezione. La Savage lo incoraggiò. «Erewhon» fu pubblicato da Truebner e Co., ed ebbe immediatamente successo.

Oltre le donne, ebbero parte importante nella vita di Butler gli amici. In Nuova Zelanda aveva conosciuto Charles Paine Pauli, malato, senza lavoro e senza denaro. Lo portò in Inghilterra, lo mantenne finché quello non fu in grado di riprendere la sua professione di avvocato, poi continuò a finanziarlo per tutta la vita anche quando egli stesso si trovava in condizioni economiche difficili. Alla morte di Pauli, nel 1867, Butler venne a sapere che le rendite dell'amico erano state spesso più alte delle sue, che Pauli era aiutato in modo analogo da un altro amico e che era perfino riuscito ad accumulare un notevole patrimonio privato. Amico di Butler fu pure il giovane svizzero, Hans Faesch, al quale dedicò come congedo, una poesia che, più ancora di «A Psalm for Montreal», è una delle sue più degne opere poetiche:

Out, out, into the night
With the wind bitter North-East and the sea rough:
You have a racking cough and your lungs are weak,
But out into the night you go,
So guide you and guard you Heaven, and fare you well.

Con l'altro amico Harry Festing Jones, Butler, tralasciato per un periodo abbastanza lungo di scrivere, iniziò a comporre iniziò a comporre seriamente musica, nello stile di Haendel che ancora rimaneva la sua passione e che voleva riportare all'ammirazione e come esempio dei posteri.

Nel 1885, circa all'epoca della morte del padre, la cui eredità gli diede il benessere economico, Butler pubblicò le «Gavottes, Minuets, Fugues, and Other Short Pieces for the Piano» nelle quali come autore figurava anche il nome di Jones. Erano opere insignificanti e irrimediabilmente haendeliane: più tardi apparve anche l'oratorio «Narcissus», con parole e musica, e la cantata «Ulysses».

Una delle maggiori passioni di Butler fu la pittura per la quale aveva anche qualche talento. Aveva visto molto, specie in Italia dove era stato più volte fino dalla sua prima adolescenza, aveva frequentato accademie di pittura, e soprattutto dopo il suo ritorno dalla Nuova Zelanda, nel 1884, aveva dipinto molto e aveva esposto alla Royal Academy e ad altre mostre.

Alcuni dei suoi quadri erano di valore considerevole, seppure non eccezionale, ed è curioso il fatto che la migliore delle sue tele, «Family Prayers», sia una scena di preghiera familiare ambientata nella casa paterna. La sua competenza nel campo era d'altronde abbastanza profonda, perché nei

suoi viaggi in Italia rivalutò oltre alle opere di un oscuro Tabacchetti, anche gli affreschi e l'opera pittorica di Gaudentio Ferrari, imponendolo all'attenzione della critica contemporanea. Era convinto che la ragione del suo insuccesso in pittura dipendesse dal fatto che avesse pedissequamente seguito le linee altrui invece che le proprie. Cercò poi perfino di contraffare lo stile prediletto dai critici della giuria della Royal Academy per assicurarsene il favore. Quando i suoi quadri furono respinti Butler rinunciò un po' alla volta all'ambizione di essere un grande pittore e continuò a fare acquarelli di paesaggi per un suo esclusivo piacere.

I contemporanei di Butler lo conobbero solo come romanziere, e grazie solo ad «Erewhon», cui si aggiunse poi la continuazione «Erewhon Revisited», e le satiriche memorie di un certo John Pickard Owen che costituiscono la introduzione all'opera critica «The Fair Heaven». «The way of all flesh » (o «Così muore la carne»), grande romanzo in gran parte autobiografico, fu pubblicato postumo e contribuì poco a consolidare la sua fama letteraria. Butler scrisse anche alcuni libri di viaggio - «Alps and Sanctuaries», ed «Ex Voto» - nei quali descrisse l'Italia e gli Italiani e le arti in rapporto alla popolazione del nostro paese. Sono note interessanti e acute, illustrate da disegni suoi e del Gogin e da sue fotografie. In genere Butler fu ritenuto un dilettante di genio, autore - oltre che della satira di successo - anche di una collezione di libri e di pubblicazioni nelle quali si compiaceva sempre di apparire come un perverso contraddittore. In effetti non fu mai uno scrittore professionista e se lo fosse stato sarebbe certamente morto di fame. Salvo il più noto, i suoi libri non si vendettero mai, la sua pittura - dopo un successo iniziale anche economico - non diede altri frutti degni di rilievo, la sua musica non fu notata da nessuno. Non visse quasi mai del suo lavoro creativo e non fece mai guadagni considerevoli dal tempo della Nuova Zelanda in poi. Non fu mai ricco, ma neppure mai senza mezzi, benché fino alla morte del padre fosse stato spesso in difficoltà economiche ed a un certo punto vicino alla rovina per una speculazione sbagliata sul tannino canadese fatta tramite un banchiere suo amico. Scrisse quello che gli piacque ed era capace di scrivere, non fece mai alcuna concessione al pubblico e per la maggior parte dei casi pagò di sua tasca le spese di stampa. Si lamentò spesso di essere trascurato dai critici e dal pubblico, ma non fece mai nulla, per orgoglio, per rinverdire la sua fama. Era contento - e scontento nello stesso tempo - di essere un lupo solitario.

Profondamente interessato ai problemi religiosi, commentò acutamente la Bibbia, sostenne una teoria contro la resurrezione negando in base all'esame critico delle opere degli evangelisti la morte sulla croce, nel «The Fair Heaven» difese con l'ironia la importanza del ministero terrestre di Cristo. Prima ammiratore di Darwin e poi strenuo oppositore, scrisse i quattro volumi di «Life and Habit» per dimostrare una sua personale teoria, che dichiarava suggeritagli dalla attenta lettura delle opere (considerate superate) del nonno di Darwin, di Buffon e di Lamarck.

Secondo quella teoria, l'eredità, e perciò anche l'evoluzio-

ne, non dipendono dalla naturale selezione o da cambiamenti casuali (sports), ma dalla memoria inconscia trasmessa come attitudine da generazione in generazione. «Life and Habit» fu seguito da «Evolution Old and New» da «Unconscious Memory» e da «Luck or Cunning», nei quali Butler sviluppò ulteriormente i suoi principi. Questi libri passarono inosservati tra i contemporanei.

La selezione naturale secondo la interpretazione di Darwin sembrava a Butler che abolisse l'idea teleologica dell'universo e dipendesse da variazioni che lasciavano completamente inspiegabile la loro origine. Egli sostenne che la variazione non era dovuta a « fortuna » bensì allo sforzo individuale per adattarsi all'ambiente, con l'aiuto della memoria inconscia.

I «Notebooks» personali tradivano maggiormente la passione di Butler per invertire ogni teoria o credenza accettata oppure di capovolgere proverbi o detti familiari in modo da ricavarne un paradosso che di solito affermava una mezza verità.

Ma essi abbondano anche di notazioni precise e concisamente espresse in uno stile elegante e sobrio.

«Il movimento e la materia sono funzione l'una dell'altra».

«Il solo vero atomo che non può essere ulteriormente suddiviso in due parti è l'universo. L'universo è la frazione più piccola della materia indivisibile che le nostre menti possano concepire ».

Senza essere un filosofo di professione, Butler si permise anche di sostenere - in «The Authoress of The Odissey» - che l'«Odissea» non era stata composta da Omero ma da una giovane siciliana, che si era poi ritratta nel personaggio di Nausicaa, che il poema era stato scritto a Trapani e che tutte le peripezie di Ulisse avevano come teatro le coste della Sicilia. Fu Butler che tradusse per primo l'Iliade e l'Odissea in prosa.

Diceva che lo stile in arte, come il vestire, doveva attirare la minore attenzione possibile. Nel vestire e nei modi egli fu sempre conforme a quel principio.

Il pensiero di Butler, quasi sempre anticipatore, fu divulgato e interpretato da Bernard Shaw. Shaw, come è noto, proclamò che Butler era uno dei più grandi scrittori inglesi della seconda metà del secolo scorso.

BIBLIOGRAFIA

- 1] N. Mann, M. Gibson, C. Nally, eds. «W.B. Yeats's A Vision: Explications and Contexts», (Clemson University Press, 2012)
- 2] F. Fantaccini, «W. B. Yeats e la cultura italiana», (Firenze University Press, Firenze, 2009)
- 3] O. Castiglione, «Dalle immagini alle parole», Media Education 1 (2013) pp. 72-80
- 4] H.-G. GADAMER, «L'attualità del Bello», (Marietti, Genova 1986)
- 5] V. Rosiello, «La Scienza dipinta dei PreRaffaelliti», in «Letterature», volume monografico supplemento a Scienze e Ricerche n. 6 (aprile 2015) pp. 90-95.
- 6] F. Caroli, «L'anima e il volto: ritratto e fisiognomica da

Leonardo a Bacon», (Art Books, 1998)

7] H. Belting, «Facce. Una storia del volto», (Carocci 2014); F. Semerari, (a cura di), «Etica ed estetica del volto», (Collana Eterotopie Mimesis Edizioni, Milano, 2013)

8] F. Caroli, «Il volto e l'anima della natura», (Collana Saggi Mondadori, 2009)

9] C. Ossola, «Il continente interiore», (Marsilio, Venezia, 2010)

10] B. Corà, P. Bellasi, (a cura di), Catalogo della Mostra «Corpo Automi Robot. Tra Arte, Scienza e Tecnologia», (Mazzotta, Milano, 2009)

11] D. Haraway, «Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo» (Feltrinelli, Milano, 1999); R. Braiddotti, «Metamorfosi. Verso una Teoria Materialista del Divenire» (Feltrinelli, Milano, 2002)

12] E. T. A. Hoffmann, «L'uomo della sabbia e altri racconti», (Oscar classici Mondadori, Milano, 1987)

13] E. Jentsch, «Sulla psicologia dell'Unheimliche», in «La narrazione fantastica», a cura di R. Cesarani (Nistri-Listri, Pisa, 1983) pp. 309-410

14] S. Freud, «Il perturbante», in Opere vol. 9 (Bollati Boringhieri, Torino, 1977) pp. 81-114

15] R. Maletta, «Der Sandmann di E.T.A. Hoffmann Per una lettura psicoanalitica», (CUEM, Milano, 2003)

16] S. Casini, «Magnetic Resonance Imaging (MRI) as Mirror and Portrait: MRI Configurations between Science and the Arts», Configurations 19 (2011)

17] S. Butler, «Erewhon e Ritorno in Erewhon», (Adelphi, Milano, 1975)

18] F. Marroni, «Nel mondo alla rovescia di Erewhon», in «Spettri senza nome: modelli epistemici e narrativa vittoriana», (Carocci, Roma, 2007) p. 147

19] EREWHON = NO WHERE = UTOPIA di Samuel Butler, Civiltà delle Macchine, Anno III, Fasc. 4 (luglio-agosto 1955) pagg.16-21

20] William Morris, «Notizie da nessun luogo», (Garzanti, Milano, 1984)

Lo spazio dissolto nella luce: la *Lama* di Massimiliano Fuksas a Roma

GIULIANA SCOTTO

Università Ca' Foscari, Venezia

Il progetto degli architetti Massimiliano e Doriana Fuksas tuttora in fase di completamento nel quartiere EUR a Roma consta di due edifici. Il Nuovo Centro congressi (Nuvola) e l'hotel Eur, come una Lama sottile. Se è la Nuvola ad attrarre lo sguardo per la sua leggerezza e i colori chiari, il blocco nero della Lama quasi svanisce al suo fianco. Nondimeno è proprio la Lama, lucente e buio parallelepipedo, a offrire spunti per riflettere sul rapporto fra sguardo e architettura. Siamo soliti pensare che prima percepiamo il volume (lo spazio in cui siamo) e poi la luce. La Lama ci impone il processo inverso e consente di meditare sul rapporto fra spazio e visione come processo percettivo necessariamente immerso nel tempo. Percorrendo la via Cristoforo Colombo nel tratto che costeggia il laghetto, la Lama si mostra non come volume, bensì solo come immateriale riflesso, confuso coi lampioni e le luci delle automobili, debole gioco di luci della città.

1. MODO CONSUETO DI VEDERE L'ARCHITETTURA

Nel nostro tempo siamo abituati a considerare l'architettura piuttosto come tecnica dell'abitare che non come oggetto d'arte. Anche se sappiamo che nel corso dei secoli l'architettura ci ha donato opere splendide (soprattutto luoghi di culto, edifici pubblici, maestose dimore private), per lo più tendiamo a considerarla non tanto come manifestazione di una capacità propriamente artistica direttamente legata alle spinose questioni della bellezza e della forma, quanto piuttosto una tecnica messa al servizio di necessità - *in primis* - di ordine pratico (offrire un riparo adeguato a consentire lo svolgimento di certe attività) cui si aggiunge, elemento non essenziale ma se mai supplemento, una certa gradevolezza e attrattiva per lo sguardo. La sollecitazione del guardare non sembra essere il primo scopo dell'opera architettonica, come invece potrebbe dirsi in maniera esemplare dell'opera d'arte pittorica.

Altre caratteristiche proprie dell'architettura in quanto

tecnica dell'abitare sembrano sottrarre l'architettura *di per sé* alla pratica o all'esercizio del guardare. Innanzitutto l'architettura in quanto tecnica dell'abitare progetta e organizza lo spazio, ma in modo tale da avvolgere il soggetto che la fruisce e da instaurare con costui un rapporto problematico di distanza e vicinanza. Il soggetto non può mai veramente allontanare da sé lo spazio ma ne è sempre, in quanto vivente, catturato. Come ha mostrato la riflessione filosofica della contemporaneità, oltre che a essere sempre immersi in un tempo, siamo sempre in un *qui*¹. Inoltre solitamente le opere architettoniche hanno grandi dimensioni e solo di lontano si offrono allo sguardo come fossero un oggetto. E anche quando possiamo guardarle a distanza, cogliendone in qualche modo l'interezza, senza essere avviluppati nel loro spazio, ne scorgiamo soltanto una parte e mai il tutto². Di un'opera architettonica possiamo soltanto cogliere una facciata, un lato, un muro posteriore, un convergere di linee generanti spigoli o angoli, una veduta dall'alto: in breve, sull'architettura in quanto opera volumetrica possiamo esercitare solamente un punto di vista e mai possedere una visione davvero globale, tanto meno dal vivo. Se infatti dal vivo e da vicino ancora una scultura e specialmente un'opera figurativa (per esempio pittorica) intensificano l'atto del guardare (per cui abbiamo impressioni visive di ombre e colori accompagnate a esperienze tattili che la riproduzione fotografica difficilmente potrebbe restituirci in modo adeguato), l'opera architettonica dal vivo sembra imporre al fruitore una sorta di parziale cecità, una visione limitata a pochi aspetti e dettagli.

1 Fra molti cfr. M. Heidegger, *Sein und Zeit*, Niemeyer, Tübingen, 1927, tr. it. a cura di P. Chiodi, *Essere e tempo*, Longanesi, Milano, 1976, spec. il Capitolo II, p. 76 ss.; nonché *Id.*, *Die Kunst und der Raum*, Erker, St. Gallen, 1979, tr. it. a cura di C. Angelino, *L'arte e lo spazio*, Genova, il melangolo, 2000.

2 Senza tener conto che in molti casi l'architettura è progettata anche alla luce dello spazio in cui si inserisce, per cui andrebbe colta all'interno di un contesto più ampio di cui fa parte anche il paesaggio, ancor più inafferrabile che l'artefatto umano. Su questo tema vedasi M. Vitta, *Il paesaggio. Una storia fra natura e architettura*, Einaudi, Torino, 2005.

Ciò accade sia che ci si trovi all'esterno che all'interno di un certo edificio. All'esterno possiamo vederne soltanto la parte ci si offre davanti mentre tutti gli altri lati sfuggono al nostro sguardo; all'esterno la visione totale dell'interno in quanto spazio ci è altresì preclusa³. Per converso, all'interno di un edificio perdiamo la visione dell'involucro esteriore come esso ci appariva dall'esterno. Chi gode dell'opera architettonica può vederne soltanto una parte mentre l'opera nella sua complessità continua a svolgersi per così dire alle sue spalle o gli si nasconde nello stesso momento in cui gli si fa innanzi. In qualche modo l'architettura si sottrae all'operazione oggettivante dello sguardo e, nel senso metaforico del guardare, dello stesso *theorèin*: è forse anche per questo motivo che i Greci antichi l'hanno intesa quale “tecnica dell'*archè*”, dove *archè* è principio e fondamento delle cose il quale di per sé tende a sottrarsi⁴.

Un'ulteriore caratteristica dell'architettura secondo l'idea abituale che abbiamo di essa e che ne condiziona le possibilità di visione è data dal fatto che l'opera architettonica è, nella sua materialità, alquanto pesante, di opaco⁵, di resistente. La solidità sembra un tratto ineliminabile dell'opera architettonica, a pena della sua stessa possibilità di durata nel tempo. Può parlarsi di una natura “terrestre” dell'architettura come una qualità che riunisce solidità, gravità, opacità e pensata in quanto opposta ad aria e luce intesi invece quali principi di rarefazione della materia e, dunque, in senso metaforico principi di spiritualizzazione – e ciò benché l'architettura si giovi anche di aria e di luce. Nella sua opacità l'architettura sembra di per sé inadeguata ad avviare con il senso della vista un percorso mirato all'intensificazione dell'atto del vedere. Anzi, per via del fatto che gli spazi realizzati dall'architettura sono di solito riempiti di oggetti (mobili, suppellettili, decorazioni di vario genere) se mai l'atto del vedere è canalizzato e attratto verso i singoli oggetti mentre l'architettura in quanto struttura portante e organizzante lo spazio tende di per sé a scomparire.

Infine, un ultimo carattere proprio dell'architettura tradi-

zionalmente intesa è il suo valore funzionale. In altre parole per molti secoli è dalla forma stessa di un edificio che siamo abituati a riconoscere a quale scopo sia stato costruito: se si tratti di una chiesa, di un'abitazione, di un teatro, di una casa deputata allo svolgimento di attività pubbliche.

2. INTENTI INNOVATIVI DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA

Tenendo presente che l'opacità, la pesantezza, il sottrarsi a una visione complessiva sono l'esperienza più comune che abbiamo dell'architettura, appare con maggior evidenza il proposito innovativo di molti architetti contemporanei che cercano per un verso o per l'altro di scardinare gli elementi per tanto tempo costanti in architettura⁶. Alcuni hanno inteso minarne la solidità proponendo l'uso di materiali leggerissimi (pareti cristalline e travi metalliche), ovvero deperibili e necessitanti un continuo ricambio (per meglio assoggettare l'opera a un rapporto osmotico rispetto all'ambiente circostante). Altri hanno sfidato la forza di gravità ricorrendo a strutture statiche assai lontane da quelle ispirate alle forme regolari della geometria euclidea, ovvero cercando di imprimere movimento a ciò che di per sé è pensato come destinato ad ancorarsi a terra; altri ancora hanno indagato la possibilità di contaminare l'architettura avvicinandola ad altre modalità dell'arte o esperienze sensoriali, per esempio mediante installazioni interattive, acustiche o luminose.

Nel quadro assai variegato dell'architettura contemporanea, i lavori dell'architetto di origini lituane Massimiliano Fuksas (Roma, 1944) non soltanto si inseriscono nella corrente di chi cerca di forzare quelli che appaiono i limiti costituzionali dell'architettura in quanto tale, ma anche propongono opere che sembrano far slittare l'opacità tattile, solida, in poche parole, la pesantezza dell'edificio in esperienza del movimento e della visione. In particolare l'attenzione al movimento, alla dimensione processuale sembra una costante dell'opera di Fuksas, il quale tuttavia per propria stessa ammissione nelle proprie opere non ama il ripetersi dei medesimi motivi ispiratori: e, rispetto al movimento quale elemento costante della sua ricerca, il rango privilegiato che assume il vedere sembra una prerogativa specifica di una delle sue opere più recenti, l'hotel a completamento del complesso tuttora in corso di realizzazione a Roma nel quartiere dell'EUR.

3. IL NUOVO CENTRO CONGRESSI PROGETTATO DA MASSIMILIANO E DORIANA FUKSAS A ROMA

“Nel 1998 il Comune di Roma e l'Ente Eur bandiscono il concorso per un centro congressi di respiro internazionale. Fuksas vince il concorso con una proposta che si rivela

3 Anche nella casa di vetro, che per un certo periodo storico ha incarnato l'ideale estetico della perfetta trasparenza in architettura, la possibilità di sbirciare all'interno mediante le pareti traslucide non ci restituisce l'esperienza realistica dello spazio bensì soltanto quella piatta e bidimensionale di una fotografia. Sulla casa di vetro anche per le sue inquietanti implicazioni vedasi in senso critico J. Kasper, *Trauma e nostalgia. Per una lettura del concetto di Heimat*, Marietti 1820, Genova, 2009, pp. 62-82.

4 Per una meditazione radicale sul sottrarsi del fondamento anche alla luce del pensiero greco antico vedasi la riflessione heideggeriana, di cui in particolare può offrire linee essenziali M. Heidegger, *Grundfragen der Philosophie. Ausgewählte «Probleme» der «Logik»*, Klostermann, Frankfurt am Main, 1984, tr. it. a cura di U.M. Ugazio, *Domande fondamentali della filosofia. Selezione di «problemi» della «logica»*, Mursia, Milano, 1990.

5 “Il [...] compito [dell'architettura] consiste nell'elaborare l'estrema natura inorganica cosicché questa, come mondo esterno conforme all'arte, divenga affine allo spirito. Il suo materiale è il materiale stesso nella sua esteriorità immediata come massa pesante meccanica, le sue forme rimangono quelle della natura inorganica, ordinate secondo gli astratti rapporti intellettuali della simmetria” (così G.W.F. Hegel, *Ästhetik*, tr. it. a cura di N. Merker, *Estetica*, Einaudi, Torino, 1997, tomo I, p. 97. In altre parole secondo Hegel l'architettura presenta un grado minimo di spiritualità per via della sua ineliminabile materialità.

6 Uno scardinamento programmatico dei cosiddetti quattro punti di invarianza dell'architettura può leggersi in J. Derrida, “Point de folie – Maintenant l'architecture”, in *Id.*, *Psyché. Invention de l'autre. Tome 2*, Galilée, Paris, 1987-2003, tr. it. di R. Balzarotti, “Point de folie – Maintenant l'architecture”, in J. Derrida, *Psyché. Invenzioni dell'altro*, vol. 2, Jaca Book, Milano, 2009, pp. 107-125, a p. 111 s.



Immagine n. 1, foto tratta dal sito <http://www.fuksas.it/it/Progetti/Nuovo-Centro-Congressi-Roma-EUR-e-Hotel-Rome>, visitato il 15 settembre 2015.

vincente, ardita e, al contempo, dialogante con la tradizione dell'architettura razionalista dell'Eur. [...] Il bando richiedeva uno spazio che consentisse l'accesso a 10.000 persone. La risposta è un contenitore traslucido alto 30 metri, apparentemente elementare, dotato di parcheggi sotterranei e di un piano di uffici in copertura. Un albergo come una lama sottile è pensato per ospitare i partecipanti alle varie manifestazioni”⁷.

L'edificio alto 30 metri è noto come “Nuvola” e, come può vedersi dall'immagine n. 1, è quello che immediatamente cattura l'attenzione sorprendendo per l'effetto di galleggiamento prodotto dalla complicata intelaiatura, come una nube, appunto, o una medusa, che traspare dalla teca di cristallo. In quest'opera vediamo messe in atto una serie di propositi come strade già battute dalla ricerca architettonica più recente: l'effetto di perdita di peso, assieme a quelli di trasparenza e di movimento⁸.

Ebbene, nonostante i propositi innovativi, la “Nuvola” non si sottrae a quello che mi pare essere il limite costitutivo dell'architettura, cioè al fatto di dover soggiacere necessariamente a un punto di vista. Perciò, nonostante l'interesse che essa possa suscitare, qui intendo occuparmi non della Nuvola, ma del parallelepipedo nero riflettente (a destra, nell'immagine) il quale probabilmente è del tutto sfuggito

alla nostra attenzione.

Il parallelepipedo è destinato a essere l'hotel, la Lama sottile. Innanzitutto la sua funzione, quella di albergo, è una funzione tutto sommato quotidiana, inapparente. Come osserva lo stesso Fuksas, “[c]’è in realtà una ragione ben precisa per cui l'architetto oggi evita il confronto con la casa, con gli uffici, con gli alberghi, con la vita quotidiana ed è entusiasta quando affronta un museo, un luogo di culto, persino uno shopping center o un aeroporto [...] La verità è che un architetto giudica quella vita minima priva di interesse perché non è eroica. Non assicura notorietà, crea innumerevoli problemi, è finanziata da budget molto ristretti”⁹. Dunque la Lama è destinata a una funzione non-eroica, legata alla “vita minima”. Già nel suo risultare non-apparente, la Lama si accorda con la propria funzione destinata alle attività non eclatanti della vita quotidiana. La Lama ha grandi proporzioni, addirittura supera in altezza la mastodontica Nuvola, eppure resta alquanto di marginale, di sottratto alla percezione. Come riesce a produrre questo effetto?

Innanzitutto essa è costituita da un parallelepipedo interamente e uniformemente rivestito di pannelli di vetro scuro. Il materiale riflettente del vetro crea una sorta di specchio buio per l'ambiente circostante. Come può vedersi dall'immagine, la superficie riflettente della Lama crea l'illusione della continuità della linea del paesaggio sull'edificio stesso che così si nasconde doppiamente agli occhi dello spettatore: una prima volta inevitabilmente, in quanto architettura, una seconda volta in quanto non mostra una propria pellicola individuale, resistente, bensì ne esibisce una metamorfica, su cui si poggia in maniera mutevole il paesaggio circostante, in modo sensibile non solo alle variazioni del punto di osservazione,

7 Così, in estrema sintesi, la storia del progetto per il Nuovo Centro Congressi a Roma, in M. Fuksas, *sul cominciare e sul finire*, a cura di A. Marotta, CLEAN, Napoli, 2006, p. 17.

8 Per Fuksas la leggerezza (intenzionalmente distinta dalla trasparenza) è una qualità cui espressamente mira la sua attività di progettazione: cfr. M. Fuksas, con Paolo Conti, *Caos sublime*, Rizzoli, Milano, 2001, p. 97: “[a]bbiamo cominciato vent'anni fa a discutere di ‘dematerializzazione’ e qualcuno ha tentato di offrire una risposta un po’ ingenua: facciamo tutto di vetro, o comunque trasparente. Il vero problema è un altro. La vera scommessa, davvero appassionante, è far perdere peso complessivo alla costruzione”.

9 In M. Fuksas, *Caos sublime*, cit., p. 89.



Immagine n. 2: Bordeaux, Maison des Arts, immagine tratta dal sito <http://www.fuksas.it/it/Progetti/Maison-des-Arts-Universit%C3%A0-Michel-de-Montaigne-Bordeaux>.

ma anche di quanto accade nelle vicinanze pur nell'immobilità dell'osservatore. La "pelle" dell'edificio è respingente non perché opaca, ma perché ospita su di sé l'immagine cangiante del mondo intorno, al contempo sottraendosi in quanto opera umana di natura terrestre. Tale sottrazione è in qualche modo totale giacché l'edificio non presenta segni rivelanti un interno che si manifesta all'esterno. In tal senso esso costituisce un'evoluzione dell'opera di Fuksas, che più di una volta si è misurata con la forma semplice del parallelepipedo. Ma, diversamente dal caso della Lama, nei lavori passati l'architetto romano non ha rinunciato a lasciare un segno sui volumi progettati, qualche elemento che per la sua presenza o assenza, per il fatto di generare vuoti e lacune, attestasse la presenza dell'edificio in quanto progetto umano. È quanto lo stesso Fuksas afferma in ordine al proprio metodo costruttivo, di cui in particolare la Maison des Arts (1992-1995), legata al complesso dell'Université Michel De Montaigne a Bordeaux (cfr. immagine 2) costituisce un esempio significativo anche al fine di illustrare la novità rappresentata dalla Lama: "sui modelli ho sempre lavorato molto. Posso partire da un parallelepipedo. E in quel caso mi metto a spezzarlo, a bucarlo in una certa parte, a creargli dentro o intorno un vuoto, poi lo buco ancora per studiare il rapporto tra il volume rimasto e quello portato via... Quasi sempre mi ritrovo a togliere e raramente ad aggiungere"¹⁰.

Fra questo lavoro francese e l'assoluta impenetrabilità e mancanza di segni caratterizzanti la Lama, le due Torri per uffici nel frattempo costruite a Vienna sembrano costituire un punto di giunzione che lega in continuità l'opera dell'architetto: "[l]e torri, di 37 e 34 piani, ospitano 2500 uffici di prima categoria ed ogni piano si sviluppa su una superficie di 1400 m². I due edifici accolgono chi arriva a Vienna da sud. Sono due colossi leggeri, di 138 e 127 metri di altezza. Leggeri perché inseriti dentro due enormi pareti di vetro trasparente delle quali non si distinguono i contorni. Non sono né parallele né perpendicolari, ma una di sbieco rispetto all'altra, collegate da una serie di ponti irregolarmente posizionati

a varie altezze"¹¹.

La Lama invece non presenta elementi marcatori che ne scandiscano il volume, la sua superficie risulta levigatissima, totalmente priva di oggetti e di elementi decorativi; la sua forma perfetta allude alla purezza degli archetipi della geometria solida, traccia del linguaggio (forse divino, o comunque altro rispetto a quello con cui parla la natura) instillato nella mente dell'uomo. Occorre ricordare come questa scelta costruttiva che relega la Lama nell'inapparenza sia emersa in corso d'opera e sembri corrispondere a una precisa scelta estetica. Il progetto iniziale – per quanto può cogliersi nel disegno precedente alla fase operativa in cantiere, cfr. immagine n. 4 – sembrava infatti aver concepito la Lama come parallelepipedo chiaro, che non soltanto si sarebbe trovato in accordo (e non in contrasto) con la leggerezza e gli stessi colori della vicina Nuvola, ma anche avrebbe esibito una pelle più variegata, dove sarebbero stati riconoscibili i pannelli a protezione di finestre e quelli destinati a fungere da bande marcapiano, articolando, in tal modo una superficie sì, lucida e lucente, ma esteriorizzata, presente, imponente se stessa, alternativa rispetto al paesaggio, come un taglio.

Nella fase costruttiva invece è stata adottata una soluzione che, proprio ai fini dell'accessibilità allo sguardo, si mostra come completamente opposta a quella iniziale¹². Come già espressamente nel caso delle Twin Towers di Vienna, l'opzione per la colorazione scura del vetro di rivestimento associata alla forma volumetrica regolare e spigolosa suscita immediatamente la sensazione di trovarsi di fronte a un monolito nero risvegliante precise memorie cinematografiche.

11 Questa la succinta descrizione delle due Twin Towers (1995-2001), nuova sede della Wienerberger, che può leggersi al sito del progettista: <http://www.fuksas.it/it/Progetti/Twin-Towers-Vienna>, visitato il 15 settembre 2015 e da dove è tratta l'immagine n. 3.

12 In realtà è tratto tipico del metodo di Fuksas quello di non inibire modifiche la cui opportunità possa presentarsi in corso d'opera, sia per rispondere a esigenze pratiche sia per dare forma a nuove idee estetiche. Il suo modo di progettare è concepito infatti come "[u]na progettazione più aperta, nel senso che la mutabilità delle condizioni diviene un criterio intrinseco al metodo compositivo" (M. Fuksas, *sul cominciare e sul finire*, cit., p. 13).

10 Così M. Fuksas, *Caos sublime*, cit., p. 99.



Immagine n. 3: Le Twin Towers di Vienna, nuova sede della Wienerberger (1995-2001)



Immagine n. 4 tratta da M. Fuksas, *Sul cominciare e sul finire*, cit., p. 35. In formato digitale è riprodotta anche al sito: <http://www.artemagazine.it/architettura/35415/roma-la-nuvola-di-fuksas-in-ritardo-e-a-rischio/>, visitato il 15 settembre 2015.

che. Rispetto al progetto viennese, dove già Fuksas era pienamente consapevole dell'implicito rimando al celebre film 2001 *Odissea nello spazio* (1968)¹³, nella Lama dell'EUR,

¹³ A proposito delle Twin Towers di Vienna, Fuksas afferma: “[I]e due torri [...] sono interamente trasparenti dalla base alla cima senza alcun parapetto visibile. Ho deciso di concedere il senso di vertigine a chi guarderà verso il basso. Sottoterra, per venticinque metri di profondità c'è un mondo quasi piranesiano [...] C'è un universo labirintico che si contrappone al mondo superiore dei due monoliti”, e alla constatazione dell'intervistatore:

con la sua forma archetipica, il richiamo alla pellicola di Kubrick è ancor più preciso e al contempo inquietante, giacché

“[s]embra quasi la citazione del film ‘2001, Odissea nello spazio’”, risponde: “[i]n qualche modo quella citazione c'è. I due monoliti, così trasparenti e disposti a farsi attraversare dalla luce naturale, possono anche significare l'origine del mondo. In basso c'è un'altra realtà, oscura e quindi anche drammatica. Queste due realtà producono un'immensa energia che però si traduce in una forma finale estremamente semplice, quasi minimalista” (M. Fuksas, *Caos sublime*, cit., pp. 108-109).

la Lama, mediante il suo colore assorbente e la sua superficie omogenea e riflettente, tende a lasciarsi riassorbire dal paesaggio svanendo in esso. L'architettura in quanto opera volumetrica tende a nascondersi e a svanire.

Ciò che a mio avviso è tuttavia interessante in questo lavoro di Fuksas, è che la modalità di questo suo sottrarsi è in qualche modo inversa a quella cui l'architettura – come s'è osservato sopra – ci ha abituato: normalmente l'architettura ci cattura in quanto spazio sul quale verifichiamo di non poter esercitare uno sguardo oggettivante, totale. Solitamente, insomma, essa ci si manifesta come spazio avviluppante che si sottrae all'esercizio del vedere. L'aspetto fisico dell'opacità connessa alla natura tridimensionale dello spazio predomina su quello visivo. Invece nel caso della Lama è soltanto a partire dallo sguardo che possiamo accorgerci che lì, in realtà, è progettato uno spazio. È il volume stesso in quanto tale, cioè come materialità, appartenente piuttosto alla dimensione fisica, tattile, a sottrarsi totalmente. Esso quasi assume la maschera di sottile, gigantesco pannello specchiante che nasconde il proprio spessore e la propria consistenza materiale.

Conformemente a un tratto che può ritrovarsi nella stragrande maggioranza dei lavori di Fuksas, vale a dire la dinamicità, il movimento, l'effetto di sottrazione del volume riguarda la Lama sotto due aspetti: il primo per quanto riguarda la sua tessitura esteriore costantemente cangiante durante l'alternarsi del giorno e della notte, il secondo collegato all'effetto visivo generato dalla velocità prodotta dal transito in automobile. Questi due elementi – la tessitura riflettente (propria dell'edificio) e la velocità dello spostarsi in auto, tipico del nostro tempo (elemento proprio dell'osservatore) – si mostrano assai strettamente intrecciati, connessi a chiasma, giacché il primo prevale con la luce del giorno, ma cede il primato al secondo nella visione notturna.

Durante il giorno, infatti e come s'è visto, la Lama tende a scomparire per lasciar vedere il paesaggio attorno, assunto su di sé come un quadro in movimento – passaggio di nubi basse, movimenti di traffico cittadino e provenienti dagli edifici e dalle strade circostanti, profilo di colline in lontananza – mentre la sua superficie liscia è appena increspata dalle commessure dei pannelli di vetro, unica traccia della sua presenza in quanto opera di architettura, che in quanto tale resta alcunché di inavvertito, tant'è che se invece ce ne accorgiamo, il suo volume gigantesco ci lascia quasi smarriti¹⁴.

È invece di notte che la Lama appare, mostrandoci in modo assai singolare. Essa ci si fa incontro prima come luce che come spazio, e ciò a condizione di essere immersi nel tempo e alla fine di un processo che richiede movimento a una velocità relativamente elevata, in armonia con il ritmo

proprio della metropoli¹⁵. A tal fine è necessario infatti percorrere la via Cristoforo Colombo nel tratto che costeggia il laghetto in direzione del complesso Nuovo Centro Congressi. Per amplificare questa dimensione temporale l'effetto di visione si raggiunge al meglio percorrendo questo tratto più velocemente che a passo d'uomo, cioè servendosi dell'automobile o dell'autobus o almeno scivolando rapidamente in bicicletta lungo il laghetto. In questo tragitto notturno dove il tempo si muove più svelto¹⁶, la Lama si mostra non come volume, bensì soltanto come immateriale riflesso, confuso coi lampioni e le luci delle automobili, come debole gioco di luci della città.

Nell'immagine n. 5, riprodotta nella pagina successiva, in cui ho dovuto inserire una freccia indicativa, può a stento cogliersi questo lieve bagliore che è tutto ciò che l'immenso edificio concede alla percezione: non volume, bensì tenue luce, a malapena distinguibile fra tante altre lungo la strada: per la loro regolarità possono riconoscersi le luci dei lampioni allineati, baluginii delle automobili, ma lo sfavillio della Lama è appena riconoscibile come alcunché di slegato da queste luci a noi contemporanei ormai tanto familiari.

Lo scintillio della Lama si offre all'uomo della metropoli, in viaggio al sicuro nella propria auto, guidato dai lampioni stradali, soltanto come un piccolo richiamo a fare attenzione (vedi immagine n. 6 alla pagina successiva). Non si ha alcuna cognizione di trovarsi in prossimità di un complesso così imponente. Di questo blocco nero appare soltanto un tenue bagliore.

Questo lieve scintillio si intensifica con l'avvicinarsi all'edificio (vedi immagine n. 7) ma ancora non si ha la percezione di che cosa esso sia.

È invece solo giunti alla curva del laghetto che la Lama rivela il proprio profilo gigantesco, come un fondale nero, affilato, che con il suo silenzio e la sua grandiosità sembra eccedere tutte le altre forme architettoniche, sembra davvero alludere a un elemento inquietante come il monolito il quale nel film di Kubrick pare, con la sua natura misteriosa, porsi

15 Che il tragitto in auto sia il modo più adeguato di cogliere l'opera architettonica è stratagemma già adottato da Fuksas nella progettazione del rapporto fra le Twin Towers viennesi e il paesaggio urbano nel quale si inseriscono: "certamente i progetti del periodo austriaco ruotano su poche ma fondamentali scelte: sintesi formale, trasparenza, movimento. La fluidità diventa il principio che anima il progetto delle Twin Tower [sic] [...] Non è solamente il progetto di un edificio; le torri innescano un meccanismo complesso che si traduce in un progetto urbanistico in cui 'transizione', 'trasparenza' e 'collegamento' diventano i principi con cui l'architetto ripensa l'immagine di Vienna. [...] L'attraversamento in macchina farà percepire i due giganti come sistemi dinamici e offrirà al visitatore una immagine in movimento, che genera scorci e vedute molteplici" (così M. Fuksas, *Sul cominciare e sul finire*, cit., p. 17)

16 L'accento posto sulla velocità rinvia a un preciso intento estetico, che assieme a quello della leggerezza deve ispirare l'architettura secondo Fuksas. L'architetto romano fa risalire l'interesse per questi temi della velocità e della leggerezza esplicitamente all'influenza che su di lui hanno esercitato le celebri *Lezioni Americane* di Italo Calvino (pubblicate postume, nel 1988): "[l]a velocità e la leggerezza sono per lo scrittore e per l'architetto i nuovi paradigmi della contemporaneità [...] in Fuksas, osservando con attenzione i suoi lavori, struttura e discontinuità, razionalità e istintività, visibile e invisibile convivono come universi di relazione" (M. Fuksas, *sul cominciare e sul finire*, cit., p. 12).

14 È d'altronde lo stesso Fuksas a sottolineare come già nel complesso delle Twin Towers di Vienna ciò che conta dal punto di vista architettonico non siano propriamente gli edifici, bensì lo spazio vuoto posto fra essi, quale "frammento" (cfr. M. Fuksas, *Caos sublime*, cit., p. 108) nonché a rivendicare un legame di consonanza rispetto alla corrente dell'*in-between*: *Id.*, *Sul cominciare e sul finire*, cit., p. 72. In particolare sull'architettura dell'*in-between* vedasi P. Gregory, *Teorie di architettura contemporanea. Percorsi del postmodernismo*, Carocci, Roma, 2010, p. 147.



Immagine n. 5, riproducente la via Cristoforo Colombo a Roma nel tragitto da piazzale dello Sport verso il Nuovo Centro Congressi e il lieve bagliore nel gioco di riflessi generato dalla parete a specchio della Lama. Foto di G. Scotto.



Immagine n. 6, foto di G. Scotto.

all'origine del divenire e del trasmutare delle cose.

Il profilo buio della Lama che si staglia in orizzontale dietro alcuni grattacieli può cogliersi nell'immagine n. 8 riprodotta nella pagina seguente, anch'essa notturna, ma ripresa con il flash per accentuare il contrasto delle forme visibili.

Questo effetto spaesante notturno – il bagliore che sembra completamente staccato dal blocco volumetrico che lo genera, sembra forse rovesciare il rapporto fra fondamento spaziale e visione, ma restituendoci un ordine epistemologico, giacché a quanto sappiamo del nostro mondo fisico, la luce

viaggia più veloce della materia, o forse essa stessa è materia in movimento. Appartiene all'esperienza consueta che di un edificio in lontananza ci si offra *ciò che consente* di vedere la luce, con il suo gioco a partire dai e sui materiali costruttivi che in alcuni punti l'assorbono, in altri la rifrangono.

Ma qui, nel caso della Lama, appare *soltanto* questo bagliore e nessuna materia né volume, come se lo stesso gesto architettonico – o tecnica di cui disponiamo per dire la vicinanza al fondamento e mischiarci ad esso – si stesse inabissando. In un mondo al tramonto come forse aspira a essere

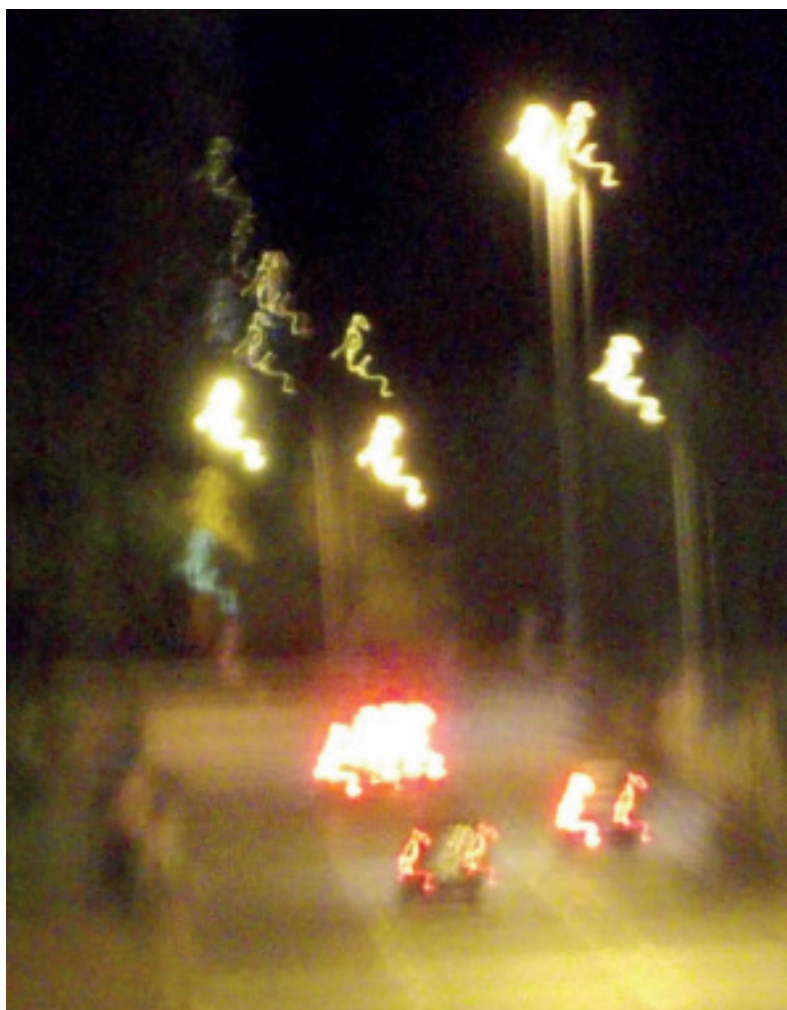
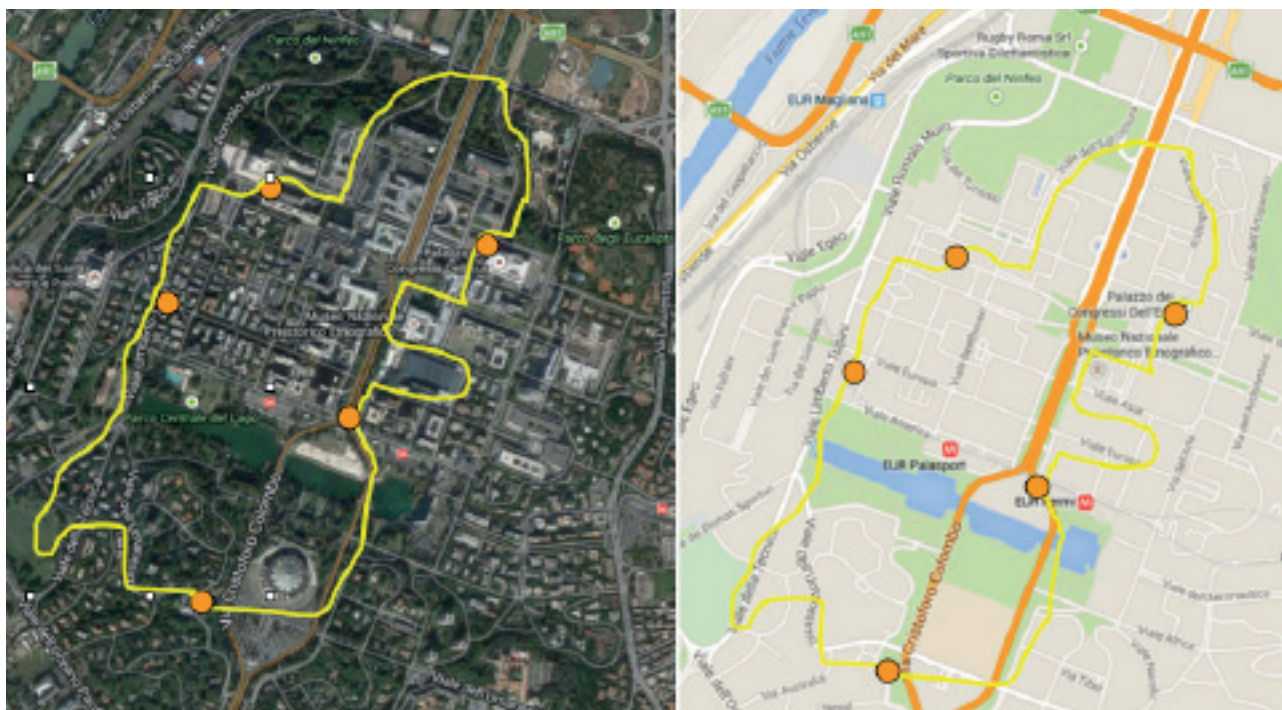


Immagine n. 7, foto di G. Scotto.



Immagine n. 8, foto di G. Scotto. Le torri antistanti il parallelepipedo buio della Lama e che la nascondono parzialmente alla vista sono quanto resta dopo lo smantellamento della sede del Ministero delle Finanze, in attesa di una loro possibile – benché al momento ancora improbabile – ristrutturazione sulla base di un progetto di Renzo Piano. Notizie ancora aggiornate al riguardo possono trovarsi al sito <https://carteinregola.wordpress.com/urbanistica/eur/le-torri-di-ligini/>, visitato il 21 settembre 2015.



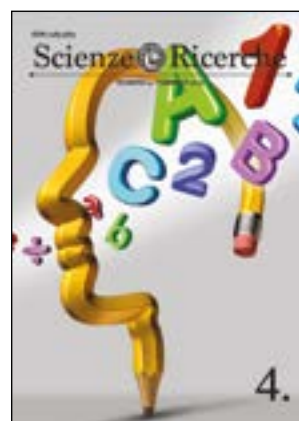
Al fine di rendere il tragitto descritto nel testo più chiaro al lettore poco pratico di questa zona di Roma, si riproduce una doppia immagine raffigurante la ripresa aerea e la planimetria dell'area in questione. L'immagine è disponibile al sito <https://carteinregola.files.wordpress.com/2015/03/mappa-percorso-doppio-generale.png>, visitato il 26 novembre 2015.

il nostro occidentale, questo lavoro inapparente, schivo, nascosto – tuttora incompiuto – sembra in modo assai sommerso aprire la strada per mettere in questione il senso stesso dell'architettura e il suo rapporto di lacerazione/ricomposizione dello spazio circostante.

4. CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Come valutare questo esito dell'architettura contemporanea? A prescindere dal gusto soggettivo dell'osservatore, mi sembra che questo lavoro di Fuksas stringa come un nodo elementi che in passato l'architettura non è stata in grado di esprimere in maniera immediata: la velocità, la trasformazione, la processualità, la temporalità, la relatività - per non dire la labilità - del punto di vista. Ciò perché l'architettura

del passato è stata tendenzialmente concepita come alquanto di statico, stabile, opaco, pesante, materiale. Nel lavoro di Fuksas qui considerato assistiamo invece a un rovesciamento di questi assunti tradizionali in modo tale da poter trarre la conclusione che anche l'architettura, che per via dei limiti della statica, ancora resisteva alle possibilità di sperimentazione cui sono state esposte tutte le arti sin dall'inizio del Novecento, si sta docilmente piegando alla forza plasmatrice e inventiva della capacità di progettazione umana. Il tempo/spazio – non quello che noi possiamo dominare e di cui possiamo disporre – ma proprio al contrario quello che è destinato a sfuggire alla manipolazione dell'uomo – saprà dire se questo orientamento, sorretto dalle innovazioni della tecnica, sia una vera apertura oppure una chiusura rispetto alle questioni etiche che sempre informano l'agire umano.



Scienze Ricerche

**LA TUA RIVISTA DI
DIVULGAZIONE SCIENTIFICA**

OGNI QUINDICI GIORNI A CASA TUA CON
TANTI FASCICOLI E NUMERI MONOGRAFICI

www.scienze-ricerche.it

*Abbonamento annuale in formato elettronico
(24 numeri + fascicoli e numeri monografici): 42,00 euro **

** 29,00 euro per gli autori, i componenti del comitato scientifico e i referees*

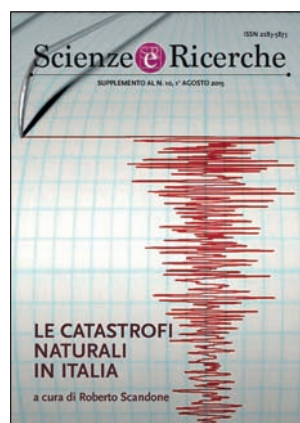


Scienze e Ricerche

LA TUA RIVISTA DI
DIVULGAZIONE SCIENTIFICA

OGNI QUINDICI GIORNI A CASA TUA CON
TANTI FASCICOLI E NUMERI MONOGRAFICI

www.scienze-ricerche.it



Abbonamento annuale in formato elettronico
(24 numeri + fascicoli e numeri monografici): 42,00 euro *

* 29,00 euro per gli autori, i componenti del comitato scientifico e i referees