

FATA

MORGANA

 LUIGI
PELLEGRINI
EDITORE

QUADRIMESTRALE DI CINEMA E VISIONI
ANNO IX N° 26 MAGGIO AGOSTO 2015

FATA MORGANA

Quadrimestrale di cinema e visioni

Pellegrini Editore

Direttore Roberto De Gaetano

Comitato scientifico Dudley Andrew, Raymond Bellour,
Sandro Bernardi, Francesco Casetti, Antonio Costa,
Georges Didi-Huberman, Ruggero Eugeni, Annette Kuhn,
Pietro Montani, Jacques Rancière, David N. Rodowick, Giorgio Tinazzi

Comitato direttivo Marcello W. Bruno, Alessia Cervini,
Daniele Dottorini, Michele Guerra, Bruno Roberti,
Antonio Somaini, Salvatore Tedesco, Luca Venzi, Dork Zabunyan

Caporedattore Alessandro Canadè

Redazione Daniela Angelucci, Francesco Ceraolo, Massimiliano Coviello,
Paolo Godani, Andrea Inzerillo, Carmelo Marabello,
Emiliano Morreale, Alessio Scarlato, Christian Uva, Francesco Zucconi

Coordinamento segreteria di redazione Loredana Ciliberto (resp.), Simona Busni

Segreteria di redazione Raffaello Alberti, Andreina Campagna,
Deborah De Rosa, Patrizia Fantozzi, Giovanni Festa,
Greta Himmelspach, Caterina Martino, Clio Nicastro

Progetto grafico Bruno La Vergata

Webmaster Alessandra Fucilla

Direttore Responsabile Walter Pellegrini

Redazione

DAMS, Università della Calabria
Cubo 17/b, Campus di Arcavacata - 87036 Rende (Cosenza)
E-mail fatamorgana.rivista@gmail.com
Sito internet <http://fatamorgana.unical.it>

Amministrazione - Distribuzione

GRUPPO PERIODICI PELLEGRINI
Via Camposano, 41 (ex via De Rada) - 87100 Cosenza
Tel. 0984 795065 - Fax 0984 792672
E-mail info@pellegrineditore.it
Sito internet www.pellegrineditore.com

ISSN 1970-5786

Abbonamento annuale € 35,00; estero € 47,00; un numero € 15,00
(Gli abbonamenti s'intendono rinnovati automaticamente se non disdetti
30 gg. prima della scadenza) c.c.p. n. 11747870 intestato a
Pellegrini Editore - Via G. De Rada, 67/c - 87100 Cosenza
Per l'abbonamento on line consultare il sito www.pellegrineditore.com

SOMMARIO

INCIDENZE

- 7 **La vita dello schermo. Conversazione con Francesco Casetti**
a cura di Roberto De Gaetano

FOCUS

- 23 **Nuovi compiti per la teoria del cinema**
Pietro Montani
- 39 **La distinzione tra *Medium* e *Form*. Luhmann e la questione del dispositivo**
Antonio Somaini
- 55 **Esperienza e povertà del cinema, verità dell'immagine**
Salvatore Tedesco
- 65 **Il cinema come macchina generativa**
Paolo Bertetto
- 75 **Dall'elogio all'elegia. Ambizioni e posizioni della teoria del cinema**
Michele Guerra
- 87 **La danza della natura, il balletto della teoria.
Teoria del film e scienze sperimentali**
Ruggero Eugeni
- 99 **La scienza positiva**
Massimo Locatelli
- 111 **Sulle origini del fare-immagini**
Michele Cometa
- 133 **Cinema, tra teoria ed eterotopia**
Massimo Donà
- 153 **Fare filosofia tra e attraverso gli schermi**
Mauro Carbone
- 167 **Identità, analisi, risonanza: sul rapporto tra cinema e filosofia**
Daniela Angelucci
- 179 **Sui concetti che il cinema crea: Žižek con Deleuze**
Daniele Dottorini
- 191 **Conflitto, disgiunzione, condizione: cinema e teoria nel pensiero
di Alain Badiou**
Bruno Besana, Pietro Bianchi
- 203 **Le relazioni tra i media nell'epoca della convergenza**
Federico Zecca

- 217 **À suivre: ancora sul cinema**
Alessia Cervini
- 229 **Fra passati ricostruiti e futuri anticipati. Il concetto di *digital* nelle teorie del cinema**
Valentino Catricalà
- 243 **"Taking as real": *fandom* e strategie narrative in *Supernatural***
Valentina Re
- 257 **Il quadrato dinamico e il rettangolo d'attenzione. Per una teoria delle pratiche della messa in scena**
Vito Zagarrìo
- 281 **Cultura somatica e scritture del Sé**
Federica Villa

RIFRAZIONI

- 293 **Fontcuberta teorico del post-fotografico**
Marcello Walter Bruno
- 299 ***I compagni*, una commedia dialettica**
Gian Piero Consoli
- 307 **Chi li ha visti morire?**
Anton Giulio Mancino
- 313 **L'emozione spettatoriale in *Il silenzio degli innocenti***
Francesca Scotto Lavina
- 319 ***Soft Cinema*: creatività, software e automazione**
Luca Cinquemani
- 327 **"Iconoclash" in *Cowboys & Aliens***
Vincenzo Tauriello
- 335 ***Nemico pubblico*. Sopravvivenze di un immaginario nel cinema digitale**
Pietro Masciullo
- 341 *Abstract in inglese*

Soft Cinema: creatività, software e automazione

Luca Cinquemani

Ad ogni tipo di società, evidentemente, si può far corrispondere un tipo di macchina: le macchine semplici o dinamiche per le società di sovranità, le macchine energetiche per quelle disciplinari, le cibernetiche e i computer per le società di controllo. Ma le macchine non spiegano nulla, si devono invece analizzare i concatenamenti collettivi di cui le macchine non sono che un aspetto.
Gilles Deleuze

Soft Cinema: Navigating the Database è il risultato di una ricerca teorica ed artistica condotta congiuntamente da Lev Manovich, studioso di media art e digital culture, e da Andreas Kratky, new media artista e designer. Nato nel 2002 con l'obiettivo di indagare le possibilità del cinema nell'era delle nuove tecnologie digitali attraverso il modello del *Soft Cinema* (sintesi dei principi del *Database Cinema*, del *Multimedia Cinema* e dell'*Algorithmic Cinema*) il progetto ha condotto alla realizzazione di diverse installazioni multimediali e di quattro *soft film*: *Texas* (2002), *Hamburg* (2003), *Mission to Earth* (2003) e *Absence* (2004)¹. Tramite l'esplorazione di un database operata da un software e da un attore umano, il *Soft Cinema* mette in scena un modello semi-automatico di *computer generated story making* governato da un flusso informativo ibrido prodotto da un complesso creativo algoritmico-vivente. I film creati secondo questo modello sono eseguibili all'infinito senza mai ripetere la stessa sequenza di immagini, narrative e

¹ Il progetto è stato originariamente commissionato e prodotto da ZKM, Center for Art and Media (Karlsruhe), in occasione della mostra dal titolo *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film* (2002-2003).

layout. In opposizione al cinema *hard*, che secondo gli autori rimarrebbe ancorato a strutture narrative lineari, il concetto di cinema *soft* consentirebbe, tramite l'esplorazione ibrida del database, affidata in parte alla casualità delle scelte effettuate dal software, la costruzione di narrazioni che intrecciano dinamicamente frame visivi e layout in modo non preordinato².

Spostando nettamente il focus da questa interessante quanto problematica distinzione, il presente saggio intende evidenziare, in una prospettiva marxista, come nel modello proposto da Manovich e Kratky sia possibile individuare importanti aspetti relativi allo sviluppo delle nuove tecnologie digitali nel capitalismo contemporaneo. Come verrà argomentato meglio fra poco, infatti, il *Soft Cinema* mostra le potenzialità estetiche, creative e teoriche dell'incontro tra cinema e software mettendo in scena il funzionamento di quelli che possono essere considerati due nodi cruciali per lo studio delle tecnologie digitali nel capitalismo cognitivo: gli algoritmi e l'automazione elettro-computazionale. Curiosamente, nel modello di Manovich e Kratky la relazione tra nuove tecnologie digitali e capitalismo non è oggetto di riflessione teorica. In tal modo gli autori sembrano mettere in risalto le possibilità offerte da tali tecnologie senza analizzare gli aspetti critici legati al ruolo che esse assumono nell'economia capitalista.

In tal senso, è possibile tentare una lettura del *Soft Cinema* che estenda la riflessione iniziata da Manovich e Kratky intersecandola con altre prospettive teoriche il cui apporto, oltre ad offrire utili strumenti interpretativi per il caso qui riportato, può assumere una grande rilevanza, in senso più generale, sia per i *media studies* che per gli studi sul cinema.

Anzitutto va notato che il *Soft Cinema* anticipa l'idea che Manovich sistematizzerà nel libro *Software Culture* e che può essere riassunta come segue: il software, in quanto base delle tecnologie digitali e motore della società dell'informazione globale, sta imprimendo una svolta anche culturale alla nostra società³. Benché la tesi di Manovich sia stata ampiamente accolta nell'ambito dei *media studies*, manca, ad oggi, un'analisi critica della *Software Culture* e del *Soft Cinema* che contestualizzi la crescente softwarizzazione (e la conseguente svolta culturale di cui parla lo studioso) all'interno delle profonde trasformazioni dei modi di produzione e delle forme di divisione del lavoro che caratterizzano la transizione dal capitalismo

² A tal proposito si veda Z. Wang, *The promise of database cinema: a review of Lev Manovich and Andreas Kratky's 'Soft Cinema: Navigating the Database'*, in "Journal of Media Practice", n. 10 (2009), e anche J. Baetens, *Soft Cinema. Navigating the Database*, in "Image & Narrative", n. 13 (2005).

³ L. Manovich, *Software Culture*, tr. it., Olivares, Milano 2010.

di fabbrica al capitalismo cognitivo. Continuare, in linea con i modelli del *Soft Cinema* e della *Software Culture*, a porre l'accento sulla moltiplicazione delle possibilità estetiche e creative che scaturiscono dall'incontro tra software, cinema e media digitali, lasciando in ombra la questione del ruolo che assumono le tecnologie digitali nel capitalismo attuale, rischia di collocare la ricerca, seppur inavvertitamente, in una posizione molto vicina all'ottimismo tecnologico. A ben guardare, infatti, le tecnologie digitali e la rivoluzione della quale sarebbero foriere vengono sempre più frequentemente descritte attorno al focus tecno-ottimista distribuito sui concetti emancipatori di condivisione, cooperazione e moltiplicazione dei punti di enunciazione. Esempi recenti di questa visione sono sia l'idea di *surplus cognitivo* proposta da Clay Shirky⁴ sia quella di *produzione sociale* elaborata da Yochai Benkler⁵ o, ancora, il concetto di *inevitabilità* proposto da Kevin Kelly⁶. Allo scopo di introdurre una lettura del *Soft Cinema* che riporti il centro della discussione sul rapporto tra tecnologie digitali ed economia capitalista è interessante richiamare un precoce ed in certo senso profetico tentativo di prefigurazione dell'attuale sistema mediatico.

Già all'inizio degli anni novanta, Félix Guattari nel suo ultimo scritto dal titolo *Caosmosi* aveva iniziato a parlare di un momento di esplosione del dominio mediatico segnato da una proliferazione di agenti collettivi di enunciazione e da una riappropriazione dell'uso dei media. Nel prefigurare ciò, il filosofo francese evidenziava però, al contempo, la necessità di situare l'incidenza concreta della soggettività capitalista nel contesto dello sviluppo continuo dell'imminente rivoluzione informatica. Lontano da ogni malcelato ottimismo tecnologico o da qualsivoglia tentazione apocalittica, Guattari ci conduce al punto di contatto tra l'infinita apertura di possibilità estetiche, mentali, psichiche e sociali che si stagliano in un futuro non più lineare ma proliferante e la chiusura completa, totalitaria, la prospettiva implosiva in cui i percorsi esperienziali sono in qualche modo preformati e grammatizzati dalla macchina enunciativa del potere⁷. Il futuro proliferante preconizzato da Guattari sembra oggi realizzarsi presentandosi nelle vesti di un presente vischioso dove la costante moltiplicazione di possibilità, offerta dallo sviluppo delle nuove tecnologie digitali, viene incessantemente

⁴ C. Shirky, *Surplus cognitivo. Creatività e generosità nell'era digitale*, tr. it., Codice, Torino 2010.

⁵ Y. Benkler, *La ricchezza della Rete. La produzione sociale trasforma il mercato e aumenta le libertà*, tr. it., Università Bocconi editore, Milano 2007.

⁶ K. Kelly, *Quello che vuole la tecnologia*, tr. it., Codice, Torino 2011.

⁷ F. Guattari, *Caosmosi*, tr. it., Costa & Nolan, Genova 1996.

riassorbita, per mezzo delle stesse tecnologie, nei sistemi di valorizzazione della legge capitalistica. Mentre le iniziali promesse emancipatorie, fondate sulle intraviste potenzialità della proliferazione dei punti di enunciazione e sulle conseguenze in termini di democrazia (digitale) sembrano perdere consistenza, il nuovo sistema mediatico, fondato sulle nuove tecnologie digitali — nuove macchine del capitalismo contemporaneo — si innerva in modo sempre più profondo nell'attuale *fabbrica-città* connettendo milioni di semio-lavoratori in tutto il mondo. In questa prospettiva, per comprendere in che modo il fulcro concettuale del *Soft Cinema* rischia di mantenere la riflessione teorica distante dal rapporto che lega le nuove tecnologie digitali e l'economia capitalista, è opportuno tratteggiare, in un'ottica marxista, alcune importanti trasformazioni di tale economia e chiarire il ruolo che in essa assumono i codici algoritmici.

Se Marx nei *Grundrisse* aveva già intuito che lo sviluppo capitalistico avrebbe condotto ad una società dove il lavoro operaio di fabbrica sarebbe divenuto un elemento secondario dell'organizzazione capitalistica ed il lavoro produttivo sarebbe diventato di tipo intellettuale, cooperativo e immateriale, la diffusione delle nuove tecnologie digitali sembra oggi offrire le condizioni per la piena realizzazione di una trasformazione in senso cognitivo del capitalismo. In primo luogo va osservato che, in termini marxiani, le macchine assumono, nelle diverse fasi dell'organizzazione capitalistica, il ruolo di strumenti per l'*amplificazione di plusvalore* e per la cristallizzazione del *general intellect*. In secondo luogo, ogni nuova tecnologia, in quanto risultato dei rapporti di forza fra le classi, si innesta, secondo Marx, sempre su precedenti forme di divisione del lavoro, su rapporti di produzione già in corso.

A partire da queste premesse, è possibile affermare che le tecnologie digitali vengono a rimpiazzare un insieme di relazioni cognitive già *al lavoro* all'interno della fabbrica industriale e che esse, innervando l'attuale *fabbrica-città*, contribuiscono a trasformare la cooperazione, le relazioni sociali e la comunicazione — in una parola il *general intellect* — in forze produttive di plusvalore⁸. Si pensi alla valorizzazione capitalistica delle relazioni umane nei titanici quasi-monopoli del web sociale (dove il tempo in apparenza libero viene impercettibilmente mutato in tempo di lavoro) o ai codici algoritmici che consentono l'accumulazione e l'estrazione di

⁸ Una delle prime analisi marxiste della cibernetica che ancora oggi rappresenta un testo chiave per affrontare il rapporto tra valore in senso marxiano, informazione e reti digitali è R. Alquati, *Composizione organica del capitale e forza-lavoro alla Olivetti, Prima parte*, in "Quaderni Rossi", n. 2 (1962) e *Seconda parte*, in "Quaderni Rossi", n. 3 (1963).

plusvalore di rete. A tal proposito, Matteo Pasquinelli ha mostrato come l'invisibile ai più algoritmo Google's PageRank, funzionando alla stregua di una rendita online per l'estrazione e l'accumulazione di plusvalore, si collochi all'origine del monopolio e del potere di Google⁹.

In questo contesto è bene evidenziare che gli algoritmi assumono una grande importanza nell'economia contemporanea in quanto possono essere considerati una forma di capitale fisso, mezzi di produzione che codificano e trasformano una certa quantità di *sapere sociale* in valore di scambio. Andrew Goffey ci ricorda che «l'algoritmo occupa una posizione cruciale nelle scienze computazionali per la sua capacità di incapsulare la logica che sta alla base della macchina di Turing»¹⁰. Benché, come già accennato, per Manovich il software rappresenti il «motore nascosto» delle tecnologie digitali, a ben guardare, dietro il software sembrano celarsi proprio gli algoritmi, codici invisibili che governano la valorizzazione capitalistica delle forze relazionali e intellettuali nel capitalismo digitale. Adrian Mackenzie osserva a tal proposito che «è molto difficile concettualizzare il software senza gli algoritmi» e afferma, inoltre, che «ogni codice, formalmente analizzato, incapsula un algoritmo»¹¹.

Se, da una parte, il *Soft Cinema*, pur richiamandosi esplicitamente a ciò che Manovich definisce *Algorithm Cinema*¹², non indaga la funzione degli algoritmi nell'economia capitalistica, dall'altra esso solleva un'ulteriore delicata questione: il rapporto tra algoritmi e automazione elettro-computazionale. Nel celebrare una forma di creatività fondata su un flusso informazionale generato da un'ibridazione tra componenti algoritmiche e componenti corporee, infatti, il modello del *Soft Cinema* pone al suo centro precisamente un processo semi-automatico di *film-making*. Manovich dichiara a tal riguardo che «il *Soft Cinema* può essere pensato come un VJ (Video Jockey) semi-automatico — o più propriamente, come un FJ (Film Jockey)»¹³. È il caso di problematizzare anche questo aspetto in una prospettiva marxista.

⁹ M. Pasquinelli, *L'algoritmo PageRank di Google: diagramma del capitalismo cognitivo e rentier dell'intelletto comune*, in *Sociologia del lavoro*, a cura di F. Chicchi, G. Roggero, Franco Angeli, Milano 2009.

¹⁰ A. Goffey, *Algorithm*, in *Software Studies: A Lexicon*, a cura di M. Fuller, MIT Press, Cambridge MA 2008, p. 14.

¹¹ A. Mackenzie, *Cutting code: Software and sociality*, Peter Land, Oxford 2006, p. 43.

¹² L. Manovic, *Soft Cinema*, Exhibition catalogue, L. Manovich and ZHM, Karlsruhe 2002-2003, p. 5.

¹³ *Ivi*, p. 1.

Marx considera l'automazione in quanto processo di assorbimento all'interno della macchina delle «forze produttive generali del cervello sociale». Come osservato da Tiziana Terranova, nella storia del rapporto tra capitale e tecnologia, è possibile notare come l'automazione si sia evoluta, allontanandosi dal modello termo-meccanico della catena di montaggio industriale, verso le reti elettro-computazionali diffuse nel capitalismo contemporaneo¹⁴. In questa prospettiva è possibile collocare gli algoritmi entro la linea genealogica tratteggiata da Marx nei *Grundrisse*, che attraversa svariate fasi trasformative «di cui l'ultima è la macchina o, piuttosto, un sistema automatico di macchinari [...] azionato da un'autonoma, forza motrice che muove se stessa». Quest'ultimo, continua Marx, «è costituito da numerosi organi meccanici e intellettuali, cosicché gli operai stessi sono determinati soltanto come sue membra coscienti»¹⁵. L'automazione industriale, termodinamica, diede inizio a un sistema dove gli stessi lavoratori diventano meri collegamenti dotati di coscienza. L'automazione digitale è invece elettro-computazionale e coinvolge soprattutto il sistema nervoso e il cervello. Governata dai codici algoritmici, essa si esplica in reti fatte di connessioni elettroniche e nervose, cosicché gli utilizzatori stessi diventano collegamenti *quasi-automatici* all'interno di un continuo flusso di informazione¹⁶. In questo contesto la componente corporea diviene evidentemente co-estensiva alle componenti digitali. In tal senso è interessante notare come nel modello antropogenetico del lavoro di Christian Marazzi si descriva una nuova composizione organica del capitale dove il corpo della forza-lavoro, oltre a contenere la facoltà di lavoro, assorbe le funzioni tipiche del capitale fisso e cioè dei mezzi di produzione¹⁷. In quest'ottica è possibile immaginare

¹⁴ T. Terranova, *Red stack attack! Algoritmi, capitale e automazione del comune*, in *Gli algoritmi del capitale. Accelerazionismo, macchine della conoscenza e autonomia del comune*, a cura di M. Pasquinelli, Ombre Corte, Verona 2014.

¹⁵ K. Marx, *Lineamenti fondamentali di critica dell'economia politica («Grundrisse»)*, Libro I, tr. it., Einaudi, Torino 1976, pp.706-707.

¹⁶ Gli autori di "Tiqqun", a tal proposito, ci parlano di «corpi dalla vita apparente, separati da sottili pareti di vetro» che appaiono paradossalmente più immobili mentre «le loro funzioni mentali sono attivate, catturate, mobilizzate [...] e rispondono in tempo reale alle fluttuazioni del flusso informazionale che attraversa lo schermo». Per gli autori della rivista francese si tratta di un dispositivo di immobilizzazione e messa in produzione del vivente: «la chaise, le bureau, l'ordinateur: un dispositif, un arraisonnement productif. Une entreprise méthodique d'atténuation de toutes les forms de vie». Tiqqun, *Contributions à la guerre en cours*, Éditions La Fabrique, Paris 2009, pag. 111.

¹⁷ C. Marazzi, *Capitalismo digitale e modello antropogenetico del lavoro. L'ammortamento del corpo macchina*, in *Reinventare il lavoro*, a cura di J.L. Laville, C. Marazzi, M. La Rosa, F. Chicchi, Sapere, Roma 2005.

che, se nel capitalismo cognitivo la fonte meccanica di profitto può essere esternalizzata nel corpo stesso dei lavoratori, i processi di automazione elettro-computazionale interessino una componente corporea già ibrida, un *intreccio meccanico vivo* che coinvolge le infrastrutture di comunicazione, il vivente e i network digitali. Comportandosi come una *macchina astratta* (in senso deleuze-guattariano) la componente algoritmica si instaura trasversalmente alle altre componenti meccaniche modulandone l'automazione secondo le esigenze dettate dallo sviluppo capitalistico.

È tutt'altro che difficile scorgere il carattere politico o, per dirla con Tiqqun, *brutalement politique* che risiede nei processi di automazione algoritmica. La loro crescente diffusione, collegata alla pervasiva presenza delle tecnologie digitali e al monitoraggio costante dei flussi di informazione che attraversano l'intreccio meccanico vivo, sembra oggi definire un potente apparato di messa in produzione, controllo e automazione dell'intelletto generale. Entro questa prospettiva, che si staglia entro uno spazio profondamente panottizzato, le forme di vita incompatibili alla legge capitalistica tenderanno ad essere progressivamente formattate e normalizzate in vista di una loro sempre più piena integrazione.

Come mostrato sinteticamente in questo saggio, il *Soft Cinema* e il modello di *semi-automatic film-making* che lo anima, enfatizzando le potenzialità estetiche dei processi di automazione algoritmica, rinunciano a considerare il software, gli algoritmi e l'automazione elettro-computazionale all'interno dei rapporti di produzione capitalistica che li hanno forgiati e ai quali sono funzionali. Esso ci ricorda che manca, ancora oggi, un terreno comune tra *media studies* ed economica politica, algoritmi e marxismo. Ed è compito della teoria dei media e della teoria del cinema analizzare, all'interno di questo auspicabile terreno comune, le relazioni sempre più strette che oggi intrecciano dinamicamente cinema e nuove tecnologie digitali.