



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

Dottorato di Ricerca Internazionale in *Studi Culturali Europei/Europäische Kulturstudien*
Dipartimento di *Culture e Società*
M-FIL/04

Il Medium come Habitat.

Tecnologia e sensibilità nell'esperienza artistica dell'*Expanded Cinema* e del
Light & Space Movement.

IL DOTTORE
GABRIELE GAMBARO

IL COORDINATORE
CHIAR.MO PROF. MICHELE COMETA

IL TUTOR
CHIAR.MO PROF. ANTONIO SOMAINI

IL CO-TUTOR
CHIAR.MO PROF. DARIO MANGANO

A Michele, Antonia ed Eleonora.

Sommario

Introduzione	1
Capitolo I	17
1. Per una archeologia dei media: camera oscura, stereoscopio, cinema.....	17
1.1 <i>I modelli di visione dell'Età Moderna</i>	20
1.2 <i>Camera oscura: dal corpo assente all'occhio della ragione</i>	22
1.3 <i>La visione soggettiva e il corpo dell'osservatore</i>	27
1.4 <i>Tra astrazione visionaria e normazione del corpo: i dispositivi del Moderno</i> ..	32
2. Il cinema. Tra tecniche e sensi	39
2.1 <i>Vedere il cinema: finestre, cornici, porte, specchi</i>	45
2.2 <i>Sentire il cinema: l'incontro dei sensi</i>	52
2.3 <i>La simulazione incarnata: il "corpo a corpo" dell'esperienza cinematografica</i>	55
3. Una nuova rottura: il modello di visione cinematografica.....	62
Capitolo II	67
1. Espandere il cinema, allargare i percorsi	67
1.1 <i>Alcune questioni terminologiche</i>	72
2. Primi cenni di espansione: il cinema underground, tra stile e tecnica	74
2.1 <i>La materia filmica del cinema underground</i>	80
2.2 <i>Dalla sperimentazione all'espansione: un cinema di intermedia</i>	88
3. L'Expanded Cinema.	92
3.1 <i>Empatia cinetica e facoltà poetica del cinema sinestetico</i>	96
3.2 <i>Ambiente percettivo, spettatore e medium. Relazione e attenzione estetica</i>	102
4. Il ruolo della tecnica nell'esperienza estetica	108
4.1 <i>I Lumia, gli ambienti intermediali dell'Expanded Cinema</i>	114
5. Guardare l'esperienza	117

Capitolo III	124
1. Assottigliamento del medium	124
2. Light and Space. Luce che illumina il medium	135
3. James Turrell. Una ricerca sulla percezione	140
3.1 <i>Proiezioni di luce</i>	143
3.2 <i>Campi di visione totale</i>	149
3.3 <i>Oltre l'atmosfera</i>	156
3.4 <i>The Twilight Zone. Cieli porpora e nuvole verdi</i>	165
4. Medium as Habitat, Medium is Habitat	172
5. Considerazioni finali	185
Appendice A - Immagini e fotografie dei media e delle opere	197
Bibliografia	214
Ringraziamenti	222

Introduzione

In questo mio lavoro, ho deciso di utilizzare il concetto di *habitat* – che non è stato mai concretamente tematizzato e problematizzato né in estetica né nello studio specifico dei media –, in quanto sono convinto che riesca a mettere in luce, in maniera appropriata, le dinamiche relazionali – in primo luogo, *estetiche* – che interessano gli elementi che popolano un ambiente e quelle tra quest'ultimo e suoi stessi elementi.

Il termine *habitat* deriva dalla terza persona singolare del verbo latino *habitare* che vuol dire sia “abitare, dimorare” sia “essere solito, portare abitualmente”, che a sua volta discende dal verbo *habere*, “avere, possedere”. Le prime occorrenze della parola *habitat* appaiono dalla seconda metà del Settecento, con un impiego riservato alle sole discipline naturalistiche e il cui senso rimarrà sostanzialmente inalterato fino ai primi anni del Novecento: l'*habitat* è il luogo fisico dove un organismo abita¹. Con l'avvento dell'ecologia in quanto scienza che studia le interazioni che gli organismi hanno l'uno con l'altro, con altri gruppi di organismi e con le componenti non-viventi che costituiscono un ambiente, fu necessaria una più rigorosa definizione terminologica al fine di non confonderlo o sovrapporlo con altri concetti². Pertanto l'*habitat* fu più precisamente descritto sia come l'ambiente fisico (*environment*) abitato da una specie, sia come il tipo di comunità (l'insieme di specie diverse) che emerge come risultato delle relazioni che si instaurano tra le diverse componenti e caratteristiche dell'ambiente, le quali

¹ Cfr. BEGON M., TOWNSEND C. R., HARPER J. L., *Ecology: from individuals to ecosystems*, Blackwell Pub.: Malden MA 2006, p. 31.

² In particolare, la specificazione fu necessaria per distinguere il concetto di *habitat* da quello di *nicchia ecologica*: se la prima si interessa alle relazioni che intercorrono tra specie diverse e con l'ambiente fisico, la seconda invece ha come oggetto di osservazione le relazioni interne ad una singola specie con il proprio ambiente. Cfr. WHITTAKER, R. H., LEVIN, S. A., ROOT, R. B. (1973). "Niche, Habitat, and Ecotope". In *The American Naturalist*, 107 (955), pp. 321–338.

definiscono a loro volta i possibili usi che un organismo può fare di quello ambiente, ovvero le sue potenzialità di azione³.

Pertanto *habitat* non designa semplicemente uno spazio fisico, geografico oppure l'abitare, l'aver possesso di un luogo, ma molto più ampiamente significa che qualsiasi specie che vive in un certo ambiente fisico deve relazionarsi con ogni altro elemento (sia vivente che non vivente) se vuole garantire la propria persistenza in quello stesso ambiente. Negli studi ecologici, *l'habitat è l'insieme delle condizioni fisiche e materiali legate ad una specifica situazione che definisce e si lascia definire dalle relazioni tra le componenti che lo popolano*. L'*habitat* corrisponde così ad uno spazio, un luogo il cui elemento caratterizzante non sono le mere qualità fisiche, ma le relazioni che lo attraversano e lo costituiscono.

Che l'*habitat* non sia uno spazio neutro risulta evidente dalla parole di James J. Gibson, nel suo ultimo lavoro *The Ecological Approach to Visual Perception*⁴: un ambiente (*environment*) si definisce *habitat* quando al suo interno si presentano delle dinamiche di persistenza e varianza tra i suoi elementi che consentono lo sviluppo di forme di vita, attraverso un necessario mantenimento dell'equilibrio che consenta anche un adattamento alle sue modifiche. A tanto si deve aggiungere che un elemento strutturante dell'*habitat* è il *medium*, che nella definizione di Gibson corrisponde a quegli elementi dell'ambiente – aria, acqua, terra⁵ – che consentono la possibilità di movimento e azione degli organismi attraverso l'esplorazione

³ BEYER, H. L., et al., (2010). "The interpretation of habitat preference metrics under use-availability designs". In *Philosophical Transaction of the Royal Society B*, 365 (1550), pp. 2245–2254.

⁴ Gibson, dopo aver già tentato di superare i limiti del comportamentismo, cerca di rispondere alle teorie cognitive, che situavano i processi percettivi totalmente nelle funzioni cerebrali di un essere vivente, con una "psicologia ecologica" che restituisse una dimensione più "diretta" della relazione percettiva tra un organismo e il mondo. Cfr. GIBSON J. J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, 1979, Psychology Press: New York NY – Londra 2015.

⁵ Riprendendo in qualche modo il concetto aristotelico di *metaxu*, cfr. *infra* cap. III, § 3.3.

sensoriale, ma al contempo è anche ciò che permette alle qualità sensibili⁶ degli oggetti di emergere nell'ambiente⁷.

Quello che interessa qui sottolineare, nella formulazione Gibson, è che l'habitat non è il luogo di una percezione diretta, immediata di un organismo sugli oggetti, ma necessita di un elemento mediatore, che condiziona – senza limitarla – sia la possibilità di azione dell'organismo, sia quella di trasmissione delle informazioni sensoriali degli oggetti. Insomma, dal punto di vista ecologico di Gibson, l'habitat è pervaso da un elemento omogeneo, *diffuso*, che consente la comunicazione sensoriale e percettiva con gli oggetti e l'ambiente⁸.

Al secondo significato di *habitare*, “essere solito”, è legato il concetto di *habitus*, sviluppato all'interno dell'antropologia e della sociologia, ed è ritornato recentemente al centro di una vasta discussione, comprendente studi di diverse discipline, che lo relaziona in maniera diretta con il concetto di *habitat*⁹. Pierre Bourdieu riprese il concetto di *habitus*¹⁰ a partire dalla nozione aristotelica di *hexis*, con la quale il filosofo greco indicava una disposizione o una tendenza dell'essere umano, indotta dalle proprie abitudini, nel provare certi sentimenti o nell'agire in un particolare modo. L'*hexis* sarebbe quindi una *presa di posizione* sia nei confronti

⁶ In realtà, proseguendo la sua descrizione ecologica dell'ambiente, Gibson produce una ulteriore distinzione operativa, affiancando al medium, le sostanze (*substances*) – la concreta materialità di ogni elemento – e le superfici (*surfaces*) – che si potrebbero definire come la manifestazione fenomenica e sensibile delle sostanze attraverso gli elementi che fungono da medium. «The surface is where most of the action is. The surface is where light is reflected or absorbed, not the interior of the substance. The surface is what touches the animal, not the interior. [...] The surface is where vaporization or diffusion of substances into the medium occurs. And the surface is where vibrations of the substances are transmitted into the medium», GIBSON J. J., *op. cit.*, p. 19

⁷ «The medium thus contains information about things that reflect light, vibrate, or are volatile. By detecting this information, the animal guides and controls locomotion. The medium in which animals can move about (and in which objects can be moved about) is at the same time the medium for light, sound, and odor coming from sources in the environment. An enclosed medium can be “filled” with light, with sound, and even with odor», *ibidem*, p. 13.

⁸ *Ibidem*, p. 14.

⁹ Mi riferisco alla imponente opera, frutto del progetto *Habitus in Habitat* sviluppato dal dipartimento di ricerca di “WissensKünste – Kunst und Wissenschaft” presso il Zentrum für Literatur und Kulturforschung (ZfL) di Berlino. Cfr. FINGERHUT J., FLACH S., SÖFFNER J. (a cura di), *Habitus in Habitat*, 3 voll., Peter Lang: Berna 2010-2011. Ogni volume è dedicato all'approfondimento di un tema: “Emotion and Motion”, “Other Sides of Cognition”, “Synaesthesia and Kinaesthetics”

¹⁰ Per una ricostruzione approfondita della nozione di *habitus* nell'ampio pensiero di Pierre Bourdieu, cfr. WACQUANT L., “Breve genealogia e anatomia del concetto di habitus”. In *Anuac*, 4 (2), 2015, pp. 67-77. Si rimanda a questo testo anche per l'accurato riferimento bibliografico alle opere in Bourdieu sviluppa la nozione di habitus.

di se stessi che nei confronti dell'ambiente circostante, una sorta di cognizione e giudizio non scaturiti necessariamente da una facoltà intellettuale cosciente, ma da un atteggiamento emotivo fondato sulle proprie azioni e sulle proprie sensazioni¹¹. Tradotto in latino da Tommaso d'Aquino con il termine *habitus*, l'espressione acquisisce il carattere di una disposizione in grado di durare nel tempo e di progredire attraverso un'attività ripetuta, che si pone a metà tra l'atto in potenza e l'azione intenzionale¹². Da queste basi, alle quali si deve aggiungere la riflessione sociologica e filosofica – soprattutto nell'ambito della fenomenologia – a cavallo tra Ottocento e Novecento, Pierre Bourdieu rielaborò il concetto di *habitus*, facendone il fulcro del suo lavoro, un “*costrutto di mediazione*” per riuscire ad interpretare l'interrelazione di co-determinazione tra i modi in cui le strutture socio-simboliche di una società si depositano nelle persone come abilità apprese o propensioni codificate, e i modi in cui ogni persona risponde in maniera creativa a questi vincoli e agli stimoli del proprio *ambiente* sociale. Nella definizione di Bourdieu, l'*habitus* deve quindi essere

«inteso come sistema di disposizioni durature e trasferibili che, integrando tutte le esperienze passate, funziona in ogni momento come una *matrice delle percezioni, delle valutazioni e delle azioni*, e rende possibile il compimento di compiti infinitamente differenziati, grazie al trasferimento analogico degli schemi che permettono di risolvere problemi aventi la stessa forma»¹³.

Al di là delle applicazioni sociologiche che hanno fatto la fortuna dell'impianto teorico di Bourdieu, la sua nozione di *habitus* acquisisce un importante interesse metodologico, poiché mette in risalto come ogni essere umano costruisca attivamente l'ambiente (sociale) a partire da una serie di disposizioni incorporate di atteggiamenti individuali – sentimenti ed azioni –, che sono anche il prodotto dell'incorporamento delle relazioni sociali di cui è costituito questo stesso ambiente. In altre parole, l'essere umano «*si determina, nella misura in cui costruisce la situazione che lo determina*», attraverso un principio, quello dell'*habitus*, il quale ispira pratiche che assumono il carattere sistematico di

¹¹ FINGERHUT J., FLACH S., SÖFFNER J. (a cura di), *Habitus in Habitat*, vol. 1 (“Emotion and Motion”), Peter Lang: Berna 2010-2011, p. 8.

¹² WACQUANT L., *op. cit.*, p. 68.

¹³ BOURDIEU P., *Il senso pratico*, 1980. Trad. it. PIRAS M. (a cura di), Armando Editore, Roma 2005.

strategie pur non essendo il risultato di intenzioni strategiche: per tale motivo l'habitus è sia strutturato, perché definito da una precedente interazione con l'ambiente, ma anche strutturante, in quanto derivante da percezioni, emozioni ed azioni vissute nello svolgersi di un certa situazione ambientale¹⁴.

Si può quindi asserire, seguendo le più recenti rielaborazioni del concetto di habitus, che quest'ultimo, in quanto disposizione ad assumere un certo carattere o comportamento, derivi da un adattamento *con* l'ambiente ("habituation with an environment") che si radica primariamente nelle emozioni prodotte nell'interazione senso-motoria, incarnata con questo ambiente¹⁵. L'habitus sembra quindi essere il modo, la strategia che porta ad esprimere una propria forma di essere al mondo e con il mondo, ma al contempo è condizionato dal modo in cui agisce su di noi e si lascia abitare, e pertanto si può definire come l'espressione dell'ambiente che si imprime su di noi. In conclusione, anche il concetto di habitus ci porta a dover affermare che la relazione che instauriamo con il mondo è sempre mediata.

Nella mia rielaborazione del concetto di *habitat*, l'approccio ecologico e quello sociologico sono di decisiva importanza, poiché entrambi mettono in risalto il carattere mediato della relazione che l'essere umano intrattiene con il proprio ambiente. Però, sebbene sia la teoria di Gibson che quella di Bourdieu avessero l'obiettivo di ricucire alcune delle dicotomie classiche del pensiero occidentale moderno, l'elemento che dovrebbe garantire questa unione, il medium o l'habitus, sembra sempre pendere da una parte: nell'approccio ecologico il medium coincide con uno specifico elemento (un oggetto) che appartiene all'ambiente naturale (aria, acqua, terra), in quello sociologico l'habitus sembra essere inclinato verso il soggetto, in quanto l'habitus è sempre e comunque "vestito" da un individuo.

L'intenzione alla base della mia proposta teorica, che ho definito appunto "il medium come habitat", è quella di riattualizzare la questione della medialità in relazione ad un habitat che non deve essere esclusivamente inteso come ambiente naturale (quello dell'ecologia) o come ambiente sociale (dell'antropologia o della sociologia). L'habitat piuttosto è da considerarsi come un campo esperienziale

¹⁴ Cfr. BOURDIEU P., *Meditazioni pascaliane*, 1997. Trad. it. SERRA A. (a cura di), Feltrinelli, Milano 1998, pp. 156-157; WACQUANT L., *op. cit.*, p. 71.

¹⁵ «[Habituation] is a fact of being habituated with what one inhabits. And at the same time it is a fact of being inhabited by one's own habitat», FINGERHUT J., FLACH S., SÖFFNER J. (a cura di), *op. cit.*, vol. I, p. 9.

attraversato e definito da relazioni in continuo divenire, radicate in primo luogo nel rapporto sensibile e affettivo, estetico che mette in comunicazione tra loro i vari elementi, e questi ultimi con l'habitat che essi popolano. Le strategie di organizzazione e attribuzione di senso alla realtà – e le conseguenti modalità del conoscere e dell'agire – non derivano pertanto da particolari facoltà cognitive o da determinati aspetti oggettuali, bensì sono connesse alle potenzialità di queste relazioni estetiche.

Di conseguenza, si può affermare che la realtà è sempre mediata, ma non da oggetti né tantomeno dall'attività razionale umana, ma dalle relazioni sensibili e affettive che costituiscono l'habitat, uno spazio fenomenico in cui il soggetto e l'oggetto si co-definiscono attraverso un coinvolgimento e una interazione reciproci. Come mostrerò, la medialità non è una proprietà dei “corpi” – umani e non umani – degli elementi che popolano un ambiente, ma è una facoltà che potenzialmente può *abitare* tutto ciò che è in grado di permettere alla sensibilità di ogni fenomeno di emergere in questo tessuto esperienziale. Medium e habitat sono quindi da intendersi reciprocamente e indissolubilmente, poiché, là dove non c'è possibilità di manifestazione sensibile, non è possibile instaurare relazioni che consentano di interagire con il mondo e le sue cose, ovvero per farne un'esperienza *sensata*.

Ma se lo scopo di questo lavoro è quello di far evidenziare la facoltà mediale che definisce l'habitat, bisogna chiedersi quale possa essere l'oggetto, sempre teorico, necessario a tale proposito. Si potrebbe partire dall'idea di utilizzare quegli oggetti fisici, concreti e storicizzati che comunemente chiamiamo media, cioè quegli oggetti in grado di riprodurre delle rappresentazioni del mondo. Ma il campo sarebbe fin troppo vasto e gli oggetti fin troppo eterogenei per poter essere opportunamente e correttamente considerati, nelle differenti specificità quanto nelle eventuali somiglianze.

Dovendo operare una scelta, ho deciso di partire dal cinema. Infatti, dopo più di un secolo dalla sua invenzione, il medium cinematografico continua ad essere al centro di numerosi studi che si interrogano sullo statuto della sua natura. Durante la sua lunga esistenza, il cinema è stato analizzato sotto ogni aspetto possibile: le

tecniche di produzione dell'immagine, il rapporto con il proprio pubblico, la sua connessione con il mondo delle arti, il suo ruolo nella costruzione e nella trasmissione di valori sociali e culturali. E ovviamente, fin dall'invenzione della televisione, il suo rapporto con gli altri media visuali; un campo di studi questo che ha velocemente inglobato anche gli altri, mettendo in risalto come la forma di esperienza legata al cinema si sia trasferita in altri e nuovi dispositivi e come, allo stesso tempo, il cinema si sia lasciato modificare da questo incontro.

Questo dato, tanto evidente nella nostra quotidianità, è stato spiegato recentemente da Francesco Casetti attraverso il concetto di rilocalizzazione¹⁶: il cinema esce dalla sala buia ed entra nei salotti delle nostre case, nei computer sulle nostre scrivanie o nei tablet e negli smartphone che teniamo nelle nostre mani. Al contempo, il cinema si reinventa e scopre nuovi modi di produzione e di accesso alle immagini, nuove modalità di visione collettiva. Per lo studioso trentino, questa continua rilocalizzazione è un «differimento della fine» cui sta andando incontro il medium cinematografico; ma, allo stesso tempo, la possibilità per il cinema di abitare nuovi dispositivi, perdendo quindi il legame originario con la sala, permette di capirne meglio l'identità, la forma di esperienza che gli è propria. Sviluppando un concetto già espresso da Benjamin, Casetti afferma che la forma di esperienza connessa al cinema, trovando posto in nuove condizioni di fruizione, si sia resa più accessibile, più evidente: in sostanza, essa manifesta una sorta di indipendenza rispetto all'apparato tecnologico che le ha fatto tradizionalmente da supporto. Così, dopo più di cento anni, senza più una sala, un proiettore, uno schermo e sempre più spesso senza una macchina da presa e una pellicola, continuiamo a trovare il cinema nelle più varieguate situazioni. Il cinema, insomma, non è solo un insieme di tecnologie e tecniche che attivano determinate modalità di ricezione e risposta sensoriale nel suo spettatore, ma piuttosto risponde alla necessità di dare una forma, una organizzazione all'esperienza del mondo.

Ma se una forma di esperienza tipica di un certo medium può trasferirsi da un dispositivo all'altro, allora possiamo allargare l'ambito delle osservazioni di Casetti per chiederci se, più generalmente, le esperienze che appartengono a media

¹⁶ CASETTI F., *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, 2015. Bompiani: Bologna.

diversi abbiano qualcosa in comune. Se insomma esiste un modo di fare esperienza del mondo riconducibile al generale rapporto che intratteniamo con le tecnologie della visione.

L'analisi sia storica che fenomenologica del cinema sarà prima di tutto necessaria per cogliere, nelle differenze che intercorrono tra i media visuali, un substrato esperienziale comune, chiedendosi se le tecnologie cui conferiamo il potere di riprodurre ed esibire immagini siano l'espressione di un modo tipicamente umano di essere al mondo e con il mondo. Pertanto, attraverso un'analisi del medium cinematografico che tenga conto delle sue trasformazioni e dei suoi rapporti con altri oggetti mediali, tra i quali anche quelli artistici, cercherò di individuare la possibile natura alla base della relazione che intratteniamo con il mondo attraverso le immagini esibite dai media.

Cercherò così di mostrare che la forma di esperienza del cinema, anche e soprattutto nelle sue rilocalizzazioni, risponde ad una più generale relazione estetica che l'essere umano instaura con l'ambiente circostante, caratterizzata da una reciproca affezione¹⁷, che interessa tanto la percezione dell'esibizione fenomenica delle immagini quanto il nostro corpo sensibile.

Questa relazione consente di conoscere e organizzare il nostro ambiente, conferendogli un senso che deriva dai rapporti che concernono il nostro posizionamento e le nostra possibilità di azione sull'ambiente – e dell'ambiente su di noi – attraverso gli altri elementi che popolano questo stesso spazio vitale, questo *habitat*. Tramite questa relazione estetica si esprimono le piene potenzialità offerte da un ambiente che ancora non è stato discretizzato da alcuna attività intellettuale e cognitiva. Questa forma di esperienza, per certi versi simile a quella condizione

¹⁷ «E necessario che fra l'esplorazione e ciò che [la mia mano] mi insegnerà, fra i miei movimenti e ciò che io tocco, esista qualche rapporto di principio, qualche parentela, secondo la quale essi non sono semplicemente, come gli pseudopodi dell'ameba, vaghe ed effimere deformazioni dello spazio corporeo, ma l'iniziazione e l'apertura a un mondo tattile. Ciò è possibile solo se, nello stesso tempo in cui è sentita dall'interno, la mia mano è anche accessibile dall'esterno, se è essa stessa tangibile, per esempio, per l'altra mano, se prende posto fra le cose che tocca, se in un certo senso è una di esse, se infine mette capo a un essere tangibile di cui fa parte anch'essa. Grazie a questo incrociarsi in essa del toccante e del tangibile, i suoi movimenti propri si incorporano all'universo che interrogano, sono riportati sulla medesima mappa sulla quale è riportato l'universo; i due sistemi si applicano l'uno sull'altro, come le due metà di un'arancia. Lo stesso può dirsi della visione, eccetto il fatto, si afferma, che qui l'esplorazione e i ragguagli che essa raccoglie non appartengono "al medesimo senso"» MERLEAU-PONTY M., *Il visibile e l'invisibile*, 1964. Trad. it. CARBONE M. (a cura di), Bompiani: Bologna 2007, p. 150, corsivo mio

utopica – per non dire trascendentale – di relazione diretta e immediata con il mondo naturale, è riprodotta attraverso le diverse tecnologie di visione, che sono le concretizzazioni materiali prodotte da una determinata società o cultura, in base alle proprie competenze tecniche e ai propri bisogni, e che riconfigurano il modo di organizzare la realtà a causa della loro configurazione tecnologica, la quale determina una particolare modalità di accesso al sensibile.

Ma, al di là delle differenze – sempre sostanziali e significative – che contraddistinguono una tecnologia dall'altra, i media visuali, che siano semplici oggetti della quotidianità o il prodotto di un fare artistico, hanno in comune l'esibizione di immagine¹⁸, che è contemporaneamente il darsi fenomenico sia della porzione di mondo riprodotta attraverso una certa tecnica ma anche dei processi produttivi del medium stesso. Per vedere questi processi produttivi, per comprenderne a pieno i meccanismi sarebbe necessario che le tecnologie visuali si mostrassero *all'opera*, ovvero che l'immagine fenomenica manifestasse i processi stessi che la hanno prodotta. Al contrario, ci troveremmo davanti a degli oggetti freddi e sterili o delle immagini che ci propongono una illusoria referenzialità nei confronti del mondo.

Ovviamente, non potendo piegare il funzionamento di una particolare tecnologia allo scopo che mi sono proposto, dovrò rivolgermi, in seconda battuta, a particolari oggetti estetici, propriamente artistici, nei quali sia possibile osservare detti processi e analizzare la loro relazione con il fenomeno della nostra percezione. Una volta descritta la forma di esperienza propria di questi oggetti, potrò evidenziare quei caratteri tipici della medialità, intesa come la facoltà di produrre e trasmettere immagini, mostrando che questa è una capacità riconducibile alla

¹⁸ W. J. T. Mitchell, nel suo "Scienza dell'immagine. Quattro concetti fondamentali" (in COMETA M. (a cura di), *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, :duepunti edizioni: Palermo 2008, pp. 5-17) sostiene la differenza tra *picture*, intesa come oggetto materiale o «l'immagine come appare su un supporto materiale, o *in luogo specifico*», e *image*, come ciò che appare in una *picture*. A questo poi aggiunge che «l'immagine [*image*] non appare mai se non in un determinato *medium*, ma è anche ciò che trascende i *media* e può essere trasferito da un *medium*» (*ibidem*, p. 9). La doppia definizione offerta da Mitchell, in maniera evidente, mostra molti rischi connessi da una parte alla sua ricorsività, che implicitamente rimanda ad una interdipendenza tra ciò che sarebbe *picture* e ciò che sarebbe *image*, mai realmente tematizzata, e, dall'altra, ad una sorta di coincidenza tra la *picture* e il *medium*, anch'essa non approfondita adeguatamente. Non volendo entrare nel merito di un così ampio dibattito che richiederebbe da solo una approfondita trattazione, voglio qui assumere una posizione per la quale, al termine "immagine" non corrisponde specificatamente nessuna delle due definizioni e che, anzi, le comprende entrambe proprio grazie all'esistenza di un medium che è il luogo, o il corpo attraverso il quale l'immagine si mostra nella propria sensibilità.

relazione percettiva ed estetica con l'ambiente dell'opera, e non semplicemente con degli specifici oggetti materiali o artefatti. Nei casi che studierò, poiché l'immagine fenomenica dell'opera corrisponde all'ambiente dell'opera, sarà possibile dedurre che il senso della forma di esperienza di un medium, non risiede nella sua configurazione tecnica, bensì nella relazione che noi instauriamo con le immagini che esso esibisce e che provocano il nostro avvicinamento, primariamente sensoriale ed estetico.

I primi passi di questo percorso, che dall'analisi della forma di una specifica esperienza – come potrebbe essere intesa quella cinematografica – mi condurrà alla più generale forma di esperienza di un *habitat* mediale, devono essere necessariamente essere fatti a partire da un'analisi che permetta di comprendere quale sia la genealogia della forma di esperienza connessa al cinema. Pertanto, il primo capitolo di questa tesi sarà guidato dai metodi dell'archeologia dei media, nel solco del sentiero tracciato dallo studioso statunitense Jonathan Crary¹⁹, il quale ha mostrato, con un approfondito studio che raccoglie fonti che vanno dalla filosofia alla psicologia e alla fisiologia, che ogni tecnologia per la riproduzione delle immagini è il prodotto storico di una precisa tecnica di osservazione con la quale gli individui di una società si relazionavano al mondo. Queste tecniche si cristallizzano nei supporti materiali di questi apparati, i quali divengono dei veri e propri paradigmi epistemologici di un modello di visione, che si pone in rottura rispetto a quello che lo ha preceduto.

Lo studio proposto da Crary giunge al suo termine lasciando aperta la strada all'analisi del medium cinematografico. Riprendendo alcune delle riflessioni offerte da Casetti ne *L'occhio del Novecento*²⁰ e da Thomas Elsaesser e Malte Hagener nel loro *Film Theory: an introduction through the senses*²¹, sarà possibile fare una ricognizione di alcune delle teorie del cinema e del film che hanno offerto diverse letture sui meccanismi di costruzione dell'immagine cinematografica e del suo rapporto con lo spettatore, cercando così di ampliare il discorso di Crary, nel

¹⁹ CRARY J., *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, 1990. Trad. it. ACQUARELLI L. (a cura di). Einaudi: Torino 2013.

²⁰ CASETTI F., *L'occhio del Novecento*, 2005. Bompiani: Milano.

²¹ ELSAESSER T., & HAGENER M., *Film Theory. An Introduction through the Senses*, 2004. Routledge: New York NY – Londra.

tentativo di individuare il possibile modello di visione che caratterizza la tradizionale esperienza del cinema.

Per sottolineare il tipo di rottura che propone il paradigma cinematografico, che come mostrerò risiede nel coinvolgimento sensoriale e corporeo dello spettatore, saranno fondamentali le osservazioni degli studiosi e dei critici, come Münsterberg e Balász, che nei primi decenni del secolo scorso avevano affermato che il potere attrattivo dell'immagine cinematografica risiede nella sua capacità di lasciarsi esplorare dalla percezione dello spettatore e di coinvolgerlo sensorialmente. Il ricorso a quel settore delle neuroscienze – in particolare alla ricerca condotta da Vittorio Gallese in collaborazione con Michele Guerra²² – che, assumendo un punto di vista fenomenologico, ha evidenziato la stretta correlazione tra l'atto di visione del cinema e il suo appello alla totale dimensione sensoriale e corporea dello spettatore, fornirà una cruciale validità sperimentale a sostegno del modello proposto.

Il paradigma basato sul coinvolgimento dei sensi dello spettatore, fondato su un'originaria relazione percettiva instaurata con le immagini del cinema, sarà messo alla prova nel secondo capitolo, il quale sarà dedicato ad una particolare forma di produzione cinematografica, che si potrebbe definire una rottura nella rottura. Sorto a metà degli anni '60 sull'onda delle sperimentazioni del cinema underground statunitense, l'attività dell'eterogeneo movimento dell'Expanded Cinema corrispose anche ad un momento di ampia riflessione sul ruolo del medium cinematografico in un'era segnata da un esponenziale sviluppo tecnologico, soprattutto con l'avvento della televisione e dei primi computer. Il punto cruciale delle teorie in quegli anni a sostegno dell'Expanded Cinema, le quali trovano nella figura di Gene Youngblood²³ il loro più importante esponente, era che la funzione dei media dovesse essere liberata dal giogo del sistema vigente, che sfruttava le tecnologie per trasmettere dei valori che assoggettavano l'individualità dell'essere umano alle sue logiche economiche e politiche. Pertanto, lo scopo degli artisti del cinema espanso era quello di appropriarsi di queste tecnologie, per produrre opere

²² GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, 2015. Raffaello Cortina Editore: Milano.

²³ YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, 1970. Trad. it. CAPPUCCI P. L., & FADDA S. (a cura di), CLUEB: Bologna 2013.

che consentissero allo spettatore di riscoprire la propria libertà creativa e immaginativa. Secondo il pensiero di Youngblood, questo obiettivo poteva essere raggiunto solo se lo spettatore fosse riuscito in primo luogo ad instaurare con il medium un rapporto che gli permettesse di entrare in una relazione di empatia cinetica con le sue immagini.

La necessità di adottare un approccio fenomenologico per comprendere e spiegare il modo in cui prende vita questa relazione, lascerà emergere i tratti propriamente estetici che sono sottesi alla fruizione delle immagini cinematografiche. Infatti nell'esperienza del cinema, legata ad una esplorazione sensoriale e percettiva, è determinante la capacità dello spettatore di individuare nell'immagine esibita dal medium degli elementi che possano svelare ulteriori e imprevedibili sviluppi del senso non funzionali ad una produzione di significati convenzionali.

Sebbene le eterogenee opere dell'Expanded Cinema attivino dei processi percettivi che si radicano in una relazione estetica con le immagini, l'impianto teorico proposto da Youngblood sembrerebbe mettere in crisi questa forma di esperienza connessa al cinema e agli altri media utilizzati dagli artisti per "reinventarne" l'uso. Nonostante le immagini non dovessero essere il confezionamento di uno specifico messaggio artistico, nell'ottica di Youngblood la loro funzione era quella di liberare le capacità associative della mente dello spettatore, in modo tale che potesse "imparare a pensare" seguendo dei bisogni che non fossero condizionati esternamente. Appare quindi evidente che l'interesse nutrito da Youngblood per la sensorialità dello spettatore, fosse solo funzionale per il raggiungimento di una coscienza che valicasse completamente i confini del mondo fisico, in modo da esaltare la capacità astrattiva dell'immaginazione.

Nel corso del terzo capitolo, evidenzierò questo aspetto più critico dell'impianto teorico a supporto dell'Expanded Cinema. Nel raggiungimento dell'obiettivo teorico secondo il quale lo spettatore del cinema espanso non avrebbe più dovuto preoccuparsi dei condizionamenti del supporto tecnologico, il medium si diluisce, sembra scomparire per lasciare il posto alla libera produzione di associazioni della psiche dello spettatore. E infatti, più che di cinema espanso, usando la terminologia tanto suggestiva quanto vaga di Youngblood, sarebbe

corretto parlare di una “coscienza espansa”, che riesce a comprendere tutti i fenomeni che incontra, interpretandoli e piegandoli secondo i propri processi cognitivi, in grado di trascendere ogni rapporto con la realtà mediata. Di conseguenza, il medium tecnologico più che subire un semplice assottigliamento, perderebbe la capacità di organizzare la realtà, la quale esiste unicamente come frutto dell’attività psichica e mentale dello spettatore.

Se volessimo accettare questa proposta insieme poetologica, artistica e politica, avremmo dovuto decretare la morte del cinema, e in generale di tanti altri supporti medialità, molti decenni fa. Ma se ancora oggi sentiamo che il cinema «è un oggetto tutto ancora da scoprire»²⁴, forse dobbiamo cercarlo in altre forme di esperienza, magari anche molto lontane da quella che tradizionalmente gli attribuiamo. Pertanto, a partire dalla problematizzazione della specificità del medium, che ritornerà al centro del dibattito artistico all’inizio degli anni ’60 grazie al Minimalismo, continuerò il percorso sulle modalità di relazione percettiva ed estetica con le forme medialità, e che l’Expanded Cinema aveva abbandonato per seguire i suoi mondi, le sue realtà di pura astrazione.

L’Arte Minimalista mi permetterà di spostare la questione della medialità da un oggetto specifico alla situazione ambientale; ma per eliminare completamente dal campo dell’analisi – che coincide con quello dell’esperienza dell’opera d’arte – il rischio che l’attenzione possa concentrarsi su un qualsiasi oggetto, mi rivolgerò al movimento del Light & Space, sorto in California nella seconda metà degli anni ’60, e in particolare a James Turrell. Quest’ultimo utilizza come unici materiali delle sue opere la luce e le sue proprietà cromatiche e gli spazi architettonici da lui stesso progettati. L’arte di Turrell è esemplare per il coinvolgimento diretto del proprio spettatore, il quale è chiamato a partecipare attivamente, attraverso il proprio investimento sensoriale e percettivo, alla definizione della configurazione dell’opera, in continuo divenire col variare delle condizioni con le quali la luce si offre alla sensorialità dello spettatore. Si tratta, insomma, di un’arte che coinvolge la dimensione sensibile dell’esperienza.

Le opere di Turrell, in quanto ambienti creati attraverso la co-operazione tra lo spettatore e un complesso apparato tecnologico, possono essere meglio compresi

²⁴ CASSETTI F., *La galassia...*, cit., p. 329.

adottando la nozione di *milieu associato*, nella particolare accezione del filosofo francese Gilbert Simondon²⁵. Il *milieu associato* è appunto il luogo che prende forma dall'incontro tra gli oggetti prodotti da una particolare tecnologia, frutto dell'invenzione umana, con un ambiente naturale e grazie al quale ogni elemento – oggetto o soggetto – si individua, attraverso il proprio agire sull'ambiente e all'azione di quest'ultimo sui suoi vari elementi. L'azione che esercita questo *milieu associato* è descritta da Simondon come un'*impressione estetica*, una affezione che riguarda tanto i corpi degli oggetti quanto quello dell'essere umano, e che consente di asserire che la tonalità assunta dall'affezione non dipende né da specifiche qualità oggettuali né da una certa disposizione psichica, ma piuttosto scaturisce dalle relazioni tra soggetto e oggetto tecnico attive all'intero del *milieu*.

Ma nella nozione simondiana di *milieu* la medialità non è una facoltà diffusa nell'ambiente, bensì è sempre esercitata o attraverso un oggetto sul quale l'ambiente agisce (o che agisce sull'ambiente) e che poi restituisce al soggetto l'effetto di questa azione, oppure attraverso il soggetto e gli effetti delle sue azioni sull'oggetto o sul *milieu*. In altre parole, la definizione di *milieu* lascia ancora aperte le questioni legate a quelle forme di esperienza in cui la relazione estetica non attraversa e interessa altro che la dimensione totale, *diffusa* dell'ambiente vissuto, e quindi non aiuta a comprendere completamente i processi in atto nell'esperienza di opere come quelle di Turrell.

Non volendo lasciare nel campo della più totale indeterminatezza, ontologica e fenomenologica, questo genere di esperienze²⁶, ricorrerò al concetto di *habitat*. La mia idea di *habitat*, pur riconoscendo un certo legame con la nozione simondiana di *milieu associato*, cerca di completare la dimensione tecnologia ed estetica del pensiero di Simondon, con l'aggiunta dei debiti derivanti dall'ecologia

²⁵ SIMONDON G., *Du mode d'existence des objets techniques*, 1958. Aubier: Paris; ID., *Sur la techno-esthétique*, 1992. Trad. it. BINDA E. (a cura di), Mimesis: Milano - Udine 2014.

²⁶ Il tema dell'affezione, dell'*impressione* di una tonalità emotiva derivante da una certa situazione, come sappiamo, è stato trattato con diverse definizioni e accezioni. Su tutti, vale la pena ricordare, quello di *atmosfera*, che sarà affrontato nel terzo capitolo. Nonostante questo termine abbia riaperto il dibattito filosofico, e non solo, intorno ad importanti questioni che pongono al centro della discussione la dimensione sensibile ed emotiva, ovvero estetica dell'esperienza, l'indeterminatezza che accompagna e definisce il concetto stesso di *atmosferico*, sviluppato recentemente da Tonino Griffero (*Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, 2010. Laterza: Roma - Bari), possono rappresentare un ostacolo prima di tutto metodologico per l'analisi e la comprensione dei processi che vedono emergere il senso estetico dell'esperienza da una certa condizione ambientale.

e dalla sociologia evidenziati in apertura. Insomma, con l'analisi delle opere di Turrell sarà possibile individuare e descrivere i processi di quella forma di esperienza primariamente estetica dell'esibizione fenomenica del mondo, ovvero della sua immagine,

Attraverso l'analisi di tre particolari opere, alle quali ho avuto l'opportunità di accedere in prima persona, evidenzierò quegli aspetti che fanno della situazione ambientale il luogo e il mezzo nel quale la manifestazione fenomenica dell'oggetto incontra la percezione sensibile dello spettatore. L'analisi delle opere di Turrell mi consentirà così di individuare una condizione di medialità in un ambiente che offre una propria manifestazione sensibile già preguata di potenzialità di senso, il quale non gli è stato conferito esclusivamente né da determinati aspetti materiali dell'oggetto né da alcuna proiezione mentale proveniente dal soggetto. In altre parole, *a questo ambiente appartiene un senso, una tonalità emotiva, una qualità estetica, che è data dalle relazioni che intercorrono tra i suoi elementi costitutivi: luce, spazio e percezione sensibile, sinestetica, dello spettatore. Pertanto, l'ambiente dell'opera non deve essere considerato come uno spazio neutro che contiene un certo numero di oggetti che richiamano l'attenzione e la percezione dell'essere umano, ma piuttosto è il luogo che conferisce significatività non solo a questi oggetti ma anche allo stesso osservatore, sulla base delle relazioni che potenzialmente possono svilupparsi dall'interazione tra i suoi elementi. L'ambiente delle opere di Turrell si configura così come uno spazio vissuto, attraverso l'intreccio di azioni e relazioni corporee, affettive ed estetiche, ma anche condizione stessa per l'emergere del potenziale senso di ogni suo elemento, o, detto altrimenti, come luogo in cui si manifesta concretamente, si esprime, il senso.*

Più in generale, l'arte di Turrell consentirà di affermare che il modo in cui l'essere umano conosce e organizza il senso del proprio *habitat*, da una parte, risponde al principio ecologico di adattamento, armonizzazione all'ambiente, fondato sulla continua rimodulazione della relazione sensibile che instauriamo con esso – e pertanto imprevedibile quanto i cambiamenti ambientali cui i nostri processi percettivi devono adeguarsi –, e, dall'altra parte, si appella alla possibilità di costituire degli *habitus* percettivi che ci permettano di mantenere la stabilità di questa relazione, fin tanto che non variano le condizioni stesse di esperienza

dell'ambiente. Allo stesso tempo, questa analisi, metterà in evidenza che la medialità è una facoltà diffusa nell'*habitat* stesso, perché non appartiene ad un oggetto specifico né ad un soggetto, ma alle relazioni sensibili e affettive che sono il costituente dell'*habitat*.

Assumendo che il nostro rapporto col mondo è fondato su processi investiti da relazioni estetiche, si potrà infine asserire che le particolari forme di esperienza legate ad uno specifico medium come quello cinematografico, possono migrare da un dispositivo all'altro, perché fondate su questo più generale, transtorico e, probabilmente, transculturale modo di essere-al e essere-con-il-mondo.

In conclusione, la formula "il medium come habitat" vuole affermare, da una parte, la necessaria centralità e originarietà con la quale deve essere considerata la dimensione estetica di qualsiasi forma di esperienza, e che pertanto *informa* la produzione e l'organizzazione di senso dell'attività cognitiva. Al contempo, accettando questa posizione, ne consegue anche l'idea che i processi sensibili e percettivi non siano oggettivamente o soggettivamente intenzionati, ma piuttosto *diffusi* nelle relazioni ambientali. Dall'altra parte, "il medium come *habitat*" serve a ricordarci che l'attività umana, guidata dal bisogno di poter comprendere il mondo attraverso mezzi che gli consentano di avvicinarsi sensibilmente il più possibile, è segnata dalla produzione di oggetti che rispondono a questo principio estetico, secondo le proprie configurazioni tecniche. Ciò vuol dire che questi oggetti mediali hanno ovviamente la capacità di offrire nuovi modi di produzione di senso, ma mantenendo inalterati i processi estetici che li sovrintendono.

Capitolo I

1. Per una archeologia dei media: camera oscura, stereoscopio, cinema

Francesco Casetti definisce il mezzo cinematografico “l’occhio del Novecento”, ricostruendo una storia dello stesso come medium che ha modellato lo sguardo dell’individuo e della società moderna fin dai suoi albori¹. È innegabile che il cinema, come mezzo di espressione e di rappresentazione, abbia formato l’occhio del proprio pubblico, proponendosi e imponendosi come paradigma di uno sguardo sulla realtà che ha caratterizzato il secolo scorso e che forse, a causa della persistenza del paradigma cinematografico nelle tecnologie dei nuovi media, caratterizza anche questo secolo².

Il merito che fin dai primi decenni viene attribuito al cinema è questa sua capacità di restituire il senso della vista all’esperienza umana³, un senso di cui si sentiva persa la concreta esperienza forse per l’irreggimentazione che il corpo umano aveva subito dalle tecnologie dei dispositivi ottici della seconda metà XIX secolo.

In qualche modo il cinema «restituisce la realtà allo sguardo», seppure il corpo dell’osservatore mai come prima – neanche nei processi dissociativi che lo coinvolgevano nella esperienza della camera oscura – subisca la disciplina che la modalità di fruizione del cinema sottende: *in primis*, la totale costrizione nella poltrona nella quale lo spettatore siede e la difficoltà di distogliere lo sguardo da un’immagine che si impone alla vista a causa di schermi sempre più grandi.

¹ In apertura dell’introduzione del suo *L’Occhio del Novecento* (p. 9), quasi ad esergo, lo studioso italiano cita emblematicamente un articolo del 1908 scritto dal critico Enrico Thovez per il quotidiano “La Stampa”: “Se a dare il nome a un periodo di tempo è chiamata la creatura o l’idea che maggiore influenza ebbe sugli spiriti, che più profondamente dominò l’esistenza umana, si può anticipare fin d’ora il giudizio: il secolo attuale [...] sarà semplicemente il secolo del cinematografo”.

² Si veda su tutti il lavoro di MANOVICH L., *The Language of New Media*, 2001. MIT Press: Cambridge MA, nel quale è evidenziata la sostanziale corrispondenza tra i media digitali e il cinema, almeno per quanto concerne la relazione di tipo visivo.

³ CASSETTI F., *L’occhio...*, cit., p. 21.

Con il cinema, o meglio un certo tipo di cinema, si può dire che si assiste allora ad un modo di esperire la realtà attraverso un potenziamento della vista. L'esigenza è radicata in quelle che erano le preoccupazioni di un'epoca in cui si manifestava la tendenza a cogliere la prossimità del mondo e potersi riconoscere in esso. Come già Walter Benjamin aveva evidenziato:

«[La decadenza dell'aura] si fonda su due circostanze, entrambe connesse con la crescente importanza delle masse e la crescente intensità dei loro movimenti. E cioè: “portarsi più vicine” le cose è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione. Ogni giorno si fa valere in modo sempre più incontestabile l'esigenza di impossessarsi dell'oggetto»⁴.

L'analisi del cinema che propongo è proprio volta a comprendere se e come il cinema risponda effettivamente a questo bisogno, non tanto negli effetti sugli individui che compongono il pubblico e quindi per estensione sulla società, ma quanto nella determinazione di un modello di visione – un modello che sia espressione di un'epistemologia più ampia e generale – il quale *concretamente* traduca quella esigenza *vivissima* nel «*medium* della percezione».

Per fare questo è necessario uno studio archeologico sui media che hanno definito la relazione tra individuo e mondo e che infine si sono costituiti come modelli paradigmatici della visione stessa, uno studio che di fatto si traduce anche in un'archeologia dell'osservatore⁵. Si dovranno insomma ricostruire le varie fasi della modernità, per comprendere non solo – e non tanto – le filiazioni, ma soprattutto le rotture⁶ nello sviluppo dei diversi dispositivi ottici, ovvero le tecnologie della visione, e quindi interrogarsi su quali siano le tecniche messe in pratica dagli osservatori a loro contemporanei.

Pertanto partirò dallo studio di Jonathan Crary⁷, incentrato su due specifici dispositivi ottici dell'età moderna – la camera oscura e lo stereoscopio – e i loro

⁴ BENJAMIN W., “L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica”, 1936a. In ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, pp. 17-49. Trad. it. PINOTTI A., & SOMAINI A. (a cura di), Einaudi: Torino 2012; qui pp. 21-22.

⁵ «Il modo secondo cui si organizza la percezione umana - il *medium* in cui essa ha luogo - , non è condizionato soltanto in senso naturale, ma anche storico», *ibidem*, p. 20.

⁶ Cfr. BACHELARD G., *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*, Vrin; Paris 1938.

⁷ CRARY J., *op. cit.*, 1990.

relativi paradigmi di visione, per poi allargare l'analisi archeologica sulla visione e sulle tecniche dell'osservatore nell'esperienza del complesso dispositivo cinematografico. Questo mi servirà per pormi in continuità con il percorso tracciato dallo studioso statunitense, con lo scopo di individuare quale paradigma della visione soggiaccia al modello che emerge dall'esperienza cinematografica.

In generale, se sul finire del XVIII secolo la camera oscura affermava un modello che estrometteva il corpo dell'osservatore dai processi di visione, già dai primi anni del XIX secolo la centralità della dimensione corporea veniva recuperata attraverso dispositivi come lo stereoscopio, attraverso il quale il fenomeno visivo veniva ricollocato all'interno del corpo umano, facendo della percezione un fenomeno autonomo e separato da qualsiasi referente esterno. Ma il soggetto umano, così esposto all'iperstimolazione sensoriale della società occidentale di fine Ottocento, da una parte reagisce allo choc percettivo con l'atteggiamento flaneuristico e dall'altra viene oggettivizzato dalle scienze che si interessano a studiarne il funzionamento e, ancora più significativamente, dalle tecniche di disciplina dell'esperienza visiva e in generale corporea. In altre parole, al massimo dell'autonomia dell'osservatore corrisponde anche l'accettazione passiva di un corpo an-estetizzato.

Seppure la dimensione tattile o aptica, nell'associare il medium cinematografico a un regime di visione che predilige il senso della vista, sottolinei la capacità di potenziare lo sguardo dello spettatore oppure la possibilità che venga utilizzato dai sistemi di potere per soggiogare l'individuo⁸, l'esperienza estetica che il film produce risulta impoverita, perdendo in sostanza la vastità e la complessità che sono invece tipiche della fruizione cinematografica, in cui il soggetto è chiamato ad una riflessione che interessi non solo l'oggetto ma anche la stessa esperienza.

Se è vero che il cinema «si rivela come l'oggetto attualmente più importante di quella dottrina della percezione» che si chiama Estetica⁹, allora bisogna necessariamente indagare quali siano i rapporti materiali e non solo le relazioni cognitive e intellettuali che il medium intrattiene con il soggetto. In altre parole,

⁸ ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*, p. 84.

⁹ BENJAMIN W., *L'opera d'arte...*, cit., p. 47.

come gli altri dispositivi ottici che andrò ad analizzare, il cinema «condiziona i modi della visione di un soggetto osservatore che è allo stesso tempo *sia* il prodotto storico *sia* il luogo dove si verificano le pratiche, le tecniche, le istituzioni e le procedure di soggettivizzazione» (Crary, 1990, p. 8). Ma al contempo, in determinate condizioni di fruizione, il film consente una riflessione che va oltre le considerazioni sul solo atto della visione, e che coinvolge anche altre modalità della vita sensibile. Solo in questo modo sarà possibile affrontare il medium cinematografico con strumenti epistemologici che consentano di inserire la sua analisi nel più ampio dibattito artistico e soprattutto filosofico contemporaneo.

Insomma, come mostrerò, il cinema è un mezzo artistico che favorisce la partecipazione creativa del proprio spettatore attraverso una precisa dimensione estetica dell'esperienza, coinvolgendolo con tutti i suoi sensi. Si metteranno così in evidenza le modalità di relazione che interessano i sensi dello spettatore attraverso, da un parte, lo studio e l'analisi dei processi storici e sociali che hanno condotto nell'età moderna all'emergere del dispositivo cinematografico e, dall'altra parte, la ricognizione delle teorie che hanno fornito tra la più esemplari interpretazioni dei processi che riguardano il rapporto tra spettatore e cinema. Infine, emergerà che questa relazione è debitrice del modo specificatamente umano di organizzare il senso delle realtà a partire da una configurazione del mondo basata sulle possibilità insite nella sensibilità tramite la quale esso si manifesta.

1.1 I modelli di visione dell'Età Moderna

Come anticipato, assumerò come base di partenza l'approfondito studio di Crary, il cui scopo è quello di evidenziare la rottura che i sistemi di visione dell'inizio del XIX secolo operarono nei confronti del modello classico che si era sviluppato tra il Seicento e il Settecento. Una rottura che riguardò ovviamente le convenzioni dei sistemi di rappresentazione, ma che in realtà ebbe un portato molto più ampio in termini di riorganizzazione della conoscenza e delle pratiche sociali.

Pertanto, una storia della visione non può soffermarsi semplicemente sui mutamenti della pratiche rappresentazionali, bensì deve concentrarsi su quelle forze e quelle regole che insieme costituiscono la dimensione della percezione. Insomma, bisogna indagare in che modo i dispositivi, le tecnologie ottiche si siano configurate

– e si configurino – come luoghi di conoscenza e di potere che producono effetti direttamente sul corpo dell’osservatore¹⁰.

La camera oscura del XVII e XVIII secolo e lo stereoscopio della seconda metà dell’Ottocento sono elementi paradigmatici dello statuto dell’osservatore che si svilupperà nei rispettivi secoli. Il passaggio dall’una all’altro fu determinato da una vera e propria frattura epistemologica, una posizione decisamente opposta alla classica impostazione dei classici studi storici sull’arte e sui media, che pongono in continuità per così dire evolutiva il passaggio dalla camera oscura alla fotografia fino al cinema – passando ovviamente per tutti quegli apparecchi ottici che potremmo definire “intermedi”.

Se il modello classico prevedeva un sistema di relazioni incorporee, lo stereoscopio offriva un paradigma che ricollocava il fenomeno visivo all’interno del corpo umano, facendo della percezione un fenomeno autonomo e separato da qualsiasi referente esterno. Al contempo Crary individua negli imperativi della modernizzazione capitalista – la costante stimolazione sensoriale della metropoli ed il conseguente choc percettivo prodotto nell’emblematica figura del *flaneur*, insieme alle modalità di produzione industriale – quei fattori che, oltre a ricodificare l’attività dell’occhio, ne producevano un irreggimentazione. Di fatto la spinta di autonomizzazione del fenomeno visivo che si era sviluppata agli inizi del XIX secolo subisce un processo che lo sottopone a tecniche disciplinari dell’esperienza visiva, «intesa come strumentale, modificabile ed essenzialmente astratta, *che non permette mai al mondo reale di acquisire consistenza o permanenza*»¹¹, producendo di fatto una anti-estetizzazione dell’esperienza di un corpo che non riesce più a relazionarsi con lo spazio circostante.

Quello che cercherò di mostrare in chiusura di questa ricognizione archeologica dei media che hanno preceduto la nascita del cinema è che il mezzo cinematografico, nato proprio negli anni in cui si stabilizza questa dimensione della Modernità e pertanto considerato erede dei meccanismi normalizzatori che

¹⁰ L’utilizzo del termine “osservatore” non è casuale, in quanto etimologicamente legato al verbo latino *observare* che significa letteralmente «adeguarsi a», «conformarsi» e che di fatto fa dell’osservatore «un individuo che compie tale azione [dell’osservare] all’interno di una determinata serie di possibilità, un soggetto che è dunque inquadrato in un sistema di convenzioni e di limitazioni» Crary J., *op. cit.*, p.18.

¹¹ *Ibidem*, p. 28; corsivo mio.

contraddistinguono la società e la cultura di quell'epoca, è anche d'altra parte portatore di una ulteriore rottura della modalità di visione e quindi delle tecniche e delle pratiche dell'osservatore. Come le precedenti, questa rottura ha un valore primariamente epistemologico, che non solo ricongiunge referenzialmente e fisicamente l'organo della vista con gli oggetti del mondo, ma introduce una dimensione estetica che coinvolge tutti i sensi e quindi il corpo dell'osservatore, favorendone il possibile ruolo attivo e co-partecipe nella costituzione del mondo.

1.2 Camera oscura: dal corpo assente all'occhio della ragione

La camera oscura dal XVII al XVIII secolo fu molto più che un semplice apparato ottico. Essa si impose diffusamente come modello per spiegare la visione umana, divenendo metafora filosofica e paradigma nella scienza dell'ottica fisica. Pertanto la camera oscura fornì un modello di relazione tra il soggetto percipiente e il mondo esteriore che si stabilizzò nel corso di due secoli, volta a produrre una conoscenza quanto più veritiera del mondo.

Probabilmente inventata nella seconda metà del XVI secolo dallo studioso napoletano Giovanni Battista della Porta, la camera oscura inizialmente fu presentata come un mezzo che permetteva di osservare il mondo nella sua unità, così come lo concepiva lo stesso Della Porta, in una serie di giustapposizioni e concatenazioni, e come osservò Michel Foucault:

«Nell'ampia sintassi del mondo, gli esseri si acconciano gli altri; la pianta comunica con la bestia, la terra col mare, l'uomo con tutto ciò che lo circonda. [...] In virtù di questo rapporto di emulazione le cose possono imitarsi da un capo all'altro dell'universo [...] in virtù della sua duplicazione speculare, il mondo abolisce la distanza che gli è propria»¹².

Eppure, questo utilizzo iniziale della camera oscura, collocato nel solco della tradizione rinascimentale del magico, secondo la quale “conoscere” vuol dire prima di tutto “ri-conoscersi” entro una omologia sostanziale tra soggetto ed oggetto, presupposti da una eguale natura ed elementi di uno stesso complesso vitale, si modificherà nel giro di pochi decenni: la camera oscura di fatto abolirà

¹² FOUCAULT M., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, 1966. Trad. it. PANAITESCU E. (a cura di), BUR: Milano 2007; pp. 32-34)

l'indistinzione tra realtà e la sua rappresentazione, e istituirà un regime ottico fondato invece sulla separazione e la distinzione aprioristica dell'immagine dall'oggetto.

La camera oscura formò un modello di visione che modificò profondamente l'idea di soggetto. Da una parte, per effetto della sua posizione isolata, chiusa e autonoma all'interno della camera, l'osservatore divenne individuo straniato dal mondo. Il suo scopo era quello di organizzare il mondo, purificando la relazione dell'osservatore dai numerosi contenuti del *continuum* dell'esperienza sensibile: la realtà era diventa e quindi sentita "esteriore". Dalla parte del soggetto ovviamente si figura l'affermazione della propria interiorità, alla quale corrispondono un'apparente libertà e sovranità rispetto al mondo esteriore e alla sue rappresentazioni, ma che al tempo stesso si traduce col rischio di essere confinati nell'isolamento del proprio spazio intimo e quindi separato da quello esteriore pubblico. Questo distanziamento ne produsse un altro ancora più decisivo: l'atto dell'osservare non era più *materia*¹³ di un'esperienza fisica e sensoriale, prerogativa del corpo fisico dell'osservatore; piuttosto l'atto dell'osservare si disincarna e viene affidato alle relazioni che il dispositivo meccanico instaura con un mondo la cui verità oggettiva è assicurata da un allontanamento dai sensi "ingannatori". Anche se la camera oscura garantisce e legittima il punto di vista monadico dell'osservatore, la visione di cui costituisce il modello è incorporea: non solo esclude fisicamente il corpo dell'individuo dalla relazione col mondo esterno, ma propone un paradigma gnoseologico ed epistemologico che può fare a meno della specificità del corpo umano, in quanto totalmente affidato al funzionamento del dispositivo ottico.

La camera oscura quindi, più che luogo di osservazione, è luogo di riflessione e introspezione¹⁴, in cui però l'osservatore e il suo corpo assumono una

¹³ Si vuole sottolineare qui la doppia valenza del termine "materia": da una parte si rimanda al significato di "oggetto di studio e analisi"; dall'altro si vuole evidenziare il distacco contingenziale, lo scomparire della concretezza dei rapporti causali tra un'azione e la sua relativa esperienza.

¹⁴ Come Isaac Newton e John Locke coglieranno separatamente e in maniera diversa. Se lo scienziato inglese proprio grazie sull'uso della camera oscura fonderà il proprio sapere nello studio sull'ottica (cfr. NEWTON I., "Ottica o trattato sulle riflessioni, rifrazioni, inflessioni e sui colori della luce", 1730. Trad. it., in ID., *Scritti di ottica*, PALA A. (a cura di), Utet: Torino 1978), Locke ne fece la metafora fondativa per spiegare e visualizzare le operazioni dell'intelletto (cfr. LOCKE J., *Saggio sull'intelligenza umana*, 1690. Trad. it. PELLIZZI C. (a cura di), Laterza: Roma-Bari 1992).

posizione che è difficile da determinare. Infatti, collocato tra il foro da cui entra la luce e la superficie su cui si proietta l'immagine dell'esterno, l'individuo non è né partecipe della costituzione della rappresentazione del mondo che invece è funzione della particolare tecnologia del medium, né si può costituire come parte della rappresentazione che il medium stesso fornisce. Privato di ogni possibilità di costituirsi sia come soggetto che come oggetto della rappresentazione, pur condividendo paradossalmente la simultaneità spazio-temporale con la camera oscura, l'individuo è così marginalizzato e privato del suo corpo: non gli rimane altro che la facoltà dell'intelletto e il tentativo, metafisico e trascendentale, di stabilire uno spazio razionale¹⁵ del quale sarà chiamato ad organizzare una rappresentazione che ha bisogno di essere resa coerente e logica.

La relazione con il medium della camera oscura, che interessa i più disparati campi dell'esperienza umana – passatempo popolare, strumento per l'osservazione scientifica ma anche per la produzione artistica e soprattutto dispositivo che attraverso il proprio funzionamento mostra quello della visione – si fa quindi paradigma delle tecniche dell'osservazione e quindi del modo di conoscere il mondo.

Questo paradigma, che prevede che l'occhio dell'osservatore sia totalmente separato dalle rappresentazioni offerte dal dispositivo, nella riflessione filosofica del tempo si traduce in un ulteriore distanziamento. John Locke, nel suo *Saggio sull'intelligenza umana*, descrive così il modo in cui l'intelletto opera:

«La sensazione esterna e quella interna sono le sole vie che io possa trovare per le quali la conoscenza passa all'intelligenza. Queste soltanto, a quanto io riesco a scoprire, sono le finestre per le quali la luce riesce a penetrare in questa camera oscura. Poiché, a mio credere, l'intelligenza non è molto dissimile da uno stanzino del tutto chiuso alla luce, nel quale sono state lasciate soltanto alcune piccole aperture da cui possono entrare le similitudini visibili esterne, e idee delle cose esterne: se le immagine che entrano in questa camera oscura potessero fermarvisi, e rimanervi così bene ordinate da poterverle ritrovare all'occorrenza, essa rassomiglierebbe molto all'intelligenza dell'uomo, per quanto riguarda tutti gli oggetti della vista e le corrispondenti idee»¹⁶.

¹⁵ Questo spazio razionale è completamente diverso da quello rappresentato dalle immagini costruite con la prospettiva rinascimentale, nelle quali l'individuo coincide con il punto di vista soggettivo e che quindi garantisce una certa prossimità con lo spazio rappresentato.

¹⁶ LOCKE J., *op. cit.*, p. 168.

La metafora impiegata in questo passaggio marca una nuova distanza: quella tra l'individuo e il dispositivo la quale permette il formarsi delle rappresentazioni del mondo. In qualche modo, l'osservatore riacquisisce il ruolo di soggetto cui è garantito il potere e l'autorità di monitorare la corrispondenza tra mondo esteriore (proveniente dalle sensazioni) e rappresentazione interna (che si forma nell'intelletto). Come Richard Rorty¹⁷ evidenzia, per Locke la mente umana è uno spazio monitorato da un "Occhio Interiore" che effettua una sorta di osservazione sulle sensazioni provenienti dal corpo e sulle idee che esse procurano. L'occhio della riflessione e dell'introspezione, per acquisire la conoscenza del mondo, non ha necessità di volgersi all'esterno, bensì deve guardare e indagare le rappresentazioni che si formano all'interno della stanza della mente. In questo modo è sancita definitivamente la divisione tra l'interiorità del soggetto e l'esteriorità del mondo nonché la necessaria presenza di un *luogo di mediazione*, la camera oscura, dove le ordinate e chiare rappresentazioni possono essere indagate da un'intelligenza razionale.

Descartes estremizzerà questa posizione fino ad asserire che non sono necessari gli occhi al fine di vedere qualcosa e che pertanto il mondo esteriore può essere conosciuto anche solo tramite il pensiero, attraverso un'ispezione che estromette completamente i sensi e quindi il corpo del soggetto¹⁸. Dimostrando che sostituendo in una camera oscura la classica lente con l'occhio di un uomo morto o quello di un grosso animale, mantenendo inalterato gli effetti del dispositivo, il filosofo francese sancirà definitivamente lo statuto incorporeo della visione¹⁹. L'occhio della camera oscura non restituisce più una rappresentazione oggettiva della realtà in forza della leggi fisiche e meccaniche che ne governano il funzionamento, bensì si propone come strumento di visione monoculare e quindi divina, che rende lo sguardo metafisico e infallibile.

Totalmente opposte le riflessioni di Leibniz sulla camera oscura, che partono dalla consapevolezza che il frammentato e decentrato mondo costituito da

¹⁷ Cfr. RORTY R., *La filosofia e lo specchio della natura*, 1979. Trad. it. MILLONE G., & SALIZZONI R. (a cura di), Bompiani: Milano 2004; p. 109.

¹⁸ DESCARTES R., "Meditazioni filosofiche", 1641. In WIDMAR B. (a cura di), *Opere filosofiche di René Descartes*, vol. I, Utet: Torino 1969, pp. 209-212.

¹⁹ Cfr. DESCARTES R., "La diottrica", 1637. In LOJACONO E. (a cura di), *Opere scientifiche*, vol. I, Utet: Torino 1983.

monadi non può offrire alcun punto di vista onnisciente. Nonostante il proprio punto di vista finito, la monade può però riflettere in se stessa l'intero universo. In questo senso la camera oscura offre il proprio schema concettuale che riconcilia il punto di vista limitato della monade con la possibilità di comprendere il mondo. Lo sguardo della camera oscura è qui non più il cilindro di raggi della divinità, ma un cono che si apre da un punto di vista per abbracciare una porzione di mondo che viene proiettata sulla "tela" interna della mente.

Ma come giustamente riassume Crary, quale che sia il modo di intendere il funzionamento della camera oscura, questa alla fine presuppone un osservatore che «si commisura sempre con uno spazio unificato e ordinato, *che non si modifica in relazione al suo proprio sistema sensoriale e fisiologico*»²⁰. E seppure la visualità abbia un ruolo apparentemente centrale nei modi di conoscere il mondo, il paradigma classico presuppone una visione che aprioristicamente è subordinata alle facoltà dell'ingegno e quindi la conoscenza non ha nulla che la colleghi direttamente o indirettamente all'esperienza dei sensi. Per questo motivo, in accordo con lo studioso statunitense, si può affermare che la camera oscura non sia che la prima tappa del processo di autonomizzazione e specializzazione della visione che culmina a cavallo del XIX e del XX secolo. Anche se molte furono le filosofie che si interessarono di sensorialità – Diderot, Berkeley, Condillac – nessuno affidò la certezza della conoscenza all'occhio o qualsivias altro organo di senso, in quanto questi erano considerati piuttosto complementi della mente razionale. Anzi, proprio questa impostazione comportò una vera e propria analogia tra l'organo della vista e quello del tatto, dato che il mondo è sempre conoscibile attraverso oggetti che hanno una posizione stabile e organizzata.

In tal senso la rappresentazione classica – artistica e non – del mondo è un vero e proprio spazio scenico in cui gli oggetti sono disposti secondo logiche formali che la ragione governa, anche al di là del potere distorcente delle diverse tecnologie o condizioni di visione, in quanto possono essere padroneggiate intellettualmente²¹. In questo modo il medium subisce un'operazione che lo rende sempre più *opaco*, nel senso che le sue specifiche proprietà connesse alla

²⁰ CRARY J., *op. cit.*, p. 59; corsivo mio.

²¹ *Ibidem*, pp. 67-68.

dimensione prettamente fisica e materiale vengono neutralizzate perché non più occultate nei meccanismi che condizionano la visione.

Nel caso specifico della camera oscura, l'opacità di cui è investita si trasforma in una ricerca verso un nuovo modello che riesca ad affermarsi in contrasto con le criticità della modello precedente. È questo il contesto nel quale incominciano i primi germinali studi di fisiologia sulla percezione e durante il quale, in maniera parallela, si assiste allo sviluppo di nuove tecnologie che offriranno all'osservatore tecniche di visione completamente diverse, dalla quali germoglierà il modello di visione della Modernità.

1.3 La visione soggettiva e il corpo dell'osservatore

Fu Goethe con la sua *Teoria dei colori*²² ad anticipare il sopravanzamento del paradigma della visione insito nei processi della camera oscura. Infatti, lo studioso e scrittore tedesco propose un'esperienza totalmente nuova di questo dispositivo, descrivendo gli effetti ottici derivanti dalla chiusura del foro dal quale penetra la luce:

«Si chiuda quindi l'apertura e si guardi verso il luogo più oscuro della stanza: si vedrà ondeggiare dinanzi un cerchio. Il centro di quest'ultimo lo si vedrà chiaro e incolore, appena leggermente giallo, e subito il margine apparirà color porpora. Il fenomeno descritto dura un certo tempo, fino a quando il porpora, procedendo dall'esterno, non copre l'intero cerchio, cancellandone infine del tutto il centro luminoso. Appena comunque l'intero cerchio appare porpora, il margine inizia a tingersi d'azzurro, e questo a poco a poco spinge il porpora verso l'interno. Quando infine la manifestazione è completamente azzurra, il margine diviene scuro e incolore. È necessario un po' di tempo prima che quest'ultimo elimini del tutto l'azzurro e l'intero spazio perda ogni tinta»²³.

L'operazione di Goethe è una negazione totale dei meccanismi della camera oscura in quanto, nel momento in cui la sua apertura viene chiusa, annulla la distinzione tra spazio interno ed esterno che è alla base del suo funzionamento. La procedura descritta da Goethe sembra tra l'altro confermare quanto detto in chiusura del precedente paragrafo in riferimento a quei processi che lasciarono

²² GOETHE J. W., *Teoria dei colori*, 1810. Trad. it. TRONCON R. (a cura di), il Saggiatore: Milano 1989

²³ *Ibidem*, p. 30.

emergere la materialità del medium della camera oscura. È possibile, infatti, che questo suo impiego – così radicalmente diverso da quello usuale – fu possibile solo nel momento in cui la camera oscura e il suo funzionamento furono considerati superflui al fine di ottenere una rappresentazione veritiera della realtà: non solo l'intelletto del soggetto poteva neutralizzare gli effetti distorcenti del medium e organizzare in maniera autonoma la realtà filtrata dal medium, ma in qualche modo si apriva la strada all'idea che quest'ultimo non fosse necessario per avere una rappresentazione della realtà stessa. Infatti, l'attenzione che Goethe pone sull'ulteriore effetto riportato, ovvero l'apparizione dei cerchi colorati (la cosiddetta *immagine postuma*), segna una vera e propria distanza rispetto al paradigma classico: questi colori che si manifestano «nel luogo più oscuro della stanza» sono colori fisiologici prodotti *da e per* il solo corpo dell'osservatore, che *appartengono* al suo occhio²⁴.

In questo modo torna a riassumere centralità la soggettività corporea dell'osservatore, anzi «diventa il *luogo*» che incarna la condizioni di possibilità della visione assumendone il ruolo di statuto: è il corpo umano il produttore attivo dell'esperienza ottica. Dal modello di visione oggettivo proposto nei secoli precedenti, secondo il quale l'osservatore registra passivamente quello che una macchina coglie del reale, quindi si passa ad una *visione soggettiva* che fa dell'osservatore il produttore della propria esperienza visiva in modo autonomo ed attivo, un cambiamento che già si poteva cogliere sul finire del XVIII secolo quando Kant nella *Critica della ragion pura* poneva il soggetto al centro del suo metodo²⁵. In questo modo, il corpo umano divenne il nuovo dispositivo che incarnava la visione ed il visibile, favorendo al contempo l'emergere della dimensione fisica dell'osservatore che si tradusse rapidamente in una crescente attenzione sullo studio del fenomeno fisiologico e fisico della visione.

L'assunto di base era che la conoscenza derivasse dalle “condizioni anatomo-fisiologiche” dell'essere umano in relazione con i dati del mondo esterno e che si attestasse ben prima della produzione di forme di rappresentazione della

²⁴ *Ibidem*, p. 33.

²⁵ «La nostra rappresentazione delle cose, quali ci son date, non si regol[a] su di esse, come cose in se stesse, [bensì] questi oggetti, come fenomeni, si regol[a]no sul nostro modo di rappresentarli» (KANT I., *Critica della ragion pura*, 1781. Trad. it. ESPOSITO C. (a cura di), Laterza: Roma-Bari 2000; p. 19).

realtà. Ancora prima che Goethe formulasse la sua teoria dei colori, il filosofo e psicologo Maine de Biran sosteneva che l'osservazione soggettiva non fosse confinata nella "stanza" della mente e delle rappresentazioni prodotte al suo interno. Piuttosto la visione è una vera e propria *azione* attraverso la quale il corpo percipiente e gli oggetti costituiscono un campo singolo nel quale la distinzione tra esterno ed interno non è netta: *nella* percezione, il corpo è sentito nella sua immediata presenza, in quello che viene letteralmente definito un «sentimento di insieme» che lega inestricabilmente gli organi sensoriali dell'osservatore e le loro attività con qualsiasi oggetto di contemplazione.

La conoscenza del mondo è quindi fenomenica, come teorizzeranno Goethe e successivamente Schopenhauer: inizia proprio nel momento in cui gli organi di senso vengono stimolati da quelle qualità degli oggetti che producono sensazioni e si sviluppa secondo la costituzione degli organi stessi. La dimostrazione che «l'unico dato immediato possibile [per la conoscenza] è la sensazione»²⁶ – e che essa *si concretizzi* nel soggetto – è data dalla manifestazione del colore anche quando gli occhi dell'osservatore sono chiusi: il soggetto non è più un ricettore passivo, bensì è considerato il luogo e al contempo il produttore della sensazione. Per questo si può affermare che il paradigma della visione classico è completamente ribaltato: da una parte, il modello moderno nascente poneva le sue basi su una decisa opacizzazione del medium, ovvero il corpo dell'osservatore; dall'altra parte, si affrancava dall'idea di separazione tra rappresentazioni interna e mondo esteriore implicata dalla camera oscura.

Ma le teorizzazioni di Schopenhauer, che di fatto anticipano l'ipotesi di una percezione artistica autonoma, proprio nel postulare un osservatore distaccato e visionario e un soggetto che conosce il mondo prima attraverso la percezione e solo successivamente con il pensiero astratto, lasciano intravedere le ambiguità che emergeranno nel paradigma della visione che contraddistinguerà la seconda parte del XIX secolo, e che ha influenzato anche le diverse teorie sul cinema. Infatti Schopenhauer offre una reinterpretazione fisiologica della critica della ragione

²⁶ SCHOPENHAUER A., *Il mondo come volontà e rappresentazione*, 1819. Trad. it. PALANGA N., & RICONDA G. (a cura di), Mondadori: Milano 1995; p. 763.

kantiana²⁷, proponendo una idea di intelletto necessariamente legata alla sua dimensione biologica: è nel cervello umano che si forma la rappresentazione, frutto di un processo fisiologico che inizia nelle sensazioni che passano attraverso i fasci di nervi e muscoli, per divenire in fine coscienza²⁸. L'accumulazione di conoscenza percettiva, volta al raggiungimento di una "intuizione puramente oggettiva" del mondo, è anche la condizione per allontanare il soggetto dal rischio di cadere vittima delle pulsioni e dei desideri istintivi del corpo. A tal scopo è possibile allenare e modificare la percezione:

«La disposizione necessaria, affinché si giunga all'oggettività pura dell'intuizione, ha delle condizioni: in parte stabili, costituite dalla perfezione del cervello e, in generale, dalla costituzione fisiologica che ne favorisce l'attività; in parte transitorie, in quanto quella disposizione viene favorita da tutto ciò che aumenta la tensione e la ricettività del sistema nervoso centrale, senza però suscitare alcuna passione»²⁹.

²⁷ «Con un attento studio delle sue opere [di Kant], [mi sono reso conto] della presenza di in esse di notevoli errori, ch'io dovevo necessariamente condannare isolandoli dal contesto generale della dottrina kantiana, per poter presupporre e utilizzare – purgato ed emendato da questi – quanto in essa vi è di vero e di eccellente», *ibidem*, p. 9.

²⁸ «Soltanto il cervello, unitamente ai nervi sensibili che ne dipendono e ai fasci spinali posteriori, è destinato a registrare i motivi provenienti dal mondo esterno, mentre tutte le altre parti hanno il compito di trasmettere quei motivi ai muscoli, nei quali si manifesta direttamente la volontà; allo stesso modo, nella coscienza si distingue sempre più nettamente il motivo dell'atto volontario che esso provoca, ossia la rappresentazione della volontà: in virtù di tale processo, l'oggettività della coscienza aumenta costantemente, mentre le rappresentazioni si manifestano in essa sempre più distinte e più pure. [...] Ecco il punto in cui queste considerazioni, basate su principi fisiologici, si collegano [...] alla metafisica del bello», *ibidem*, pp. 1115-16.

²⁹ *Ibidem*, p. 1218. In questo senso, assume ancora più interesse il carattere anticipatorio del pensiero di Schopenhauer sulle dinamiche che caratterizzeranno la modernità. Infatti, si può notare una certa corrispondenza e forse anche continuità tra la posizione di Schopenhauer e quanto dirà quasi un secolo più tardi Benjamin (*Di alcuni motivi in Baudelaire*, 1938, p. 94), nel tentativo di restituire alla teoria freudiana il collegamento tra la dimensione fisiologica dell'esperienza e quella più prettamente vissuta: «Ma normalmente questo *training*, secondo l'ipotesi di Freud, spetta alla coscienza sveglia, che ha la sua sede in uno strato della corteccia cerebrale, "talmente bruciato dall'azione degli stimoli" da offrire le migliori condizioni per la loro ricezione. Che lo *choc* sia captato e "parato" così dalla coscienza, darebbe, all'evento che lo provoca, il carattere della "esperienza vissuta" in senso stretto [*dem Charakter des Erlebnisses im prägnanten Sinn*]. E sterilizzerebbe questo evento per l'esperienza poetica, incorporandolo direttamente nell'inventario del ricordo consapevole». Mentre per Schopenhauer l'allenamento della percezione è un atto di un individuo consapevole e attivo, nel caso di Benjamin si tratta di una disposizione passiva del corpo rispetto allo choc provocato dagli stimoli. D'altronde, come evidenzia Mark B. N. Hansen (*Embodying Technesis: technology beyond writing*, 2000. The University of Michigan Press: Ann Arbor MI; p. 245), commentando questo passaggio di Benjamin, il *training* è indispensabile affinché la facoltà mimetica del nostro corpo riesca ad aprirsi all'*esperienza vissuta* del mondo e quindi anche ad "adattarsi" ad un ambiente iperstimolante a causa delle tecnologie sempre più pervadenti in ogni ambito della vita umana.

Il tentativo di autonomizzare il soggetto osservatore attraverso l'esercizio del controllo delle proprie facoltà percettive auspicato da Schopenhauer è strettamente connesso ai progressi che la psicologia fisiologica otteneva negli stessi anni in cui il filosofo tedesco elaborava la seconda stesura del suo *Il mondo come volontà e rappresentazione* tra gli anni '20 e i '40 del XIX secolo. Infatti, se i primi studi della fisiologia si erano concentrati sul sottolineare come e quanto la conoscenza fosse il prodotto del funzionamento fisico e anatomico del corpo, nei decenni successivi si iniziò ad assistere ad un sempre maggiore interesse su come quantificarne i meccanismi, anche in funzione dei nuovi modelli di produzione industriale che richiedevano di risolvere i problemi legati alla "disattenzione" che interessava gli operai, con le relative conseguenze economiche.

Da un lato studi come quelli di Pierre Flourens e Marshall Hall³⁰ dimostrarono separatamente come alcune attività corporee siano indipendenti dal cervello e che in quest'ultimo risiedano alcune attività percettive – avvalorando teorie come quella di Schopenhauer che cercavano di dimostrare la formazione del soggetto umano a partire da una conoscenza sensibile, corporea in grado di restituire una «intuizione puramente oggettiva». Dall'altro lato, all'autonomia e al potere di cui era stato investito il corpo dell'osservatore, fu affiancata anche la consapevolezza che lo statuto autonomo dell'osservatore si traduce in utopia, proprio in virtù del fatto che il corpo umano è costituito nell'esperienza empirica e che esistono tecniche e procedure pratiche in grado di modificare dall'esterno la percezione. Numerosi esperimenti, dimostrando la possibilità che al medesimo stimolo possono corrispondere sensazioni differenti a seconda del nervo coinvolto³¹, di fatto decretarono il carattere di incertezza legato alla percezione stessa, la continua possibilità che possa provocare fraintendimento: per questo motivo la natura empirica della percezione non può più essere il fondamento per la costituzione di un soggetto che organizzi la propria esperienza sensoriale in modo

³⁰ FLOURENS P., *Recherches expérimentales sur les propriétés et les fonctions di système nerveaux, dans les animaux vrtrébrés*, 1824 Crevot: Paris; HALL M., "On the Reflex Function of the Medulla Oblongata and the Medulla Spinalis", 1833. In *Philosophical Transactions of the Royal Society of London*, 123.

³¹ Gli studi più interessanti in merito furono elaborati dal tedesco Johannes Müller che pubblicò i risultati delle sue ricerche nel volume *Handbuch der Physiologie des Menschen* a partire dal 1833.

necessario e stabile³². Invece il corpo dell'osservatore è sempre a rischio di difetti, illusioni, fino ad arrivare a condizionamenti esterni:

«Il soggetto della percezione diviene un elemento neutrale di conduzione, uno dei tanti tipi di tramite che permettevano condizioni ottimali di circolazione e di scambio, sia nel caso che si trattasse di merci, di energia, di capitali, di immagini o di informazioni»³³.

L'analisi dei dispositivi ottici che furono sviluppati nella prima metà del XIX secolo evidenzia nettamente i due percorsi interconnessi che si aprirono nel momento in cui la visione fu collocata nella soggettività dell'osservatore. Da una parte si manifesta un corpo i cui poteri di astrazione visionaria sanciscono l'affermazione dell'autonomia e della sovranità della visione; dall'altra la "consistenza carnale della visione" rende al contempo il corpo dell'osservatore una opacità tangibile da regolarizzare e normare attraverso forme di potere in grado di sfruttare l'astrazione della visione stessa.

1.4 Tra astrazione visionaria e normazione del corpo: i dispositivi del Moderno

Per comprendere l'aporia che si manifesta nel paradigma di visione che emerge a fine '800 e che investe anche un certo tipo di analisi del mezzo cinematografico – propriamente l'autonomia del vedere che garantisce una fondamentale astrazione visionaria all'osservatore, il cui corpo però deve sottostare a continue irreggimentazioni che influiscono sull'atto di visione stesso – è necessario ricostruire i processi che hanno portato a sviluppare determinati dispositivi ottici e quindi le relative tecniche di osservazione adottate.

Per quanto riguarda il sopravanzamento del modello classico, avevo già sottolineato precedentemente la centralità dell'osservazione del fenomeno dell'immagine postuma da parte di Goethe. La rilevazione di questo fenomeno fu alla base per consegnare legittimità di oggettività alla visione soggettiva. Infatti Goethe, diversamente dai precedenti studi che fin dall'antichità avevano trattato le immagini postume come meri inganni della vista, diede loro lo statuto di vere e

³² Una concezione legata quindi all'idea postkantiana di un soggetto che fosse il principio costituente del proprio mondo.

³³ CRARY J, *op. cit.*, p. 98.

proprie verità ottiche, sulla base dell'assunto che tutto ciò che è percepito dall'organo della vista non sia mai frutto di un'illusione ottica³⁴.

L'implicazione maggiore fu l'idea che la percezione sensoriale non avesse bisogno necessariamente di un referente esterno e pertanto fosse autonoma e separata dallo stimolo. Di conseguenza, poiché l'esperienza di visione del soggetto poteva avvenire anche all'interno dell'individuo stesso, assunse grande importanza la temporalità e una concentrazione che interessasse più l'atto di vedere che l'osservazione dell'oggetto.

Le nuove teorizzazioni alle quali si giungeva in ambito filosofico produssero a loro volta fondamentali cambiamenti anche dal punto di vista dello studio scientifico della visione. Schelling, Hegel e altri autori dell'epoca cominciarono a dare sempre più importanza alla dimensione temporale dell'atto del vedere, definendo la percezione come un processo che si distende nel continuo flusso dei contenuti disseminati nel tempo. Quasi contemporaneamente iniziarono i primi tentativi di quantificazione dell'esperienza cognitiva e, in particolare, le ricerche di Johann Friedrich Herbart, successore di Kant all'università di Königsberg, i cui lavori erano incentrati sulla formulazione di leggi matematiche che spiegassero l'esperienza mentale ma che di fatto furono il fondamento di tutta quella psicologia basata sulla nozione di stimolo-risposta³⁵. Secondo Herbart i processi percettivi che scaturivano dall'apparizione delle immagini postume – fusioni, dissolvenze, mescolanze³⁶ – potevano essere enunciati in termini di equazioni differenziali e teoremi. Come si può immaginare, l'idea di poter misurare e quantificare i processi della cognizione apriva la strada a quegli studi che teorizzavano il controllo e la possibilità di prevedere la cognizione stessa, giungendo infine a ipotizzare che si potesse misurare la grandezza delle sensazioni.

³⁴ *Ibidem*, p. 102.

³⁵ Cfr. J. F. Herbart *Manuale di Psicologia*, 1816. Per una più generale trattazione dell'influenza delle teorie di Herbart nel campo della psicologia, cfr. WOLMAN B. B., "The historical role of Johann Friedrich Herbart", 1968, in ID., *Historical roots of contemporary psychology*, pp. 29-46. Harper: New York NY.

³⁶ Così Goethe descrive questi processi: «L'occhio né può né vuole neppure per un istante restare identico nella condizione specifica a cui è determinato dall'oggetto. Esso è invece costretto a un sorta di opposizione che, mentre contrappone termine estremo a termine estremo e termine medio a termine medio, contemporaneamente congiunge quanto ha contrapposto e nella successione, così come nella contemporaneità e nella coesistenza, tende verso un interno» (GOETHE J. W., *op. cit.*, pp. 28-29).

Contrariamente al lavoro di Goethe e ai primi contributi in ambito filosofico e psicologico, gli sviluppi della nascente fisiologia sperimentale si concentrarono soprattutto nell'analisi dell'organo della vista, ovvero l'occhio. Dalla misurazione del tempo del corpo, si passò alla rilevazione dei tempi di stimolazione della retina e di come essa reagisce alle diverse sfumature in base alla parte di occhio che viene colpita e quale sia l'estensione del suo campo di visibilità.

In altre parole, questo genere di studi sperimentali decretò la “comparsa” dell'occhio come vero e proprio “luogo”, medium della visione, sancendo così la fine della supposta trasparenza che invece gli era affidata dalla diottrica del XVII e del XVIII secolo. Ovviamente certi risultati non furono perseguibili se non attraverso particolari tecniche e dispositivi, che ben presto divennero particolari forme di intrattenimento popolare. Tutti questi strumenti si basavano sulle nozioni di disgiunzione tra l'occhio e l'oggetto percepito e di percezione conseguita nel tempo e quindi non istantanea. Proprio perché fondati sulla consapevolezza che una certa temporalità doveva essere accordata alle sensazioni per produrre una percezione coerente, questi dispositivi si concentravano sulla modifica e sul controllo dell'atto della visione³⁷.

Strumenti come il taumatropio o il fenachitoscopio, tra i primi ad essere realizzati per dimostrare scientificamente sia la natura artificiale e allucinatoria dell'immagine percepita, che l'assoluta separazione tra l'atto della percezione e l'oggetto percepito, divennero immediatamente oggetti di pubblico utilizzo per l'intrattenimento³⁸. In questo modo si riuscì a consolidare in maniera più radicata l'idea di un osservatore in grado di porre la propria percezione come oggetto della visione, un'idea che derivava dai primi studi di Goethe e che si allargava a quelli dei fisiologi degli anni '20 e '30 dell'Ottocento. Alle ricerche sulle modificazioni retiniche si affiancarono poi altri lavori che si concentravano sulle nuove forme di movimento, in particolare quello delle ruote meccaniche, possibili grazie alla sempre più crescente tecnologizzazione delle fabbriche, che fornirono prove a sostegno della divergenza tra ciò che è percepito e il proprio referente reale.

³⁷ CRARY J., *op. cit.*, p. 109.

³⁸ Per l'analisi dettagliata e precisa di questi dispositivi e delle ricerche in ambito fisiologico, v. *ibidem*, pp. 110 e segg.

Quello che è più interessante considerare, è come i dispositivi ottici moderni favorissero un ripiegamento della posizione di un osservatore – inteso come produttore delle immagini – su quella dello stesso soggetto che invece è sottoposto a delle procedure di regolazione e disciplina, insieme di visione e corpo. Il fenachitoscio e altri apparati come lo zootropio o il diorama, i quali funzionavano sulla base di meccanismi che si azionavano e ruotavano con cadenza regolare, fanno collassare il corpo dello spettatore contemporaneamente in tre piani di esistenza: esso è sia spettatore, sia il soggetto di osservazioni e di ricerche empiriche, sia l'elemento di una macchina di produzione³⁹. La visione è quindi un atto che interessa un soggetto osservatore che guarda *attraverso* le modificazioni della propria percezione, indotte da strumenti tecnologici che irreggimentano e controllano il modo di produzione di queste immagini.

Non è un caso allora che Cray identifici nello stereoscopio, prima che nella fotografia, «la forma più significativa di immaginario visivo nel corso del XIX secolo»⁴⁰. Questo oggetto è molto simile ad un binocolo sul cui fondo è posta, separatamente per ogni occhio, la stessa immagine che rappresenta una scena di vita ordinaria o un paesaggio. Nonostante non riproduca l'illusione di movimento degli altri dispositivi, le tecniche che lo stereoscopio fa mettere in pratica all'osservatore vanno ancora più in profondità sulle questioni concernenti la produzione di immagini da parte del soggetto, soprattutto interrogandosi su come possa essere organizzata un'immagine unitaria a partire dalla percezione di un'immagine differente per ciascuno dei due occhi. Gli esperimenti di Charles Wheatstone, accreditato dell'invenzione dello stereoscopio insieme a David Brewster nei primi anni '30 del XIX secolo, sono proprio incentrati sul comprendere come la riduzione della distanza dall'oggetto osservato ne modifichi la percezione per ogni singolo

³⁹ Questa interessante riflessione di Cray (*ibidem*, p. 117) anticipa alcuni caratteri del medium cinematografico che andrò ad analizzare successivamente. A mio parere, se gli studi cinematografici hanno collocato gli sviluppi dei dispositivi ottici cui ho accennato in una sorta di lignaggio per il cinema è proprio a ragione di questa confusione. Fa bene Cray quindi a ricordare che seppure ci siano delle parentele tra questi apparati e il cinema, bisogna soprattutto guardare alle «singolarità concettuali e storiche di ogni strumento» (*ibidem*, p. 115). Ma allo stesso tempo, nel mantenere rigida questa impostazione, c'è il rischio di non considerare che il cinema emerge proprio in un contesto che presuppone un certo modello di visione, frutto proprio di quelle tecnologie.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 122

occhio. È questo il motivo per il quale è possibile conferire alla visione binoculare l'importante ruolo di "riconciliare" le disparità tra i due occhi.

Al contrario della pittura, una forma di rappresentazione valida per immagini di oggetti posti a lunga distanza, lo stereoscopio era uno strumento che poteva restituire una rappresentazione quanto più fedele di un oggetto solido visto da vicino⁴¹: in tal senso, lo stereoscopio garantiva un'immagine perfettamente equivalente al proprio oggetto. Per di più, rispetto alle tecniche pittoriche, le immagini stereoscopiche possedevano una "vivacità" che restituiva alla percezione non solo l'effetto di somiglianza, ma anche una *tangibilità* che le rendeva immediatamente presenti al cospetto degli occhi dell'osservatore.

Gli effetti di queste considerazioni e soprattutto di queste esperienze di visione furono, in primo luogo, il definitivo distacco del senso della vista dagli altri sensi, e in particolare il tatto: il mondo si può conoscere essenzialmente attraverso un'esperienza puramente visiva e lo stereoscopio non solo era considerato lo strumento che permetteva di studiare la natura della visione, ma addirittura veniva indicato come un equivalente della «visione naturale»⁴². Questo effetto di realtà, che consiste in una restituzione della tridimensionalità della scena rappresentata, è maggiore quando lo spazio rappresentato è saturo di oggetti che costringono quindi continui cambi dell'angolo di convergenza degli assi ottici. Infatti, nonostante l'organizzazione dell'immagine stereoscopica sia *planare*, e quindi dovrebbe prevedere la percezione degli elementi rappresentati come forme piane e isolate da

⁴¹ «When the painting and the object are seen with both eyes, in the case of the painting two similar pictures are projected on the retinae, in the case of the solid object the pictures are dissimilar ; there is therefore an essential difference between the impressions on the organs of sensation in the two cases, and consequently between the perceptions formed in the mind; the painting therefore cannot be confounded with the solid object», WHEATSTONE C., "Contributions to physiology of vision - Part the first. On some remarkable, and hitherto unobserved, phenomena of binocular vision", 1838. In *Philosophical Transactions of the Royal Society of London*, 128, pp. 371-394; qui p. 372.

⁴² «Le fotografie stereoscopiche sono così veritiere e così somiglianti alla natura nel loro ritratto delle cose materiali, che, dopo aver visto tali immagini e dopo aver riconosciuto in esse degli oggetti come per esempio una casa, alla vista effettiva dell'oggetto reale, noi abbiamo l'impressione di averlo già visto prima e che esso ci risulta più o meno familiare. In questi casi, la visione degli oggetti reali stessa non aggiunge, almeno per ciò che riguarda le relazioni formali, niente di nuovo o di più accurato alla precedente appercezione che l'immagine ci ha fornito». (HELMHOLTZ H. V., "Trattato di ottica fisiologica: *il meccanismo dell'accomodazione*", 1867. In ID., *Opere*, trad. it. CAPPELLETTI V. (a cura di), UTET: Torino 1967, pp. 279-327; qui p. 310).

ordinare prospetticamente⁴³, l'effetto che questa produce è piuttosto quello di una «incertezza vertiginosa» che non permette di definire con sicurezza la “reale” distanza tra gli elementi. Nell'osservare l'immagine stereoscopica lo sguardo non conferisce unità ottica alla superficie dell'immagine, bensì produce «un effetto percettivo fatto di un patchwork di intensità differenti, di rilievi e di profondità che si compenetrano all'interno di una stessa immagine».

In questo modo il modello della camera oscura, un modello scenico perché basato sulla *distanza* tra l'oggetto e l'osservatore e che aveva prodotto l'effetto della totale estromissione del corpo di quest'ultimo dai meccanismi di visione, è definitivamente scalzato dal nuovo modello della visione che segnerà la Modernità, guidato dal bisogno di ridurre al minimo la distanza con l'oggetto fino ad “impadronirsene”⁴⁴, in assenza di ogni mediazione tra occhio e immagine⁴⁵. Per di più, non rivolgendo il proprio sguardo ad un mondo posto *là fuori* e quindi non costituendosi come un *punto di vista*, l'osservatore è piuttosto *dentro* i processi della visione: nella sua relazione con lo strumento, l'osservatore è l'agente della sintesi e della fusione delle due immagini che lo stereoscopio mostra.

Per questo motivo, secondo Crary l'osservatore postulato dal modello di visione degli strumenti ottici della prima metà dell'Ottocento è da considerarsi un produttore dello «spontaneo processo di trasformazione» volto a consegnare profondità e vividezza alle piatte immagini dello stereoscopio. La visione del “reale” era quindi il risultato di una produzione meccanica derivante dall'interazione funzionale fra il corpo e la macchina.

Ma l'avvento della fotografia segnò la fine della popolarità di questi strumenti. Non tanto per una questione di progresso tecnologico, quanto perché la prima riesce a conservare quell'illusione referenziale che gli strumenti ottici che l'avevano preceduta stavano lentamente perdendo. Infatti i modelli di stereoscopio della metà del secolo furono prodotti con l'intento di mettere in evidenza il funzionamento della macchina. Ma fu proprio questa demistificazione, che rendeva palese la necessità di partecipazione fisica all'apparato di visione, a rendere

⁴³ Come avviene nella pittura o nella fotografia, cfr. KRAUSS R., “Photography's Discursive Spaces: Landscape/View”, 1982. In *Art Journal*, 42 (4, “The Crisis in the Discipline”), pp. 311-319.

⁴⁴ Cfr. BENJAMIN W., *Piccola storia della fotografia*, 1936a, pp. 237 e segg. In ID., *Aura e choc...*, cit., pp. 225-244.

⁴⁵ CRARY J., *op. cit.*, pp. 131-132.

inaccettabile e soprattutto non più accessibile come tale la “realtà” rappresentata dalla coppia di immagini dello stereoscopio. In altre parole, per mantenere valido il paradigma che si basava sull’idea di un osservatore autonomo in grado di costruire e organizzare la realtà esclusivamente sulla base dei propri processi percettivi, le nuove forme di stereoscopio erano inadeguate perché lasciavano emergere le proprietà fisiche e materiali dell’apparato, rendevano *opachi* i suoi meccanismi che di fatto delegittimavano parzialmente la totale indipendenza della visione umana dal dispositivo ottico.

La fotografia soppianta gli altri dispositivi ottici perché si presenta come «intermediario trasparente e incorporeo tra l’osservatore e il mondo», in quanto riesce a far credere che il soggetto sia ancora libero e quindi non governato da nessuna tecnologia che determini la meccanizzazione della visione. Ma in realtà, lo strumento fotografico è un dispositivo che si offre in maniera sostanzialmente indipendente dallo spettatore e di fatto ne nega la corporeità, pur lasciando collocare la visione nella soggettività dell’osservatore⁴⁶. La fotografia diviene quindi il modello del paradigma di visione moderno, nel quale Crary individua «due percorsi interconnessi». Il primo asserisce la sovranità e l’autonomia del corpo dell’osservatore, mentre l’altro persegue la regolazione dell’osservatore. Ma questa è la ragione per la quale gli strumenti ottici della società e dell’industria dello spettacolo, e in particolare il cinema, sono portatori di quella che ho già definito un’aporia. Per garantire la sopravvivenza di un modello di visione altamente condiviso e addentrato nei modi di produzione della nostra società, i media moderni devono mantenere viva l’illusione referenziale che rende possibile per i propri spettatori l’attraversamento del medium e delle sue proprietà fisiche. Al contempo però, lasciando credere che i processi di visione siano completamente appannaggio di una soggettività autonoma, offrono questa stessa soggettività a forme di controllo che, oltre a dirigere letteralmente lo sguardo dello spettatore, riducono l’effettivo coinvolgimento del soggetto che si rivolge con “attenzione distratta” al medium.

Lo studio di Crary consente di cogliere in maniera particolareggiata le differenze, le rotture che intercorrono tra i diversi dispositivi della visione prodotti durante l’Età Moderna, ma non lascia emergere il tratto che accomuna queste

⁴⁶ *Ibidem*, p. 141.

differenti esperienze dell'osservatore. Pur nella loro estrema diversità, la camera oscura e lo stereoscopio cercano di avvicinare, letteralmente, il mondo delle immagini di cui essi sono il veicolo, o per meglio dire il medium, al mondo vissuto, all'ambiente dello spettatore. Nel momento in cui le condizioni materiali del loro funzionamento si mostrano alla vista dell'osservatore, questi dispositivi sembrano perdere il loro stato mediale per divenire meri oggetti tecnologici in grado di produrre immagini totalmente inabitabili, anche se pur sempre riconoscibili.

In questo contesto nasce e si sviluppa il cinema che, fin dai primi decenni della sua comparsa, sembra in continuità con il bisogno specificatamente umano di trovare nelle immagini un mondo che si ponga in continuità con quello reale. Il cinema, insomma, permetteva di offrire un nuovo modo di organizzare e esplorare sensibilmente il suo ambiente, ridefinendo le relazioni e le rispettive modalità che lo spettatore poteva instaurare con tutto ciò che popola il proprio *habitat*.

2. Il cinema. Tra tecniche e sensi

Come già detto in apertura di questo capitolo, il mezzo cinematografico nel giro di pochissime decadi si propose come modello dei modi di visione tipici della modernità. Pur mantenendo vivo il paradosso moderno in cui l'idea della visione autonoma del soggetto convive con un'immagine del mondo che è sempre più organizzata e configurata dalle tecniche del medium, il cinema riesce a non svelare i propri meccanismi al pubblico ed anzi si propone come una tecnologia in grado di restituire non solo un'immagine fedele, *immediata* della realtà ma anche capace di incorporare e consolidare, attraverso i modi della propria specificità tecnica, quello stesso modello di visione che si era sviluppato nell'arco del secolo precedente. Queste stesse tecniche, però, sono anche l'embrione di un paradigma della visione che potrebbe sancire una vera e propria rivoluzione epistemologica rispetto a quello moderno.

L'opera *The Photoplay* dello psicologo Hugo Münsterberg⁴⁷ non solo rappresenta uno dei maggiori esempi dell'interesse che fin dai primi anni del XX secolo fu rivolto al cinema da ogni genere di studiosi, ma soprattutto mostra come

⁴⁷ MÜNSTERBERG H., *The Photoplay. A psychological study*, 1919. D. Appleton & Company: New York NY – London.

da subito fu rivelato in quale modo le tecniche cinematografiche rispondessero alle logiche della percezione e della psicologia dell'osservatore moderno e come le influenzassero.

La prima parte del suo libro si traduce in un serrato confronto tra opera teatrale e opera cinematografica, attraverso il quale vengono definite quali siano le specificità tecniche di questo dispositivo ottico. Nel ribadire costantemente che il film fornisce solo una riproduzione fotografica di quanto normalmente accade su un palcoscenico teatrale secondo le leggi della fisica, Münsterberg fondamentalmente sottolinea che il film è una rappresentazione del reale, il quale è organizzato nella mente di uno spettatore che è chiamato a riconfigurare il proprio modo di percepire il mondo. Lo studio inizia con l'analisi della percezione della *distanza* e del *movimento* e si concentra poi sui fenomeni dell'*attenzione*, della *memoria* e dell'*immaginazione* e infine sulle *emozioni*.

Per quanto riguarda la distanza e il movimento, lo psicologo statunitense afferma che la percezione di entrambe nella visione dell'immagine filmica, sia il frutto dell'apporto delle facoltà della nostra mente, o meglio di quelle psicologiche. Per quanto concerne la distanza, Münsterberg sostiene che seppure noi siamo sempre coscienti della bidimensionalità dell'immagine cinematografica, riusciamo a rilevarne la spazialità interna attraverso le relazioni dei vari elementi che sono presenti nella figura. Differentemente dallo stereoscopio, che per effetto del suo meccanismo produce una sensazione di spazialità molto simile a quella della percezione naturale, l'immagine cinematografica ci riconsegna uno spazio in cui le distanze tra gli elementi non sono reali ma che come tali vengono esperite grazie all'intervento per così dire compensatorio della mente, di fatto trascinata in un particolare e complesso stato⁴⁸.

Analogamente è esperito il movimento attribuito alle immagini cinematografiche, anche se in modo più complicato. Anche in questo caso lo psicologo prima di tutto rileva quali siano le caratteristiche dei meccanismi

⁴⁸ La percezione della distanza «is a unique inner experience, which is characteristic of the perception of the photoplays. *We have reality with all its true dimensions; and yet it keeps the fleeting, passing surface suggestion without true depth and fullness, as different from a mere picture as from a mere stage performance.* It brings our mind into a peculiar complex state; and shall we see that this plays a not unimportant part in the mental make-up of the whole photoplay», *ibidem*, pp. 56-57.

percettivi dell'immagine in movimento prodotti dagli apparati ottici del secolo precedente, attribuendo la percezione del movimento ai fenomeni di immagine postuma sui quali si basavano strumenti come il taumatropio, il fenachitoscopio o lo zootropio. Sebbene questo fenomeno restituisca l'illusione del movimento, nel caso del cinema ciò non basta: anche qui è necessaria l'attività mentale interna dello spettatore, che in particolare riunisce le differenti percezioni nell'idea di un'azione connessa.

Pertanto, secondo Münsterberg profondità e movimento sono presenti nell'immagine dello schermo anche se non appartengono agli elementi rappresentati («they are not in the things»). Siamo noi che le creiamo attraverso i nostri meccanismi mentali. Da questa prospettiva quindi l'esperienza visiva del cinema rimane soggettiva e se ne conferma l'autonomia rispetto alla realtà. Anzi, riesce addirittura a travalicare la realtà stessa. Infatti, la trattazione successiva dei processi di attenzione, di memoria ed immaginazione e delle emozioni tendono a confermare questa idea che suggerisce un potenziamento conferito non solo all'organo della vista, ma anche alla capacità di astrazione della visione.

Così l'attenzione è un processo che, seppure richieda al soggetto di concentrarsi su un oggetto o su qualche sua caratteristica, viene intensificato dall'inquadratura in primo o primissimo piano: tutto ciò che non desta interesse, perde di consistenza e pertanto il mondo assume così una forma che non è dettata dalle classiche leggi naturali ma dai nostri atti di attenzione. Allo stesso modo gli atti di memoria e immaginazione, finalmente rappresentabili su un supporto visivo come lo schermo, rendono visibile i processi mentali che interrompono il flusso continuo della percezione del mondo, la quale invece si accorda con i nostri ricordi, suggestioni o associazioni di idee. Infine le emozioni possono essere ovviamente trasmesse dai personaggi del film allo spettatore, ma al contempo quest'ultimo investe la scena rappresentata con le emozioni che scaturiscono dal proprio corpo. Questo tipo di emozioni dipende dalla relazione con l'*aspetto formale (formal side)* del film, che è dato dalle condizioni esterne sotto le quali è esibito il contenuto (*material side*) dell'opera. In altre parole, lo stesso materiale ripreso può essere presentato, messo *in forma* in modo diverso. Questa capacità totalmente tecnica del mezzo cinematografico trasmette un genere di sensazioni inusuali e che producono

una riorganizzazione dell'ambiente emotivo (*emotional background*) dello spettatore⁴⁹.

In definitiva, per Münsterberg il senso del film è dato da un accomodamento delle risposte psicologiche – percettive ed emotive – dello spettatore con l'oggettività del mondo presentato dalla riproduzione cinematografica. Un mondo, come giustamente ci viene ricordato, con il quale non condividiamo alcuna dimensione spaziale o temporale o di contiguità, e che pertanto ci obbliga a riformulare il nostro modo di rapportarci ad esso, avvicinandoci ad una nuova esperienza di spazio e tempo.

Da questo punto di vista, l'analisi dello psicologo statunitense anticipa di quasi vent'anni le riflessioni di Benjamin⁵⁰ sul cinema e in particolare sull'inconscio ottico e lo choc fisico. È noto che per il filosofo tedesco il cinema risponde alla domanda di un pubblico che cerca un'esperienza *tattile*, cioè un'esperienza che è determinata più attraverso l'uso che dalla percezione visiva. Questo tipo di ricezione, come già accennato in apertura del capitolo, si fonda sull'abitudine, un atteggiamento non contemplativo e quindi *distratto*,

«La distrazione e il raccoglimento vengono contrapposti in un modo tale che consente questa formulazione: colui che si raccoglie davanti all'opera d'arte vi si sprofonda; penetra nell'opera, [...] La massa distratta, al contrario, *fa sprofondare l'opera d'arte dentro di sé*; la lambisce con il suo moto ondoso, la avvolge nei suoi flutti»⁵¹.

Il moto di sprofondamento della «massa distratta» descritto da Benjamin non è diverso dal processo psicologico delineato da Münsterberg, attraverso il quale l'oggettività filmica prende forma nella riorganizzazione mentale dello spettatore.

Nel cinema, lo strumento più adeguato su cui la ricezione distratta può esercitarsi è quello che Benjamin definisce *effetto di choc*, «fonda[to] sul mutamento dei luoghi dell'azione e delle inquadrature, che investono gli spettatori a scatti», ovvero su una continua modificazione della percezione dell'immagine percepita *attraverso* lo schermo. Per neutralizzare questo effetto, ovvero per

⁴⁹ «Our consciousness of the emotion itself is shaped and marked by the sensations which arise from our bodily organs. As soon as such abnormal visual impressions stream into our consciousness, our whole background of fusing bodily sensations becomes altered and new emotions seem to take hold of us», *ibidem*, p. 129; corsivo mio.

⁵⁰ BENJAMIN W., *L'opera d'arte...*, cit..

⁵¹ *Ibidem*, p. 46; corsivo mio

controllare le conseguenze che queste modificazioni hanno sull'attribuzione di senso della loro percezione, lo spettatore risponde con una maggiore presenza mentale⁵². Si tratta di un *training* che il cinema sottopone ai sensi dei suoi spettatori, così da poter permettere loro di far fronte ai ritmi della vita meccanicizzata del mondo moderno. In questo senso, il cinema è sottoposto ad un processo di «innervazione» che lo trasforma in un vero e proprio organo che estende quelli dell'individuo. Da una parte quindi il cinema è uno strumento in grado di istruire l'individuo moderno a gestire il nuovo rapporto tra sé e mondo, così capillarmente influenzato dalla tecnologia dei media. Dall'altra, offre la possibilità di aprirsi a «nuove regioni della coscienza»⁵³ che trovano il loro fondamento nell'assorbimento dello choc ad un livello primariamente fisiologico e dei sensi⁵⁴.

Secondo l'interpretazione di Susan Buck-Morss⁵⁵, in entrambi i casi l'innervazione può produrre un nuovo orientamento della percezione, che non è più chiamata a rivolgersi all'oggetto bensì al processo percettivo stesso. In altri termini, dopo che la percezione visiva era stata messa in crisi dalla modernità sulla base dell'aporia di una visione autonoma rispetto alla realtà ma al contempo manipolabile attraverso il controllo del corpo dell'osservatore, a quest'ultimo viene restituita una «percettibilità» dell'esperienza che ovviamente si basa su un nuovo modello di visione.

Il soggetto osservatore del cinema non è chiamato a mettere in gioco il solo organo della vista, ma a partire da questa risveglia le connessioni con tutti gli altri sensi, favorendo un'organizzazione del mondo sulla base di un coinvolgimento sinestesico del corpo. Ma il fatto che il corpo instauri una relazione così diretta con il medium, non corrisponde necessariamente ad una effettiva presa di coscienza degli effetti delle tecniche del cinema. L'atteggiamento dello spettatore può essere

⁵² Sull'effetto di choc cfr. BENJAMIN W., "L'opera d'arte...", cit., pp. 44-47 e nota n° 19, p. 45.

⁵³ Cfr. BENJAMIN W., "Replica a Oscar A. H. Schmitz", 1927, p. 262. In ID., *Aura e choc...*, cit., pp. 261-265.

⁵⁴ Si accoglie qui l'interpretazione proposta da Mark Hansen sull'ambiguità del termine "choc" utilizzato da Benjamin indifferentemente sia per le esperienze di tipo *cognitivo* che quelli di tipo *fisico*. In particolare, per lo studioso americano è fondamentale sottolineare che quando il discorso verte esclusivamente sulle proprietà estetiche del medium, l'uso del termine "choc" perde ogni valore cognitivo per essere utilizzato solo nel suo senso puramente corporeo. Cfr. HANSEN M. B. N., *op. cit.*, pp. 253-259.

⁵⁵ BUCK-MORSS S., "Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered", 1992; p. 18. In *October*, 62 (Fall), pp. 3-41.

passivo, lasciando che l'immagine produca i propri effetti di configurazione della percezione in quel regime di «ricezione distratta» senza produrre una riflessione cosciente sull'esperienza che si sta vivendo. Oppure l'osservatore può *confrontarsi* attivamente con quanto riprodotto sulla pellicola e quindi assumere un atteggiamento *riflessivo* sul processo percettivo, proprio *nel farsi* della relazione tra soggetto e oggetto, insomma nel momento in cui emerge il medium della percezione.

In altre parole, il cinema si rivolge a quello che Benjamin definì «inconscio ottico» dello spettatore e ne determina le modalità di visione. Allo stesso tempo, però, lo spettatore può diventare un soggetto osservatore quando *concentra e focalizza la propria attenzione* sulle tecniche adottate dal cinema, ovvero nel momento in cui l'oggetto del suo sguardo non è più il contenuto rappresentazionale del testo filmico, ma la *materia* stessa della pellicola e degli effetti prodotti con essa.

In questo modo è possibile per l'osservatore dischiudere realmente tutte le possibilità insite nell'inconscio ottico, ad esplorare le infinite regioni della conoscenza di uno sguardo che possa essere svincolato dall'ingerente istituzionalizzazione (culturale, storica, sociale, economica, politica) della tecnologia. Uno sguardo che possa *espandere ed espandersi* oltre i limiti dello spazio di rappresentazione e di conoscenza attuali, uno sguardo in grado di ridefinirsi proprio come spazio, che è prima di tutto quello del corpo dell'osservatore e poi quello dell'esperienza sensoriale vissuta col medium.

All'espansione dello sguardo corrisponde un'espansione del territorio che comprende l'esperienza cinematografica. Come notato sapientemente da Casetti il cinema va oltre i propri confini, si *riloca*⁵⁶ in altri, nuovi e diversi, dispositivi tecnologici e ambienti. Nel momento in cui abbandona la sua classica base tecnica e tecnologica, il cinema non perde la propria specificità, in quanto essa è garantita dal tipo di esperienza che offre al proprio spettatore. È su questa strada che il

⁵⁶ «Rilocazione» è il fortunato termine che Casetti (*La galassia...*, cit., pp. 12-18 e pp. 49-71) utilizza per esprimere l'idea di continuità dell'esperienza cinematografica, attraverso forme di fruizione non connesse alla classica sala buia dove viene proiettato un fascio di luce su uno schermo. Anche il termine «espansione» rientra nelle «parole chiave» individuate da Casetti e designa la tendenza del cinema ad essere «un'esperienza visiva che prova a coinvolgere anche gli altri sensi» (*ibidem*, p. 187).

medium cinematografico trova continuità per la sua esistenza, nonostante la proliferazione di nuovi strumenti tecnologici come il PC o gli smartphone e il suo ingresso in spazi non allestiti per il suo consumo “canonico”.

In questo senso, la specificità del cinema – così come di qualsiasi altro medium – non è data solo dai suoi aspetti materiali, ma dalla modalità di relazione col mondo che esso attiva, ovvero dall’esperienza che ne offre, intendendo il termine “esperienza” nel suo senso più largo: *fare esperienza* di qualcosa, ovvero la condizione di un soggetto esposto al mondo; *accumulare esperienza*, la capacità di elaborare quanto incontrato nonché lo stesso incontro; *avere esperienza*, la capacità di dare senso, ovvero organizzare ad una situazione sulla base di quelle precedenti⁵⁷. Il medium cinematografico è così un supporto materiale e una forma culturale e, come evidenzia Casetti⁵⁸, la distinzione risulta necessaria dato che l’esperienza cinematografica può attivarsi al di fuori dei tradizionali territori che la hanno vista nascere.

Proprio per comprendere quale sia il tipo di esperienza (o di esperienze) che il medium cinematografico ha fornito nella prima parte della sua esistenza, nei successivi paragrafi ripercorrerò alcuni tra le più interessanti analisi sulla relazione con il medium del cinema. Lo scopo sarà quello di tracciare un percorso che metta in evidenza il passaggio dai modelli che si fondano sulla centralità dell’organo della vista a quegli apporti teorici che invece suffragano l’idea di un modello multisensoriale, in cui lo spettatore è coinvolto con tutto il suo corpo e tutti i suoi sensi, uno spettatore che in qualche modo riesca ad espandere il proprio modo di relazionarsi con il medium cinematografico.

2.1 Vedere il cinema: finestre, cornici, porte, specchi

⁵⁷ Questa tripartizione è stata proposta JAY M., “Songs of Experience”, p. 44. In ID., *Cultural Semantics. Keywords of our Time*, 1998. University of Massachusetts Press: Amherst MA, pp. 37-46.

⁵⁸ CASETTI F., *La galassia Lumière...*, pp. 37-38. Una distinzione in cui si richiama esplicitamente alla nota differenziazione concettuale tra *Apparat* e *Medium* delle percezione operata da Benjamin nel corso dei suoi lavori. Si rimanda all’ampia e approfondita analisi di SOMAINI A., “«L’oggetto attualmente più importante dell’estetica». Benjamin, il cinema come *Apparat* e il «*Medium* della percezione»”, in *Fata Morgana*, 7 (20), 2013, pp. 117-146.

Se è vero che «il cinema “si regola” sia sul circuito dei discorsi sociali, sia sulla sua visione»⁵⁹, ciò è possibile proprio per la specificità della relazione che si viene a creare con un soggetto coinvolto primariamente ad un livello sensoriale ed emotivo e che è determinato dalle tecniche messe in campo – che è sempre il campo della visione e della percezione in generale – dal cinema.

Pertanto, seppur si riconosca l'importanza degli studi volti a marcare il ruolo del cinema nel mettere in forma determinati discorsi sociali, offrendone al contempo una interpretazione che funga in primo luogo da mediatore tra le diverse istanze della società, ho deciso qui di proporre un'analisi che evidenzi soprattutto le modalità con le quali emerge una relazione di tipo estetico, sensibile tra il film e il suo spettatore. Infatti, una teoria del cinema che si ponga in continuità con la prospettiva archeologica fin qui adottata, deve necessariamente proporre un'analisi che tenga conto, in primo luogo, della dimensione corporale del soggetto in relazione con il medium filmico.

La proposta teorica di Thomas Elsaesser e Malte Hagener⁶⁰, che indaga la relazione tra cinema, percezione, sensi e corpo umano, si discosta da quegli impianti in cui il film viene solo considerato nella sua funzione di rappresentare la realtà e si propone, invece di studiarlo come «forma di vita», come un elemento della realtà stessa, pur sempre costruita. La centralità restituita al corpo dello spettatore è fondamentale per trovare un terreno comune tra le più importanti correnti di studio del cinema – formalismo e realismo – e creare un ponte tra il cinema dell'inizio del '900 con quello attuale, con un cinema la cui immagine è essenzialmente fotografica e con uno che invece la produce attraverso tecniche digitali⁶¹. In altre parole, il proposito di una «teoria del cinema attraverso i sensi» non solo si sposa con gli studi archeologici sulla visione e sull'osservatore in relazione a un determinato medium, ma può mettere in risalto le caratteristiche comuni alle diverse

⁵⁹ CASSETTI F., *L'occhio...*, cit., p. 45.

⁶⁰ ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*

⁶¹ «The focus on the body, perception and the senses thus not only cuts across formalist and realist theories, or tries to close the gap between theories of authorship and reception. [...] it can also bridge the divide between photographic and post-filmic cinema, not by denying the differences, but by re-affirming both the persistence of the cinema experience and reminding ourselves of the sometimes surprising and unexpected, but welcome complementarity among the seemingly contending theoretical approaches across the cinema's first 100-year history», *ibidem*, p. 11.

modalità in cui il medium cinematografico – così longevo e pertanto sottoposto a numerose trasformazioni tecniche e tecnologiche nel corso del tempo – è esperito.

Secondo Elsaesser e Hagener, i due più importanti approcci teorici che hanno influenzato l'analisi del cinema sono il formalismo e il realismo. Per i teorici del primo, tra i quali possiamo annoverare Sergej Eisenstein e Rudolph Arnheim, il cinema è una costruzione artificiale – un lavoro di composizione basato indistintamente su un piano estetico, politico o cognitivo. Lo strumento attraverso il quale il cinema produce senso è il montaggio, cioè la giustapposizione di immagini in grado di veicolare un senso. L'esempio più noto è il montaggio analogico nel quale l'accostamento delle immagini offre metafore, analogie, sineddoche. In questo modo, oltre alle reazioni emotive, lo spettatore produrrà una riflessione, che il cinema aiuterà a formulare. Anche se lo spettatore colma il film con le proprie associazioni di tipo cognitivo, morale e affettivo, è sempre la sua costruzione attraverso specifiche tecniche a dirigere il suo pensiero. È un cinema questo in cui la tecnologia ha una supremazia rispetto al ruolo del soggetto: l'essere umano si riappropria della vista e ne espande la potenzialità, ma sempre attraverso il mezzo tecnologico⁶².

Dall'altra parte, le teorie realiste evidenziano la capacità del film di offrire la visione di una realtà prima inavvicinabile. I suoi sostenitori – su tutti André Bazin e Siegfried Kracauer – supponevano che il cinema, attraverso le proprietà fotografiche della macchina da presa, riproducesse l'elaborazione mentale derivante dall'esperienza percettiva tipica della vita quotidiana. La macchina è quindi al servizio della narrazione, che spesso trascende la stessa opera: il senso del film è dato dall'insieme delle cose che viene filtrato dalla coscienza dell'artista. Anche in questo caso allo spettatore è riconsegnato lo sguardo, la capacità di visione. Eppure si tratta sempre di uno sguardo guidato da scelte esterne, che assumono un preciso punto di vista.

⁶² «*La lente del cinema ti rivela le singole cellule del tessuto vitale, ti fa nuovamente sentire la materia e la sostanza della vita concreta. La lente dell'apparecchio cinematografico ti mostrerà sulla parete l'ombra con la quale vivi senza notarla e ti racconterà [...] la segreta, perché inosservata, vita di tutte le cose che ti sono compagne nella vita*», sosteneva Balász (“Tipo e fisionomia”, 1924. In *Bianco e Nero*, 1, 1941, pp. 6-27; qui p. 19), evidentemente attribuendo al mezzo cinematografico la capacità di riconsegnare la vista – una vista tecnologizzata – all'uomo.

Alla base dei due approcci, sottolineano gli autori di *Film Theory. An Introduction through the Senses*, sono sottese due metafore: quella della *cornice* e quella della *finestra*. La cornice focalizza l'attenzione sull'organizzazione del materiale filmico e quindi su una composizione del film stesso che esiste solo per gli occhi di un osservatore; la finestra invece offre la visione di un più vasto insieme, dove la distribuzione degli elementi non sembra avere una particolare motivazione e implica un mondo della narrazione che si estende oltre i limiti dell'immagine. Nonostante questa apparente contrapposizione, entrambe le metafore condividono un fondamentale assunto: la totale indipendenza dell'immagine dello schermo dalla sua produzione e dalla sua fruizione. Per questi modelli l'immagine è data e lo spettatore è analizzato in base al suo coinvolgimento con l'opera e la sua struttura. Si tratta quindi di uno sguardo totalmente disincarnato, testimone invisibile e distante di una costruzione narrativa che non tiene conto della sua presenza⁶³.

Ma lo schermo, invece, può essere considerato anche come il confine materiale tra lo spettatore e il film, come una *porta* che permette allo spettatore di entrare nel mondo del film diminuendo la distanza che intercorre tra i due. Da una parte, lo spettatore *sprofonda* nel film, lasciando che i propri confini corporei si dissolvano per abbandonarsi in una esperienza condivisa e ad una oggettificazione auto-alienante; dall'altra, lo spettatore *assorbe* il film, incorporandone il mondo e costituendosi come soggetto immaginario⁶⁴.

In ogni caso, lo schermo funziona come un vero e proprio *spazio liminale* e proprio per questo permette di ridefinire la relazione tra spettatore e film anche in termine di coinvolgimento percettivo e fisico, che non si riduce ad una mera testimonianza. Nel momento in cui “attraversa” lo schermo, lo spettatore può fare esperienza di un mondo che è completamente diverso dal suo e per questo può

⁶³ ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*, pp. 15-18. Sulle metafore della finestra e della cornice (o quadro) come dispositivi di rappresentazione della realtà, rispettivamente cfr. COSTA A., *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nei film*. Einaudi: Torino 2014, p. 173 e segg; MARIN L., *Della rappresentazione*, 1994. Trad. it. CORRAIN L. (a cura di), Meltemi, Roma 2001, p. 140 e segg.

⁶⁴ A riguardo è il caso di ricordare la posizione di Edgar Morin, che sosteneva che i personaggi sullo schermo avessero la funzione di “Doppelgänger” dello spettatore: da una parte essi sono la proiezione attraverso la quale si può entrare nel film e nella sua narrazione; dall'altra, sono l'*incarnazione* sia di quanto è familiare sia di quanto è temuto dallo spettatore. Cfr. MORIN E., *Il Cinema o l'uomo immaginario*, 1956. Trad. it. ESPOSITO G., & GRAVINA L. (a cura di), Feltrinelli: Milano 1982

percepire il proprio mondo come estraneo, guardandolo da un punto di vista prima impensabile. In questo modo, il cinema sembra dispiegare il proprio senso in una contraddizione che è tutta nel tipico vissuto dell'esperienza cinematografica: se da una parte il cinema riesce a garantirci l'orientamento e la nostra presenza fisica nel suo spazio – come mostrato precedentemente con Münsterberg riguardo alla percezione della distanza e del movimento durante la visione cinematografica –, dall'altra rimane comunque una importante componente astratta e artificiale, in certi casi distinta dallo spettatore⁶⁵.

Come uno *specchio*⁶⁶, il cinema quindi propone un'immagine nella quale è possibile riconoscersi interiormente (ad essa e a noi stessi), ma che si propone anche come uno sguardo *altro* dalle caratteristiche molto particolari. Per esempio, Balázs aveva individuato nel cinema la capacità di rendere di nuovo visibile l'essere umano attraverso un riconoscimento prima di tutto fisiognomico con i volti ripresi dai primi piani⁶⁷. Ma, a differenza di quella dello specchio, l'immagine del *close-up* non restituisce il corpo dello spettatore: quest'ultimo è invece chiamato a percepire se stesso *in e come* altro. Il riconoscimento è quindi una costruzione che passa attraverso il riempimento di un *buco percettivo*. Sarebbero quindi due i tipi di identificazione in azione: una permetterebbe di riconoscersi con i personaggi del film; l'altra, più fondativa e nascosta, permette allo spettatore di identificare se stesso come «un atto di pura percezione»⁶⁸.

Rispetto alle metafore che mettono in relazione il cinema a degli oggetti che attraggono l'attenzione su quanto accade *nello* schermo, la metafora dello specchio consegna centralità a ciò che emerge *sullo* schermo. Finestra, cornice, porta presuppongono una dimensione spaziale che offre un "attraversamento" quanto meno da parte dell'organo della vista. In questo senso potrebbero essere definiti,

⁶⁵ ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*, pp. 51-54.

⁶⁶ La metafora dello specchio applicata al cinema fu rilevata da Dudley Andrew, che per superare i limiti delle concettualizzazioni derivanti dalle metafore di *finestra* e *cornice* tipiche delle teorie classiche, afferma che «only by shifting the discourse to another plane and invoking another system could modern theory develop. A new metaphor was advanced: the screen was termed a *mirror*», ANDREW D., *Concepts in Film Theory*, 1984. Oxford University Press: Oxford.

⁶⁷ BALÁZS B., "Visible Man, or the Culture of Film", 1924b. In *Screen*, 48 (1), 2007, pp. 91-108; qui p. 98.

⁶⁸ METZ C., *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, 1977. Trad. it. ORATI D. (a cura di), Marsilio: Venezia 1997, pp. 45-48.

seguendo una terminologia cara alla Semiotica, oggetti caratterizzati dalla *trasparenza*, ovvero la proprietà *transitiva* di rappresentare, sostituendo un elemento presente con uno assente. *Ça va sans dire*, sulla base di questa metafora il mezzo cinematografico è analizzabile soprattutto – se non esclusivamente – per la sua capacità di *comunicare* un discorso che segue «una direzione obbligata» dal flusso delle immagini⁶⁹, dove infine la percezione della cosa rappresentata si sostituisce con quanto viene rappresentato. L'*opacità* è invece la proprietà *riflessiva* di una rappresentazione, o meglio è il «presentarsi nell'atto di rappresentare qualcosa»⁷⁰.

Non volendo entrare nell'ampio dibattito della coppia *trasparenza/opacità*, basterà qui dire che la metafora dello specchio problematizza i due poli contemporaneamente: esso infatti si lascia guardare come una rappresentazione che è insieme *transitiva* e *riflessiva*. *Transitiva*, perché il volto percepito sullo specchio è una rappresentazione del nostro stesso volto e si sostituisce ad esso; *riflessiva*, perché ovviamente si presenta e mostra il modo di rappresentarsi del nostro volto, si esibisce alla nostra percezione. In tal modo, sullo schermo del cinema emerge la materialità della cosa rappresentata e il suo modo di darsi, che in primo luogo avviene all'interno di un atto di percezione. Una percezione che non è solo visiva, ma che coinvolge l'intero corpo umano e il suo sensorio.

Infatti, nella loro proposta teorica di analisi del cinema come medium col quale si intrattiene un rapporto che ridefinisce le modalità percettive ed appercettive del soggetto nei confronti della propria esperienza, Elsaesser e Hagener passano dalle metafore spaziali a quelle corporali, offrendo un'analisi che introduce in modo chiaro la dimensione sensoriale. Il cinema è occhio, è pelle, è orecchio; e così configurato richiama necessariamente gli organi e i rispettivi sensi dell'osservatore. Partendo dalla *vista*, passando per il *tatto* e arrivando infine all'*udito*, i due studiosi evidenziano, per poi mettere in crisi, le classiche dicotomie di soggetto/oggetto, interno/esterno, reale/virtuale, corpo/mente⁷¹, i cui poli spesso condizionano l'interpretazione della relazione che si instaura tra l'osservatore e il film.

⁶⁹ Sulle proprietà comunicative del cinema e sul suo ruolo di “guida” cfr. anche CASETTI F., *L'occhio...*, p. 33-39.

⁷⁰ MARIN L., *Della rappresentazione*, cit., pp. 123-126.

⁷¹ In realtà, a quest'ultima coppia è dedicato un intero capitolo (cfr. ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*, pp. 149-169) che precede le conclusioni del libro.

Quello del cinema è un occhio ambivalente; da un lato è un organo che permette di disvelare il mondo, ma dall'altro può manifestarsi in tutta la sua carica perturbante e nel suo carattere indefinito quando questo sguardo sembra provenire da una fonte impersonale o senza soggetto. Questa doppia natura è dovuta al fatto che in generale lo sguardo può essere invariabilmente usato per processi volti all'acquisizione di conoscenza (soggettificazione) oppure a quelli di sorveglianza e controllo (oggettificazione). Nell'articolato complesso della teoria del cinema, questa ambivalenza dell'organo della vista ha portato una vera e propria contraddizione: il cinema, come già ripetuto più volte, si offre come ipotesi che potenzia l'occhio umano portandolo oltre i limiti di una visione legata strettamente alla percezione della realtà⁷². Al contempo però, questo processo allontana l'occhio stesso dal corpo cui appartiene, producendo un effetto di disincarnamento, decontestualizzazione e dematerializzazione.

La conseguenza è che il cinema non consente solo di giungere all'autonomia della visione del soggetto, ma che si trasformi in strumento degli apparati sociali ed istituzionali in grado di determinare le costruzioni simboliche o culturali proprio sfruttando la relazione percettiva che si instaura tra spettatore e film: così come l'immagine cinematografica può permettere di superare i limiti della realtà, allo stesso modo può imporre i propri contenuti come realtà, in forza dell'effetto di "illusione" che può essere sotteso ai processi di visione cinematografica⁷³. Affidando la fruizione del cinema ad un occhio che non solo primeggia sugli altri organi di senso, ma addirittura li annulla, i processi di visione filmica si assestano

⁷² «In se stessi, questi uffici, queste camere ammobiliate, queste bettole, le vie delle nostre metropoli, queste stazioni e fabbriche sono i, insensati, disperatamente tristi. Piuttosto, così erano e sembravano, finché non ci fu il cinema. *Esso ha allora fatto saltare, con la dinamite dei decimi di secondo, tutto questo mondo simile a un carcere così che, adesso, intraprendiamo viaggi lontani, avventurosi, in mezzo alle sue sparse rovine. L'ambito di una casa, di una stanza, può racchiudere in sé dozzine di stazioni fra le più inaspettate, di nomi di stazione fra i più stranianti*», BENJAMIN W., *Replica...*, cit., p. 262.

⁷³ ELSAESSER T., & HAGENER M., *op. cit.*, p. 100. Il riferimento è soprattutto alle cosiddette "apparatus theory" secondo le quali le tecniche di visione utilizzate nel cinema fondono il punto di vista della macchina con quello dello spettatore, producendo una sovrapposizione del primo sul secondo. In questo modo, il mondo rappresentato del cinema, sfruttando i processi di illusione referenziale, si presenta e viene recepito come mondo reale, e guida o addirittura manipola la percezione dello spettatore. Cfr. BAUDRY J.-L., "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema", 1975. In ROSEN P. (a cura di), *Narrative, Apparatus, Ideology*, pp. 299-318. Columbia University Press: New York 1986; e il già citato, C. Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, 1977.

in linea di continuità con il paradigma moderno e la sua aporia (già descritta in chiusura del paragrafo dedicato allo stereoscopio): il soggetto è osservatore partecipe e contemporaneamente osservatore passivo; necessariamente legato al senso della vista per organizzare il mondo, ma privato *fisicamente* del relativo organo.

Eppure, pur non negando la capacità del cinema di comunicare e trasmettere – talvolta imporre – allo spettatore determinati valori sociali e culturali, proponendosi non come una rappresentazione della realtà ma come la realtà stessa, il modello di visione dispiegato dal medium cinematografico è un modello di rottura rispetto a quello moderno proprio perché coinvolge l'intero corpo dell'osservatore appellandosi alla totalità dei suoi sensi.

2.2 Sentire il cinema: l'incontro dei sensi

Riportare la dimensione tattile e acustica nell'esperienza cinematografica è il passaggio decisivo per avvicinarsi ad una comprensione della relazione primariamente estetica con questo particolare e complesso medium. In primo luogo, riancora le facoltà percettive al corpo del soggetto che, ed è il secondo punto, istituisce una relazione con il film che non passa necessariamente per le sue proprietà rappresentazionali bensì si fonda su un rapporto dove la mediazione è affidata prima di tutto alla dimensione del sensibile, che comprende i sensi dello spettatore e la materia del film. Si delinea pertanto un modello che respinge l'autonomia della visione e ripristina *fisicamente* la dimensione spaziale del corpo e del medium all'interno dell'esperienza.

Tatto ed udito sono sensi che già nell'esperienza quotidiana problematizzano in maniera complessa la questione del corpo in relazione con l'ambiente, fatto di altri corpi che occupano uno spazio. La pelle è il confine ambiguo del nostro corpo che negozia la relazione tra interno ed esterno: da una parte definisce nettamente la nostra soggettività, differenziandoci e distanziandoci dagli altri oggetti del mondo e celando al mondo stesso quello che c'è al nostro interno; dall'altra parte, però, è anche quella superficie che porta all'espressione – di solito in maniera involontaria – gli stati della nostra mente e del nostro spirito. Quindi allo stesso tempo, la nostra pelle è il mezzo attraverso cui l'individuo si fa

soggetto e oggetto, secondo quella che è ormai una classica posizione della fenomenologia di Maurice Merleau-Ponty⁷⁴.

Proprio a partire dalla una prospettiva fenomenologica, Vivian Sobchak propone una nuova teoria del cinema secondo cui il film è inteso come un soggetto dotato di un corpo:

«the camera its perceptive organ, the projector its expressive organ, the screen its discrete and material occupation of worldly space, the cinema exists as a visible performance of the perceptive and expressive structure of lived-body experience»⁷⁵.

Il film non è solo un oggetto della visione, ma «un'espressione dell'esperienza attraverso l'esperienza», ovvero *l'esperienza dell'espressione di percezione* del filmmaker e contemporaneamente *l'esperienza di percezione di un'espressione* da parte dello spettatore. Nel suo manifestarsi come reciproca mutualità di espressione e percezione, il film è esso stesso *soggetto della visione* poiché rispecchia la struttura del nostro stesso atto di vedere e di quella del regista: l'esperienza cinematografica è così considerata un'attività di visione che interroga e si interroga sul vedere stesso.

Infatti, al film appartiene un'attività percettiva che risiede nel suo proprio corpo, ovvero la sua *forma* data dal ritmo interno, dall'organizzazione percettiva e dallo stile⁷⁶ e attraverso questi fenomeni percettivi si rende percepibile. Come per il film-maker che per lo spettatore, così l'occhio incarnato del cinema è in una relazione visiva col mondo sensibile e grazie ai mezzi espressivi del suo corpo rende visibile i processi della visione soggettiva e incarnata⁷⁷.

⁷⁴ «Diciamo quindi che il nostro corpo è un essere a due fogli, da una parte cosa fra le cose e, dall'altra, ciò che le vede e le tocca; diciamo, poiché è evidente, che esso riunisce in sé queste due proprietà, e la sua doppia appartenenza all'ordine dell'"oggetto" e all'ordine del "soggetto" ci rivela relazioni molto insospettate fra i due ordini. Se il corpo ha questo doppio riferimento, non si tratta certo di una casualità incomprensibile. Esso ci insegna che uno richiede l'altro. Infatti, se il corpo è cosa fra le cose, lo è in un senso più forte e più profondo che esse: infatti, come dicevamo, il corpo *ne è*, e ciò significa che si staglia su di esse e, in questa misura, se ne stacca», MERLEAU-PONTY M., *Il visibile...*, cit., p. 153.

⁷⁵ SOBCHACK, V., *The Address of the Eye*, 1992. Princeton University Press: Princeton NJ, p. 277.

⁷⁶ Il riferimento di Sobchack è qui direttamente legato alle riflessioni proposte in MERLEAU-PONTY M., *La prosa del mondo*, 1950-51. Trad. it. SANLORENZO M. (a cura di), Editori Riuniti, Roma 1984.

⁷⁷ «The cinema then is an astonishing phenomenon. Enabled by its mechanical and technological body, each film projects and makes uniquely visible not only the objective world but

In questo modo, l'esperienza cinematografica diventa il *luogo* attraverso il quale si istituisce una relazione intersoggettiva e intrasoggettiva tra lo spettatore, il film-maker e il film stesso. Una relazione che non solo coinvolge la loro percezione incarnata e i loro corpi senzienti, ma che produce attraverso la visione anche una conoscenza riflessiva e riflettente su questo reciproco contatto tra i tre elementi, e di fatto annulla le distanze tra soggetto ed oggetto e tra il *qui* del mio corpo e il *lì* dell'immagine filmica. Insomma, una *visione incorporata* che vive nel mezzo di un rapporto tra corpi *vicini* per sentimento e *lontani* per sostanza, in grado guardarsi e sentirsi *l'uno (nel)l'altro*, riflettendosi in una contemplazione corporalmente partecipata.

L'analisi dell'esperienza cinematografica attraverso i sensi mette in evidenza non tanto il fatto che il cinema sia ovviamente percepito tramite specifiche modalità sensoriali, ma che esso è percepito attraverso una precisa dimensione *estetica* attraverso cui si fa esperienza del cinema. Una condizione quindi, come già detto, di distanza e vicinanza, in cui due soggetti distinti – il medium cinematografico e l'osservatore – si incontrano sulla soglia di una percezione che unisce e unifica attraverso la sensibilità propria dei due soggetti, nella massa sensibile in cui produce questo incontro, si determina l'impossibilità di separare nettamente i due elementi, che esistono *reciprocamente l'uno in funzione dell'altro*. In questo spazio percettivo comune, il medium offre i suoi stimoli sensoriali espressi tramite tecniche ben definite e lo spettatore investe i propri sensi e i loro organi: detto altrimenti, si tratta dell'incontro di due corpi⁷⁸. La tipicità di questo incontro è che può permettere una *riflessione* sulla percezione stessa, proprio perché il film *ri-produce* gli stessi processi della percezione dei suoi spettatori e, in

the very structure and process of subjective, embodied vision» (SOBCHACK V., *The Address...*, cit., p. 298).

⁷⁸ Non si può non citare ancora Merleau-Ponty (*Il visibile...*, cit., p. 177), quando, in riferimento all'appartenenza del corpo alla sfera del soggettivo e insieme dell'oggettivo, afferma: «Il corpo ci unisce direttamente alle cose in virtù della sua propria ontogenesi, saldando l'uno all'altro i due abbozzi di cui è fatto, le sue due labbra: la massa sensibile che esso è e la massa del sensibile in cui nasce per segregazione, e alla quale, come vedente, rimane aperto. È il corpo, e il corpo soltanto, poiché è un essere a due dimensioni, che può condurci alle cose stesse, che non sono a loro volta degli esseri piatti, ma degli esseri in profondità, inaccessibili a un soggetto di sorvolo, aperte solo a quello, se è possibile, che coesiste con esse nel medesimo mondo»

particolare, alcuni tipi di immagine cinematografica possono rendere lo spettatore cosciente di questi processi di conoscenza⁷⁹.

Prima di concludere delineando quale possa essere il modello di visione che il cinema sottende, è necessario soffermarsi sui processi che permettono questo *riflessività* dei e sui processi percettivi nell'esperienza cinematografica.

2.3 La simulazione incarnata: il “corpo a corpo” dell’esperienza cinematografica

Per completare il quadro volto a comprendere il modello di visione di questa nostra epoca così profondamente contrassegnata dal medium cinematografico, ho deciso di rivolgermi ad un ambito disciplinare che in apparenza potrebbe sembrare decisamente distante dal percorso finora seguito: mi riferisco alla neurologia, e in particolare ai recentissimi studi che, recuperando alcuni fondamenti del metodo fenomenologico, si sono interrogati sul tipo di relazione che si intrattiene con l'immagine in movimento.

Questi studi nascono a margine di un'opera di ricerca iniziata a metà anni '90 con la scoperta cosiddetti “neuroni specchio” e che ha portato alla proposta di un nuovo modello di percezione: quello della *simulazione incarnata*, cioè «una relazione di tipo diretto e non-linguistico con lo spazio, gli oggetti, le azioni, le emozioni e le sensazioni altrui»⁸⁰. L'approccio adottato, definito come *estetica sperimentale*⁸¹ – dove il termine “estetica” si riferisce etimologicamente alla

⁷⁹ SOBCHACK V., *The Address...*, cit., p. 153.

⁸⁰ GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, 2015. Raffaello Cortina Editore: Milano, p. 15.

⁸¹ Si tratta quindi di un lavoro ben lontano dal tentativo di ridurre la complessità dei processi mentali a semplici dimostrazioni fisiologiche. Si tratta invece di un incontro tra settori di ricerca diversi, volto ad una ricerca che nel problematizzare alcune questioni, avanzi una proposta coerente e il più ampiamente condivisibile sui modi di funzionamento del sistema cervello-corpo. È quindi un approccio multidisciplinare il cui oggetto di studio è il modo di esperire e relazionarsi al mondo, indagando attraverso una metodologia che comprende gli strumenti delle neuroscienze, della filosofia, della teoria del cinema e altri ancora. Si tratta quindi di un approccio totalmente diverso dalla *neuroestetica*, che fonda le proprie proposte teoriche sulla base delle risposte cerebrali durante specifici esperimenti.

Oltre al testo citato, sulla simulazione incarnata v. anche GALLESE V., "The problem of images and embodied simulation. An experimental aesthetic manifesto", 2015. In METZINGER T., & WINDT J. M. (a cura di), *Open mind*, pp. 1-23. mind Group: Frankfurt; GALLESE V., & GUERRA M., "Corpo a corpo: simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica", 2014. In *Cinema & Cie*, 22-23, pp. 103-112.

aisthesis, cioè una percezione del mondo attraverso le diverse modalità sensoriali e che coinvolge direttamente il corpo⁸² – è volto a mostrare che la formazione della coscienza umana è strettamente legata alla corporeità situata dell'individuo e non può prescindere da una messa in questione della sfera dell'esperienza.

Nel cervello umano ci sono delle aree in cui si attivano determinati neuroni quando si compie un atto motorio⁸³ o quando si prova una determinata emozione o sensazione. È stato dimostrato, prima sui macachi e recentemente sugli esseri umani⁸⁴, che questi stessi neuroni si attivano nel momento in cui si osserva compiere un'azione o provare un'emozione o una sensazione, producendo una simulazione soggettiva a livello neuronale dell'esperienza dell'altro. In questo modo, i processi e gli stati mentali determinati da esperienze totalmente corporali, diventerebbero disponibili per l'attribuzione di senso alle azioni degli altri: vedere allora significa, almeno in termini neurologici, anche agire e pertanto, si può postulare una intersoggettività connotata prima di tutto come intercorporeità, da considerare come «la fonte primaria, anche se non l'unica, di comprensione degli altri». Secondo la proposta della *simulazione incarnata* di Gallese e Guerra, è possibile che i processi di riconoscimento e identificazione che avvengono nel guardare l'immagine cinematografica, attivino gli stessi processi neurologici tipici del riconoscimento delle azioni, delle emozioni e delle sensazioni di un altro individuo attraverso una risposta primariamente corporea.

In breve, i meccanismi di simulazione incarnata si attivano in relazione a precise forme di coscienza della posizione del proprio corpo all'interno di un certo spazio, al fine di raggiungere determinati scopi (*cognizione motoria*). La prima di queste, la più basilare, è la mappatura dello spazio attorno al corpo (*spazio peripersonale*). È stato provato che i neuroni che controllano i movimenti del corpo – rispetto a se stesso, allo spazio e verso un oggetto – si attivano anche quando alcune zone del corpo vengono stimulate tattilmente o ad esse si avvicinano stimoli

⁸² Cfr. GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo*, cit., p. 14.

⁸³ Un atto motorio si distingue dal movimento, in quanto contraddistinto dalla dislocazione di una o più parti del corpo (movimento) al fine di raggiungere uno scopo (*ibidem*, pp. 45-57).

⁸⁴ Cfr. KEYSERS C. & GAZZOLA V., "Expanding the mirror: vicarious activity for actions, emotions, and sensations", 2009. In *Current Opinion in Neurobiology*, pp. 666-671; MOLENBERGHS P., CUNNINGTON R., & MATTINGLEY J.B., "Brain regions with mirror properties: a meta-analysis of 125 human fMRI studies", 2012. In *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 36, pp. 341-349.

di tipo visivo o acustico. Ciò vuol dire che, avvicinando per esempio un braccio ad un oggetto, lo stesso neurone che ne controlla l'azione risponderà a stimoli visivi o acustici prossimi a quella regione della parte del corpo. Ma è ancora più interessante osservare che lo stesso neurone che si attiva in risposta ad atti motori e a stimoli tattili, visivi o acustici, entra in funzione quando lo stimolo sensoriale semplicemente «*evoc[a] la simulazione del movimento di raggiungimento, orientamento verso o evitamento dello stimolo stesso*». Richiamando esplicitamente quanto affermato da Merleau-Ponty⁸⁵, i due studiosi sostengono l'idea che quella del corpo sia quindi una *spazialità di situazione*, in quanto lo spazio è: percepito su una base che integra le informazioni provenienti dai diversi sensi; centrato sul corpo in riferimento ad un sistema di coordinate che tiene conto delle singole parti corporee (e non quindi alla sola posizione dell'occhio); di natura motoria, perché la sua estensione è costruita dalle variabili possibilità di movimento determinate dalle informazioni sensoriali⁸⁶. In riferimento all'esperienza cinematografica, l'ipotesi è quella che la spazialità del film possa essere compresa percettivamente «*grazie alla simulazione delle potenzialità motorie dei personaggi sullo schermo e dei movimenti dello sguardo della macchina da presa che li riprende*»⁸⁷.

Quanto accade per l'organizzazione dello spazio che circonda e comprende il nostro corpo, si verifica similmente anche nell'interazione non attiva con gli oggetti presenti nello spazio. Pertanto, se nell'afferrare un oggetto si attivano determinati neuroni – detti “neuroni canonici” – preposti all'atto motorio, questi ultimi saranno attivi quando si osserva l'oggetto in relazione agli effetti della propria interazione con esso. Si produce così una ulteriore *simulazione* dell'azione diretta all'oggetto attraverso l'osservazione dello stesso, il che vuol dire che gli oggetti non sono semplicemente identificati, differenziati e categorizzati sulla base

⁸⁵ «Il mio corpo mi appare come un atteggiamento in vista di un certo compito attuale o possibile. E infatti la sua spazialità non è, come quella degli oggetti esterni o come quella delle ‘sensazioni spaziali’, una *spazialità di posizione*, ma una *spazialità di situazione*», MERLEAU-PONTY M., *Fenomenologia della percezione*, 1945. Trad. it. BONOMI A. (a cura di), Bompiani: Bologna 2003, p. 153.

⁸⁶ Ancora una volta il richiamo al fenomenologo francese è diretto: «I luoghi dello spazio non si definiscono come posizioni oggettive in rapporto alla posizione oggettiva del nostro corpo, ma inscrivono attorno a noi *la portata variabile delle nostre intenzioni o dei nostri gesti*», *ibidem*, p. 199; corsivo mio.

⁸⁷ GALLESE V, & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 49-53; corsivo mio.

delle proprietà fisiche apparenti, ma acquisiscono *sensò* in virtù della gamma di azioni possibili che un soggetto, in qualità di *agente*, può operare con esso. La presenza dell'oggetto è così conferita e confermata preliminarmente dalla percezione dell'oggetto e dalla simulazione delle azioni possibili attraverso i circuiti neuronali preposti per lo svolgimento dell'attività motoria: l'oggetto è quindi percepito sulla base degli atti motori che evoca, ovvero il contenuto della sua percezione è modellata costitutivamente dalla simulazione incarnata.

Nella stessa area del cervello in cui risiedono i neuroni canonici, preposti alla pianificazione e alla esecuzione di azioni dirette agli oggetti, è stata rilevata un'altra tipologia di neuroni – definiti “neuroni specchio” – che alle stesse proprietà motorie dei neuroni canonici affiancano particolari proprietà visive. I neuroni specchio, infatti, oltre ad attivarsi durante l'esecuzione di un certo atto motorio, si attivano anche quando è osservata la stessa azione compiuta da un altro individuo. Ciò ha permesso di scoprire che precise aree del cervello umano sono preposte ad un meccanismo funzionale neurofisiologico che mostra la connessione tra due individui diversi attraverso la mappatura delle azioni dell'uno sul sistema motorio dell'altro. Pertanto, vedere un'azione non significa ricostruire la sequenza dei movimenti eseguiti da un altro soggetto, ma vuol dire anche *simularla* con e nel proprio sistema motorio. Attraverso i meccanismi di *rispecchiamento*⁸⁸ riscontrati in questi neuroni, è possibile ampliare la portata dei processi di simulazione incarnata alla sfera dell'intersoggettività, anche quella mediata tipica della finzione narrativa come nel caso dell'esperienza filmica.

Nel cinema, per esempio, la macchina da presa si istituisce come corpo e in quanto tale attiva i meccanismi di simulazione incarnata nello spettatore, poiché i suoi movimenti presuppongono le possibilità di movimento tipiche del comportamento di un interno organismo. Basti pensare, per esempio, che la

⁸⁸ Si lascia qui il termine “rispecchiamento”, il quale non può non rimandare – anche solo evocativamente, alle metafore legato allo specchio, e quindi limitando al solo ambito della visione il funzionamento di questo meccanismo, come visto nel paragrafo dedicato alla metafora che ha connotato la teoria del cinema. Ovviamente, come ampiamente mostrato, i processi in questione riguardano l'insieme delle diverse parti del corpo dell'individuo. Potrebbe essere meglio parlare di meccanismi di *ri-conoscimento* (per sottolineare la funzione di conoscenza del proprio sé attraverso la conoscenza delle azioni altrui) o *incorporamento* (per evidenziare l'attribuzione di atti motori corporali da parte del sistema neurale e il coinvolgimento dell'intera dimensione corporea di un individuo).

macchina da presa compie i propri movimenti sul set proprio in funzione dei movimenti dell'operatore che la dirige⁸⁹.

Altri studi hanno permesso di estendere il meccanismo del rispecchiamento anche ai movimenti oculari⁹⁰, fornendo alle teorie sul comportamento sociale dell'*attenzione condivisa*⁹¹ un correlato neurofisiologico. Ciò vuol dire che non solo seguiamo lo sguardo dell'altro quando quest'ultimo si rivolge verso una certa direzione, ma che il nostro sistema ottico simula questo gesto anche senza produrre alcun movimento. Questa scoperta è molto interessante nella ricostruzione dell'esperienza cinematografica, infatti permette di spiegare a livello neurofisiologico la condivisione dello sguardo di un personaggio che guarda fuori campo, immediatamente seguita – tramite il raccordo del montaggio – dall'immagine dell'oggetto di quello sguardo. Nella prima inquadratura è verosimile che il nostro sistema ottico anticipi che stiamo per vedere l'oggetto guardato dal personaggio, perché ne condividiamo la sua attenzione attraverso la simulazione del movimento dello sguardo.

Ma i neuroni specchio si attivano anche in presenza di soli stimoli acustici, come per esempio quando si sente il rumore di passi in un corridoio seguito dal bussare sulla porta di una stanza in cui noi siamo chiusi (una situazione tipica della narrazione filmica). Pur non potendo accedere ad alcuna informazione visiva, i rumori dei passi in avvicinamento e dei colpi sulla porta attivano i neuroni specchio che permettono di comprendere, quasi facendocela vedere, l'azione di un individuo che non vediamo⁹².

Questo esempio permette anche di chiarire subito una fondamentale questione legata al tipo di conoscenza che produce la cognizione motoria. Infatti gli scopi della persona che vuole farci visita sono intellegibili solo se si è in possesso

⁸⁹ GALLESE V, & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., p. 145.

⁹⁰ SHEPHERD S. V., ET ALII, "Mirroring of attention by neurons in macaque parietal cortex", 2009. In PNAS, 106 (23), pp. 9489-9494.

⁹¹ Per un approfondimento sugli studi comportamentali e di psicologia sulla *joint attention*, si rimanda a TOMASELLO M., *Le origini culturali della cognizione umana*, 1999. Trad. it. RICUCCI M. (a cura di), il Mulino: Bologna 2005.

⁹² GALLESE V, & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 61-62. Questo esempio permette anche di chiarire subito una fondamentale questione legata al tipo di conoscenza che produce questa coscienza motoria. Infatti gli scopi della persona che vuole farci visita sono intellegibili solo se si è in possesso di particolari e quanto più dettagliate informazioni che di certo non rientrano nella mappatura dei meccanismi di simulazione motoria

di particolari e quanto più dettagliate informazioni che di certo non rientrano nella mappatura dei meccanismi di simulazione motoria, e che invece appartengono a livelli psicologici e di cognizione superiore.

Si può quindi concludere che per una certa azione – sia essa eseguita, osservata o udita –, non c'è alcuna differenza per quanto concerne l'attivazione del circuito neurale motorio. La simulazione incarnata prima di tutto ci restituisce un'idea di soggettività che si costituisce a partire da un senso del sé che è fisico e che si origina dalla possibilità di interagire e agire con l'altro (un individuo, un oggetto o un'immagine) sulla base di una relazione di intersoggettività intesa come intercorporeità. È il nostro sistema motorio, quindi, che predispose le potenzialità della relazione pragmatica col mondo. Guidate da una precisa intenzionalità motoria, infine, queste stesse potenzialità ci definiscono come sé corporei intenzionali⁹³.

Un ulteriore meccanismo di rispecchiamento è quello che riguarda la possibilità di condividere le emozioni e le sensazioni altrui. Ciò accade quando per esempio guardiamo l'espressione di una data emozione espressa con una precisa mimica del volto: i movimenti dei muscoli facciali prodotti nell'esprimere quell'emozione, attivano una risposta congruente risposta dei muscoli facciali dell'osservatore. A meno che non si imiti volontariamente la mimica facciale, oltre alla possibilità di riprodurre i movimenti dei muscoli del volto, quello che è più interessante è che l'emozione altrui è primariamente costituita e direttamente compresa attraverso l'attivazione dei circuiti neurali che si innescano durante l'esperienza di quella data emozione in prima persona.

È necessario però precisare che mentre l'esperienza di una emozione attiva una regione cerebrale che si connette funzionalmente ad altre aree e regioni del cervello, l'osservazione della stessa emozione in un altro individuo, così come la sua rappresentazione mediata, attiva la stessa regione che si collega però ad aree cerebrali diverse. Questo potrebbe permetterebbe di poter spiegare che attraverso la simulazione incarnata riconosciamo fisicamente – e quindi proviamo quella emozione –, ma allo stesso tempo abbiamo reazioni comportamentali diverse⁹⁴.

⁹³ *Ibidem*, p. 64.

⁹⁴ *Ibidem*, pp. 68-69.

In definitiva, secondo l'ipotesi di Gallese e Guerra è possibile che la derivazione del mondo rappresentato attraverso determinate forme di mediazione da quello che abitiamo quotidianamente col nostro corpo, sia radicata nella capacità descritta fin qui della simulazione incarnata di permetterci di «*trascendere il proprio corpo rimanendone all'interno*».

In questo modo si assottiglia, se non addirittura si sovrappone il confine tra il cosiddetto mondo reale e quello immaginato ed immaginario: agire, vedere o provare un'emozione equivale ad immaginare di farlo, ad un livello di coinvolgimento corporeo. Il che significa che il corpo stesso, in assenza di un stimolo diretto, crea delle rappresentazioni dell'esperienza sensibile anche quando non è presente la causa di quel tipo di esperienza. Lo sviluppo biologico e cerebrale ha poi fatto emergere e sviluppare, da questa conoscenza motoria e sensoriale, la capacità di produrre rappresentazioni più astratte a livello cognitivo, *in primis* quelle simbolico/linguistiche⁹⁵.

Così, è ipotizzabile che ogni forma di rappresentazione del reale (e quindi anche forme narrative finzionali come quella filmica), che si forma attraverso un processo di astrazione simbolica, si fondi verosimilmente su questa conoscenza corporea. Nell'essere umano quindi, simbolico e corporeo sono strettamente connessi e di fatto ci restituiscono la specificità della nostra specie rispetto a quelle degli altri animali: dalla simulazione incarnata si può passare a quella che Gallese e Guerra definiscono *simulazione liberata*, cioè «il prodotto di un potenziamento dei meccanismi di rispecchiamento e simulazione».

Anche se i modi di fruizione di un film (ma in generale, di qualsiasi esperienza estetica o artistica) impongono al corpo di restare pressoché fermo, lo sguardo connesso al sistema motorio si libera dalla tipica condizione quotidiana di gestione e organizzazione del mondo reale e può così *riflettersi* più specificatamente su se stesso, intensificando la sua relazione con le rappresentazione corporee e di conseguenza anche i processi di simulazione. Al contempo, il sistema motorio non è più chiamato a stringere letteralmente la sua

⁹⁵ Un'interessante proposta teorica sul passaggio dalle forme indicali di comunicazione – determinate da un contatto diretto e fisico col mondo – a quelle simboliche – che con il mondo mantengono una relazione più metaforica o astratta – favorita dallo sviluppo fisico e cerebrale, si può trovare in DEACON T., *La specie simbolica: coevoluzione di linguaggio e cervello*, 1997. Trad. it. FERRRARESIS. (a cura di), Giovanni Fioriti editore, Roma 2001.

presa sul mondo, bensì può aprirsi ai nuovi mondi prodotti dalla creazione artistica e favorire un accesso corporale e quindi con un coinvolgimento diretto di sé che permette di far emergere nuovi aspetti del mondo e di noi stessi⁹⁶.

Pertanto, l'analisi archeologica del cinema, in quanto medium tecnologico con determinate specificità che offrono una comprensione del regime di visione di un certo periodo storico, ci conduce direttamente ad un ampliamento degli orizzonti che introduce di diritto questioni fenomenologiche ed estetiche.

3. Una nuova rottura: il modello di visione cinematografica

È quindi ora possibile riannodare le fila di un discorso cominciato con l'analisi dei modi di relazione che intercorrono tra l'osservatore e determinati dispositivi ottici, mettendo in risalto come siano condizionati dalle specificità tecniche di questi ultimi, e che si conclude ponendo al centro della discussione la dimensione fenomenologica di un corpo in costante risonanza col mondo e i suoi oggetti. Un percorso questo non certo casuale e che serve a delineare quale sia il modello di visione che l'esperienza cinematografica lascia emergere e restituisce, in un'epoca che ad ogni livello sociale e culturale ancora risente degli effetti della modernità ma al contempo produce sempre più forme di resistenza e frattura.

Ho mostrato nel primo paragrafo come le due diverse fasi della modernità siano state contraddistinte da due modelli di visione, sviluppati rispettivamente sull'esperienza della camera oscura e dei dispositivi ottici di fine Ottocento, in particolare lo stereoscopio. Il primo forniva un paradigma che escludeva completamente il corpo dell'individuo dai processi visione, affidati invece ad un tecnologia che si presumeva riproducesse il reale. All'individuo era consegnato il vero e proprio potere di *de-materializzare* i meccanismi della macchina, attraverso un intelletto in grado di governarne e annullare i poteri distorcenti del medium tramite la facoltà di produrre rappresentazioni di quel mondo. Inoltre, questa netta separazione tra il dispositivo ottico e l'individuo produceva una altrettanto decisa separazione tra il mondo esteriore delle cose e l'interiorità delle capacità cognitive del soggetto.

⁹⁶ GALLESE V, & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 75-77.

Il passaggio al paradigma della visione autonoma, il cui modello era appunto lo stereoscopio, è segnato proprio dall'emergere delle proprietà materiali del dispositivo che aveva contraddistinto l'epoca precedente. Come già sottolineato, l'utilizzo per così dire "improprio" della camera oscura che Goethe propone nella sua *Teoria dei colori* è l'evidenza di una presa di coscienza degli effetti di una tecnologia sulle modalità di visione. La proposta dello studioso tedesco era però guidata da un'altra e non meno urgente necessità: quella di ricondurre l'atto dell'osservare nel corpo dell'individuo. Tramite la riappropriazione dell'occhio e del senso della vista, l'individuo torna ad essere osservatore del mondo, posizionato in e rispetto ad esso. A differenza dello sguardo onnisciente dell'intelletto del soggetto della camera oscura, nel nuovo paradigma l'occhio assume sempre un punto di vista soggettivo ma non per questo meno potente: apparentemente liberato dalle costrizioni del dispositivo, la visione autonoma è anche una visione in grado di creare mondi astratti, di produrre movimento a partire da due semplici immagini statiche. Anche in questo caso il medium sembra essere uno strumento *attraversato* da uno sguardo (e non dall'intelletto) in grado di organizzare le percezioni offerte dal dispositivo. È un corpo che si affida al solo occhio per conoscere un mondo che viene costruito attraverso e soprattutto nello sguardo dell'osservatore: la distanza nei confronti degli oggetti è ridotta se non annullata, come si evince dalle numerose teorie sulla visione aptica di quel periodo, per mezzo di un occhio che sa toccare e quindi impossessarsi del mondo.

Eppure, quando l'effetto di illusionismo referenziale viene a mancare a causa della messa in mostra dei meccanismi del medium stesso, ovvero quando vengono esibite le condizioni materiali e fisiche del medium che sovrintendono i processi percettivi dell'individuo, anche qui il paradigma entra in crisi: la visione autonoma appare in tutta la sua fragilità, soprattutto perché è evidente come sia possibile controllarne i processi attraverso la tecnologia.

In questo contesto nasce il cinema e subito ne viene colta la rottura rispetto alle modalità di relazione dei precedenti medium, anche se in una sorta di continuità rispetto al primato accordato alla vista dal paradigma moderno. Le metafore con le quali viene descritto il cinema da parte delle più grandi correnti teoriche non lasciano spazio ad alcun dubbio: lo schermo del cinema – sia come finestra che

cornice, porta o specchio – si rivolge all’organo della vista, l’unico a poter bruciare e attraversare lo spazio occupato e quello presentato dall’immagine cinematografica.

Tuttavia, contributi come quelli di Münsterberg e Benjamin già pongono in evidenza il legame che il senso della vista ha con il resto del corpo, da una parte perché guardare permette di *posizionarsi* rispetto al contenuto dell’immagine filmica e dall’altra perché l’effetto di choc si riverbera in tutte le parti del corpo suscitando le relative risposte affettive e psicologiche. Pertanto ha senso pensare al cinema come un medium che si relaziona con il proprio osservatore attraverso una modalità multisensoriale e corporea e, nel solco della riflessione fenomenologica merleau-pontiana, si costituisce esso stesso come corpo con il quale la nostra carne ingaggia un vero e proprio rapporto intersoggettivo, come anche mostrato dai recenti esperimenti in ambito neurologico.

Il paradigma che emerge dall’esperienza cinematografica, è quello che presuppone un modello di percezione multimodale e intercorporea, uno strumento sensoriale con il quale un osservatore, in primo luogo, organizza lo spazio e gli oggetti della propria esperienza a partire da una relazione fisica e percettiva con questo mondo. Al contempo gli oggetti del mondo si istituiscono come veri e propri oggetti estetici, le cui caratteristiche non sono determinate dalle loro mere proprietà fisiche e materiali, ma dal potenziale di queste proprietà che si offre all’utilizzo tramite il corpo dell’essere umano. La simulazione incarnata proposta da Gallese e Guerra potrebbe essere il meccanismo senso-motorio che permette questo riconoscimento corporeo delle potenzialità espresse dalla materia dell’oggetto.

Nella sua proposizione attuale, il modello della simulazione incarnata è quindi un valido strumento capace di spiegare, attraverso la corroborazione sperimentale, la modalità di relazione alla base dell’esperienza cinematografica tradizionale, la quale era stata già teorizzata, da una parte, da Münsterberg per quanto riguarda la costruzione psicologica dello spazio e del movimento dell’immagine filmica, e, dell’altra parte, da Benjamin che con il concetto di innervazione aveva messo in luce l’affezione sensoriale prodotta dal cinema sullo spettatore.

L'attività neuronale è certamente l'effetto di un'azione del mondo nei confronti della nostra corporeità e, il fatto che questa attività si manifesti anche in presenza della rappresentazione dello stimolo diretto, ci dice che in qualche modo il nostro organismo è riuscito a creare, a partire dall'esperienza senso-motoria del mondo, degli schemi applicabili anche in esperienze non dirette. Da una parte, concentrandosi sulla relazione soggetto-oggetto, il modello della simulazione incarnata mette da parte l'analisi del rapporto soggetto-mondo che, secondo la tesi che intendo sostenere, è alla base della prima. Dall'altra parte, questo stesso modello, proprio perché affidato alle rappresentazione neuronale, non ci riesce a dire niente su come possiamo essere coscienti del nostro essere-al e con-il mondo.

Infatti, il modello della simulazione incarnata, che mostra come veniamo coinvolti dallo spazio e dall'azione dell'immagine filmica, attraverso dei processi senso-motori e percettivi che producono delle rappresentazioni neurali, non sembra spiegare come noi siamo grado di partecipare affettivamente all'ambiente riprodotto dal medium cinematografico e, più in generale, all'ambiente di cui siamo parte quotidianamente, il nostro *habitat*. Al di là di questi processi neurali, il cinema sembra appellarsi ad una dimensione dell'esperienza mondana radicata nella sensibilità e nell'affettività dei suoi spettatori. In altre parole, il medium cinematografico non solo restituisce delle immagini che possono essere interpretate come rappresentazioni della realtà, ma queste stesse immagini si manifestano come un vero e proprio mondo reale, in grado di fornire delle proprie relazioni sensibili ed affettive che lo costituiscono in quanto tale. La persistenza del medium cinematografico, sebbene rimediato o rilocato in nuovi dispositivi, nell'esperienza quotidiana dell'essere umano è probabilmente legata a questa sua capacità di trasformare il suo "essere medium" in un "essere mondo", o come preferisco dire "habitat", ovvero un ambiente vitale che si organizza sulla base dell'*insieme delle condizioni fisiche e materiali legate ad una specifica situazione, la quale definisce e si lascia definire dalle relazioni tra le componenti che lo popolano*. Insomma, l'immagine cinematografica non si presta solo ad un funzione illusoria della referenzialità, ma è carica di un senso e di una sensibilità che coinvolge la sensorialità dello spettatore che la può percepire come un elemento *consistente* del mondo.

La relazione con gli oggetti propriamente artistici (e il cinema, come mostrerò, rientra di diritto nell'alveo delle forme d'arte) diventa quindi più complessa, perché tramite questo tipo particolare di esperienza l'essere umano non solo può dispiegare l'insieme delle proprie potenzialità, ma si trova *vis-à-vis* con la possibilità di osservare direttamente i meccanismi che sottendono questo modo di conoscere il mondo attraverso una relazione sensibile, ovvero estetica. Questa riflessione sulle proprie facoltà sensoriali e percettive accade quando il medium – oggetto artistico o meno, ma sempre estetico – emerge dalla sua materialità e si manifesta nella sensibilità del mondo fenomenico. In altre parole, nel momento in cui un oggetto si mostra attraverso le proprietà materiali specifiche che le contraddistinguono, esso si individua come strumento gnoseologico ed epistemologico per l'indagine della relazione costitutiva col mondo. Una relazione che è soggettiva e storicamente e culturalmente determinata, ma che ci può dire molto anche sul carattere transtorico e transculturale del rapporto tra soggetto e oggetto e in particolare sulla natura di quegli oggetti che ci offrono un'esperienza della realtà attraverso una sua rappresentazione, ovvero i media.

Nel prossimo capitolo porterò il caso dell'*Expanded Cinema*, concreto esempio di un'esperienza cinematografica *rilocata* che unisce le facoltà corporee dello spettatore con le proprietà sensibili di un medium cinematografico che abbandona i propri spazi tradizionali, per situarsi in dispositivi e ambienti molto lontani dalle classiche modalità di fruizione del cinema e degli elementi ad esso connessi, in primo luogo lo stesso oggetto filmico.

Capitolo II

1. Espandere il cinema, allargare i percorsi

In questo capitolo proporrò un'analisi di una particolare produzione filmica: quella dell'*Expanded Cinema*, secondo la definizione che ne diedero prima il critico cinematografico Sheldon Renan e successivamente lo studioso di media Gene Youngblood¹.

La scelta di questo genere di produzioni non è ovviamente casuale: nonostante questo appellativo si offra come un ampio ombrello che tiene insieme opere estremamente eterogenee tra loro per le modalità di creazione e fruizione, per la messa in forma ed i materiali utilizzati, la riflessione teorica e artistica che negli stessi anni seguiva l'emergere di queste nuove tendenze, a cavallo tra la cinematografia e l'arte, restituisce un quadro che bene si sovrappone alle più recenti teorie del cinema e del film, trattate precedentemente.

I film delle produzioni rivolte al grande pubblico, o comunque girati secondo i canoni dell'industria cinematografica, sono sicuramente il prodotto di scelte stilistiche attraverso l'uso consapevole di certe tecniche e dei loro effetti cognitivi e sensoriali sul pubblico. Questi sono processi che abbiamo già visto precedentemente, nel descrivere quelle analisi del cinema che pongono un forte accento sulla dimensione sensoriale e sensibile della fruizione del film – da Münsterberg a Benjamin, fino alle teorie del cinema di Elsaesser e Hagener e di Gallese & Guerra. Eppure, questi fondamentali supporti teorici limitano il loro oggetto di studio – una limitazione ovviamente necessaria e dettata dall'esigenza di delimitare un campo estremamente vasto – ai prodotti commerciali, di fatto mettendo alla prova la teoria attraverso questi stessi oggetti.

Pertanto, oltre a completare la proposta teorica di un cinema di cui si fa esperienza attraverso il corpo all'interno del dominio della sensibilità, il proposito

¹ Cfr. RENAN S., *An Introduction to the American Underground Film*, 1967. E. P. Dutton & Co.: New York NY, pp. 103-105 e pp. 227-257; YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, 1970. Trad. it. CAPUCCI P. L., & FADDA S. (a cura di), CLUEB: Bologna 2013.

di prendere in considerazione le opere dell'Expanded Cinema – insieme all'importante riflessione che hanno prodotto – permette di riconsiderare e ridefinire alcuni concetti fondamentali con cui gli studi di cultura visuale costantemente si confrontano.

La *simulazione incarnata* precedentemente trattata, soprattutto per l'indiscutibile contributo sperimentale, offre un buon punto di partenza per l'analisi della relazione tra individuo e opera cinematografica, ma necessita di essere accompagnata da un contributo teorico che permetta di affrontare gli aspetti mediali del cinema. Infatti, seppure il modello neurologico avanzato da Gallese & Guerra ci dica molto su come lo spettatore faccia esperienza del cinema, o forse più propriamente dell'oggetto filmico, sulla base di alcuni fondativi meccanismi di relazioni che coinvolgono il corpo e i sensi, non sembra però approfondire alcuni aspetti che permetterebbero di considerare il medium cinematografico nel suo complesso. Quello che intendo dire è che circoscrivere l'analisi dell'esperienza cinematografica ad un tipo di cinema tradizionale (sala, proiettore, schermo, film), non consente di cogliere a pieno quegli aspetti del medium cinematografico che permangono una volta che abbandona la sua veste abituale, ovvero quando si *riloca* e si *espande*: finché lo studio del cinema rimarrà ancorato ad una supposta specificità dei suoi elementi, si potranno produrre solo analisi di una particolare esperienza tra le tante che il medium cinematografico può offrire. Ma l'esperienza cinematografica sopravvive anche in situazioni in cui i tradizionali elementi non sono più presenti². Ciò significa che le esperienze connesse al medium cinematografico non dipendono tanto dalla sua specificità tecnica, quanto da un particolare modo di relazionarsi con esso.

Nel pormi in continuità con l'analisi archeologica esposta precedentemente, attraverso la quale si illustravano i paradigmi di visione dell'età moderna relativi ai media che ne hanno contraddistinto le diverse fasi, lo scopo di questo capitolo è delineare un possibile paradigma di visione connesso al medium cinematografico. Per giungere a questo obiettivo, è necessario prendere in esame un modo di fare (esperienza di) cinema che vada oltre i vincoli e le norme che lo hanno caratterizzato

² Sulla continuità dell'esperienza cinematografica in altri contesti mediali, cfr. i già citati MANOVICH L., *Il Linguaggio dei nuovi media*, 2002; e il più recente CASSETTI F., *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, 2015.

al momento della sua nascita, in modo tale che l'opera possa finalmente parlare di sé, mostrando le sue fondamentali caratteristiche³.

Il cinema tradizionale, in quanto dispositivo tecnico con specifiche caratteristiche, ha creato e condizionato un tipo di esperienza che si è consolidato nella visione cinematografica. Ma col passare del tempo, gli elementi che hanno determinato questa esperienza hanno perso di spessore, fino quasi a scomparire, lasciando che emergesse la dimensione mediale dell'opera, ovvero l'ambiente e le condizioni di percezione legate alla sua esperienza. Per usare la terminologia di Walter Benjamin, la *Apparatur* dell'opera perde la sua densità (o opacità), mostrando più chiaramente il modo in cui definisce il *Medium* della percezione, ovvero l'ambiente in cui ha *luogo* la relazione estetica e sensibile tra spettatore e opera.

Risulta necessario fondere la prospettiva archeologica e quella (neuro)fenomenologica in un percorso che riesca a tenere insieme le considerazioni sulla dimensione tecnica e tecnologica che riguarda l'osservazione (analitica e spettatoriale) di un medium con la dimensione sensibile ed estetica che interessa uno spettatore durante l'atto di visione. Questo percorso però non può fermarsi al semplice accostamento di una modalità percettiva a determinate caratteristiche del medium. È invece chiamato ad andare oltre le specificità tecniche e quelle sensoriali: deve procedere da un'analisi della relazione tra spettatore e *media*, per giungere a cogliere il *Medium*, l'ambiente percettivo che determina il persistere dell'esperienza cinematografica⁴.

Credo che la due prospettive sopra ricordate possano trovare il loro punto di incontro, metodologico ed epistemologico, nella *tecno-estetica* del filosofo francese

³ Cfr. CASSETTI F., *op. cit.*, 2015, pp. 317-318 e note, su "l'assottigliamento" dell'atmosfera che circonda l'opera d'arte, riprendendo alcuni temi già sviluppati da Walter Benjamin.

⁴ Si vuole raccogliere qui un'importante distinzione tra il termine *Medium* e *medium* (senza la *M* maiuscola tedesca), riportata da Antonio Somaini nella ricostruzione dei significati attribuiti da Benjamin ai termini *Apparat* (apparecchio), *Apparatur* (apparecchiatura) e *Medium* (cfr. SOMAINI A., "L'oggetto attualmente..." pp. 117-146). Il termine *Medium*, nella dizione benjaminiana, corrisponde all'ambiente sensoriale su cui agiscono i differenti apparati tecnici e non è mai accostato ad un particolare dispositivo tecnico (pittura, film, etc.) come invece si usava nella letteratura e nelle traduzioni inglesi il medium è connesso alle specificità tecniche e materiali dell'opera (cfr. ARNHEIM R., *Film come arte*, 1957. Trad. it. GOBETTI P. (a cura di), Il Saggiatore: Milano 1960, p. 127; DEWEY J., *Art as Experience*, 1934. Perigee: New York NY 1980, pp.195-97; GREENBERG C., "Towards a Newer Laocoon", in *The Collected Essays and Criticism*, 4 voll., ed. by John O'Brian, The University of Chicago Press, Chicago-London 1986, vol. I (1939-1944), pp.23-segg).

Gilbert Simondon, il che permetterà di allargare l'orizzonte di discussione dalla relazione di uno spettatore con il medium cinematografico, a quella di un soggetto umano con il Medium della percezione.

Partendo da una ricostruzione del contesto storico in cui si fece strada l'idea di cinema espanso, metterò in evidenza le rotture che l'Expanded Cinema portò nello sviluppo del dispositivo cinematografico, attraverso le sue spinte di sperimentazione sugli apparecchi utilizzati. Le opere *expanded* di cui discuterò serviranno da veri e propri oggetti teorici, infatti questo genere di opere, che non si limita alla semplice proiezione di una pellicola, nella loro concretezza obbliga ad una riflessione offrendosi come gli strumenti stessi per questa riflessione⁵, la quale interessa non solo i teorici (dell'arte, dei media, della cultura, etc.) o gli artisti, ma anche in una particolare misura il proprio pubblico.

In particolare mi concentrerò su quegli aspetti del cinema espanso che coinvolgono lo spettatore e i media in una situazione percettiva che si fa ambiente, attraverso la quale è possibile dare un nuovo senso e una nuova organizzazione non solo alla specifica esperienza artistica, ma anche all'esperienza del quotidiano, proprio grazie alla partecipazione corporea e cognitiva che le opere *expanded* chiedono al proprio spettatore. Questo permetterà di allargare la riflessione alle questioni inerenti il *medium*, inteso come oggetto la cui tecnologia condiziona le modalità di relazione estetica, e il *Medium* in quanto ambiente percettivo che si forma nella relazione con l'oggetto tecnologico. Infatti, se le modalità e i termini della relazione tra lo spettatore e il medium cambiano, lo stesso concetto di *medialità* dovrà essere riconsiderato alla luce di questa nuova relazione.

Per far questo, sarà necessario il richiamo a quegli approcci che tengano conto non solo dei rapporti condizionati dalla specificità tecnologica del medium in questione o, se si vuole dire altrimenti, che non riducano la relazione ai soli termini che considerano il medium come un dispositivo che condiziona l'essere umano in tutto e per tutto. Piuttosto, proporrò di ampliare questo fronte di riflessione,

⁵ Come sostiene il filosofo Hubert Damisch, «a theoretical object is an object that obliges you to do theory but also furnishes you with the means of doing it. Thus, if you accept it on theoretical terms, it will produce effects around itself» (v. BOIS Y.-A., ET AL., "A Conversation with Hubert Damisch", in *October*, 85 (Summer 1998), pp. 3-17). Cfr. anche MARIN L., *Opacità della pittura. Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*, 1989. Trad. it. GIGANTE E. (a cura di), La casa Usher, Firenze 2012.

appellandomi anche alla dimensione estetica e sensibile che si instaura tra l'individuo e il medium.

Attraverso questi innesti, cercherò di formulare una proposta che riesca a connettere la dimensione tipicamente estetica dell'esperienza umana con la natura tecnica degli oggetti che costituiscono l'ambiente, popolato e abitato da umani e cose. Questo ambiente è vissuto attraverso una serie di relazioni interconnesse che permettono in potenza di individuare le infinite potenzialità degli elementi in gioco e che a loro volta definiscono l'ambiente stesso. Dall'altra parte, anche quest'ultimo influenza i singoli elementi e le loro reciproche relazioni: quello che si prefigura è quindi un vero e proprio sistema in cui tutti gli elementi che ne prendono parte (essere umani, cose, ambiente) si definiscono continuamente tra loro, attraverso relazioni che ne chiamano in causa la natura tecnica e estetica.

L'analisi del cinema espanso, insomma, permette in primo ordine di guardare, anche letteralmente, ai processi percettivi volti a dare senso alla particolare esperienza del medium cinematografico. In secondo luogo, grazie all'impegno riflessivo richiesto allo spettatore, l'analisi si estende alle modalità stesse di una relazione con un medium che contribuisce a costituire lo spazio percettivo (che come mostrato da Gallese & Guerra è sempre uno spazio di azione) di cui facciamo esperienza. Infine, ed è il terzo passaggio, l'analisi di questo spazio ci permette di identificarlo come un ambiente in cui la materialità dei media e l'investimento sensoriale umano si *traducono*, nel senso che si trasferiscono con le loro potenzialità nello stesso Medium della percezione.

In definitiva, l'esperienza artistica del medium cinematografico offerta dalle sperimentazioni tecnologiche del Cinema Espanso, proprio a partire dalle ri-articolazioni del dispositivo messe in atto dagli artisti *expanded*, servirà a mostrare che quella che emerge con il medium è una vera e propria relazione ambientale, ovvero volta a prefigurare e configurare un *habitat* fatto di sensibilità e affettività che caricano di senso l'esperienza estetica, che sia o meno di natura artistica⁶.

⁶ È fondamentale precisare che nei capitoli successivi non sarà presa in considerazione la video-arte. Questa è una necessità prima di tutto metodologica: la video-arte, infatti, generalmente propone ai suoi spettatori un'esperienza di visione che è molto simile a quella del cinema *mainstream*, ovvero che non chiede di interrogarsi sui processi, sensibili ed estetici, che danno luogo alla relazione con l'immagine.

1.1 Alcune questioni terminologiche

Prima di passare all'analisi dell'Expanded Cinema, è però doveroso fare ordine soprattutto nella terminologia fin qui usata. Nel primo capitolo, non si è fatta distinzione tra i termini “osservatore”, “spettatore”, “pubblico”. Questa è stata soprattutto un'esigenza dettata dalla consapevolezza di dovere unire approcci molti diversi tra loro e che usano questi diversi termini in alcuni casi indistintamente, mentre in altri con un preciso fondamento metodologico ed epistemologico. Dal mio punto di vista, ho pensato che ogni tentativo di differenziazione avrebbe prodotto solo difficoltà di trattazione e soprattutto di comprensione.

Ma adesso che il quadro è stato delineato, è opportuno definire bene le parole che andrò ad usare. Come ricorda Crary⁷, il termine “osservatore” deriva dal latino *observare* il cui significato letterale è “adeguarsi a”, “conformarsi”, ma anche – aggiungerei io – “apprezzare” e “fare attenzione”. Al contrario l'etimo di “spettatore” risiede in *spectare* che significa principalmente “guardare”, ma anche “giudicare” e, in maniera molto interessante, “tendere ad uno scopo” ed “essere situato”.

Senza ricorrere a strumenti etimologici, anche Casetti ripercorre la stessa distinzione tra osservatore e spettatore rifacendosi però alla diversa esperienza che le due modalità di visione sottendono⁸: l'osservatore volge agli oggetti uno sguardo che si potrebbe definire “distratto”, in quanto è focalizzato su molti punti nello stesso momento; lo spettatore, di contro, si trova in uno stato di isolamento rispetto all'ambiente circostante, in quanto si lascia immergere in ciò che vede. È evidente che il confine tra la condizione di osservatore e quella di spettatore è meno marcato rispetto alla distinzione di Crary⁹, anzi le due modalità potrebbero alternarsi nel vissuto di una medesima esperienza.

⁷ CRARY J., *op. cit.*, pp. 8-9

⁸ In particolare, v. WASSON H., "The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetic of Size", 2007, p. 88. In MARCHESSAULT J., & LORD S. (a cura di), *Fluid Screen, Expanded Cinema*, University of Toronto Press: Toronto – Buffalo NY – London, pp. 74-95, in cui l'autrice distingue tra un “cinema of attractions” e un “cinema of suggestion”, due diverse forme di esperienza: la prima più intima, la seconda più incentrata sulla spettacolarità.

⁹ Sebbene per Casetti il cinema tradizionale ha tenuto unite le due modalità di visione, ma i processi di *rilocalizzazione* e *espansione*, tra gli altri, ne hanno portato una scissione (cfr. CASETTI, *La galassia...*, cit., p. 94). Su questa scissione vedi anche MANOVICH L., *op. cit.*

In ogni caso, che si vogliano adottare le definizioni derivate dall'etimo piuttosto che quelle legate alle pratiche, tutte le accezioni dei due termini qui riportate sarebbero utili per identificare il soggetto che compie l'atto di visione. Si potrebbe produrre una crasi delle due parole, ma l'unico risultato sarebbe quello di riconsegnarci un neologismo dalla dubbia esistenza (e certamente dalla scarsa fortuna). Preferisco quindi scegliere un termine, che sarà "spettatore", partendo dall'assunto che questo è colui che «perde il contatto visivo con il mondo reale che lo circonda, *si concentra su impressioni sensibili, e si dispone ad accogliere ciò che agirà su di lui*»¹⁰. Uno spettatore quindi si dedica totalmente all'oggetto della sua visione, lasciandosi coinvolgere e di fatto partecipando, attraverso il proprio atto di visione, all'azione.

Volendo darne una definizione operativa, si può intendere lo spettatore come *quel soggetto umano nel momento in cui compie un atto di visione, con un certo grado di attenzione, rivolto ad un oggetto al quale tende per uno scopo. Tale scopo, che può essere semplicemente contemplativo, è in prima istanza funzione della necessità di con-formarsi all'oggetto stesso, sulla base di una relazione fondata sull'essere-in-situazione*¹¹ *del corpo dell'osservatore*. In questo senso, l'atto dell'osservare, pur avendo la necessità di passare attraverso la visione, riesce a coinvolgere l'intero corpo dello spettatore e il suo sensorio. Continuerò invece a parlare di "pubblico" riferendomi alla dimensione tipicamente collettiva della fruizione cinematografica.

La medesima necessità di sistemazione terminologica riguarda un'altra serie di termini: "apparecchio", "mezzo", "medium". Una prima disambiguazione di questi concetti è stata fornita nel paragrafo precedente, introducendo la terminologia benjaminiana. Così, quando mi riferirò all'apparecchio e all'apparecchiatura del cinema, intenderò quegli elementi materiali che compongono il complesso meccanismo cinematografico. L'apparecchiatura (*Apparatur*) però non coincide con l'idea di un *apparato* le cui componenti sono

¹⁰ FELDMANN, E., "Considérations sur la situation du spectateur au cinéma", 1956. In *Revue Internationale de Filmologie*, 26, pp. 83-97; qui p. 90, corsivo mio

¹¹ Come già visto con il modello della simulazione incarnata proposto dal Gallese e Guerra, l'atto di visione è già un'azione in potenza, situata in uno spazio e in relazione allo spazio occupato da altri soggetti o oggetti, e inoltre la stessa simulazione può attivarsi anche in presenza di soli stimoli tattili, acustici o addirittura gustativi (v. *supra* Cap. I, pp. 52 e segg.).

inamovibili, bensì deve rimandare «ad un complesso eterogeneo di elementi, che possono essere integrati, permutati, rifunzionalizzati» e che instaura una serie di meccanismi che determina l'esperienza di un soggetto, ma che a sua volta influisce sul meccanismo stesso in quanto ne prende parte attivamente¹².

Il termine *medium* (con la *m* minuscola), come anticipato, sarà riferito alle modalità sensibili ed estetiche che una determinata configurazione materiale degli apparecchi in gioco attiva o si propone di attivare. Nello specifico, per *medium cinematografico* intenderò le particolari modalità che sono attivate dall'insieme degli elementi utilizzati in un'opera di cinema (anche in una sua dimensione espansa), rendendo possibile una relazione percettiva con lo spettatore. Ovviamente anche quest'ultimo è da considerarsi un *medium* a tutti gli effetti, in quanto i propri organi di senso nel loro complesso determinano le modalità di relazione con il *medium* cinematografico.

Il *Medium* (con la *M* maiuscola) della percezione, o ambiente percettivo, è il luogo in cui si concretizza l'esperienza risultante dall'incontro tra le diverse realtà mediali. In esso è possibile esplorare le potenzialità delle relazioni dinamiche che si instaurano tra i diversi media ed è grazie ad esso se rimane persistente il carattere di un *medium*, nonostante le rotture prodotte dai cambiamenti dello sviluppo tecnologico.

2. Primi cenni di espansione: il cinema underground, tra stile e tecnica

L'Expanded Cinema fu il risultato di un percorso che scorreva parallelamente alla produzione dei film del cosiddetto cinema classico prima e hollywoodiano poi. Infatti, se questi hanno sempre avuto lo scopo primario di

¹² Cfr. CASSETTI F., *La galassia...*, cit., p. 121. Rimando allo stesso testo per la definizione di termini come "dispositivo" e "assemblage", che ho deciso di non trattare per evitare spigolose sovrapposizioni, preferendo invece restare fedele al lessico benjaminiano accompagnandolo con definizioni operative.

Sul dispositivo, rimando a AGAMBEN G., *Che cos'è un dispositivo?*, 2006. Nottetempo: Roma, nel quale il filosofo italiano cerca di affinare il significato del termine precedentemente utilizzato nel fondamentale FOUCAULT M., *Sorvegliare e punire*, 1975. Trad. it. TARCHETTI A. (a cura di), Einaudi: Milano 1976. Anche Deleuze rivisiterà il concetto di dispositivo, riformulandolo con il termine *agencement*, in italiano reso con *concatenamento* e in inglese con *assemblage* (cfr. DELUEZE G., *Che cos'è un dispositivo?*, 2003. Trad. it. MOSCATI A. (a cura di), Cronopio, Napoli 2007).

proporre storie ad un pubblico quanto più vasto possibile al fine di produrre un profitto economico da questa forma di intrattenimento (produzione *mainstream*), già a partire dagli anni '20 del secolo scorso il cinema veniva esplorato da numerosi artisti delle avanguardie storiche.

Negli Stati Uniti, si produsse così un fenomeno che non puntava più a rivolgersi ad un grande pubblico per raccontare delle storie che ne accattivassero l'interesse; piuttosto, il medium cinematografico era diventato il luogo di ricerca artistica e di sperimentazione delle potenzialità espressive dello strumento. Definito *underground* dallo storico e critico di cinema Sheldon Renan¹³, sebbene il termine venisse usato comunemente per indicare la produzioni indipendenti – ovvero non finanziate economicamente dalle grandi case di produzione – dei film-maker degli anni '60, questo appellativo si può estendere ad una variegata tipologia di film. Sono quattro le fasi cui Renan si riferisce¹⁴ per delineare lo sviluppo del cinema underground: quella appunto delle avanguardie degli anni '20, in particolare con le opere filmiche dada e surrealiste; una successiva, che coincide con gli anni '40, contrassegnata da una forte sperimentazione; la terza copre la decade che va dalla seconda metà degli anni '50 fino alla prima metà degli anni '60, in cui vengono prodotte le opere comunemente definite *underground*; infine, la quarta fase, è proprio quella dell'Expanded Cinema di cui il critico statunitense vide il germogliare.

Nonostante l'eterogeneità delle opere cui fa riferimento, nonché la vastità dell'arco temporale preso in considerazione, per Renan si può dire che un film ricada nell'*underground* quando presenta alcune specifiche caratteristiche tecniche e creative. In primo luogo, la pellicola utilizzata è solitamente quella da 16 o da 8 mm¹⁵ anche se la lunghezza del film, in termini di durata, è altamente variabile. Per quanto riguarda l'argomento del film (*subject matter*), contrariamente alla netta distinzione che fino a quegli anni si marcava tra documentario e fiction, i film-maker *underground* riprendevano le cose della vita quotidiana con fare

¹³ RENAN S., *op. cit.*, pp. 20 e segg..

¹⁴ La cui opera di ricerca, è bene ricordare, si conclude nel 1965, a cui seguirà nei due anni successivi la scrittura e infine la pubblicazione del suo *An Introduction to the American Underground Film*.

¹⁵ Tranne nel caso dei film della prima avanguardia, in quanto le pellicole da 35 mm erano più comuni.

documentaristico, anche se solitamente ne trasformavano le apparenze e l'importanza in fase di ripresa o di *editing*, come accade per i film di finzione¹⁶. I soggetti più comuni erano quelli tipici della ritrattistica (volti, atteggiamenti, eventi o paesaggi), insieme alla tendenza a presentare scene di protesta politica e di sesso, due delle facce più importanti della rivoluzione culturale in atto soprattutto negli anni successivi alla seconda guerra mondiale.

Altre produzioni, invece, si presentavano come opere astratte e non oggettive. Il loro soggetto è quindi identificabile con gli schemi, con il ritmo e i giochi di luci e colori che venivano mostrati. I fotogrammi di queste opere potevano essere il prodotto dell'impressione fotografica di tali effetti sulla pellicola e del loro successivo montaggio, oppure risultavano da un vero e proprio lavoro sulla pellicola, con processi di colorazione e sovraimpressione.

Come rileva Renan, la particolarità delle produzioni *underground*, dagli anni Cinquanta in poi, è la costante dimensione di ricerca che si interroga, direttamente attraverso le opere, da una parte sulle modalità della visione e dell'atto di osservare, dall'altra sulla natura del film e più generalmente su quella del cinema come medium connesso ad altre tecnologie all'epoca solitamente distanti da quello che era compreso nell'ambiente dell'esperienza cinematografica¹⁷.

Rinunciando a qualsiasi tentativo di narrazione (a parte rari casi), i film *underground* cercano piuttosto di comunicare stati d'animo e impressioni sensoriali e mentali del film-maker. Questi film trasmettono un certo senso di esistenza e di presenza che è principalmente legato alla personalità del film-maker. Infatti, mentre la figura del regista solitamente è chiamata a dirigere le riprese di un film (scegliere le inquadrature, i movimenti della macchina, etc) e dare indicazioni agli attori, facendosi coadiuvare da altre figure professionali specializzate per questioni riguardanti le luci, la registrazione dei suoni, il montaggio e così via, il film-maker lavora principalmente da solo in tutte le fasi di produzione ed *editing* della pellicola.

¹⁶ Vale la pena notare che la precisa dicitura che Renan utilizza per i film di finzione è «fictive and transformatory» (RENAN S., *op. cit.*, p. 25), quindi ponendo implicitamente l'accento sul fatto che ogni opera di finzione produce una trasformazione della *materia* del soggetto. Volendo, si potrebbe ampliare questa idea di trasformazione non solo alla materia intesa come "argomento" del film (ciò che viene ripreso), ma anche alla concretezza fisica del medium stesso, in primo luogo appunto la pellicola soggetta a numerose modificazioni della propria materia.

¹⁷ RENAN S., *op. cit.*, pp. 32-34.

Di conseguenza, ogni film underground è un'opera unica, non solo rispetto ad un tentativo di classificazione all'interno delle categorie del cinema *mainstream*, ma anche rispetto alle opere di uno stesso autore, in quanto ogni film si presenta con una propria estetica¹⁸, che emerge dalla particolare esperienza che ha suscitato nel film-maker la necessità di comunicarla attraverso il medium cinematografico: i film underground sono opere personali.

Ma forse i tratti più caratteristici del cinema underground risiedono nello stile e nella tecnica. Per ciò che concerne lo stile, le opere underground sembrano avere un elevato grado di *informalità*. Questa nozione per le opere pittoriche e scultoree designa in primo luogo il loro carattere non figurativo, ponendo l'attenzione sul rapporto percettivo che si instaura tra materialità dell'opera d'arte e il suo osservatore¹⁹. Per quanto riguarda il concetto di *informalità* utilizzato da Renan per descrivere lo stile underground, questo si riferisce in prima battuta alla possibilità di poter guardare tale genere di opere a partire da qualsiasi fotogramma²⁰. Ciò è possibile ovviamente a causa del fatto che, come già detto, non sembra essere presente nessuna struttura narrativa a sostegno dell'opera, che invece emana un elevato grado di intensità e complessità. Infatti, secondo Renan, analogamente a quanto un pittore fa su una tela, così il film-maker sovrappone colori, figure e suoni che per lui hanno un certo significato. Questa continua riorganizzazione della *materia filmica* si conclude solo quando il film risultante appare agli occhi del film-maker in tutta la sua integrità e il suo impatto emotivo («maximum impact and integrity»), con tutta la sua conoscenza dei filmati utilizzati. Per poter vedere tutte le immagini utilizzate, è necessario che lo spettatore non si limiti ad una sola visione del film e addirittura la proiezione sarebbe più opportuna se fatta con un mezzo con il quale l'osservatore può controllare la velocità di riproduzione.

¹⁸ Ken Jacobs, film-maker sperimentale attivo fin dagli anni Cinquanta, sosteneva che «each work creates its own aesthetic», *ibidem*, p. 35.

¹⁹ Sul tema dell'informalità nell'arte contemporanea cfr. BOIS Y.-A., & KRAUSS R., *L'informe*, 1997. Trad. it. GRAZIOLI E. (a cura di), Bruno Mondadori: Milano 2003; KRAUSS R., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, 2005, Bruno Mondadori, Milano; GRAZIOLI E. (a cura di), *L'Arte del 900. Modernismo Antimodernismo Postmodernismo*, 2013. Zanichelli: Milano.

²⁰ «As if they could start anywhere or could stop at any point or might have kept on going after they ended», RENAN S., *op. cit.*, p. 35.

Inoltre, il susseguirsi delle immagini, che come già detto non risponde a nessuna logica narrativa, corrisponde ai sentimenti (*feelings*) del film-maker e al suo punto di vista (*perspective*). In altre parole, ciò che viene visto dall'osservatore non è tanto una rappresentazione della realtà *attraverso* il medium, bensì è l'emergere stesso della realtà soggettiva del film-maker *sul* medium²¹.

Ma lo stile è anche legato all'utilizzo della tecnica in quanto il primo si può considerare «a film's systematic and significant use of *techniques of the medium*»²². Infatti, come già rileva Renan trent'anni prima di Bordwell, non è tanto il tipo di tecniche messe in atto, quanto l'utilizzo di queste stesse tecniche che permette di definire il cinema underground. Così, anche se a partire dalla seconda metà degli anni Cinquanta molti film-maker inaugureranno una stagione di sperimentazione e contaminazione del cinema con tecniche e soprattutto tecnologie che usualmente non gli appartenevano (utilizzo del video, dei computer, etc; un tema su cui tornerò più dettagliatamente quando mi soffermerò sull'Expanded Cinema), la maggior parte delle tecniche erano quelle già adoperate dai registi del cinema commerciale americano ed europeo. Il ricorso alla sovrapposizione di *frame* per la stessa scena, la presentazione di scene composte da un mosaico di inquadrature, il rallentamento o la velocizzazione di una particolare sequenza, la colorazione della pellicola in fase di post-produzione, sono solo alcune delle tecniche che già registi del periodo classico come David Wark Griffith (*Intolerance*, 1916) o Méliés (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) avevano utilizzato.

Al di là dell'esplorazione del potenziale tecnico ed espressivo offerto dal nuovo medium cinematografico che guidava questi cineasti "classici", lo scopo era principalmente quello di sfruttarne le capacità per offrire l'esperienza di una narrazione quanto più verosimile o credibile e ovviamente spettacolare, cioè che fosse in grado di attirare l'attenzione di un pubblico chiamato ad immergersi nelle trame della storia attraverso un uso strumentale e trasparente della tecnologia. Proprio qui si marca la differenza con i film underground, nei quali le stesse tecniche, finanche le più basilari come lo zoom o la scelta tra una ripresa fatta con

²¹ «The film-maker is interested in the reality of his feelings and of his perspective, not in the "official" reality of, say, *Gone With the Wind*», *ivi*.

²² BORDWELL, D., *On the History of Film Style*, 1997. Harvard University Press: Cambridge MA, p. 4; corsivo mio.

la macchina da presa in movimento o in posizione statica, non solo *dà corpo* alle sensazioni che il film-maker vuole comunicare ma soprattutto soddisfa le proprie esigenze, o come li definisce Renan, il suo “appetito estetico”²³.

La dimensione estetica alla base della produzione dei film ha un evidente rapporto con l’esperienza diretta che il film-maker istituisce non solo con gli oggetti che sta riprendendo, ma soprattutto con i mezzi di cui dispone e specialmente con le loro caratteristiche materiali e fisiche. Come riporta Renan,

«when the film-maker films, he may do it *with the camera held intimately in his hand*, panning smoothly, rocking, or sailing in jittery dollies *through space*. [...] Later he may paint the film. *He may scratch into it. He may clip holes in it. He may grow mold on it* to see what patterns appear. *He may splice together footage* that he has not shot, footage made by different people for different reasons. [...] He may project the film through a filter to alter its appearance. *He may shape the image being projected with his hands*. He may vary the speed of the projector to make a film change in composition each time it is shown»²⁴.

Questa annotazione è molto importante perché permette di comprendere in maniera decisiva la distanza che corre tra i modi di fare cinema commerciale e quello underground.

La differenza sostanziale è che il cinema dell’epoca classica si presentava con una configurazione delle sue componenti che obbligava il proprio pubblico a relazionarsi tramite specifiche modalità percettive, che coinvolgevano primariamente il senso della vista. L’incontro tra le facoltà percettive dello spettatore e le potenzialità espresse dal medium cinematografico si limitava ad una relazione visiva. Questo vuol dire che le condizioni materiali del medium (la sala buia, la poltrona, lo schermo e la proiezione) avevano lo scopo di intensificare questo tipo di relazione. La configurazione della *Apparatur* serve per farci immergere nella realtà delle immagini sullo schermo e, attraverso il nostro sguardo, partecipiamo all’azione che la pellicola ci mostra.

Il cinema underground compie una prima grande rottura, attraverso l’esposizione delle condizioni materiali che costituiscono il medium

²³ «But they [the film-makers] know that the usual static compositions, plodding pace, and slickness of surface they see in commercial films will not serve to communicate their feelings nor satisfy their aesthetic appetites», RENAN S., *op. cit.*, pp. 37-39.

²⁴ *Ibidem*, pp. 39-41; corsivo mio.

cinematografico. Il processo che porta a questa opacizzazione del medium è interessante perché nasce da una nuova relazione che i film-maker intrattengono con le componenti tecniche e materiali utilizzate, una relazione che usa realmente le apparecchiature come una estensione del proprio corpo. Il risultato è un prodotto filmico che tende sempre più a coincidere con l'esperienza che il film-maker ha avuto e fatto con attraverso la relazione estetica e sensibile con questi macchinari. Ciò che si presenta agli occhi dello spettatore è quindi questa nuova modalità di relazione che coinvolge la sensibilità dell'artista e la materialità degli apparecchi, un nuovo tipo di film che richiede nuove modalità di esplorazione, la quali implicano un'estensione delle modalità sensoriali da attivare per cogliere il senso dell'opera.

2.1 La materia filmica del cinema underground

Come già detto riprendendo il modello della simulazione incarnata applicato alla visione di un film, il cinema commerciale si appella ai sensi del proprio pubblico e lo fa perché attiva gli stessi processi neurali che si manifestano in ogni soggetto umano quando vede un'azione compiuta da un altro soggetto²⁵. Ovviamente il regista è consapevole che un determinato movimento di macchina, il primo piano di un volto o di un oggetto, una particolare sequenza di montaggio, produrranno certi effetti sul pubblico, sia a livello emotivo sia per quanto riguarda le aspettative nei confronti della narrazione.

Nel cinema underground la scelta di intervenire sul medium cinematografico, ovvero sulle sue potenzialità tecniche e materiali, è dettata dalla volontà del film-maker di restituire *effettivamente sulla pellicola* la propria esperienza, di fare di questa esperienza il prodotto da osservare. In altre parole, nel cinema commerciale la tecnica è al servizio di un'esigenza sempre e comunque narrativa alla quale l'osservatore si avvicina attraversando letteralmente lo schermo, mentre il cinema underground invece lascia proprio che la materia sensoriale dell'esperienza del film-maker resti impressa sulla pellicola, diventando

²⁵ È bene sottolineare che le scene dei film proposti da Gallese e Guerra come esempi dei processi dei meccanismi di simulazione incarnata provengono solamente da film *mainstream* o da riproduzioni video costruite ad hoc per gli esperimenti in laboratorio.

un solo oggetto con quest'ultima. Questo oggetto, ovvero il medium filmico è recepito dall'osservatore prima di tutto sulla base di questa materialità, grazie anche all'utilizzo di tecniche che richiamano l'attenzione dell'osservatore: la sovra- o la sottoesposizione della camera alla luce, la colorazione della pellicola, ma soprattutto interventi diretti come i graffi o le perforazioni effettuate sulla pellicola, oppure la presenza di materiale organico o inorganico sulle lenti o sulla pellicola stessa, sono tutti elementi di un processo che lascia emergere la materialità del medium filmico e cinematografico e che lo opacizza fino al punto da annullare ogni forma di illusione referenziale. Il cinema underground mette lo spettatore davanti ad un medium che in primo luogo si mostra per le sue caratteristiche fisiche (come qualsiasi oggetto dell'esperienza quotidiana), ma che è al contempo il risultato materiale dell'esperienza estetica del film-maker, un'esperienza del mondo e del proprio agire *su* di esso attraverso le tecniche per la realizzazione del film.

La pellicola proiettata si fa quindi vero e proprio medium che connette lo spettatore e la sua esperienza visiva con il film-maker e la sua azione sul mondo. Questa connessione, che si traduce in un rapporto intersoggettivo, è favorita dalla condivisione, all'interno delle due distinte esperienze di osservatore e film-maker, del medesimo medium – il film –, che funziona come punto di contatto, un luogo nel quale si incontra la percezione dei due soggetti coinvolti.

Quindi, attraverso le scelte stilistiche e tecniche del film-maker, la sensibilità di quest'ultimo trova un proprio spazio di visibilità, che è quello dello schermo. A sua volta, questa sensibilità spazializzata prende forma non solo dai movimenti della macchina da presa²⁶, ma soprattutto dalla richiesta di esplorare percettivamente la materia proiettata, che diventa il visibile concreto con cui si fronteggia l'atto di visione dello spettatore. Assistere ad una proiezione underground quindi, in certi casi, diventava una vera propria riflessione sui modi della propria percezione visiva e su quanto questa condividesse con quella del film-maker. D'altronde, molti dei film-maker underground erano attratti dall'idea che il

²⁶ La questione dei movimenti della macchina da presa è centrale nell'applicazione del modello della simulazione incarnata rispetto alla esperienza filmica (cfr. GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 137 e segg.).

loro cinema si presentasse come una interrogazione sul e dell'atto della visione, sia in senso fisiologico che filosofico²⁷.

Ci sono così film che, nonostante siano costruiti giustapponendo frame totalmente diversi tra loro e senza nessuna continuità nel passaggio da un fotogramma a quello successivo, vengono percepiti dall'occhio attraverso uno schema laddove non ne esiste alcuno. I film inizialmente prodotti da Robert Breer, che prima di dedicarsi al cinema sperimentale fu anche pittore, sono un valido esempio di questo tipo di proiezioni: le sue animazioni sono collage di immagini isolate senza alcuna idea di continuità, e quindi senza alcuna volontà di offrirsi come mezzo per anticipare le visioni delle immagini successive o recuperare quelle delle immagini precedenti. In alcuni film, i disegni di figure geometriche si seguono dando la sensazione del movimento (69, 1968)²⁸. In altri, le figure non hanno una forma precisa e il loro succedersi nei frame offre l'idea di una trasformazione della stesse figure, accompagnata da un cambiamento di posizione (70, 1970)²⁹. Ad ogni modo, l'occhio dell'osservatore impone a quest'ultimo di dare un senso di continuità o di forma nonostante non ce ne sia³⁰.

In maniera ancora più evidente, altri film-maker usavano i loro film come strumenti per condurre veri e propri "esperimenti" sull'osservatore. Per esempio, Tony Conrad produsse il film *The Flicker*³¹ (1966), che consiste di solo cinque frame: il primo che contiene un avviso sui danni che può comportare la visione del film³², seguito da altri due di presentazione e infine un frame bianco e uno nero. Questi due ultimi frame si alternano tra loro per circa trenta minuti con ritmi variabili, producendo un effetto stroboscopico finché il film non si interrompe improvvisamente. Nel commentare *The Flicker*, il regista sperimentale inglese Malcom Le Grice affermò che questo tipo di film si pone su una particolare soglia

²⁷ RENAN S., *op. cit.*, pp. 32-33.

²⁸ http://www.dailymotion.com/video/x3i3n9d_robert-breer-69-1968_shortfilms. Ultima visita in data 18/07/2016.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=fcD3PS4Ckbw>. Link attivo in data 18/07/2016.

³⁰ *Ibidem*, pp. 129-131.

³¹ Che letteralmente significa "sfarfallio".

³² Precisamente, l'avviso recitava: «WARNING. The producer, distributor, and exhibitors waive all liability for physical or mental injury possibly caused by the motion picture "The Flicker". Since this film may induce epileptic seizures or produce mild symptoms of shock treatment in certain persons, you are cautioned to remain in the theatre only at your own risk. A physician should be in attendance». Il film è visionabile parzialmente alla pagina <https://www.youtube.com/watch?v=ZJbqztkjks>. Ultima visita in data 18/07/2016.

della visione («the film's "location" is on th[e] optical threshold») che permette di esaminare questa stessa soglia, attraverso l'esposizione ad eventi ottici e cambi di ritmo tra la successione dei frame. La particolarità di *The Flicker*, rispetto a lavori simili come *Arnulf Rainer* (1960), prodotto sei anni prima dal film-maker austriaco Peter Kubelka, è che gli effetti stroboscopici sono mantenuti per il tempo necessario affinché l'osservatore possa distinguere i diversi effetti prodotti dalle differenti velocità del passaggio dal bianco al nero e come questi diversi sistemi stroboscopici interagiscano tra loro. Ne risulta così un film che consente di essere coscienti del modo in cui cambiano le risposte del sistema visivo in relazione al cambiamento degli effetti ottici, per esempio i colori che si presentano come immagini postume rispetto a determinate frequenze stroboscopiche oppure come l'attività della retina («retinal activity») produca effetti su altre aree del sistema nervoso, in particolare quello autonomo³³.

Se in *The Flicker* «l'intera esperienza ha lo scopo di rendere coscienti dei modi in cui cambia gradualmente la percezione»³⁴ e di come questa produca degli effetti sul proprio corpo, altri film-maker proponevano delle pellicole che potessero trasmettere le proprie esperienze sotto l'effetto degli allucinogeni. Robert Branaman (1933-) nel suo lungometraggio *Night Lights & Day Hi's* (1964-65)³⁵ attraverso graffiature operate su parte della pellicola o colorazioni effettuate con materiali industriali, cerca di riportare la propria visione di un paesaggio sotto l'effetto di sostanze psicotrope³⁶. Un altro film-maker, Stan Brakhage (1933-2003),

³³ Il sistema nervoso autonomo (o involontario) è l'insieme dei fasci nervosi preposti all'attivazioni delle funzioni che non sono sotto il controllo volontario dell'individuo. Di questo sistema fanno parte anche quei fasci nervosi descritti in Gallese & Guerra (*Lo schermo...*) che si attivano nei processi di simulazione incarnata.

Tra i tanti, è da segnalare il lavoro di Gregory Markopoulos (1928-1992) il quale, in alcuni suoi film, cercava di far attivare nell'osservatore la sensazione di alcuni odori attraverso la stimolazione della vista (RENAN S., *op. cit.*, p. 33).

³⁴ LE GRICE M., "On The Flicker", 1978. In P. GIDAL (a cura di), *Structural Film Anthology*, pp. 135-136. British Film Institute: Londra; p. 135, traduzione mia.

³⁵ Purtroppo la quasi totalità dei film di Branaman è irrecuperabile, in quanto il film-maker non faceva quasi mai copie ma si limitava a mostrare l'originale finché questo non andava distrutto o perso (RENAN S., *op. cit.*, p. 129).

³⁶ L'utilizzo di sostanze stupefacenti e in particolare allucinogene, oltre ad essere un carattere distintivo di quegli anni, era anche alla base delle ricerche artistiche e scientifiche, come ammesso dall'illustre neurologo Oliver Sacks, scomparso nel 2015: «Alla mia età, quasi ottant'anni, non c'è più ragione di nascondere le cose. Perciò ho deciso di rivelare anche gli esperimenti personali che ho fatto con gli allucinogeni. Negli Anni Sessanta, quando lavoravo in California, dedicavo i weekend a questi viaggi. Prendevo un po' di anfetamine, a cui penso di essere stato dipendente, un poco di Lsd, e ci aggiungevo una spruzzata di cannabis, tanto per rendere più piacevole l'effetto».

era interessato a mostrare in alcuni dei suoi film gli effetti delle “closed-eyes visualization”, cioè le visualizzazioni – se non addirittura allucinazioni – che occorrono quando gli occhi sono chiusi o completamente bendati per un lungo periodo di tempo³⁷. Convinto che la cinepresa sia analoga all’occhio, in quanto entrambi permettono di “raccolgere la luce”, e che quindi il film sia l’analogo di un atto di visione, proprio perché quest’ultima per lui include anche esperienze in cui gli occhi non sono aperti sul mondo, Brakhage nei suoi film tenta di restituire svariati fenomeni connessi alla visione soggettiva. Così, attraverso tecniche che vanno dall’utilizzo di lenti distorcenti alla graffiatura, dalle sovraimpressioni alla colorazioni, il film-maker mostra le forme astratte che appaiono come bagliori quando si chiudono gli occhi, oppure visualizzazioni di ricordi, allucinazioni, immaginazioni, sogni.

Il cinema di Stan Brakhage è sicuramente quello che più sperimenta le potenzialità degli strumenti cinematografici, utilizzando anche materiali che non appartengono al classico modo di produzione di un film. A questa ricerca sulle potenzialità fisiche del medium, si affianca anche una ricerca sulle capacità di riprodurre l’atto di visione nella sua visibilità non contaminata da alcuna dimensione concettuale. Il suo era il tentativo di offrire un’esperienza che mettesse lo spettatore in una relazione sensibile con la propria esperienza di visione mostrata attraverso il film, ma al contempo ponendo lo stesso spettatore davanti ad un materiale filmico che scaturiva da e provocava una interrogazione sulle modalità della percezione: l’esperienza filmica non si limitava alla visione di una pellicola,

(MASTROLILLI P., “Oliver Sacks: i miei viaggi con l’Lsd nel paese delle meraviglie”. In *La Stampa*, 30 Agosto 2015, <http://www.lastampa.it/2015/08/30/cultura/oliver-sacks-i-miei-viaggi-con-llsd-nel-paese-delle-meraviglie-kf3T0xg7LuOy9CqEofpaaJ/pagina.html> [consultato il 20/07/2016].

³⁷ Questo fenomeno conosciuto anche come “closed-eyes hallucination”, è un genere di allucinazioni che si verificano soltanto quando gli occhi di un individuo sono chiusi o si trova all’interno di una stanza completamente oscurata. Queste esperienze sono talvolta connesse con l’uso di sostanze psicotrope. Il già citato Oliver Sacks, in *Hallucinations* (2012. Knopf: Toronto - New York NY) dedica uno dei capitoli agli esperimenti di deprivazione sensoriale, intitolandolo “Il cinema del prigioniero” (*The prisoner’s cinema*), dal nome che veniva dato al tipo di allucinazioni che si verificano in condizioni in cui un individuo si trova in una stanza oscurata.

Per una definizione scientifica delle “closed-eye hallucination” e una loro descrizione, oltre al citato SACKS O., *op. cit.*, p 34 e segg.; cfr. anche BLOM J. D., *A Dictionary of Hallucination*, 2010, p. 101. Springer: New York NY; EISSA A., BAKER R.A., & KNIGHT J.L., “Closed-eye visual hallucinations after coronary artery bypass grafting”, 2005. In *Journal of Cardiothoracic and Vascular Anesthesia*, 19 (2), pp. 217-9.

ma appunto diventava un vero e proprio *luogo* di incontro sulle “soglie della percezione” di due soggetti distinti. Insomma, si può dire che questi film sono oggetti che si definiscono come uno spazio fisico in cui riconosciamo i meccanismi della nostra percezione attraverso la presentazione concreta e materiale della percezione altrui. In quest’ultima noi non solo conosciamo l’esperienza sensibile e percettiva di un altro individuo – il film-maker –, ma riconosciamo anche la nostra stessa esperienza estetica. In questo modo si produce una vera e propria relazione intersoggettiva tra due individui legati tra loro dalla condivisione dello stesso *materiale percettivo*.

Si può così ampliare il modello della simulazione incarnata applicato all’esperienze cinematografica e filmica. Nell’ipotesi di Gallese & Guerra questo meccanismo si attiva nell’osservazione di una scena che rappresenta un’azione, una sensazione o un’emozione provata da un altro individuo. Questa ipotesi, la quale è significativamente corroborata da numerosi esperimenti eseguiti in laboratorio³⁸, però prende in considerazione esplicitamente quei film la cui struttura è data da una costruzione dell’azione che ruota intorno ad una narrazione che ne guida lo svolgimento. Penso invece che il modello della simulazione incarnata non solo fornisca una valida teoria per i casi riportati in Gallese & Guerra, ma che si offra come fondamento per comprendere quanto accade anche durante la visione di film, come quelli underground e dell’Expanded Cinema.

Nei film commerciali la simulazione produce, oltre alla risposta sensoriale, anche degli effetti di identificazione tra l’osservatore e l’azione o i personaggi sullo schermo, rafforzando quei processi che tendono ad annullare l’opacità del medium stesso. Nonostante la visione di una determinata scena possa produrre associazioni mentali che si legano alle esperienze personali proprie di un qualsiasi osservatore, il cinema, inteso come medium per l’intrattenimento di un pubblico – e pertanto giustamente da definire come apparato –, non concede al suo spettatore una vera e propria libertà di coscienza e conoscenza, poiché il corpo di quest’ultimo è guidato in un spazio (filmico) preconstituito. Si potrebbe dire che il cinema commerciale, alla luce del modello della simulazione incarnata, illude il corpo dello spettatore di potersi aprire ai mondi possibili offerti dalla capacità

³⁸ Cfr. GALLESE V, & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 192-207.

visionaria di cui dispone, ma nei fatti lo chiude in una gabbia un po' più ampia rispetto alla poltrona in cui è seduto. Le tecniche cinematografiche descritte da Gallese & Guerra a sostegno del loro modello, ovvero il movimento della macchina da presa, la continuità dell'azione e l'uso dei *cut-off*, hanno lo scopo di immergere l'osservatore nella storia che il regista (o meglio, che un complesso sistema di produzione) vuole narrarci.

Significativamente, in chiusura del Capitolo II de *Lo schermo empatico*, gli autori richiamano *Sherlock Jr.* (1924), film diretto e interpretato da Buster Keaton. Il protagonista è un proiezionista di un piccolo cinema, che dopo varie vicissitudini, torna sul suo posto di lavoro e si addormenta. Dal corpo addormentato si stacca il suo doppio, che letteralmente entra nel film proiettato in quel momento. Nei primissimi minuti di vita all'interno delle realtà del cinema, l'ombra del proiezionista è spaesata, poiché non riesce ad adeguarsi ai ritmi imposti dal taglio delle scene: oggetti che scompaiono improvvisamente o cambi repentini di luoghi o situazioni. Come ci fanno notare Gallese & Guerra,

«si direbbe che l'ombra ha mantenuto la corporeità del vero proiezionista e che questa corporeità sia irriducibile rispetto allo spazio-tempo frammentato del film. Nonostante quello spazio-tempo ci sembra, dalla nostra poltrona, così continuo, trasparente. [...] Bastano però meno di due minuti e il nostro personaggio si è ambientato: il montaggio non lo tradisce più e noi siamo finalmente in grado di allinearci a lui»³⁹.

Secondo i due studiosi, con questo passaggio Keaton “restauro” la relazione intersoggettiva tra il pubblico “in carne e ossa” e la sua controparte sullo schermo, permettendo al pubblico di ritornare ad occupare il proprio posto («qui in sala e lì sullo schermo»).

Ciò che però viene sottovalutato da Gallese & Guerra, nel ricordare i minuti iniziali di *Sherlock Jr.*, è che questa relazione intersoggettiva passa certamente attraverso una mediazione che è, però, a tutti gli effetti una rappresentazione. Alla luce di questo esempio, la relazione corporea rischia di essere la conseguenza di una identificazione prima di tutto rappresentazionale, un ri-conoscimento cognitivo

³⁹ *Ibidem*, pp. 126-130.

tra due entità distinte, ovvero il soggetto che occupa la poltrona e quello che vive sullo schermo.

Nel supportare la proposta avanzata in *Lo schermo empatico*, ritengo invece sia fondamentale riferirsi all'*esperienza estetica* come a *una relazione con il mondo e i suoi oggetti, attraverso la quale si manifestano livelli di realtà che possono essere imprevedibili per le strategie cognitive funzionali alla sopravvivenza e che riescono ad anticipare nuove modalità di produzione di senso in grado di rimodulare i modi del conoscere e dell'agire*⁴⁰. In questo campo, determinato e definito dalla percezione, interno ed esterno con-vivono generando un sentimento per appunto estetico.

Pertanto, sebbene i film commerciali si prestino come esempi estremamente chiarificatori della relazione corporea che si instaura tra un soggetto osservatore e l'oggetto filmico, essi appaiono limitanti epistemologicamente in quanto costruiti, più o meno consciamente, attraverso un sistema di produzione che predetermina l'indirizzo di questa relazione⁴¹. Il cinema underground e le sue derivazioni, come l'Expanded Cinema, hanno il merito di interrogarsi e di far interrogare l'osservatore stesso sui meccanismi delle percezione, lasciando che quest'ultimo possa essere produttore di idee e conoscenza, al di là di ogni contenuto rappresentazionale⁴².

⁴⁰ Sul concetto di "estetico" cfr. DESIDERI F., *La percezione riflessa*, 2011. Raffaello Cortina Editore: Milano, e in particolare a p. 92 e p. 116.

⁴¹ «Nel caso dell'intrattenimento commerciale, il mezzo è il fine stesso. L'intreccio, la trama e quello che comunemente definiamo "dramma" sono gli strumenti che permettono agli operatori dell'industria dell'intrattenimento di manipolare il pubblico. L'atto di manipolazione in sé, e cioè la gratificazione dei bisogni condizionati, è proprio ciò di cui parlano i film. [...] Lo spettatore del cinema commerciale non vuole lavorare, ma vuole essere oggetto, vuole essere recitato, manipolato. Il vero soggetto del cinema commerciale è proprio questo "giochetto" con il pubblico» (YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, pp. 39-40).

⁴² «The commercial cinema could not do without the mechanism of identification. It is the cinema of consumption, in which the viewer is of necessity not a producer, of ideas, of knowledge» (GIDAL P., *op. cit.*, p. 4). Questa citazione è un vero e proprio manifesto del Cinema Strutturalista e Materialista, uno dei tanti tentativi da parte dei videoartisti underground di autodefinizione e sistematizzazione delle proprie opere. Insieme ad altri videoartisti, il film-maker britannico Peter Gidal produce una rassegna di film e di registi (tra i quali il già citato Tony Conrad con *The Flicker*) di questa "corrente", che va dalla metà degli anni Sessanta e si estende per circa un decennio. L'aspetto fondamentale della produzione di questo cinema è la centralità della relazioni materiali tra l'osservatore del film e ciò che è *nel film*, e le relazioni della struttura del film, rispetto ai contenuti rappresentazionali. Le relazioni strutturali da una parte e il tentativo dell'osservatore di "decifrarle" per anticiparle o correggerle, al fine di comprendere e analizzare i processi di produzione di una specifica immagine in ogni specifico momento, sono alla base della ricerca dei film strutturalisti e materialisti (*ibidem*, p. 1).

La ricerca sul funzionamento della percezione visiva, sul suo legame con gli altri organi sensoriali e in generale con il corpo dello spettatore, su come la percezione stessa possa essere influenzata dalle condizioni materiali dell'atto di visione – siano esse legate alle caratteristiche del medium o alla situazione durante la quale avviene la visione –, e infine la possibilità di instaurare una relazione intersoggettiva tra gli individui sulla base della condivisione di una esperienza percettiva, sono temi che emergono in certi film-maker del cinema underground sperimentale e che saranno alcuni dei fondamenti di quell'area che fu denominata “expanded cinema”.

2.2 Dalla sperimentazione all'espansione: un cinema di intermedia

La sperimentazione del cinema underground convoglierà questi temi nella riflessione che si svilupperà intorno all'Expanded Cinema. Quest'ultimo si amplierà ben oltre la dimensione della fruizione cinematografica, ponendo significative basi per una ridefinizione del concetto di medium e della relazione intrattenuta con le tecnologie medialità soprattutto nei confronti di uno spazio che non era più limitato al solo schermo.

Come già detto, Renan concluse le sue ricerche sul cinema underground proprio agli albori dell'emergere dell'area dell'Expanded Cinema. Ciononostante, ne riesce già a delineare alcuni dei più decisivi tratti caratteristici:

«Expanded cinema is not the name of a particular style of film-making. It is a name for a *spirit of inquiry* that is leading in many different directions. It is cinema expanded to include many different projectors in the showing of one work. It is cinema expanded to include computer-generated images and the electronic manipulation of images on television. It is cinema expanded to the point at which the effect of film may be produced without the use of film at all. Its work is more spectacular, more technological, and more diverse in form than that of the avant-garde/experimental/underground film so far. But it is less personal»⁴³.

Come è facile notare, per Renan il cinema espanso si contraddistingue per la valorizzazione, la sperimentazione e l'apertura alle tecnologie esistenti, andando ben oltre i classici strumenti in uso nel cinema, sia commerciale che underground.

⁴³ RENAN S., *op. cit.*, p. 227, corsivo mio.

Questa ricerca è però meno personalistica rispetto a quella che guidava gli animi dei film-maker della prima metà degli anni Cinquanta, e pertanto, accanto alla fascinazione per le possibilità espressive messe a disposizione dalle tecnologie, nell'Expanded Cinema si sovrappone una tendenza volta a inserire il medium cinematografico nel più ampio dibattito su e dell'arte, che in quegli anni era particolarmente acceso e che si concentrava intorno alla problematizzazione della materialità dell'opera d'arte⁴⁴. I film-maker che alimentarono con le loro opere lo spirito del Cinema Espanso, riuscirono appunto a coniugare questa riflessione artistica con una profonda sensibilità nei confronti delle tecnologie, una sensibilità spesso legata ad una conoscenza delle potenzialità tecniche degli strumenti utilizzati per la produzione delle opere derivante da studi o lavori che non erano legati in alcun modo ad un discorso artistico.

Così, le opere *expanded* non si limitano a determinarsi come lo spazio materiale in cui emerge una relazione intersoggettiva tra l'artista e lo spettatore. Piuttosto, sono opere che *aprono a e si aprono in* un spazio *intermediale* nel quale, alla eventuale relazione intersoggettiva con l'artista, si aggiunge una relazione diretta (e indipendente dalla prima) dell'osservatore con i media che costituiscono lo spazio dell'esperienza artistica. Il dato evidente di questa occupazione fisica dello spazio circostante da parte dei media è in primo luogo la proliferazione dei proiettori e di conseguenza degli schermi. Oltre all'utilizzo delle proiezioni multiple, gli artisti espandevano i limiti del cinema affiancando ai film anche performance dal vivo di balletti o teatrali, oppure utilizzando televisori a tubo catodico o producendo con gli allora nascenti computer le prime forme di animazione digitale.

L'utilizzo combinato di queste forme e tecnologie avviene in uno spazio che emerge tra i media. Proprio per questo motivo, il termine *intermedia* non solo viene recuperato dall'artista Dick Higgins, ma pochi anni più tardi sarà utilizzato da Gene Youngblood per identificare una delle caratteristiche fondamentali dell'Expanded Cinema.

⁴⁴ Dopo l'avvento e l'affermarsi in Europa delle avanguardie storiche negli anni a cavallo tra le due Guerre, a partire dagli anni '50 il dibattito artistico si concentrò prevalentemente negli Stati Uniti, ponendo i teorici e critici d'arte sostenitori dell'Espressionismo Astratto contro gli artisti che avevano dato vita al movimento Minimalista. Sul tema ritornerò nel successivo capitolo, al quale rimando anche per i riferimenti.

Nel 1966, Higgins pubblica un brevissimo articolo intitolato “Intermedia” nel quale evidenzia la ragioni storiche e socio-politiche che spiegano il passaggio da un modo di fare arte altamente settorializzato nell’utilizzo dei supporti, ad un altro in cui media di tipologie differenti convivono nello stesso spazio. Un *intermedium* definisce per Higgins «a location in the field between the general area of art media and those of life media»⁴⁵. Nel 1981 l’artista inglese chiarirà ancora di più a cosa si debba pensare riferendosi ad un’opera intermediale. Infatti, l’utilizzo di media differenti per una stessa opera d’arte è un fatto associato: basti pensare ad un’opera lirica, in cui si possono distinguere un medium musicale, un medium teatrale e un medium testuale. In questo genere di opere, definite *mixed media*, si possono distinguere nettamente i differenti media usati. Nelle opere intermediali, invece, i media sono letteralmente fusi l’uno con l’altro ad un livello concettuale e, aggiungerei, estetico. Così, a differenza dei *mixed media* in cui ogni singolo medium utilizzato ha una vita propria e a sé stante rispetto agli altri utilizzati contestualmente – produce diverse e separate esperienze sensoriali e concettuali⁴⁶ –, nell’esperienza di un’opera intermediale la condizione è quella di una interdipendenza dei media utilizzati, i quali creano un nuovo medium⁴⁷. Nonostante sia possibile anche in questo caso cogliere i differenti media all’opera, non è possibile pensare ad una loro fruizione separata perché il senso, sia a livello sensibile che concettuale, è dato dalla presenza di tutti gli elementi.

Il crescente interesse teorico nei confronti dell’intermedialità è conseguenza quindi della messa in crisi della specificità del medium messa in opera da numerose correnti artistiche, come il minimalismo, che nella prima metà degli anni ’60 avevano acceso il dibattito intorno alle forme dell’arte e che si basava sul presupposto di un nuovo modo di produrre opere che attraversassero i confini dei media riconosciuti e che si costituissero come spazi tridimensionali, ambienti nei

⁴⁵ HIGGINS D., & HIGGINS H., "Intermedia", 2001. In *Leonardo*, 34 (1), pp. 49-54; qui p. 49; corsivo mio. Il testo di riferimento per l’articolo di Higgins è una ripubblicazione del 2001, ampliata con un altro articolo scritto dallo stesso artista inglese nel 1981, volto a specificare meglio il significato di “intermedia” e completata da una breve appendice redatta da sua figlia, la docente di Storia dell’Arte Hannah Higgins.

⁴⁶ L’esempio più calzante è quello dell’opera lirica, in cui i media utilizzati (la messa in scena teatrale, la musica, il libretto) si differenziano l’uno dall’altro e attivano esperienze che possono essere autonome.

⁴⁷ «Often the creation of new media is done by the fusion of old ones», *ibidem*, p. 53.

quali il soggetto fruitore dell'opera d'arte non è un semplice spettatore, bensì un partecipante attivo nella creazione del senso dell'opera stessa⁴⁸.

Proprio sulla base di queste riflessioni, nella sua analisi dell'Expanded Cinema, Gene Youngblood si soffermerà sulla figura dell'artista accostandola a quella dell'ecologo⁴⁹. Ad un pubblico chiamato a mettersi in relazione con l'opera al fine di scoprire nuovi sensi e significati, corrisponde in precedenza un artista la cui creatività si misura con la sua capacità di lavorare con le relazioni che si costituiscono all'interno dell'ambiente, cercando di scoprire e quindi poi porre in evidenza quelle finora sconosciute tra fenomeni esistenti.

Pertanto, nell'ottica di Youngblood, il progetto dell'Expanded Cinema affonda le proprie radici in un terreno in cui arte e scienza sono accomunate dallo stesso obiettivo, ovvero riorganizzare l'ambiente in modo tale che la società possa trarre beneficio da relazioni ancora inesplorate⁵⁰. L'interesse per le tecnologie, soprattutto quelle mediali, si inserisce così in un discorso che non rimane legato squisitamente all'esperienza artistica, ma invece da quest'ultima parte per porre i soggetti del pubblico in un ambiente che produca un aumento della coscienza della propria esistenza quotidiana.

Secondo questa linea di pensiero, le tecnologie non sono semplici oggetti che popolano il nostro mondo offrendocene talvolta una rappresentazione. Molto più profondamente, come nota l'artista film-maker Stan VanDerBeek, i media sono delle "terze parti" con le quali gli esseri umani *ricercano* da sempre di instaurare un rapporto sinergico che permetta di comprendere e organizzare una realtà popolata da altri individui e oggetti, le cui azioni producono effetti sull'ambiente che stiamo vivendo. I media, e in particolare il cinema, in questo senso sono oggetti dall'enorme potenziale in quanto veri e propri "sistemi di trasferimento" dell'esperienze da un soggetto all'altro⁵¹.

⁴⁸ Si rimanda al celebre articolo di JUDD D., "Specific Objects", 1965. In *Arts Yearbook*, 8, pp. 74-82 – considerato il manifesto del movimento minimalista – nel quale si prefiggeva lo scopo di superare le storicizzate differenze tra pittura e scultura attraverso una problematizzazione della terza dimensione.

⁴⁹ YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 282.

⁵⁰ «Artists and scientists rearrange the environment to the advantage of society», *ibidem*, p. 282.

⁵¹ *Ibidem*, pp. 286-287.

Questa opera di metamorfosi⁵² può interessare la relazione tra l'artista e lo spettatore dell'opera, oppure tra i diversi soggetti che ne prendono parte. Ma in ogni caso, questo processo è determinato in primo luogo dalla particolare relazione che pone in contatto l'osservatore e il medium (nel caso specifico un oggetto artistico), fondata principalmente sul recupero della dimensione sensibile ed estetica dell'esperienza con gli oggetti del mondo.

3. L'Expanded Cinema.

A differenza di Renan, che guardava all'espansione del cinema all'interno di un sistema di produzione che coinvolgeva nuove tecnologie e che su di esse si interrogava, appare evidente che la prospettiva di Youngblood segua un progetto di analisi (filosofica e sociale) più ampio e composito.

Per Youngblood la problematizzazione dell'intermedialità è il punto di arrivo di una riflessione che non si limita a notare il dato di fatto che il mondo vissuto dagli essere umani è popolato da media che ne strutturano la realtà. Lo studioso statunitense assume in realtà questa constatazione come il paradigma col quale necessariamente ogni artista deve misurarsi per produrre degli oggetti, o meglio degli intermedia che, come già detto, mettano in luce quelle nuove e sconosciute relazioni tra gli elementi dell'opera, al fine di condurre alla formazione di «un nuovo modello di comportamento umano»⁵³. In altre parole, nel definire “cinema espanso” questa nuova tendenza artistica, mentre l'utilizzo del termine “cinema” è piuttosto un rimando ai concreti e fondanti materiali che costituiscono ogni opera cinematografica (la *luce* e il *tempo*, prima di tutto)⁵⁴, per Youngblood il peso della definizione è piuttosto concentrato sul concetto di “espansione”: a partire dall'esplorazione delle tecniche e tecnologie del cinema si giunge, da un lato, all'espansione della potenzialità creative dell'artista e, dall'altro lato,

⁵² «An environment in which the organisms are merely mixed is not the same as an environment whose elements are suffused in metamorphosis» *ibidem*, p. 285.

⁵³ *Ibidem*, p. 29

⁵⁴ Come osserva Renan, nella produzione cinematografica esistono due tipologie di materiali: «metal, film, magnetic tape, cathode tubes, living bodies, plastic, glass, computer: these are materials of cinema, the secondary materials. They provide means to work with the basic materials of cinema – light and time. It is only light and time that link all the forms of cinema, past, present, and future» (RENAN S., *op. cit.*, pp. 252-257).

all'espansione della coscienza dell'osservatore. Le opere *expanded* devono essere pertanto costruite su quello che lo stesso Youngblood definisce come un linguaggio che avvicini ad un tipo di esperienza in cui l'immagine sia separata dal suo significato simbolico ufficiale, e invece possa «svela[re] le sue potenzialità nascoste, il suo processo, la sua realtà effettiva, *l'esperienza dell'oggetto*».

L'artista deve insomma restituire attraverso la forma (*design*) della propria opera un'informazione esperienziale, empirica attraverso un linguaggio che esponga in maniera totalmente rinnovata le informazioni formali (*design*) e concettuali, offrendo la possibilità di guardare a fenomeni precedenti – consolidatisi attraverso il condizionamento e l'inculturazione di un ambiente che chiede solo una reazione pianificata dei nostri stimoli⁵⁵ - con una comprensione più ampia, che aumenti (*expanding*, è il termine usato nel testo originale) la capacità di controllo sull'ambiente interno (quello in cui facciamo esperienza delle nostre sensazioni) e quello esterno (di cui facciamo esperienza estetica e concettuale)⁵⁶. Un'opera di cinema espanso quindi permette di vedere attraverso gli occhi dell'artista, che ha come scopo primario quello di «stabilire un ordine tra i fatti dell'esperienza [rivelando] la relazione tra l'uomo e il mondo circostante con tutte le sue potenzialità nascoste»⁵⁷.

Infatti, gli anni '60 furono segnati da profondi cambiamenti sociali e psicologici causati dal sempre più crescente e pervasivo rapporto con il *medium televisivo*⁵⁸. Attraverso la televisione non solo si modificarono i rapporti sociali e politici dell'epoca⁵⁹, ma di fondo cambiò il medium che riusciva ad offrire una

⁵⁵ «L'uomo è condizionato da, e reagisce a, determinati stimoli nell'ambiente da lui creato. [...] Utilizzando determinati meccanismi, [l'industria dell'intrattenimento] provoca in noi una reazione pianificata», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 39.

⁵⁶ Youngblood riprende qui la connessione proposta da Rudolf Arnheim tra percezione sensoriale e ragionamento: «La percezione compie a un livello sensoriale ciò che, nel campo del ragionamento, si indica come 'comprensione'. [...] ogni visione esteriore comprende anche una visione interiore» (ARNHEIM R., *Arte e percezione visiva*, 1954. Trad. it. LEARDI M. (a cura di), Feltrinelli: Milano 1962, p. 59).

⁵⁷ YOUNGBLOOD G. *op. cit.*, pp. 48-50.

⁵⁸ «L'apparecchio, il televisore, è irrilevante per il *fenomeno della televisione*», *ibidem* p. 53, corsivo mio.

⁵⁹ Youngblood sosteneva che la televisione fosse «uno degli strumenti più rivoluzionari nell'intera gamma della tecnoanarchia» (*ibidem*, p. 54) perché portatrice di una informazione globale che avrebbe messo sotto scacco i governi. Oggi questa "profezia" sembra essere stata disattesa, anche se è tornata a vivere per i media che sfruttano Internet e suoi variegati strumenti. Sulle possibilità offerte dal Web nella costituzione di nuove dinamiche partecipative in grado di

rappresentazione della condizione umana quanto più vicina all'esperienza quotidiana. Il medium cinematografico, così esautorato della iniziale funzione di offrire una interpretazione conformata della realtà, può affacciarsi su nuovi territori che permettano di mostrare ciò che c'è oltre la condizione oggettiva dello spettatore, ovvero la richiesta di essere recitato e manipolato.

Questo territorio definito *extra-oggettivo* è quello in cui si riformula la relazione tra spettatore e medium, e non è più incentrato su ciò che l'immagine rappresenta, quanto su una presa di coscienza di come questa *agisce* sulle modalità percettive dello spettatore stesso: l'arte dell'Expanded Cinema è un'arte di relazioni e non di oggetti⁶⁰. Le relazioni nascoste emergono grazie al particolare linguaggio usato dagli artisti e che nasce dalla fusione della loro sensibilità estetica con i nuovi prodotti tecnologici. Il paradigma che guida questo linguaggio è quello del *cinema sinestetico*, l'unico linguaggio estetico adatto ad un ambiente strutturato come una rete sensoriale simultanea e pluridimensionale di sorgenti di informazione, ovvero i media, e che si pone in continuità con le esperienze che viviamo quotidianamente in questo stesso ambiente.

Il cinema sinestetico deve il suo nome all'effetto sensoriale della *sinestesia*, cioè la percezione simultanea e armonica tra impulsi diversi e opposti. Quindi, invece di offrire una lettura esclusiva delle proprie immagini, il cinema sinestetico permette allo spettatore di entrare in relazione con il film, riunendo attraverso la propria percezione (un insieme di sensazione e concettualizzazione)⁶¹

modificare le relazioni sociali convenzionali cfr. JENKINS H., *Cultura convergente*, 2006. Trad. it. SUSCA V., PAPANCIOLI M., SALA V. B. (a cura di), Apogeo: Milano 2007.

⁶⁰ YOUNGBLOOD G. *op. cit.*, p. 57.

⁶¹ «Personalmente definisco la percezione, sia come “sensazione” che come “concettualizzazione”, il processo di formazione dei concetti, solitamente chiamato “cognizione”. Poiché siamo acculturati, percepire è interpretare» (*ibidem*, p. 52). Con questa specificazione, Youngblood si pone in continuità con la tradizione fenomenologica che inizia con la fenomenologia husserliana, per poi specificarsi meglio attraverso gli apporti di Merleau-Ponty e Martin Heidegger, per poi recentemente svilupparsi in nuove teorie come l'*enattivismo* di Alva Noë. Nel dibattito fenomenologico attuale, c'è un certo accordo nel considerare la percezione un fenomeno in cui le qualità sensibili e quelle culturali di un oggetto co-occorrono per una comprensione delle relazioni possibili con esso. (Cfr. HUSSERL E., *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, 1954. Trad. it. PACI E., & FILIPPINI E., (a cura di), il Saggiatore: Milano 1987; M. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia...*, cit.. Per una trattazione più vasta sul dibattito intorno al tema della percezione nel complesso dibattito fenomenologico, cfr. COSTA, V., FRANZINI, E., & SPINICCI, P., *La fenomenologia*, 2002. Einaudi: Milano).

l'informazione formale e quella concettuale, messa in una nuova relazione dall'artista all'interno del proprio film.

Per ottenere l'effetto sinestetico nei propri film, l'artista dovrà essere in grado di non appellarsi alla "visione specializzata" del proprio spettatore, guidando il suo sguardo sul piano dell'immagine. Piuttosto dovrà presentare un contenuto *sincretico*, cioè in grado di combinare molte forme diverse in un'unica forma. Viene così annullata ogni possibilità di scegliere se concentrarsi sulla figura oppure sullo sfondo, perché l'attenzione è rivolta a tutti gli elementi posti in relazione nell'immagine (e tra le immagini), ottenendo che la struttura definita dalle relazioni stesse coincida con il contenuto⁶².

Il film-maker Stan Brakhage parla a proposito di visione "ristrutturante", ovvero un tipo di sguardo non condizionato dagli schemi prestabiliti da un linguaggio convenzionale che attribuisce contenuti culturalmente determinati alla forma delle immagini⁶³, al fine di poter sviluppare una percezione che permette di rivolgersi direttamente al medium eliminando l'influenza che esso ha su di noi. Attraverso questo processo di visione, osserva Youngblood, il contenuto delle immagini è dato da una relazione *empatica* che si stabilisce tra il film e lo spettatore e che richiede uno sforzo creativo da parte di quest'ultimo⁶⁴.

Il film *Dog Star Man* (1959-1964, 16 mm., b/n e colore, 78 min.) di Brakhage⁶⁵ è un chiaro esempio di questi processi. Il film, muto e a colori e dalla durata di 78 minuti, conta cinque parti, *Prelude e Parts One-Four*, ed è un collage di immagini sovrainpresse o giustapposte tra loro, che però non rispondono a

⁶² YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, pp. 58 e segg.

⁶³ È da notare come, riprendendo alcune riflessioni di Wittgenstein sui giochi linguistici, Youngblood consideri le immagini alla stregua delle parole: ovvero oggetti il cui significato viene determinato solo dal contesto in cui vengono espressi. Al contempo, il riferimento alla rivisitazione dello schematismo kantiano proposta da Gombrich, permette allo studioso statunitense di affermare che i significati delle immagini sono solo illusoriamente oggettivi perché condizionati da schemi che sono considerati inalterabili. In realtà, la creatività è quella facoltà che permetterebbe all'artista di dare un nuovo contenuto alla forma (cfr. *ibidem*, p. 63). Sui giochi linguistici, v. WITTGENSTEIN L., *Ricerche Filosofiche*, 1953. Trad. it. PIOVESAN R., & TRINCHERO M. (a cura di), Einaudi: Torino 1967, § 23 e segg. Sullo schematismo, v. GOMBRICH E. H., *Arte e illusione*, 1957. Trad. it. FEDERICI R. (a cura di), Einaudi: Torino 1965.

⁶⁴ YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 63.

⁶⁵ Il film è disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=NAoTHILzheo> (ultima visita: 23/09/2016).

nessuna logica di montaggio analogico o parallelo⁶⁶. Infatti, lo scopo del film-maker non è quello di esporre una narrazione, chiedendo quindi allo spettatore di interpretare le combinazioni delle immagini dando loro un certo significato. Ciò che l'artista vuole esprimere è l'esperienza della «totalità della coscienza», e pertanto ogni immagine ha un'esistenza autonoma e lo spettatore dovrà compiere un «esercizio psichico» che consenta di attribuire significati completamente nuovi ad immagini comuni.

Bisogna allora pensare a quest'opera di Brakhage come un vero e proprio tentativo dell'artista, attraverso tecniche cinematografiche note ma utilizzate con scopi diversi, di allenare l'occhio ad una visione che lo riporti ad una condizione in cui il mondo degli oggetti è ancora da scoprire⁶⁷. È appunto questo il motivo per cui il cinema sinestetico è extra-oggettivo, in quanto permette di vedere le potenzialità della realtà, le nuove regioni di senso che si celano dietro i significati convenzionali attribuiti agli oggetti.

La visione dello spettatore si configura allora come un vero e proprio atto creativo che viene *evocato* dall'interazione dinamica tra le parti formali del cinema sinestetico (cioè le immagini ma anche il modo in cui queste sono state prodotte e presentate). L'atto creativo riguarda in particolare la possibilità per lo spettatore di produrre delle proprie associazioni personali, che garantiscono un coinvolgimento emotivo libero dall'influenza del mezzo e che pertanto permettono di concentrarsi sull'analisi dell'esperienza in atto⁶⁸. L'intero processo qui descritto si fonda sull'instaurazione di una particolare *relazione empatica tra film e spettatore*.

3.1 Empatia cinetica e facoltà poetica del cinema sinestetico

⁶⁶ Il montaggio parallelo è una tecnica cinematografica che permette di esprimere eventi simultanei ma spazialmente distanti. Riguardo il già citato montaggio analogico, v. *supra* Cap. I.

⁶⁷ «Si immagini un occhio non limitato da artificiali leggi prospettiche, un occhio non pregiudicato da logiche compositive, un occhio che non risponda al nome di una qualsiasi cosa, ma debba conoscere ogni oggetto incontrato nella vita attraverso un'avventura percettiva. Si immagini un mondo vivo di oggetti incomprensibili, [...] un mondo prima del “in principio era la parola» (BRAKHAGE S., *Metafore della visione e Materiale per riprendere e ridare i film*, 1963. Trad. it. BACIGALUPO M. (a cura di) Feltrinelli, Milano 1970). Un obiettivo che sembra essere raggiunto se, come annota Youngblood nella descrizione di *Dog Star Man*, «circa a metà [del film], diverse immagini acquistano significati completamente nuovi e in alcuni casi anche un nuovo aspetto» (YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 63).

⁶⁸ *Ibidem*, pp. 65-69.

Nel precedente capitolo ho mostrato il funzionamento del meccanismo della simulazione incarnata applicato alla visione di film. Analogamente a quanto accade nell'esperienza quotidiana, questo modello di percezione opera su tre livelli, interconnessi tra loro. Il primo è quello che permette di comprendere l'esperienza altrui (azioni, emozioni, sensazioni) attraverso la propria (*livello fenomenologico*). Con il secondo è possibile creare modelli di sé e degli altri, che consentono di comprendere l'agire e l'esperire altrui sulla base del proprio agire ed esperire, cioè consente di comprendere i modelli di relazione (*livello funzionale*). Infine, il terzo livello è quello in cui, vedendo una certa scena, si attivano i circuiti neurali preposti allo svolgimento di tale azione, sensazione o emozione (*livello sub-personale*)⁶⁹.

Nel cinema commerciale questa correlazione si traduce in una partecipazione corporea dello spettatore che risulta comunque condizionata dal senso che le immagini veicolano, per volontà del regista o più generalmente per le associazioni convenzionali che esse inducono. Nonostante alcune tecniche cinematografiche consentano di instaurare una relazione corporea con la macchina da presa, la visione dello spettatore si incarna in quella offerta dal mezzo: paradossalmente, la libertà di evadere dalla propria posizione statica è comunque segnata dai limiti che il regista impone attraverso la narrazione filmica⁷⁰. Entrare in risonanza con la macchina da presa non vuole dire prendere coscienza dell'influenza del mezzo sulla percezione, ma "solo" lasciarsi immergere ancora più profondamente nella dimensione finzionale del film, lasciare che esso ci conduca oltre la forma dandoci l'illusione di oggettività del suo contenuto⁷¹. Si può concludere così che, nel cinema commerciale, il movimento empatico⁷² è indotto,

⁶⁹ GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., pp. 291-293.

⁷⁰ Esempio in questo senso la scena di *Shining* (Kubrick, 1980) girata con la Steadicam e descritta in Gallese & Guerra (*ibidem*, pp. 153-155), in cui il piccolo protagonista Danny, corre sul suo triciclo lungo il corridoio dell'Overlook Hotel, dove vive con i genitori.

⁷¹ YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 63.

⁷² Per Gallese & Guerra (*Lo schermo...*, cit., pp. 28 e segg.) l'empatia è il processo di coinvolgimento corporeo alla base della simulazione incarnata. Essa è da intendersi in una dimensione più ampia rispetto alla prima formulazione del concetto avvenuta in ambito estetico, la cui accezione era riferita al coinvolgimento del corpo da parte degli oggetti d'arte, attraverso una *proiezione inconsapevole dell'immagine del proprio corpo* da parte dell'osservatore (VISCHER R., "Sul sentimento ottico della forma", 1873. In VISCHER R., & VISCHER F. TH., *Simbolo e forma*, 1887. Trad. it (a cura di), Arago: Torino 2003, pp. 35-106). Per un'approfondita ricostruzione del concetto di empatia, v. PINOTTI A., *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, 2011, Laterza: Roma-Bari.

non cosciente, limitato, perché condizionato da uno uso strumentale e volontario delle tecniche messe a disposizione dall'apparato cinematografico.

Nel cinema sinestetico, i processi di simulazione incarnata non interessano più il contenuto dell'immagine sullo schermo, bensì la sua forma ovvero le sue qualità sensibili ed estetiche, che corrispondono alla "percezione dell'artista". In altre parole, il cinema sinestetico mostra un fenomeno immateriale (la percezione) attraverso degli elementi reali e materiali (le immagini), anche se non oggettivi: ciò con cui lo spettatore instaura una relazione è una *realtà intangibile*⁷³. È qui che l'Expanded Cinema marca il proprio distacco dal cinema commerciale: quest'ultimo ci proietta in un movimento che *rappresenta* la presenza di un corpo nel film, attraverso il quale simuliamo una realtà illusoria che non ci arricchisce in termini di esperienza⁷⁴. Invece, il cinema sinestetico consente di "entrare in risonanza" con la materia: la forma (l'immagine, l'informazione formale) si fa medium e viene a coincidere con il proprio contenuto (la percezione dell'artista, l'informazione concettuale) e pertanto, nel momento in cui sviluppiamo una percezione oggettiva del mezzo, accediamo anche ad una percezione oggettiva dei fenomeni percettivi e delle relazioni che li determinano⁷⁵.

Quando Youngblood afferma che «è proprio *attraverso l'empatia* che il contenuto del cinema sinestetico viene creato *congiuntamente* dal film e dallo spettatore»⁷⁶, vuol dire appunto che nonostante sullo schermo appaia la riproduzione della percezione immateriale del film-maker attraverso immagini concrete, il vero oggetto del cinema sinestetico è l'esperienza cosciente che lo spettatore *fa, accumula ed ha*⁷⁷ della propria percezione e dei suoi processi, senza

⁷³ «Il fenomeno naturale spiegato dal cinema sinestetico è la coscienza del film-maker. È come un documentario sulla percezione dell'artista. Poiché non si tratta di un realtà fisica, essa è necessariamente una realtà metafisica [...]. Nell'avvicinarsi a questa realtà intangibile, il linguaggio usato dall'artista, tuttavia, è la realtà e non la fiction [poiché nessun elemento viene modificato o inventato prima che avvenga la ripresa]. Indubbiamente, l'immagine viene elaborata attraverso un mezzo finché smette di essere oggettiva [per diventare extra-oggettiva], ma resta comunque un'immagine reale», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 78.

⁷⁴ «Chi si occupa di cinema commerciale [...] non ci offre niente di più di ciò che abbiamo già immaginato, niente di più di ciò che ci aspettiamo», *ibidem*, pp. 39-40.

⁷⁵ «Non è tanto quello che vediamo quanto il processo e l'effetto del vedere, e cioè il fenomeno dell'esperienza stessa», *ibidem*, p. 69.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 65, corsivo mio.

⁷⁷ I tre modi di esperienza sono già stati citati nel precedente capitolo. Qui si ricorda che *fare esperienza* di qualcosa è la condizione di un soggetto esposto al mondo; *accumulare esperienza*, la capacità di elaborare quanto incontrato nonché lo stesso incontro; *avere esperienza*, la capacità di

che ci sia alcun condizionamento o manipolazione del senso da parte dell'artista e dell'uso strumentale che fa dell'apparecchiatura cinematografica.

L'empatia, per Youngblood, è un atto di cognizione da parte dello spettatore e permette di tradurre le interazioni tra le immagini, che insieme compongono l'informazione formale (le loro qualità sensibili e materiali) e concettuale (l'atto percettivo dell'artista) in associazioni significative per lo spettatore. In particolare, si tratta di un'*empatia cinetica*, poiché le associazioni create dallo spettatore sono *evocate* dall'esperienza delle "forze ed energie" in movimento nelle immagini del film e che corrispondono alla percezione sensoriale⁷⁸. Nonostante il passaggio risulti un po' oscuro nell'esposizione offerta dallo studioso statunitense, è possibile avanzare l'ipotesi che nell'affermare che la cinestesia sia l'esperienza della percezione sensoriale, Youngblood intenda propriamente *l'esperienza della propria percezione sensoriale da parte dello spettatore*, attraverso la *mediazione* materiale e sensibile delle immagini che ci consegnano una percezione altra (quella dell'artista), tramite la loro forma – che corrisponde al contenuto stesso.

Un esempio chiarificatore è il cortometraggio *Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable* di Ronald Nameth (1966, 30 min., b/n e colore). Questo film non è semplicemente la registrazione di un evento, la presentazione a Chicago dello spettacolo *Exploding Plastic Inevitable* realizzato da Andy Warhol⁷⁹, ma comunica l'esperienza stessa di quell'evento. A livello tecnico, il film è molto particolare: fu girato a otto fotogrammi al secondo a causa dell'ambiente scuro e delle luci stroboscopiche utilizzate durante la performance ma poi, in fase di stampa, fu reso in 24 fotogrammi al secondo e i colori furono sovrainpressi sui negativi in bianco

dare senso, ovvero organizzare ad una situazione sulla base di quelle precedenti. V. *supra*, Cap 1, § 2.

⁷⁸ «L'aggettivo *cinetico* indica generalmente il movimento di elementi materiali e le forze e le energie associate a questo movimento. [...] Io definisco *estetico* semplicemente il modo in cui si fa esperienza di qualcosa. È *cinestetico*, di conseguenza, il modo di fare esperienza di qualcosa attraverso le forze e le energie associate al movimento. *La cinestesia è proprio l'esperienza della percezione sensoriale*», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 69.

⁷⁹ L'*Exploding Plastic Inevitable (EPI)* consisteva in una serie di eventi multimediali, tenutisi tra il 1966 e il 1967 in diverse città degli Stati Uniti, che comprendevano proiezioni delle opere video di Warhol, performance musicali dal vivo dei Velvet Underground accompagnati dalla cantante tedesca Nico e performance e danze di artisti che facevano parte della Factory di Warhol. Per una descrizione analitica e critica dell'*EPI*, v. JOSEPH B. W., ««My Mind Split Open»: Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable», 2002. In *Grey Room*, 8 (Summer), pp. 80-107, MIT Press: Cambridge MA. Il film è disponibile in versione ridotta all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=HsR4ghMfq0U> (ultima visita: 22/09/2016).

e nero, e viceversa. Il risultato è una sequenza di immagini che sembrano «perdere la loro coesione, come se venissero strappate via dalla forza pura dell'ambiente», a causa dell'effetto di rallentamento in contrasto con il frenetico sfondo musicale psichedelico e dall'effetto incolore e granuloso delle immagini, dato dalle sovraimpressione e dalla particolare tecnica di sviluppo. Ma proprio queste tecniche che danno risalto alla materialità del medium cinematografico, al contempo offrono un'esperienza sensoriale che si sovrappone a quella vissuta e presentata da Nameth attraverso il sapiente utilizzo delle tecnologie connesse al medium.

«Guardare il film è come danzare in una stanza illuminata da luci stroboscopiche: il tempo si ferma, i movimenti rallentano, il corpo appare come separato dalla mente. Lo schermo si diffonde sulle pareti, sui sedili. Esplosioni fiammanti si propagano lente ma allo stesso tempo violente.

[...] L'aspetto che colpisce di più dell'opera di Nameth è il l'impiego del fermo-immagine per creare un senso di atemporalità. Il fermo-immagine rappresenta letteralmente la morte dell'immagine stessa: *abbandoniamo immediatamente l'illusoria realtà cinematografica, e cioè l'immediatezza del movimento.* [...] Servendosi essenzialmente di strumenti grafici, Nameth va oltre il semplice esercizio grafico e *trasforma l'empatia cinetica in una nuova forma di poesia*⁸⁰.

In questa breve descrizione degli effetti prodotti dal film sulla percezione dello stesso Youngblood, si riesce a cogliere quali operazioni sottenda l'empatica cinetica. In primo luogo, si riscontrano alcuni degli effetti già descritti da Gallese & Guerra per la simulazione incarnata: l'atto di visione corrisponde all'azione osservata, guardare la danza in qualche modo equivale a danzare⁸¹.

A questo punto però qualcosa cambia: laddove il cinema classico attira il proprio pubblico all'interno della propria finzionale dimensione spazio-temporale, resa reale dal tacito accordo sull'illusione referenziale⁸², nel film sinestetico l'esplosiva materialità delle immagini fuoriesce dallo schermo, ponendosi in

⁸⁰ YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 76, corsivo mio.

⁸¹ «Abbiamo uno spettatore che prima di tutto risuona con una forma di movimento riprodotto» (GALLESE V., & GUERRA M., *Lo schermo...*, cit., p. 121-122), attraverso un'esperienza che si dà sempre su un livello multimodale, ovvero che coinvolge lo spettatore con il complesso di tutti i suoi sensi. Sulla multimodalità dell'esperienza dello spettatore, definito suggestivamente "cinesthetic subject", v. SOBCHACK V., *Carnal Thoughts: Embodiement and Moving Image Culture*, 2004. University of California Press: Berkeley e Los Angeles CA, pp. 67 e segg.

⁸² In questo senso, corroborando la posizione dei sostenitori dell'*apparatus theory*. V. *supra*, Cap. I, § 1.1.3 e § 2.1.1

continuità con la dimensione spazio-temporale vissuta dallo spettatore. Mentre il cinema commerciale crea uno spazio all'interno del film nel quale lo spettatore può agire limitante a quanto questa altra realtà suggerisce, il cinema sinestetico porta l'immagine (nel suo insieme di forma e contenuto) all'interno dello spazio psichico dello spettatore, che può prendere coscienza di ciò che vede nella completezza della sua percezione⁸³.

Affermando che l'empatia cinetica si tramuta in poesia, ovvero in facoltà creativa⁸⁴, Youngblood non solo si riferisce alla capacità dell'artista di entrare in una relazione sensibile con l'ambiente e che, attraverso una riflessione sulla propria percezione, gli permette di creare, di dare forma a un medium che esprima a livello sensibile e concettuale questa esperienza, una sorta di proseguimento mediale di quest'ultima. La facoltà poetica muove anche dalla relazione empatica – e quindi dai meccanismi della simulazione incarnata – che lo spettatore instaura con questo medium e con le informazioni percettive che lo attraversano. Ma il medium, spogliatosi della sua mera veste di apparecchio e divenuto un fenomeno della realtà per effetto della sua continuità spazio-temporale con il mondo, libera a sua volta lo spettatore che può sviluppare una percezione che lo consideri come oggetto che popola il suo spazio.

Il cinema sinestetico elimina ogni influenza che il mezzo ha sullo spettatore⁸⁵, perché libera contemporaneamente da ogni funzione strumentale il mezzo stesso. L'informazione percettiva trasmessa dal medium si fa oggetto concreto – sebbene immateriale – *del e nel* mondo e, pertanto, permette che si acceda ai suoi contenuti extra-oggettivi, agli aspetti che permettono di instaurare una *relazione estetica*, in grado di produrre nuove strategie cognitive per rimodulare le modalità di conoscere ed agire nel mondo. È questo il motivo per cui, in primo luogo, l'apparecchiatura cinematografica smette di essere un apparato⁸⁶, per

⁸³ «Nella narrazione espositiva [del cinema commerciale], le storie vengono *raccontate*, mentre nella sinestesia evocativa le esperienze vengono create. La figura di Stan Brakhage in *Dog Star Man*, in realtà, si muove in un ambiente psichico creato dallo spettatore», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 65.

⁸⁴ Youngblood richiama esplicitamente l'etimologia del termine "poesia", il quale «deriva dalla radice greca *poiein* che significa "fare" o "lavorare" e, aggiungerei per completezza, "creare" (*ibidem*, p. 39).

⁸⁵ *Ibidem*, p. 63.

⁸⁶ Il concetto di apparato fu sviluppato negli anni Settanta da Jean-Louis Baudry. Le apparecchiature per la produzione e la fruizione cinematografica formerebbero un meccanismo che

diventare invece medium, cioè la configurazione materiale di un apparecchiatura che attiva determinate modalità di relazione sensibile. In secondo luogo, questa relazione sensibile, piuttosto che tradursi nella relazione simbolica e rappresentazionale del cinema commerciale, è direttamente connessa a quella esperienziale e alla sua concettualizzazione (o “articolata”, come afferma Youngblood), attraverso una forma espressiva non verbale ma di cui siamo pienamente consci⁸⁷. Da elemento funzionale allo svolgimento del film, lo spettatore diviene così partecipe della creazione dell’opera stessa, consapevole delle “forze ed energie” ovvero delle modalità con cui la percezione opera nell’ambiente, essendo l’oggetto dell’opera proprio la percezione.

3.2 Ambiente percettivo, spettatore e medium. Relazione e attenzione estetica

Nel più ampio quadro dell’archeologia dei media, l’Expanded Cinema assume un ruolo fondamentale. Infatti, come anticipato introducendo questo capitolo, rompe con le logiche tradizionali di un cinema impegnato, attraverso i suoi strumenti e le sue tecniche, nel garantire continuità ad un modello di percezione incardinato sui processi di illusione referenziale. Le sue opere non lasciano che l’apparecchiatura scompaia grazie all’uso sapiente delle tecniche cinematografiche⁸⁸, ma anzi permettono che quest’ultima si manifesti

produce una serie di “effetti ideologici” sul pubblico. Il primo è l’occultamento del lavoro della macchina da presa e del proiettore, che garantisce che la rappresentazione filmica sia percepita come realtà mondana. Il secondo effetto è l’identificazione dello sguardo dello spettatore con l’obiettivo della cinepresa, che dà l’illusione della centralità dello spettatore nel processo di visione (come accade nella camera oscura, v. *supra* Cap. I). Il terzo effetto è l’idea che la coscienza dell’esperienza sia immediata, quando invece passa attraverso le tecniche con le quali gli elementi dell’apparato vengono utilizzate. Sulla teoria del dispositivo come apparato, cfr. BAUDRY J.-L., “Cinéma: effets idéologiques par l’appareil de base”, in *Cinéthique*, 7-8, 1970, pp. 56-72; ID., “Le Dispositif”, in *Communications*, 23, 1975, pp. 56-72; ID., “The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema”, 1975, in ROSEN P. (a cura di), *Narrative, Apparatus, Ideology*, pp. 299-318, Columbia University Press, New York 1986.

⁸⁷ Il riferimento al “consocio inarticolato” di Ludwig Wittgenstein è esplicitato dallo stesso YOUNGBLOOD G., *op cit.*, p. 49.

⁸⁸ «Nello studio cinematografico l’apparecchiatura è penetrata così profondamente dentro la realtà che l’aspetto puro di quest’ultima, l’aspetto libero dal corpo estraneo dell’apparecchiatura è il risultato di uno speciale procedimento, cioè della ripresa mediante la macchina disposta in un certo modo e del montaggio di questa ripresa insieme con altre riprese dello stesso genere. Quell’aspetto della realtà che rimane sottratto all’apparecchio [*Der apparatfreie Aspekt der Realität*] è diventato così il suo aspetto più artificioso e la vista sulla realtà immediata è diventata il fiore azzurro nel paese della tecnica», BENJAMIN W., “L’opera d’arte...”, *cit.*, p. 39.

concretamente diventando essa stessa elemento di una realtà coscientemente percepibile ed esperibile. Il cinema si dà con la sua materialità, diventando un elemento costitutivo dell'ambiente, o *habitat* condiviso con lo spettatore. Ciò vuol dire che lo spettatore può esplorare *concretamente* il Medium della percezione (che a scanso di equivoci d'ora in avanti chiamerò ambiente percettivo) che emerge dall'incontro con il medium cinematografico, da una parte, prendendo coscienza degli effetti che quest'ultimo ha sull'ambiente percettivo che si è venuto a costituire⁸⁹ e, dall'altra, scoprendone le potenzialità nell'organizzazione (articolazione) del senso.

Volendo riassumere le dinamiche che insistono nella relazione estetica tra spettatore, medium e ambiente percettivo, si può dire allora che la visione delle immagini di un film sinestetico provoca l'evocazione di determinate sensazioni e cognizioni nello spettatore, attraverso l'empatia cinetica che attiva i meccanismi di simulazione incarnata, e permette di formulare aspettative sulla base di associazioni personali connesse alla dimensione affettiva ed emozionale dello spettatore stesso. A causa della peculiarità del soggetto del film e della sua resa attraverso tecniche che mettono in risalto le qualità fisiche, materiali, sensibili dell'apparecchiatura, l'opera si situa nello spazio abitato dallo spettatore, che può guardare a questa come ad un qualsiasi concreto oggetto del mondo. Lo spettatore può così instaurare una vera e propria relazione estetica, non condizionata dal mezzo, ma che anzi gli permette di indagare il mezzo stesso e le sua capacità mediali sotto aspetti che evadono le comuni dinamiche che il medium propone.

Lo sguardo, insieme a tutti gli altri sensi attivati dalla partecipazione *all'opera* e *con l'opera*, è quindi articolato da una modalità di visione *sensibilmente* e *cognitivamente* diversa da quella che Benjamin aveva teorizzato nella prima metà del '900. Come sappiamo, uno dei passaggi cruciali nell'*Opera* del filosofo tedesco è il riferimento alla "distrazione" (*Zerstreuung*)⁹⁰, in quanto è decisiva nel restituire importanza alla fruizione estetica degli artefatti non artistici o di uso comune. Al contempo, però, è innegabile che la distrazione privi l'esperienza cinematografica

⁸⁹ Cfr. SOMAINI A., "«L'oggetto attualmente...», cit., p. 139.

⁹⁰ Un riferimento che è *in primis* all'architettura, come già almeno in Simmel e Kracauer, definita «il prototipo di un'opera d'arte la cui ricezione avviene nella distrazione e in forma collettiva» (BENJAMIN W., "L'opera d'arte...", cit., p. 46).

del fenomeno dell'attenzione (*Aufmerksamkeit*). Infatti, per Benjamin l'esperienza cinematografica è data da una fruizione che ricalca gli sguardi occasionali dell'abitudine (*Gewohnheit*) e dell'uso (*Gebrauch*), o della diversione dadaista (*Ablenkung*), mentre l'atteggiamento riflessivo appartiene più all'esperienza della contemplazione di artefatti – notoriamente pittorici e poetici, di fronte ai quali lo spettatore si raccoglie e in cui sprofonda rapito. La modalità di visione connessa all'attenzione “distratta” è rintracciabile nell'esperienza del cinema commerciale, il cui scopo è quello di creare un meccanismo in grado di abituare l'organismo dello spettatore a rispondere passivamente agli choc percettivi causati dalle tecniche cinematografiche⁹¹.

Ma il film del cinema sinestetico permette che la relazione sensoriale sia connessa ad un atteggiamento riflessivo e contemplativo perché, in quanto oggetto che instaura una relazione estetica col proprio spettatore, richiede un impiego diverso della facoltà dell'attenzione. Si tratta di un' *attenzione estetica*, cioè volta a cogliere i tratti aspettuativi dell'oggetto, ovvero quelli che animano e orientano lo spettatore verso il problema dell'apprezzamento estetico dell'opera stessa⁹². Come nota Gérard Genette nel volume dedicato alla “relazione estetica” del suo *L'opera dell'arte*, l'attenzione rivolta agli aspetti dell'oggetto è “disinteressata” ma non nel senso di “distratta” («che non *determina* alcun interesse»), bensì «che non è *determinata*»,⁹³ cioè che si apre ad una focalizzazione che va oltre le intenzioni che l'opera potrebbe comportare⁹⁴. Alcuni recenti lavori sul ruolo della percezione e

⁹¹ Come aveva mostrato anche Münsterberg, v. *supra*, § 2.

⁹² Cfr. GENETTE, G., *L'opera dell'arte. La relazione estetica*, 1997. Trad. it. BOLLINO F. (a cura di) CLUEB: Bologna 1998, pp. 19-20.

⁹³ In questo caso Genette riformula il concetto kantiano di *Baschaffenheit* (conformazione), v. *ibidem*, pp. 24-25. Per il filosofo tedesco, il giudizio di gusto è contemplativo perché, «indifferente riguardo all'esistenza dell'oggetto, si limita a porre in rapporto la conformazione di questo oggetto con il sentimento di piacere e dispiacere», cfr. KANT I., *Critica del giudizio*, 1790. Trad. it. GARGIULO A., & VERRA V., (a cura di), Laterza: Bari 2005, § 5, p. 137.

⁹⁴ Il termine “intenzione” «designa insomma ogni “intento” di un oggetto (e non soltanto di uno scopo), [e comprende] al contempo quei due fatti distinti che sono l'attività intenzionale (in senso ampio) di un produttore [di opere d'arte] e quella (intenzionale in senso ampio) di un ricevente – che quest'ultima risponda o meno all'intenzione di un produttore: in questo senso ogni attività percettiva, o cognitiva, è intenzionale. È per distinguerle, e per sottolineare la mancanza, nell'ultima, di ogni “intenzione” (in senso forte) diretta verso uno scopo da raggiungere, che propongo l'impiego della parola *attenzione* per designarla. [...] Gli “oggetti estetici” sono in primo luogo oggetti attenzionali, ossia oggetto di attenzione» (GENETTE, G., *L'opera dell'arte. La relazione...*, cit., p. 21-22)

dell'attenzione nella relazione estetica⁹⁵ hanno cercato di specificare meglio la natura degli aspetti dell'oggetto, partendo dai seminali lavori della fenomenologia husserliana arricchiti dai contributi di Merleau-Ponty sul fondamentale ruolo del corpo nell'organizzazione del senso dell'esperienza del mondo. Il risultato di queste riflessioni, che si incrociano con la ricerca sperimentale della psicologia cognitiva e delle neuroscienze, ha portato in primo luogo a notare che l'attenzione emerge in rapporto alle attività senso-motorie e ai loro schemi di attuazione al fine di rispondere alle sfide che l'ambiente pone ad un soggetto⁹⁶.

Secondo questa prospettiva, i processi attentivi sarebbero innescati dall'impatto sensoriale-percettivo con la globalità aspettuale di un oggetto in grado di destare un interesse fondato sul coinvolgimento affettivo ed emotivo del soggetto, attivandone la coscienza attraverso la produzione di una prima impressione sui sensi attribuibili all'oggetto⁹⁷. Quest'ultimo innesca l'attenzione, in *sinergia*⁹⁸ con le determinazioni ambientali da cui emerge e in cui spesso sono addensati alcuni aspetti dello stesso contesto spaziale⁹⁹, ed è proprio questa azione

⁹⁵ Cfr. DESIDERI F., *op. cit.*; DEPRAZ N., "Introduction", 2009a. In HUSSERL E., *Phénoménologie de l'attention. HUA XXXVIII: Perception et attention. Textes issus du fonds posthume, 1893-1912*, Vrin: Paris; ID., *Plus sur Husserl. Une phénoménologie expérientielle*, 2009b, Atlande: Neuilly.

⁹⁶ «L'emergenza dell'attenzione, la ragione stessa della sua funzione, va cercata piuttosto in rapporto al funzionamento dei sistemi percettivi come *modalità operativa di esplorazione dell'ambiente*. L'attenzione deve essere radicata in attività senso-motorie e nei relativi schemi che si possono formare [...] in virtù della ricorsività di risposte a sfide ambientali e regolarità di paesaggio; questo però non vuol dire far coincidere l'attenzione con il normale funzionamento dei sistemi percettivi» (DESIDERI F., *op. cit.*, p. 38).

⁹⁷ «Noi popoliamo di impressioni uno spazio» (WITTGENSTEIN L., *Osservazioni sulla filosofia della psicologia*, 1980, trad. it. DE MONTICELLI R. (a cura di), Adelphi: Milano 1990, in particolare Libro I, § 720).

⁹⁸ Il termine "sinergia", impiegato da Desideri (DESIDERI F., *op. cit.*, p. 41) per spiegare la relazione tra gli oggetti che attraggono l'attenzione di un soggetto e l'ambiente in cui si presentano, viene utilizzato da Youngblood per spiegare uno dei caratteri fondamentali del cinema sinestetico. Ripercorrendo il pensiero di Richard Buckminster Fuller – ispiratore e promotore delle teorie sulla espansione della coscienza negli anni Sessanta e Settanta -, Youngblood definisce «la sinergia [come] il comportamento di un sistema che non può essere previsto osservando il comportamento delle sue parti o di un sottoinsieme di parti», e aggiunge che ciò è possibile «poiché non c'è una interdipendenza a priori tra il concetto e la forma grafica [tra il significato e il suo aspetto] delle singole parti» (YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 79). Cfr. FULLER R. B. & APPLEWHITE E. J., *Synergetics: Explorations in the Geometry Of Thinking*, 1975. Macmillan Macmillan Publishing, New York NY. Il testo è disponibile on-line, all'indirizzo <http://www.rwgrayprojects.com/synergetics/synergetics.html> (ultima visita: 25/09/2016).

⁹⁹ Cfr. DESIDERI F., *op. cit.*, p. 41. Sul modello *object-driven* dell'attenzione, secondo cui quest'ultima «è una funzione orientata all'oggetto [e quindi] opera su oggetti e non su caratteristiche», cfr. HARDCASTLE V., "Attention versus consciousness: a distinction with a difference", 1997, in *Cognitive Studies*, 4 (3), pp. 56-66; qui pp. 62-63. Studi più recenti hanno messo in connessione l'attenzione spaziale con quella orientata verso l'oggetto, v. SOTO D., &

sinergica di oggetto e ambiente a favorire un'organizzazione del senso dell'esperienza che possa andare oltre le aspettative attese da chi percepisce¹⁰⁰. In accordo con Desideri¹⁰¹, l'ambiente sarebbe così popolato e determinato da quegli aspetti degli oggetti (*attrattori oggettuali*) che si offrono ad un processo attenzionale connotato affettivamente che tende a selezionare, all'interno dello spazio, quegli stimoli sensoriali che si prestano a funzionare come indici di senso a causa della loro elevata densità percettiva (sensoriale e cognitiva)¹⁰².

Pertanto, si può supporre che la visione del cinema sinestetico ci offre una serie di oggetti, l'insieme delle immagini che popolano il film, che a causa dell'alta densità di informazioni sensoriali e concettuali attiva un processo attenzionale che, da una parte, crea aspettative sul senso delle immagini stesse, sulla base del contesto ambientale (sia fisico che filmico) e, dall'altra, si appella alla memoria sensorimotoria ed esperienziale dello spettatore. In tal modo si favorisce la costituzione di associazioni tra le informazioni sensoriali e concettuali del film e il portato affettivo e percettivo dello spettatore, che produce un'organizzazione di senso della

BLANCO M. J., "Spatial attention and object-based attention: a comparison within a single task", 2004, in *Vision Research*, 44, pp. 69-81; MOZER M. C., & VECERA S. P., "Space- and Object-Based Attention", in ITTI L., REES G., TSOTSOS J. K. (a cura di), *Neurobiology of Attention*, 2004, Elsevier, San Diego CA.

¹⁰⁰ «Quanto viene attenzionalmente atteso può rivelarsi come quella sorpresa che supera, nell'attesa stessa, ogni possibile anticipazione. Ciò ha delle conseguenze significative sul senso dell'antecedenza che esperisce la coscienza del tempo in virtù della dinamica affettivamente protenzionale che la caratterizza: a essere anticipata esteticamente è infatti, una dimensione della propria identità imprevista e costitutivamente imprevedibile», DESIDERI F., *op. cit.*, p. 44.

¹⁰¹ Che a sua volta riprende gli studi della l'analisi della filosofa Natalie Depraz sull'attenzione nelle complesse, talvolta ondegianti riflessioni di Husserl. Per il fenomenologo tedesco, il fenomeno dell'attenzione è un movimento psichico e corporeo di carattere preconcio che si situa al limite dell'intenzionalità e che è connesso al coinvolgimento affettivo dell'Io, v. HUSSERL E., *Lezioni sulla sintesi passiva*, 1920-1926, trad. it. COSTA V. (a cura di), Guerini e Associati: Milano 1993, p. 225. Per una lettura critica sulle complesse, talvolta ondegianti riflessioni di Husserl in merito all'attenzione, v. DEPRAZ N., "Where is the phenomenology of attention that Husserl intended to perform? A transcendental pragmatic-oriented description of attention", 2004. In *Continental Philosophy Review*, 36, pp. 5-20.

¹⁰² In realtà Desideri (*op. cit.*, p. 45-46) afferma che questi particolari stimoli sensoriali "funzionano come grappoli percettuali qualitativamente densi, [...] dove la rilevanza cognitiva o meglio *precognitiva* è marcata da una carica affettiva". Preferisco mantenere il termine "cognitivo", inteso in senso ampio come la presa di coscienza di un'esperienza e la sua organizzazione sensata anche se non esprimibile in termini linguistici verbali. In questo senso il riferimento è alla connessione tra il "vedere aspetti" e interpretare descritta da Wittgenstein: nonostante sappiamo che il pensiero può evocare un nuovo aspetto, sappiamo che il "vedere aspetti" (di un'immagine, di un volto, di un oggetto) di volta in volta diversi sia un fenomeno che viene prima dell'interpretazione, Pertanto, il filosofo tedesco conclude «che si possa evocare un aspetto attraverso dei pensieri, è estremamente importante, benché non risolva il problema principale. *È come se l'aspetto fosse l'eco inarticolata di un pensiero*» (WITTGENSTEIN L., *Osservazioni...*, cit., Libro I, § 1036). Da qui anche l'idea di "conscio inarticolato" di Wittgenstein, ripresa in YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 49.

esperienza talvolta imprevedibile¹⁰³, ovvero in grado di espandere la coscienza oltre i limiti degli schemi cognitivi (di attribuzione di significato) precostituiti¹⁰⁴.

L'emergere dell'ambiente percettivo è la condizione di possibilità e al contempo la conseguenza di questa relazione estetica che vede coinvolti, per un verso, il film con le sue immagini evocative e la sua materialità esposta e, per l'altro, il corpo e i sensi dello spettatore connessi sia alla dimensione affettiva che al suo portato esperienziale. Ne è la condizione di possibilità, perché non potrebbe esserci alcuna relazione empatica senza che ci sia uno spazio nel quale la materialità del film incontra la sensibilità dello spettatore, ovvero un ambiente di percezione condiviso e di condivisione in cui sussista la continuità spazio-temporale dell'esperienza prodotta dal film e quella vissuta dallo spettatore. Ma ne è anche conseguenza poiché quello stesso ambiente percettivo subisce una riorganizzazione e attribuzione di senso, a causa dello scambio di informazioni tra il medium cinematografico e lo spettatore, e che permette a quest'ultimo non solo di indagare le relazioni che si instaurano all'interno di questo ambiente, ma anche di essere cosciente del modo in cui, sia il medium che egli stesso, possono modificarlo sulla base dei nuovi sensi colti nell'esperienza del cinema sinestetico.

L'ambiente percettivo non ha solo una inclinazione estetica, in quanto ad essa si aggiunge un'ulteriore dimensione operante sullo stesso livello. Si tratta della dimensione tecnica, legata alla materialità del medium e ai processi che concretamente la coinvolgono nella relazione con lo spettatore e l'ambiente. La centralità della tecnica si rivela in maniera ancora più evidente in quelle opere di Expanded Cinema che sfruttano apparecchiature del tutto nuove rispetto a quelle impiegate nel cinema commerciale. Attraverso questi mezzi tecnici, l'immagine del cinema si offre come un mondo da esplorare e con il quale entrare in contatto, mettendone alla prova le potenzialità sensibili ed affettive.

¹⁰³ Infatti, come nota Desideri, è possibile rilevare affinità tra aspetti diversi degli oggetti di un ambiente e che si presentano come «analogie [...] anche quando i marcatori di contatto (i punti di salienza comuni) sono variabili e, spesso, tutt'altro che evidenti», DESIDERI F., *op. cit.*, pp. 46-47.

¹⁰⁴ I riferimenti qui segnalati in ambito estetico, in particolare quelli in Desideri 2011, rientrano in un quadro molto più vasto che comprende anche una riformulazione del *libero schematismo* kantiano (KANT I., *Critica del giudizio*, 1790. *Cit.*, §§ 40, 50, 154). Sul tema, si veda il fondamentale contributo in GARRONI E., *Immagine Linguaggio Figura*, 2005. Laterza: Roma-Bari.

4. Il ruolo della tecnica nell'esperienza estetica

L'interesse che gli artisti dell'Expanded Cinema hanno manifestato nei confronti delle nuove tecnologie nascenti a partire dagli anni Sessanta (i computer, la televisione, i macchinari per la produzione di immagini utilizzati in ambito scientifico ed industriale), non ha un mero scopo strumentale o utilitaristico.

L'idea che sosteneva questa esplorazione delle nuove apparecchiature tecnologiche era mossa dalla crescente consapevolezza che tali prodotti del progresso tecnologico sarebbero entrati nelle pratiche quotidiane della vita dei propri spettatori e che, come era già accaduto con il cinema classico¹⁰⁵, avrebbero prodotto delle modificazioni nel modo di percepire e relazionarsi al mondo, come per esempio già stava accadendo attraverso il mezzo televisivo¹⁰⁶.

L'obiettivo dell'artista è quello di conoscere le potenzialità inesprese di queste tecnologie, di coglierne gli utilizzi alternativi in grado di far vivere allo spettatore un'esperienza che gli permetta di essere completamente cosciente del potente ruolo che i media hanno nel determinare l'ambiente percettivo comune. Solo in questo modo, lo spettatore può diventare consapevole anche delle proprie possibilità di intervento sull'ambiente e della sua organizzazione di senso¹⁰⁷. Questa «applicazione estetica della tecnologia» trova il suo miglior esempio in quelle opere di Expanded Cinema che abbandonano le tecniche cinematografiche convenzionali, per abbracciare invece l'utilizzo delle nuove apparecchiature messe a disposizione dal fervente progresso tecnologico.

John Whitney fu tra i primi ad utilizzare i computer analogici e digitali per la produzione di animazioni e film. Le sue prime opere furono create utilizzando un computer analogico collegato ad un particolare macchinario che utilizzava i

¹⁰⁵ «La natura singolare della rivoluzione tecnologica fa sì che, con ogni nuovo passo avanti, vengano scoperti tantissimi nuovi territori da farci sembrare di essere tornati indietro. [...] Come è accaduto già con altre discipline senza un principio regolatore più alto, l'essere umano ha usato finora il computer come se fosse una versione modificata dei mezzi più antichi e tradizionali», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 147.

¹⁰⁶ «Tecnologie come la televisione trasformano l'individuo in partecipante ad osservatore del dramma umano e, di conseguenza, noi viviamo di fatto "fuori" dal tempo. Esterniamo e rendiamo oggetto ciò che prima era parte integrante a livello soggettivo della nostra immagine di noi stessi. Il risultato è un inevitabile senso di malinconia e nostalgia, non per il passato, ma per nostra incapacità di diventare una sola cosa con il presente. Siamo tutti degli osservatori esterni», *ibidem*, p. 108.

¹⁰⁷ «L'applicazione estetica della tecnologia è l'unico modo strumento per raggiungere una nuova coscienza adatta al nuovo ambiente in cui ci troviamo. [...] Potremmo imparare a capire, forse, la bellezza di una macchina che produce le visioni del cinema espanso», *ibidem*, p. 147.

dispositivi di puntamento di alcune armi impiegate durante la Seconda Guerra mondiale¹⁰⁸. Senza entrare nello specifico funzionamento di questa complicata e ingegnosa apparecchiatura, si può dire che l'obiettivo collegato al computer elaborava le forme e i movimenti di alcuni disegni creati precedentemente dall'artista e quindi posti su apposite tavole che ruotavano intorno ad alcuni dei loro assi. Contemporaneamente, queste tavole si muovevano orizzontalmente attraverso il campo della cinepresa, che a sua volta poteva girare su se stessa o effettuare degli zoom in avanti o indietro.

Il risultato dell'applicazione di queste tecnologie erano opere che mostravano sullo schermo di proiezione, che era il classico schermo cinematografico, figure geometriche che si scomponevano e ricomponivano attraverso movimenti nei quali lo spettatore poteva rintracciare una struttura e una sintassi¹⁰⁹. In alcuni casi i Whitney sperimentarono anche l'uso dei computer digitali, producendo film sostanzialmente molto simili a quelli prodotti con la strumentazione analogica, con l'unica differenza che l'input, invece di essere un disegno, era una formula matematica che codificava una linea o un forma geometrica semplice, la quale veniva poi processata dai programmi caricati sul computer al fine di modificarla.

Anche John Stehura usava computer digitali, ma il linguaggio di programmazione utilizzato e da lui stesso progettato era più complesso, in quanto prevedeva tecniche semicasuali di generazione di immagine. Nel suo unico film, *Cybernetik 5.3* (1965-69, 16mm., colore, 8 min.), mostra le evoluzioni e le trasformazioni di forme geometriche e linee, accompagnate dagli agghiaccianti e ultraterreni suoni elettronici di *Quatermass*, la suite realizzata dall'allora sconosciuto compositore di musica elettronica Tod Dockstader.

A differenza dei film dei Whitney, in cui le trasformazioni delle serie di immagini risultava tanto regolare da apparire quasi come una grammatica, le forme mostrate esplodono improvvisamente o si comportano in maniera imprevedibile.

¹⁰⁸ *Ibidem*, pp. 162-164.

¹⁰⁹ Per quanto leggermente diverse, le opere di suo fratello e dei suoi figli utilizzavano le stesse tecniche di produzione. Per una visione delle opere rimando a *Catalog* (1961, Jo. Whitney), <https://www.youtube.com/watch?v=TbV7loKp69s>; *Lapis* (1963-66, Ja. Whitney), <https://www.youtube.com/watch?v=kzniaKxMr2g>; *Permutations* (1966, . Jo. Whitney), <https://www.youtube.com/watch?v=BzB31mD4NmA>.

Ciò è possibile perché Stehura, nello scrivere il programma, aveva stabilito che in prossimità di determinati punti matematici, l'immagine avrebbe subito delle variazioni di luminosità o di forma, fino ad allargarsi a dismisura o a ridursi all'infinito, oppure esplodendo in migliaia di punti. Il senso di casualità è dovuto alla estrema complessità delle trasformazioni geometriche ordinate dal linguaggio, portando lo stesso artista ad ammettere che «a un certo punto, ho cercato di rintracciare il modo in cui il computer aveva creato certe forme, ma si è rivelato troppo complesso e senza scopo»¹¹⁰.

Così come il computer che eseguiva il programma elaborato da Stehura creava o scomponiva le forme in maniera indipendente dalla volontà dell'artista, anche in fase di stampa ed editing un altro computer specificava indirettamente il colore da attribuire alle figure sulla base delle forme o delle loro posizioni. Ma, come osserva attentamente Youngblood, sia l'utilizzo pionieristico e sperimentale del computer da parte dei Whitney che quello più complesso e maturo di Stehura, portarono infine a sviluppare film attraverso le tecniche tradizionali di elaborazione cinematografica, in quanto era sempre necessario un input figurativo che venisse poi scansionato o tradotto in linguaggio matematico dal computer, attraverso diversi sistemi di acquisizione delle immagini. Proprio per questo motivo, lo spettatore non può apprezzare il ruolo del computer, che anzi questi artisti cercano addirittura di celare¹¹¹.

Di tutt'altro segno è invece il film *City-Scape* (1968, 16 mm., colore, 10 min.) di Peter Kamnitzer, la registrazione in tempo reale su pellicola cinematografica dell'esplorazione di un ambiente cittadino creato digitalmente. Anche se oggi muoversi in spazi digitali è un'attività molto comune¹¹², allora fu necessario affidarsi alla migliore tecnologia disponibile¹¹³ per creare un ambiente

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 193.

¹¹¹ «Un computer film non è totalmente “computerizzato” finché non è libero dalle tecniche cinematografiche convenzionali», *ibidem*, p. 200.

¹¹² Oltre all'utilizzo di applicazioni web come Google Maps che permettono di esplorare le città di tutto il mondo, penso ai numerosi videogiochi che permettono un movimento all'interno dello spazio pressoché illimitato, come i più recenti titoli della serie *Grand Theft Auto*.

¹¹³ Fu utilizzato un computer da due milioni di dollari, il NASA II, equipaggiato con un sistema di simulazione visiva realizzato dalla General Electric per la NASA, che per un decennio fu usato per simulare le condizioni di atterraggio lunare.

digitale che potesse permettere di sperimentare possibili situazioni in uno spazio cittadino.

Per Youngblood, *City-Scape* è «"arte" al massimo livello [poiché è], letteralmente la creazione di un nuovo mondo che guadagna terreno sulla realtà in modo impercettibile, *ma non così impercettibile come prima*». Quello che intende dire lo studioso statunitense è che lo spettatore che assisteva a *City-Scape*, non si limitava a guardare un film ma aveva la sensazione di essere letteralmente immerso nella città, tanto da creare una propria mappa mentale delle strutture che la componevano. Ma il fascino maggiore offerto da *City-Scape* era dato dalla possibilità che l'esperienza di navigazione in un ambiente creato digitalmente potesse essere alla portata di tutti. Nel commentare il procedimento che gli permetteva di muoversi nella città digitale¹¹⁴, Kramnitzer afferma che «il senso di potere nel manovrare tutto» si traduce in un'effettiva partecipazione all'azione. La realtà creata dal medium era quindi percettibile perché se ne poteva avere il controllo completo, muovendosi in ogni direzione spaziale o all'interno degli edifici stessi. L'artista (o lo spettatore) ha piena e diretta facoltà di movimento all'interno dell'ambiente, come se stesse agendo con il proprio corpo, in uno spazio in cui è perfettamente situato, e allo stesso tempo è totalmente cosciente del suo rapporto con gli strumenti che permettono il movimento: un relazione tattile e visiva con la macchina, che si traduce in una relazione senso-motoria di empatia cinetica con il medium e l'ambiente percettivo digitalizzato.

In questo senso si può parlare di una vera e propria collaborazione tra uomo e macchina volta a definire e organizzare un ambiente comune. Il medium offre un ambiente che lo spettatore può esplorare liberamente e su cui può agire concretamente. A questo punto il medium ri-dispone l'ambiente modificato, in un processo che è potenzialmente infinito. Ma l'elemento più importante è che quell'ambiente esiste concretamente solo in funzione della coinvolgimento simultaneo della percezione dello spettatore e dalla possibilità di agire offerta dall'apparecchiatura, di fatto instaurando una relazione di empatia cinetica che tiene

¹¹⁴ L'artista era seduto davanti ad uno schermo da 21 pollici e poteva azionare tre semplici meccanismi di controllo che permettevano di: far muovere il veicolo in avanti e fermarlo; controllare la direzione dei movimenti, controllare la direzione visiva indipendentemente dal senso di marcia.

insieme in modo inseparabile la dimensione percettiva dello spettatore con la dimensione tecnica, ovvero il funzionamento del medium.

Questa dinamica, in cui l'empatia cinetica e la percezione dell'essere umano si intrecciano con la tecnica messa a disposizione da un oggetto, è stata indagata dal filosofo francese Gilbert Simondon¹¹⁵ nella sua vasta ricerca che partiva dalla riformulazione del concetto di individuo e dei processi volti alla sua formazione. Per comprendere meglio il tipo di relazione che Simondon immagina intercorresse in una esperienza estetica che coinvolge un essere umano e un oggetto, è proprio necessario riassumere brevemente il suo pensiero sui processi di individuazione.

Contrariamente alla riflessione filosofica tradizionale, Simondon sosteneva che l'individuo¹¹⁶ non è effetto di una individuazione che si dà una volta per tutte ma deve essere considerato sempre *in divenire*, in un processo che lo espone a continue individuazioni e ristrutturazioni. In questo processo, che restituisce un individuo sempre parziale e mai definitivo, è centrale il concetto di "preindividuale", una vera e propria fase della costituzione in cui sono presenti in potenza tutte le possibilità di individuazione e che precede una seconda fase, nella quale l'individuo si oppone all'ambiente e completa temporaneamente il processo di formazione. In questa seconda fase, nella quale persistono comunque tutti quegli elementi che esprimono la potenzialità del preindividuale, emerge non un individuo isolato ma un vero e proprio *sistema individuo-ambiente*, un *milieu associato*¹¹⁷. In questo sistema è di fondamentale importanza, per l'esistenza e la determinazione dell'individuo, che quest'ultimo sia in relazione con gli altri individui e con il *milieu*

¹¹⁵ «È uno spettro continuo quello che lega l'estetica alla tecnica», cfr. SIMONDON G., *Sulla tecno-estetica*, 1992. Trad. it. BINDA E. (a cura di), Mimesis: Milano – Udine 2014, p. 36. Il testo del breve *pamphlet* è in realtà una lettera che Simondon indirizzò a Jacques Derrida il 3 luglio 1982.

¹¹⁶ Per Simondon un individuo coincideva sia con l'insieme degli organi che costituiscono e fanno funzionare un organismo vivente, sia con gli elementi funzionali di una macchina. Cfr. SIMONDON G., *Du mode d'existence des objets techniques*, 1958, Aubier: Paris., p. 61 e segg..

¹¹⁷ Simondon riprende il concetto di *milieu*, a partire dalla concezione lamarckiana che considera il *milieu* come l'insieme delle condizioni di possibilità per l'innovazione di un organismo. Al contempo, però, il *milieu* è anche la garanzia di stabilità di un sistema. Ma oltre a definire delle condizioni ambientali di trasformazione o omeostasi, il *milieu* è rappresentato dalle relazioni che attivano questi processi. In questo senso, per Simondon, si può dire che il termine *milieu* corrisponde sia ad un ambiente fisico che al medium che mette in relazione i diversi individui che lo popolano. *Ibidem*, pp. 56 e segg.. Per un esame più completo sull'influenza delle teorie di Lamarck e Bernard nella maturazione dell'accezione simondiana del concetto di *milieu*, cfr. MITCHELL R., "Simondon, Bioart and the Milieu of Biotechnology", in *INFLExions*, 5 (March 2012, special issue: "Simondon: Milieu, Techniques, Aesthetics"), pp. 68-110.

stesso. A garantire che lo stato individuante perduri a livello collettivo, c'è il processo di "transindividuazione", luogo in cui il preindividuale di ognuno di noi entra in risonanza con gli altri individui e il mondo: questo processo di transindividuazione si manifesta «attraverso la mediazione dell'oggetto tecnico [che] crea una relazione interumana»¹¹⁸.

È in questo passaggio che si coglie la centralità dell'intuizione di Simondon; l'oggetto tecnico, la macchina non è strumento per fini utilitaristici, ma medium del processo che coniuga individuo, ambiente naturale e ambiente artificiale. Definiti *couplage*, questi processi di codeterminazione comportano in primo luogo la possibilità da parte dell'uomo di pensare alla macchina come tecnicità, ovvero come possibilità di relazione con altri *individui tecnici*, i quali hanno la possibilità di dispiegare nuove e creative potenzialità del loro modo di funzionamento¹¹⁹.

Il secondo fondamentale punto è che questa innovativa relazione tra umano e macchina si instaura nell'emergere di un terreno comune che è quello del *milieu associato*, il luogo in cui i diversi livelli di realtà concretizzati negli individui tecnici entrano in comunicazione¹²⁰. L'ambiente associato è quindi il risultato dell'incontro tra gli individui tecnici con un ambiente geografico che richiede strategie di adattamento. In questa sinergia che coinvolge la concretezza dell'individuo tecnico e la contingenza sensibile della relazione con l'ambiente geografico, sono integrate le capacità progettuali dell'uomo che incontrano l'ambiente e suoi oggetti, al fine di riconfigurarne lo spazio significativo.

Ciò che mi interessa sottolineare di questa rapida e parziale ricapitolazione del pensiero simondiano si può riassumere in tre punti: (1) il circolo per così dire virtuoso che si instaura tra uomo e macchina e che si concretizza nell'ambiente associato, il quale contiene tutte le possibili istanze per il funzionamento dell'oggetto tecnico, che pertanto "è condizione di se stesso in quanto condizione di esistenza di questo ambiente misto"¹²¹; (2) l'estensione del processo di individuazione anche alle macchine, che possono essere così considerate individui

¹¹⁸ SIMONDON G., *Du mode...*, cit., p. 248.

¹¹⁹ «Il modo di esistenza dell'oggetto tecnico concretizzato [...] non è più solamente l'applicazione di precedenti principi scientifici», SIMONDON G., *Sulla tecno-estetica*, cit., p. 48.

¹²⁰ SIMONDON G., *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, 1964, Presses universitaires de France, Paris, p. 13 e note.

¹²¹ SIMONDON G., *Du mode...*, cit., p. 55.

come l'essere umano e, viceversa, l'essere umano può essere considerato tecnico, concludendo quindi che il *couplage* uomo-macchina fa emergere quelli che si possono definire individui tecnici, indifferentemente che siano uomo o macchina; (3) l'imprescindibilità delle tecnicità, intesa come la possibilità di relazione tra individui diversi che cooperano nel costituire un ambiente del quale (ri)qualificano il senso attribuito. Un esempio di queste co-modificazioni che investono essere umano, oggetto tecnico e ambiente naturale, è ben rappresentato dall'invenzione della locomotiva. Presa singolarmente, questa non produce alcuna modificazione su umano e ambiente, ma il suo utilizzo restituì di fatto una percezione nuova e diversa dell'ambiente naturale, attraverso le vedute offerte dai finestrini dei treni in corsa. La locomotiva nacque come mezzo di trasporto grazie all'invenzione e all'azione umana, ma a sua volta – per effetto della sua configurazione tecnica e la sua relazione con l'ambiente – divenne un medium in grado di comunicare un'altra percezione dell'ambiente stesso e quindi una nuova modalità del percepire dell'essere umano.

Il riferimento alla *computer art*, in particolare ad opere come *City-Scape* rende ancora più evidente queste dinamiche. Il movimento compiuto dalla macchina coinvolge percettivamente quello dello spettatore. Quest'ultimo entra in sinergia con i meccanismi di controllo collegati al computer e al display e il paesaggio si concretizza in un ambiente che è possibile esplorare. Solo attraverso questa relazione sinergica della percezione umana e della tecnicità del medium, si possono conoscere le potenzialità dell'ambiente digitale connesse a quelle delle possibili azioni che il medium offre allo spettatore per poter operare su e nell'ambiente.

L'emergere dell'ambiente associato dall'incontro percettivo tra spettatore e medium, permette quindi di affermare che l'estetico non è da considerarsi affine alle qualità oggettuali, ma all'azione che nel suo svilupparsi rivela i processi e le operazioni che, di concerto, hanno costituito l'essere umano, il medium e l'ambiente.

4.1 I Lumia, gli ambienti intermediali dell'Expanded Cinema

Le esperienze artistiche del cinema sinestetico e della *computer art* permettono di capire il ruolo dello spettatore e del medium nel costituire un ambiente associato fondato su relazioni percettive. Sebbene riescano a garantire la continuità spazio-temporale con l'esperienza percettiva quotidiana dello spettatore, non sono però in grado di restituire pienamente uno dei tratti fondamentali che, secondo Youngblood, segnano l'età contemporanea: l'intermedialità.

Su questo terreno si gioca la partita di un'arte che potenzialmente sia in grado di includere «tutti i fenomeni che caratterizzano la vita», in un contesto, uno spazio che abbia un ruolo fondamentale per la sua definizione e che, infine, sia completata dall'azione partecipata dello spettatore. Affinché l'ambiente manifesti le potenzialità derivanti da questa relazione, ovvero la sua efficacia, è necessaria la partecipazione di qualcuno che ne fruisca. In linea con la riflessione di Simondon, l'idea di Youngblood è che, frutto di una tecnologia tanto evoluta da rendere estetica ogni tipo di esperienza del mondo, lo scopo degli ambienti artistici intermediali è quello di «portare il partecipante a guardare nella sua interiorità, creando un contesto per l'esplorazione psichica e la consapevolezza percettiva, sensoriale e intellettuale»¹²².

Oltre a creare le condizioni adatte per questo tipo di esperienza, al fine del raggiungimento di questo obiettivo è necessario affidarsi ad un linguaggio che sia il più lontano possibile da ogni dimensione verbale. Un linguaggio di “intercomunicazione culturale”, come lo definì l'artista Stan VanDerBeek nel suo *Manifesto*¹²³, fondato su un flusso di immagini che permettano, oltre che giungere alla loro comprensione concettuale, di «arrivare al comune denominatore emozionale di tutti gli uomini, alla base non verbale della vita umana». Questo proposito, nella forma più estrema e sperimentale, fu probabilmente conseguito con gli ambienti a proiezione multipla utilizzati per l'arte Lumia, ovvero l'arte della luce.

Tra gli esempi più avanzati di questi spettacoli con la luce, ci sono sicuramente i *Vortex Concerts* diretti da Henry Jacobs e Jordan Belson¹²⁴. Gli

¹²² YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 285.

¹²³ «It is imperative that we [the world's artists] invent a new world language, that we invent a non-verbal international picture-language», VANDERBEEK S., "Culture Intercom, A Proposal and Manifesto", 1966, in *Film Culture*, 40, pp. 15–18.

¹²⁴ Cfr. YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, pp. 312 e segg..

spettacoli si svolsero, tra il 1957 e i primi anni '60, all'interno di un planetario di San Francisco, opportunamente modificato a livello tecnologico. Infatti, sulla circonferenza della cupola che rappresenta la volta celeste, erano stati posti gruppi di altoparlanti equidistanti tra loro, per un totale di cinquanta sorgenti sonore. Ogni sorgente poteva essere controllata singolarmente attraverso una particolare tastiera, cosicché i suoni potessero girare all'interno dell'ambiente.

Inoltre, ai sistemi già montati nel planetario per la proiezione della volta celeste, ne erano stati aggiunti alcuni speciali che proiettavano luce colorata (proiettori di modelli di interferenza). In alcuni casi venivano proiettate sulla cupola immagini geometriche non separate in fotogrammi, le quali avevano un effetto di tridimensionalità e sospensione nello spazio. Tutti gli elementi venivano controllati in tempo reale. Belson si preoccupava di far apparire i colori o le immagini in un certo momento, ne regolava la luminosità, la velocità di rotazione e quella di ingrandimento. Contemporaneamente, Jacobs si occupava del suono, controllandone la forza, l'equalizzazione e la sua spazialità (ovvero, la direzione, la prospettiva sonora e la velocità di movimento): le musiche andavano da Stockhausen a Berio, dalle poliritmie balinesi a quelle afro-cubane.

Il risultato era quello di un ambiente audiovisivo completamente immersivo, del quale la spazialità era ristrutturata continuamente dall'azione del suono e delle proiezioni: come dichiara lo stesso Belson a Youngblood, «spesso sembrava che l'intero ambiente girasse». La visione e l'udito dello spettatore non erano chiamati ad interpretare le immagini e i suoni, quanto invece a costruire l'ambiente fisico circostante sulla base delle informazioni sensoriali provenienti dell'apparecchiatura utilizzata dagli artisti.

Rispetto ai film sinestetici e alla *computer art*, che agivano all'interno dello spazio sensoriale e psichico dello spettatore, i *Vortex Concerts* si servivano di un vero e proprio spazio fisico, un ambiente definito e organizzato dalla relazione estetica intrattenuta dallo spettatore con il medium sensibile della luce e del suono. Molto prima che Stan VanDerBeek definisse i termini del linguaggio della intercomunicazione culturale, Belson e Jacobs avevano trovato un oggetto che poteva funzionare da medium in grado di mettere in comunicazione un soggetto umano con l'ambiente circostante, e che riuscisse a farlo senza che alcuna

informazione di carattere sociale e culturale interferisse con l'accumulo di esperienza. Questo oggetto è la luce, elemento immateriale portato all'evidenza sensibile dello spettatore, il quale viene finalmente messo nella situazione in cui poter cogliere i propri processi percettivi e il loro funzionamento in relazione con le dinamiche della relazione con il medium e con quelle dell'ambiente di cui sono parte. Proprio per la particolare natura – il suo ruolo fondamentale nel funzionamento dell'organo della vista – il concretizzarsi della luce permette di entrare in una relazione sempre più diretta con il Medium della percezione, ovvero con le condizioni di esistenza dell'ambiente percettivo e le sue potenzialità.

5. Guardare l'esperienza

L'analisi dell'Expanded Cinema come momento di rottura, non solo rispetto alla storia del cinema, ma anche in senso epistemologico, ovvero come fenomeno che pone in discussione i modelli di conoscenza ed esperienza del mondo che si erano assestati fino a quel periodo, torna in maniera centrale il concetto di *rilocazione*. Per far continuare a far sopravvivere il cinema in quanto medium, per non esaurire il senso della particolare esperienza sensibile ed estetica di cui non è solo un modello, ma soprattutto la condizione, allora è veramente necessario andarne a cercare le forme di esperienza che gli sono proprie in nuovi dispositivi e in nuovi ambienti sociali¹²⁵. L'analisi archeologica e quella fenomenologica fin qui adottate, sono cruciali per tratteggiare le caratteristiche basilari di questa esperienza.

A Youngblood va dato il merito di riuscire a cogliere le nuove forme materiali che il cinema aveva assunto durante un periodo storico in cui l'avvento sempre più pervasivo di nuove tecnologie, *in primis* la televisione, aveva messo in crisi le forme tradizionali di fruizione. Per questo motivo, Youngblood si interessava primariamente a quei film-maker che si erano rivolti alle nascenti apparecchiature, nel tentativo di riformare un medium che stava subendo un lento declino attraverso una sua riconfigurazione tecnologica. Ma allo stesso tempo, la ricerca di Youngblood su cosa fosse e su cosa stesse diventando il cinema in quegli

¹²⁵ CASSETTI F., *La galassia...*, cit., pp. 327.

anni, sul significato delle diverse ricerche dei film-maker che analizza, risulta limitata. Infatti, lo scopo primario del suo lavoro, e che guida anche l'interpretazione delle opere riportate, fu quello di mostrare in quali modi si potesse fare esperienza delle nuove tecnologie, al fine di raggiungere una liberazione della coscienza dell'essere umano dai confini imposti dalle istituzioni di una società e di una cultura che allora erano sentiti oppressivi.

È il motivo per il quale un termine tanto centrale come “espansione” non solo non viene definito ma neanche problematizzato, perché per l'allora giovane studioso di media questo si riferiva unicamente alla possibilità di una coscienza espansa, cioè in grado di produrre astrazioni e concettualizzazioni che non fossero socialmente e culturalmente determinate. Ma la ricerca di alcuni dei film-maker incontrati da Youngblood nasce in realtà in un contesto artistico in cui al termine “espansione” si deve associare prima di tutto al suo senso spaziale, che sottolinea il dislocamento del cinema dai suoi tradizionali luoghi di consumo che ne istituzionalizzano la forma di esperienza¹²⁶ o che quanto meno obbligano a riflettere sulla situazione in cui essa si svolge.

Questo aspetto della ricerca all'interno delle tante correnti che animarono l'Expanded Cinema, e che sicuramente la riconnette a temi che allora erano al centro del dibattito artistico, è emblematico nella pellicola *Zen for Film* (1962-64, 16 mm., 8 min., b/w, muto) di Nam June Paik. A differenza delle opere fin qui trattate, l'opera di Paik non fa uso di innovative tecnologie, né tantomeno il film è il frutto di operazioni sulla materia della pellicola da parte dell'artista¹²⁷: Paik semplicemente si serve di poco più di 120 metri di *film leader* – la pellicola che generalmente viene posta prima di quella utilizzata come materiale fotografico e

¹²⁶ «The “expansion” in [Expanded Cinema] did not concern the size or number of screens, nor the speed or intensity of the imagery projected on them. A conceptual rather than a formal expansion, it did not concern the formal qualities of cinematic image so much as the institutional qualities of the cinematic situation», UROSKIE A. V., *Between the Black Box and the White Cube*, 2014, University of Chicago Press, Chicago IL, p. 26.

¹²⁷ Forse questi sono i motivi per i quali *Zen for Film* non viene mai citato in *Expanded Cinema* di Youngblood, nonostante il clamore che ottenne all'Expanded Cinema Festival del 1964, dove fu proiettato pubblicamente per la prima volta (cfr. *ibidem*, pp. 27-29). Le opere di Paik che Youngblood analizzerà, saranno solo quelle in cui l'artista speriementerà con i tubi catodi della tecnologia video della televisione.

che serve per incominciare a far girare la bobina all'interno del proiettore –, di un proiettore e di uno schermo.

In pratica, lo spettatore assiste dal suo posto alla proiezione di una intensa luce bianca che, riflettendosi sullo schermo, illumina lo spazio davanti a sé. Non essendoci alcuna linea narrativa da seguire, lo spettatore è “intrappolato” in una sorta di presentificazione del tempo dell'esperienza cinematografica, in cui può essere realmente cosciente della posizione del suo corpo (e di quello degli altri spettatori) all'interno di un preciso dispositivo di visione, quale è la sala. A questo si aggiunge anche una focalizzazione dell'attenzione al processo della proiezione stessa: il meccanico lavorio del proiettore emerge tanto dai suoni che emette e che invadono la sala quanto dall'immagine cinematografica, la quale mostra a poco a poco la propria consistenza data dalla polvere che si è sedimentata sulla pellicola e dai graffi che questa ha subito nel corso del tempo.

L'esperienza che ne consegue è quella di una progressiva presa di coscienza degli effetti della luce emanata dal proiettore sulla percezione dell'ambiente intorno allo spettatore. L'illuminazione della sala rende percepibili i volti dell'intero auditorio, che così diventa il vero soggetto dell'opera. Nei pochi minuti che segnano la durata della proiezione, l'evento artistico si palesa per quello che è: un'*esibizione dell'esperienza cinematografica* ad un livello che potrebbe essere definito come il “grado-zero” della sua articolazione e della sua configurazione. Ma in realtà, come nota giustamente John Cage, guardare *Zen for Film* è «vedere qualcosa che già esiste – ma in un'altra forma»¹²⁸. La riduzione formale degli elementi, mettendo in scena la materialità dell'opera d'arte, è un'operazione che vuole porre in primo piano le modalità con cui un'esperienza estetica (come quella cinematografica) ha luogo all'interno di un preciso ambiente. In altre parole, un'opera come *Zen for Film* pone l'attenzione sui *processi* che determinano l'esperienza di una precisa situazione percettiva e su come lo spettatore sia parte integrante di questi stessi processi.

Al di là delle posizioni ideologiche di Youngblood, che condizionano gli aspetti poetologici e artistici del suo impianto teorico (di cui verranno esposte le criticità nel prossimo capitolo), le opere dell'Expanded Cinema impongono

¹²⁸ *Ibidem*, p. 32.

un'analisi dei modi in cui la percezione dello spettatore produce degli effetti sulla ricezione dell'opera.

Ricapitolando quanto detto finora, il cinema tradizionale si fonda su una relazione empatica che consente allo spettatore di entrare in risonanza con i movimenti e la temporalità rappresentati all'*interno* dello spazio dell'azione filmica, attraverso una percezione sensoriale che si accorda con ciò che è rappresentato sullo schermo¹²⁹. In questa fase, la rappresentazione è l'oggetto della visione, la tecnologia uno strumento per la manipolazione delle immagini al fine di garantirne l'illusione referenziale e l'effetto di realtà, lo spettatore è un soggetto visionario chiamato a sospendere la propria dimensione esistenziale per immergersi in quella filmica.

Con i film sinestetici dell'Expanded Cinema, lo spazio del film esce dai confini formali e strutturanti imposti dall'apparato tecnologico, poiché le sue immagini non sono semplicemente la riproduzione di segmenti di realtà, ed invece corrispondono alla messa in forma di un'attività percettiva di un soggetto che viene *proiettata* all'interno di uno spazio fisico (la sala) e nello spazio psichico dello spettatore. Spazio filmico e spazio psichico vengono così a coincidere nel continuum spazio-temporale dell'esperienza dello spettatore. Il significato delle immagini è dato da una percezione che libera le facoltà associative dell'immaginazione, e quindi di una produzione di senso favorita ma non necessariamente determinata dall'influenza del mezzo¹³⁰. Le immagini del cinema si comportano come oggetti della realtà e si fanno *medium*, poiché mettono in comunicazione gli elementi di un ambiente. Al contempo sono oggetti estetici, perché lo spettatore instaura con loro una relazione affettiva, sensibile e percettiva attraverso fenomeni come l'attenzione¹³¹, che consente di far emergere, cogliere e riconfigurare il loro senso.

¹²⁹ Cfr. *supra*, Cap. 1, § 3.

¹³⁰ Il processo qui descritto nuovamente, e che Youngblood (*op. cit.*, pp. 49 e 63) rimanda alle potenzialità creative insite nella percezione tramite il conscio inarticolato, è molto vicino alla *appercezione* kantiana. Per il filosofo di Königsberg, questa è un'operazione che attiene la coscienza intuitiva dell'essere umano e che funziona come «una composizione del molteplice dell'intuizione empirica, senza che in essa si trovi una rappresentazione della necessità in base alla quale sia connessa l'esistenza dei fenomeni, quei fenomeni che l'apprensione mette insieme nello spazio e nel tempo» (KANT I., *Critica della ragion pura*, 1781-1787. Trad. it. ESPOSITO C. (a cura di), Bompiani, Bologna 2012, p. 357, B220).

¹³¹ Vedi DESIDERI F., *op. cit.*, pp. 38 e segg..

A questo si deve aggiungere poi che la *computer art* problematizza la questione della relazioni spaziali. Gli ambienti digitali possono essere esplorati ed esperiti dallo spettatore come un qualsiasi ambiente naturale. Mediante una relazione corporea che instaura con una tecnologia che, oltre a rivolgersi al senso della vista tramite i display, coinvolge altre dimensioni sensoriali, in particolare quella tattile, lo spettatore può conoscere, esplorare e fare esperienza dell'ambiente. Si rivela così il potenziale risultante dall'incontro tra spettatore e tecnologia, attraverso il quale prende forma, ovvero si organizza e si conferisce senso ad un ambiente che esiste a quelle determinate condizioni solo grazie all'interattività tra essere umano e medium tecnologico. Quest'ultimo non è semplicemente un'estensione dell'apparato percettivo umano, ma la condizione di possibilità dell'esperienza estetica. Infatti, solo tramite una relazione sensibile che permetta di entrare in risonanza con le configurazioni tecniche del medium, lo spettatore può infine situarsi nel suddetto spazio e, insieme alle determinazioni tecnologiche, configurare il proprio ambiente.

L'aspetto ambientale dell'esperienza offerta dal medium cinematografico, con i *Vortex Concerts* è ancora più evidente. Gli spettatori infatti non devono interagire, apparentemente, con nessuno oggetto che funzioni come medium: le immagini proiettate hanno uno scarsissimo contenuto referenziale e non c'è nessuna possibilità di azione, né sugli oggetti (che sono controllati dagli artisti) né nello spazio (gli spettatori sono seduti nelle poltrone del planetario). Si tratta solo di ascoltare e guardare come riempissero lo spazio sia le evoluzioni dei suoni che le proiezioni di luce colorata e di qualche immagine astratta. L'esperienza sembrerebbe non essere relazionata ad alcun oggetto, sembrerebbe non esserci alcun medium. Ma proprio la presa di coscienza delle modifiche che la percezione dell'ambiente subisce al variare delle condizioni di visione e di ascolto, consente di comprendere che il medium c'è ed è la percezione stessa, la quale si concretizza materialmente attraverso le luci proiettate¹³² e i suoni. L'attenzione estetica non è più rivolta agli aspetti di un oggetto, bensì è riversata nei confronti di tutto l'ambiente, così come la luce determina la luminosità e il colore degli spazi. La

¹³² «Il fenomeno stesso della proiezione delle immagini diventa l'oggetto della rappresentazione e il mezzo [medium, nell'originale] diventa realmente il messaggio» YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 310.

dimensione affettiva e sensibile che connota il fenomeno della percezione viene influenzata da questa relazione sensoriale con la luce, e sulla base di quest'ultima lo spettatore può organizzare l'ambiente circostante.

In conclusione, si può dire che tanto i film sinestetici, che la *computer art* e, infine, in maniera ancora più evidente, l'arte ambientale dei *Vortex Concerts* facciano appello ad un'attività percettiva in grado di *situarsi e relazionarsi* rispetto alle immagini che costituiscono l'ambiente dell'opera. Come evidenziato, Youngblood riconosce nell'*empatia cinetica* il meccanismo che consente allo spettatore di entrare in risonanza col movimento, la "energia" sprigionata dalle immagini delle opere, al di là di ogni considerazione sul loro contenuto. Secondo Youngblood, attraverso la fruizione delle opere *expanded*, l'attività percettiva e cognitiva avrebbe portato lo spettatore ad espandere i limiti della propria coscienza ben oltre la contingenza fisica e sensibile con le immagini dell'opera, di fatto consentendo allo spettatore di giungere ad un livello di esperienza di astrazione e immaginazione pura e priva di ogni condizionamento.

Nelle opere descritte, la contingenza sensibile con le immagini sembra essere un fattore cruciale, che lo studioso statunitense non sembra però approfondire adeguatamente. Infatti, l'empatia cinetica che si instaura tra lo spettatore e le immagini, prima di essere il tramite per l'emergere delle libere associazioni mentali dello spettatore, è un fenomeno che consente di creare un sistema di relazioni tra la corporeità e la sensorialità di quest'ultimo e la sensibilità delle immagini offerte dalle opere. Attraverso queste relazioni, lo spettatore *abita* letteralmente uno spazio co-costituito e condiviso con l'immagine: quest'ultima definisce il campo sensibile il cui senso sarà organizzato dall'azione, non solo percettiva ma anche di un posizionamento del proprio corpo, che lo spettatore sarà chiamato ad assumere in base a quanto esibito, in un continuo divenire.

A prescindere dall'apparato tecnologico utilizzato – cinema, computer, proiezione ambientale – e degli eventuali condizionamenti che potrebbe avere sulle modalità di percezione dello spettatore, sembra quindi che sotto la superficie di questo rapporto con il mezzo tecnico vi sia una forma di esperienza comune, fondata sulle relazioni sensibili che tutti gli elementi che prendono parte all'opera – spettatore compreso – intrattengono tra loro. Piuttosto che il rapporto con un

oggetto, in questa esperienza sembra essere rilevante una dimensione spaziale, ambientale che, negli stessi anni in cui l'Expanded Cinema iniziava ad emergere, fu al centro di un dibattito sull'arte che partiva dall'idea di riportare al centro dell'esperienza artistica uno spettatore che fosse inserito all'interno di un ambiente di cui fosse al contempo parte e creatore.

Capitolo III

1. Assottigliamento del medium

In chiusura del precedente capitolo ho definito quella che, sulla scorta dell'analisi archeologica del medium cinematografico, dovrebbe essere la forma di esperienza che gli appartiene: una attività di visione influenzata dalle condizioni di percezione dello spettatore e dalle relazioni ambientali. Seppure completamente diverse, opere come i *Vortex* e *Zen for Film* hanno permesso di mettere in risalto gli aspetti che determinano l'esperienza cinematografica, consentendo di cogliere quella che dovrebbe essere la sua forma basilare. Ciò è stato possibile anche perché queste opere esibiscono, più o meno volontariamente, la materia fondamentale di cui è costituito il cinema: la luce, il tempo, lo spazio e, grazie all'opera di Paik, lo spettatore.

Il risultato di queste scelte artistiche sembra combaciare con quello che Casetti definisce *assottigliamento del mezzo*¹. Come già osservato, secondo Benjamin per *Medium* si intende l'insieme delle modalità con cui un dispositivo di tipo artistico, linguistico o in generale connesso ad una tecnologia, attua la propria mediazione. È il momento in cui un *Apparat* o un *Apparatur* agisce come medium², in modo tale che l'essere umano possa prendere coscienza della propria esperienza ed organizzarla secondo un modello condivisibile: il medium definisce l'ambiente percettivo, il Medium della percezione.

Quest'ultimo, nel corso del tempo, è però soggetto ad un cambiamento, non tanto in termini di caratteristiche quanto di percettibilità:

«Il *Medium* attraverso cui le opere d'arte esercitano un influsso sulle epoche successive è sempre diverso da quello attraverso cui hanno influenzato la propria epoca, e nelle epoche successive cambia anche il loro impatto sulle opere precedenti. Questo *Medium* è sempre relativamente più

¹ CASETTI F., *La galassia...*, cit., pp. 316-317.

² Cfr. SOMAINI A., "«L'oggetto attualmente...»", cit., pp. 119 e segg..

sottile di quello attraverso cui l'opera ha esercitato un influsso su coloro che sono stati contemporanei alla sua creazione»³.

Il che vuol dire che un'opera permette di avvicinarsi alle proprie condizioni di percezione, ovvero al proprio ambiente percettivo (il "*Medium della percezione*" nella dizione benjaminiana e "atmosfera"⁴, in un velocissimo passaggio, nella lettura di questo estratto da parte di Casetti) perché ne diminuisce la densità, ovvero se ne modificano le modalità di accesso date dai vincoli che il medium aveva imposto all'opera stessa fin dalla sua nascita. Nell'avvicinarsi all'opera in questa maniera così diretta, la percezione dello spettatore ne può cogliere gli aspetti fondativi, come se «l'opera finalmente ci parla[sse] di sé»⁵.

Questo processo di assottigliamento o riduzione del medium, evidente tanto nei *Vortex* quanto ancor di più in *Zen for Film*, però ha un significato più profondo nel quadro teorico dell'Expanded Cinema. Seppure l'analisi di Youngblood evidenzia la centralità che assume la tecnologia nel portare lo spettatore ad un livello più consapevole e cosciente del ruolo della propria percezione e della propria sensorialità, in realtà manca di una vera e propria problematizzazione approfondita sulla dimensione estetica della relazione che il medium, che sia un film o un computer o lo schermo di un televisore, consente di instaurare tra spettatore e immagini.

Il motivo di questo mancato interesse è legato all'idea che il luogo dell'esperienza dell'essere umano nell'era delle nuove tecnologie sia solo e unicamente il suo cervello⁶. È ovvio che a partire da questo presupposto il medium – sia esso il cinema, il televisore, il computer – rimane solo un *mezzo* strumentale, attraverso il quale l'artista cerca di riprodurre «la totalità o il sistema delle relazioni

³ BENJAMIN W., *Gesammelte Schriften*, 1892-1940. In TIEDEMANN R. & SCHWEPPEHÄUSER H. (a cura di), 7 voll., Suhrkamp: Frankfurt am Main 1974-89, vol. VI, frammento 96, pp. 126-127, (traduzione in italiano è stato tradotto in SOMAINI A., "«L'oggetto attualmente...», cit., p. 139).

⁴ Il concetto di atmosfera sarà tratta ampiamente nei successivi paragrafi, v. *infra* § 3.3.

⁵ Con questa concisa quanto precisa affermazione, Casetti interpreta il qui citato frammento di Benjamin alla luce delle sue considerazioni sull'assottigliamento del medium, il quale consentirebbe «alla composizione musicale di diventare udibile, al quadro di diventare visibile, e al poema di diventare leggibile». Cfr. CASSETTI F., *La galassia...*, cit., p. 405, note 19 e 20.

⁶ «L'ambito cerebrale è il "luogo" in cui si trova l'esperienza», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 284.

tra gli organismi viventi e l'ambiente» e attraverso il quale lo spettatore impara a pensare, cioè ad interpretare la propria esperienza e le proprie emozioni⁷.

In altre parole, nell'ottica di Youngblood, in un mondo in cui la "realtà naturale" stava perdendo terreno, dematerializzandosi nei confronti delle "realtà finzionali" prodotte dal sistema economico con i suoi mezzi di comunicazione ed intrattenimento, artista e spettatore dovevano reagire appropriandosi di quegli stessi mezzi in modo tale da giungere alla costituzione dell'unico mondo reale, che è quello dell'individuo. Il rapporto con l'arte è il passaggio necessario per la costituzione del nuovo linguaggio per immagini, il linguaggio tecnologico e universale che avrebbe messo in comunicazione tutti gli individui⁸.

Ma se volgiamo lo sguardo alla contemporaneità, a quarant'anni dalle teorizzazioni di Youngblood e a fronte di un progresso tecnologico che ha messo gran parte della popolazione mondiale nella condizione di diventare produttore di immagini, il giogo dell'inculturazione e del condizionamento del sistema economico sembra essersi addirittura rafforzato. Come afferma Simonetta Fadda nella sua postfazione all'edizione italiana di *Expanded Cinema*, ciò è dovuto al fatto che oggi il tempo dedicato alla produzione di immagini attraverso il computer o la televisione, è sempre un tempo prestato ad una tecnologia che è regolata secondo i ritmi del sistema economico. In altre parole, quelli che dovevano essere gli strumenti per una liberazione delle coscienze, sono infine diventati strumenti di controllo e di ulteriore condizionamento. Per Fadda, una soluzione è proprio quella di tornare ad un "tempo personale" nel quale ci si possa fermare e riflettere, al di fuori di ogni attività produttiva e del ritmo imposto dall'esterno. Al contempo è però necessario non solo riappropriarsi del *tempo*, ma restituire alle tecnologie il loro spazio, il loro *luogo* all'interno della nostra esperienza⁹.

Sostanzialmente il limite di Youngblood è non riconoscere la concretezza dell'esperienza *mediata* dalle nuove tecnologie, la sua contingenza sensibile con il resto del mondo. Per questo ogni opera d'arte da lui analizzata si risolve in una applicazione di nuove *Apparatur* che producano immagini in grado di proiettare le

⁷ Cfr. *ibidem*, pp. 96-97.

⁸ *Ibidem*, p. 335-336

⁹ Cfr. FADDA S., "La coscienza espansa e il tempo personale", 2013. In YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, pp. 337-350.

intuizioni e il pensiero dell'uomo oltre i confini dell'attuale, del sensibile, al fine di giungere ad una astrazione che sia capace di dare forma ad un nuovo mondo. La "natura umana" che vorrebbe postulare Youngblood è fuori dallo spazio e dal tempo, è una natura metafisica.

Per Youngblood «la tecnologia si è evoluta fino al punto in cui la Terra stessa diventa il contenuto dell'attività estetica», come se prima dell'avvento delle nuove tecnologie il mondo fosse qualcosa di inconoscibile per l'uomo, come se la relazione con il suo ambiente non producesse effetti di senso nella nostra vita sensibile. Come se, per entrare in contatto con ogni fenomeno del mondo, questo debba essere prima di tutto tecnologizzato, invertendo i termini di una relazione in cui si subordina la vita attiva a quella rappresentata mentalmente¹⁰. È questo il motivo per cui l'esperienza delle opere che ci descrive Youngblood conduce sempre, inevitabilmente ad una relazione astratta, e quindi non sensibile, del mondo.

La presa di coscienza auspicata da Youngblood, infine, non è relativa alle relazioni estetiche che ci coinvolgono in un ambiente, né concerne le opportunità che queste relazioni disvelano per vivere in maniera produttiva il rapporto con le cose di un mondo mediato dalla tecnologia. Piuttosto si concentra su quello che la mente umana può fare oltre la realtà mondana e quella mediata, e quindi non solo in assoluta indipendenza da ogni relazione con i fenomeni che scaturiscono dall'oggetto ma anche al di là di ogni considerazione della relazione con il medium tecnologico.

Se oggi ci chiediamo ancora quale forma di esperienza il cinema evochi, tanto da attraversare i nuovi dispositivi che la accolgono, e soprattutto se ci chiediamo come il cinema sopravvivrà a questa continua rilocalizzazione, è proprio perché l'astratta espansione proposta da Youngblood è implosa poiché, nel guardare la potenza dell'immaginazione, ha dimenticato che questa si fonda sulla relazione sensibile che intratteniamo con le immagini, con il darsi fenomenico delle cose del mondo.

¹⁰ «L'espressione "spettacolo di luce" deve essere ora espansa fino ad includere l'aurora boreale, poiché è possibile realizzare spettacoli Lumia emisferici con creazione di nuvole artificiali di plasma nello spazio, con il lancio dei razzi per generare eventi atmosferici», YOUNGBLOOD G., *op. cit.*, p. 285.

Se Youngblood avesse preso veramente in considerazione l'inseparabilità di medium e immagine, se si fosse concentrato solo sulle tecniche di produzione materiale (tecnica) delle immagini (estetiche), forse sarebbe riuscito a cogliere la forma che assume questa modalità di esperienza fatta di relazioni tecniche e estetiche. Ma i media di Youngblood non *espongono* immagini nello spazio del sensibile, bensì sono rappresentazioni che nella mente dello spettatore vengono ricostruite secondo la propria interpretazione e introspezione individuale.

Alla luce di queste considerazioni, l'opera *Zen for Film* di Paik assume un significato preciso riguardo alla forma di esperienza cinematografica. All'assottigliamento del medium cinematografico, alla sua degradazione corrisponde anche quella dell'esperienza dello spettatore, chiamato a volgersi a delle immagini che non trasmettono alcun senso, se non quello legato alla loro origine meccanica. Infatti, la luce proiettata è connotata qualitativamente da alcune informazioni sensoriali, che consentono di percepirla come un'estensione del proiettore da cui è emanata: il rumore della bobina che gira nei suoi ingranaggi, che è un elemento para-operale, attiva la nostra attenzione e ci ricorda in primo luogo l'origine materiale dell'immagine proiettata¹¹. Allo stesso modo, anche lo schermo, o qualunque esso sia, restituisce la texture, questa materialità dell'immagine, poiché su di esso si possono notare le graffiature e i sedimenti di polvere che sono fisicamente presenti sulla pellicola¹². I dati sensoriali che si possono cogliere sono quindi già investiti di un senso che permette di interpretare l'immagine di luce come l'effetto del funzionamento di una specifica apparecchiatura. Pertanto, la visione dell'immagine non produce nessuna effettiva presa di coscienza dei processi percettivi in atto nell'esperienza cinematografica e piuttosto porta a concentrarsi sull'origine prettamente tecnologica dell'immagine, sulla sua oggettualità priva di significato.

¹¹ Sulla condizione di indessicalità, o più specificatamente sul concetto di "monstration" connesso al cinema dei primissimi anni del '900, cfr. GAUDREAU A., *Du littéraire au filmique. Système du récit*, 1988, Méridiens Klincksieck/Presses de l'Université Laval: Paris/Québec; ID., *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, 2008, CNRS Editions: Paris.

¹² In generale, il tema dei sedimenti materiali di polvere sulle opere d'arte è stato analizzato in modo ampio originale in GRAZIOLI E., *La polvere nell'arte*, 2004, Bruno Mondadori: Milano.

La luce emanata dal proiettore e dallo schermo ha la funzione tutta strumentale di esibire in maniera palese i meccanismi cui è sottoposto il pubblico del cinema: ogni spettatore riconosce se stesso osservando le altre persone che sono sedute nella sala insieme a lui. Proprio questa corrispondenza offre la conferma all'idea che l'esperienza cinematografica sia configurata spazialmente e temporalmente, in uno specifico modo. L'unica possibilità di trascendere la natura meccanica dell'immagine e dell'esperienza offerta dall'apparato cinematografico è quella di volgere il proprio sguardo allo schermo, attraverso uno sforzo di pensiero introspettivo e astraente rispetto alla materialità offerta dalle immagini.

L'opera di Paik, in definitiva, riaffermandone le condizioni materiali e indessicali delle sue origini, sembra voler asserire che il cinema – e per estensione ogni altra tecnologia visuale – risponda a quella specificità che aveva già sostenuto quasi trent'anni prima Rudolf Arnheim: al cinema corrisponde una precisa modalità sensoriale che definisce in modo specifico le caratteristiche del medium. Lo studioso tedesco si era infatti interrogato sui criteri che avrebbero potuto definire il cinema come arte. Secondo Arnheim, il film poteva assurgere allo stato di oggetto artistico solo se avesse rinunciato a qualsiasi proposito di copiare o imitare la realtà, attraverso una «*welcome divergence from nature*». Pertanto, il film doveva rispettare alcune precise caratteristiche come l'assenza del suono, dei colori e, soprattutto, della tridimensionalità. La resa artistica di un film dipenderebbe così dall'intervento creativo del regista, che fa un uso semplicemente strumentale del mezzo, capace di coinvolgere il proprio pubblico sulla base di precise relazioni sensoriali che dovevano portare alla corretta interpretazione del contenuto filmico. Per Arnheim, la specificità del medium cinematografico era pertanto garantita da una modalità percettiva, determinata da una specifica condizione di visione che si appellava al solo sull'organo della vista¹³.

Nel riconoscere la specificità sensoriale presupposta da ogni tecnologia, e quindi il suo possibile condizionamento sulla produzione di pensiero dello spettatore, la soluzione di Youngblood è quella di ridurre i media alla sola funzione strumentale e interessarsi unicamente alla loro configurazione materiale, in modo tale da poterli asservire alle facoltà intellettuali dell'essere umano per espanderne

¹³ ARNHEIM R., *Film come...*, cit., p. 66.

la coscienza oltre i limiti del mondo fisico. Piuttosto che assottigliarsi, il medium – pur continuando ad esistere fisicamente – sembra quindi scomparire.

Negli stessi anni in cui andavano formandosi le teorie dell'Expanded Cinema, le questioni legate al medium – inteso come supporto materiale – tornavano al centro del dibattito artistico grazie alle opere e alle teorizzazioni del gruppo di artisti che aveva preso parte al movimento minimalista, col quale molti artisti e film-maker del cinema espanso erano entrati in contatto¹⁴. Il programma alla base dell'arte minimalista era una reazione alle teorie che sostenevano la specificità del medium artistico, traducendosi nella pratica in una radicalizzazione della centralità della componente materiale dell'opera e al contempo in un negazione di qualsiasi tentativo prescrittivo delle sue caratteristiche. L'obbiettivo polemico può essere emblematicamente ricondotto al normativismo che contrassegnò le teorie di Clement Greenberg sulle arti visive.

Come è noto, Greenberg¹⁵ aveva sottolineato la necessità che le opere d'arte si sottraessero dal rischio di essere poste in continuità con l'esperienza quotidiana¹⁶. Per questo motivo ogni genere di arte avrebbe dovuto differenziarsi da questo tipo di esperienza, così come dalle altre arti, attraverso quegli effetti dovuti alle operazioni e alle configurazioni che sono tipiche ed esclusive dei suoi supporti. Per quanto riguarda la pittura, la bidimensionalità della superficie, la forma del supporto e le qualità dei pigmenti sono quelle proprietà fisiche che definiscono l'arte visiva e che impongono un certo modo di creare l'opera e relazionarsi ad essa. Il medium ha quindi certe caratteristiche materiali, definite dai modi e dalle attività rappresentative consentite dal supporto.

¹⁴ Le connessioni tra i film-maker dell'Expanded Cinema e gli artisti minimalisti sono ampiamente discusse in UROSKIE A. V., *op. cit.*, nel quale è proposta un'analisi dell'Expanded Cinema completamente diversa da quella di YOUNGBLOOD G., *op. cit.*. Invece di concentrarsi esclusivamente sulle innovazioni tecnologiche che avevano segnato le opere di alcuni artisti dell'area dell'Expanded Cinema, Uroskie si concentra sui quei caratteri che fanno dell'Expanded Cinema un ricerca inserita nel più ampio dibattito sull'arte.

¹⁵ GREENBERG, C., *Avant-Garde and Kitsch e Towards a Newer Laocoon*, in *The Collected Essays and Criticism*, 4 voll., O'BRIAN J. (a cura di), The University of Chicago Press, Chicago-London 1986, vol. I (1939-1944), rispettivamente pp. 5-22 e pp. 23-segg.

¹⁶ «The arts could save themselves from this leveling down only by demonstrating that the kind of experience they provided was valuable in its own right and not to be obtained from any other kind of activity. [...] Realistic, naturalistic art had dissembled the medium, using art to conceal art». ID., «Modernist Painting», in *Arts Yearbook* 4, 1961, pp. 101-108.

La riflessione e le opere minimaliste avevano invece obbligato il dibattito artistico ad interrogarsi nuovamente su cosa fosse un'opera d'arte. Attraverso la produzione della *minimal art* e gli spunti teorici di alcuni dei suoi più noti esponenti, il movimento minimalista diede la propria risposta: *l'opera d'arte è un oggetto che intrattiene delle relazioni con ciò che gli è esterno, in funzione dello spazio, della luce e del campo di visione dello spettatore*¹⁷. L'opera d'arte è un oggetto la cui specificità non è data dalla sua qualità, ma dalle relazioni con lo spettatore e con l'ambiente le quali mutano col cambiare delle condizioni di fruizione.

Il fatto che le opere minimaliste avessero delle strutture tanto semplici, era la conseguenza logica del tentativo di dare risalto alle componenti formali che si relazionavano con l'ambiente circostante, a discapito di qualsiasi struttura interna all'oggetto stesso. Solo in questo modo lo spettatore poteva fare esperienza dell'oggetto artistico, ovvero una data situazione spaziale, senza doversi preoccupare di relazionarsi specificatamente con uno degli elementi che la componevano¹⁸. La scelta artistica di utilizzare materiali industriali, dalle linee rette, in cui la componente cromatica caratterizzata da tonalità fredde non subiva eccessive variazioni, permetteva alla percezione dello spettatore di concentrarsi sulle relazioni spaziali e non su un oggetto preciso e sulle sue qualità auto-grafiche, che potesse rimandare all'espressione personale dell'artista. Per questo motivo, gli oggetti utilizzati dovevano avere forme e strutture che fossero estremamente semplici, in grado di destare "interesse"¹⁹ ma che non focalizzassero tutta l'attenzione su di sé. La materialità e soprattutto le relazioni interne degli elementi che lo costituivano, dovevano passare in secondo piano per lasciare centralità all'esperienza attiva dello spettatore²⁰.

¹⁷ «Every internal relationship, whether it be set up by a structural division, a rich surface, or what have you, reduces the public, external quality of the object and tends to eliminate the viewer to the degree that these details pull him into an intimate relation with the work and out of the space in which the object exists», cfr. MORRIS R., "Notes on Sculpture", in BATTCKOCK G., *Minimal Art: A Critical Anthology*, 1968, E. P. Dutton, New York NY, pp. 222-235; qui p. 232.

¹⁸ *Ibidem*, p. 226.

¹⁹ JUDD D., *op. cit.*, pp. 74-82.

²⁰ «One might as easily construe the new, reversed impersonality and self-effacing anonymity as a reaction against the self-indulgence of an unbridled subjectivity, as much as one might see it in terms of a formal reaction to the excesses of painterliness» B. ROSE, "A B C Art", in BATTCKOCK G., *Minimal Art. A Critical Anthology*, 1968. E. P. Dutton, New York NY, pp. 274-297.

Proprio su questi tratti fondamentali dell'Arte Minimalista si basavano i più forti attacchi al movimento, in riferimento all'artisticità delle sue opere. Il più feroce fu probabilmente quello del critico statunitense Michael Fried, il quale, assumendo come base di partenza la posizione di Greenberg, nel celebre articolo "Art and Objecthood" sosteneva che il lavoro minimalista produceva oggetti troppo vicini alla realtà quotidiana, mentre l'arte propriamente detta – il cui punto massimo per il critico era l'Espressionismo Astratto – è data dalle convenzioni formali che la regolano dall'interno e pertanto non è passabile di alcuna relazione proveniente dal contesto circostante: l'oggetto artistico si dà per sé nella sua immediatezza. Il significato dell'opera è racchiuso nelle relazioni dei suoi elementi interni, espressione dell'attività e del sentimento dell'artista. Lo spettatore è chiamato ad interpretare questi gesti espressivi, situati certamente sullo spazio fisico e materiale della tela, ma che in realtà rimandano ad un dimensione *astratta*. L'oggettualità del Minimalismo, il suo ricorrere alla *presenza* materiale e spaziale delle opere, il suo carattere *tridimensionale*, per Fried di fatto lo estromettevano da qualsiasi discorso sull'arte²¹.

La tridimensionalità cui si riferisce Fried è una dimensione che accomuna le opere minimaliste a quelle teatrali: la loro esistenza è fondata sulla necessaria *presenza* di uno spettatore che ne fa esperienza attraverso una propria temporalità durante la quale possono manifestarsi cambiamenti nella condizione di fruizione, che influiscono sulla interpretazione dell'opera²².

Non entrando nel merito della critica di Fried, quest'ultimo nel suo articolo riesce, paradossalmente, a mettere in mostra il carattere dell'esperienza estetica che le opere minimaliste realmente cercavano di far vivere ai propri spettatori. L'opera d'arte non è un oggetto autonomo e autoreferenziale: il suo contesto di visione, ovvero i luoghi, i tempi e i modi che la determinano, sono fondamentali. Privare l'opera d'arte della sua indipendenza dal contesto, significa fondamentalemente mettere in discussione, in primo luogo, la specificità del suo medium, data dalla stretta connessione tra la struttura interna dell'opera e il supporto che le contiene.

²¹ Cfr. FRIED M., "Art and Objecthood", 1967, in *Artforum*, 5, pp. 12-23; qui pp. 15-17.

²² Al contrario, le opere moderniste si fondavano sulla *presentness*, ovvero sulla totale indipendenza dell'opera rispetto a qualsiasi elemento esterno ad essa, dandosi istantaneamente nella loro completa interezza (*ibidem*, pp. 22-23).

Conseguentemente, in secondo luogo, l'oggetto dell'esperienza diventa la *situazione* stessa, nella quale la prima prende forma. Solo così si può portare lo spettatore ad un'interrogazione sul proprio ruolo nei processi che attengono l'esperienza artistica. Quella che attuarono i minimalisti fu allora una vera e propria dislocazione, non solo in termini di spazi concreti, ma soprattutto in modalità di fruizione, delle loro opere, che serviva a conferire centralità al soggetto dell'esperienza. L'Arte Minimalista, mettendo in mostra la materialità degli oggetti, ovvero diminuendo la densità del medium, cercava di restituire un'esperienza che fosse inserita nella stessa dimensione spazio-temporale abitata dallo spettatore.

Tramite la «degradazione del materiale»²³ artistico, gli artisti minimalisti proseguivano nel solco tracciato dal Dadaismo e proponevano allo spettatore una ricezione tattile dell'opera d'arte, la quale non corrispondeva più all'oggetto reinventato attraverso le pratiche tipiche del *ready-made*, bensì è una situazione ambientale definita dalle relazioni tra gli oggetti, lo spazio di esibizione e lo spettatore. Spogliata l'opera di ogni contenuto espressivo di ordine concettuale, lo spettatore poteva così accedere ad una modalità di percezione dell'oggetto artistico, grazie ad un atteggiamento contemplativo che consentiva di riflettere sulle possibili azioni ascrivibili alla relazione spaziale con l'opera²⁴.

Le loro opere non erano più avvolte dall'*aura* che circondava le opere d'arte tradizionali, poiché non rispondevano ai vincoli di unicità, autenticità e autorità e soprattutto perché i loro oggetti si liberavano della guaina che ne avrebbe dovuto garantire il valore culturale, il loro contenuto storico²⁵. L'arte minimalista non richiedeva semplicemente uno sguardo che fosse focalizzato sull'oggetto oppure un atteggiamento ricettivo passivo pronto ad essere rapito dagli stimoli sensoriali che essi trasmettono. Piuttosto, si appellava alla percezione estetica del suo spettatore,

²³ Questa affermazione è fatta da Benjamin in riferimento alle pratiche artistiche del Dadaismo, cfr. BENJAMIN W., "L'opera d'arte...", pp. 44-45. È bene specificare che il termine "degradazione" lo intendo qui senza alcuna connotazione di carattere qualitativo. Bensì si ricollega al processo di "simplifying of a more complex image", fino ad ottenere un grado ultimo della relazione con l'opera («*an ultimate degree* [of] this kind of work), cfr. WOLLHEIM R., "Minimal Art", 1965, in ID., *On Art and the Mind*, 1973. Allen Lane: London, pp. 101-111, qui p. 110.

²⁴ «Poiché i compiti che in epoche di trapasso storico vengono posti all'apparato percettivo umano, non possono essere assolti per vie meramente ottiche, cioè contemplative. Se ne viene a capo a poco a poco grazie all'intervento della ricezione tattile, all'abitudine», BENJAMIN W., "L'opera d'arte...", cit., p. 47.

²⁵ Cfr. PINOTTI A., & SOMAINI A., "Introduzione", pp. XX-XXI. In BENJAMIN W., *Aura e choc...*, cit., pp. IX-XXVIII.

chiamato a rivolgersi con tutti i suoi sensi alla totalità degli elementi che emergono dall'esperienza artistica, la quale coincide con le condizioni e le possibilità di percezione dell'opera.

Attraverso la mediazione delle percezione, l'ambiente viene colto come un campo di sensazioni ed affezioni radicate nei rapporti tra gli oggetti che costituiscono lo spazio che li contiene. Lo spettatore vive così un'esperienza estetica, dove la ricezione sensibile della situazione è accompagnata da un'affezione emotiva che risiede nell'ambiente stesso creato dall'opera. Con il Minimalismo *l'oggetto è l'ambiente, e l'ambiente si appella alla percezione*.

Rispetto alle teorizzazioni di Youngblood, le quali di fatto negano la concretezza di un rapporto sensibile con l'ambiente già di per sé pregnante di sensatezza, come ci suggerisce Casetti²⁶, sono convinto che nel confronto con le arti, si possa trovare la ragione della persistenza della forma di esperienza del cinema. Se il cinema resiste nonostante la sua continua rilocalizzazione, è perché l'esperienza che ci offre è indipendente dalla sua concretizzazione in un determinato dispositivo – e certamente non possiamo accettare soluzioni comode che permettano di individuare nell'eterogeneità delle forme di video-arte la specificità del medium filmico²⁷. Il cinema, in questo lungo addio durante il quale continua ancora a presentarsi sotto nuove vesti, nel manifestarsi in dispositivi completamente diversi tra loro, sembra che ci stia chiedendo di interrogarci più profondamente sulle questioni che concernono la medialità.

La riflessione artistica può aiutarci a trovare delle risposte a questi interrogativi. Nel mettere in discussione la specificità del medium, portando l'esperienza artistica da una relazione con un particolare oggetto a quella con una certa situazione ambientale, il Minimalismo aprì una strada la quale indicava con chiarezza che il medium doveva essere reso sempre più sottile, se abbiamo veramente intenzione di comprendere, in qualità di fruitori di opere d'arte, la nostra relazione col mondo. Questa strada sarà seguita e sviluppata dal movimento del Light & Space e in particolare da James Turrell, le cui opere non presentano alcun

²⁶ Cfr. CASETTI F., *La galassia Lumière...*, cit., p. 327.

²⁷ KRAUSS R., *Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, New York NY, p. 30; su una critica della posizione di Krauss, v. UROSKIE A. V., *op. cit.*, pp. 233-234.

oggetto materiale e chiedono al proprio spettatore di relazionarsi soltanto con la luce che riempie lo spazio di una stanza.

2. Light and Space. Luce che illumina il medium

A metà degli anni Sessanta, mentre l'Expanded Cinema continuava le sue ricerche e l'Arte Minimalista diventava una realtà con la quale confrontarsi, nel sud della California cominciava ad emergere una sensibilità artistica diffusa che, sebbene non si formalizzò mai in un movimento, fece convogliare un discreto numero di giovani artisti sotto l'etichetta del *Californian Minimalism*, anche conosciuto più comunemente come Light and Space Movement, anche se in realtà non fu un vero e proprio movimento.

Gli appellativi nascevano dall'evidente fatto che le opere che producevano questi artisti, seppure richiamassero idealmente i dettami del Minimalismo newyorchese, e quindi l'utilizzo di forme semplici che si potessero direttamente relazionare con l'ambiente circostante, piuttosto che servirsi dei materiali opachi e industriali che caratterizzavano le opere prodotte sulla East Coast, erano create con materiali traslucidi, riflettenti, semiopachi. Di conseguenza, queste opere non erano ambienti popolati da oggetti in relazione tra loro e con lo spettatore, bensì sfruttavano le proprietà della luce che interagiva con i diversi oggetti utilizzati, riempiendoli o attraversandoli, in modo tale da consentire una ristrutturazione percettiva dello spazio.

Per esempio, alcuni artisti, come David Simpson, dipingevano su grandi tele con materiali acrilici ed altre particolari misture, in modo tale che i colori del quadro non solo riflettessero la luce, ma cambiassero tonalità ed opacità col variare della luce all'interno dell'ambiente in cui erano esposti e, ovviamente, con il cambiamento di visuale dello spettatore. Artisti come John McCracken invece creavano sculture dalle forme semplici, come quelle minimaliste, ma i cui materiali interagivano con le fonti luminose. Altri artisti, come Dan Flavin, per riempire le stanze in cui erano situati, usavano luci al neon con tonalità cromatiche che attivavano particolari effetti percettivi.

Tra gli artisti più celebri dell'eterogeneo gruppo c'è Robert Irwin, il cui lavoro fu il frutto della messa in pratica dell'analisi delle proprie opere connesse

alle teorie sull'arte e sulla percezione²⁸. La profondità dello studio che connotò il suo percorso artistico, può aiutare a comprendere il più ampio e variegato procedere del movimento Light & Space.

I primi dipinti di Irwin erano in linea con i canoni dell'Espressionismo Astratto. Non soddisfatto dei propri lavori, nonostante la discreta fortuna che avevano ottenuto, attraverso un intenso lavoro in studio che a volte lo portò letteralmente all'isolamento, giunse infine all'idea che un'opera d'arte debba interagire con l'ambiente circostante e appellarsi alla percezione dei suoi spettatori. I suoi celebri *Dot Paintings*, prodotti a metà degli anni Sessanta, sono la prima tappa di queste ricerche: su grandi tele dalle proporzioni che davano l'apparenza di un perfetto quadrato e che erano opportunamente pretrattate con una base che restituisse un bianco lucido, Irwin dipingeva piccolissimi punti di vernice rossa e verde intervallati tra di loro con precise distanze. Dal giusto punto di osservazione, all'occhio dello spettatore i vari punti colorati non erano percepibili anche se la vista poteva cogliere sulla tela la vibrazione di un colore indefinito che rendeva il quadro dinamico, a causa della maggiore concentrazione di punti nella parte centrale della tela che andava diminuendo verso l'esterno (Weschler 2008, pp. 91-93).

La ricerca artistica procedeva di pari passo con le domande che le nuove opere create gli ponevano. Sebbene i *Dot Paintings* ponessero al centro dell'esperienza artistica la percezione dello spettatore, "questi erano ancora degli oggetti irrimediabilmente separati dall'ambiente circostante". Fu da questa esigenza di ideare un'opera che non avesse alcun confine, che Irwin creò la serie dei *Discs*, dove per la prima volta la luce veniva usata come una parte integrante dell'esperienza estetica. Ma questa fu anche la prima volta in cui Irwin cominciò a fare una ricerca accurata sui materiali da utilizzare, facilitato dal vivere in

²⁸ Una dettagliata biografia di Irwin della sua attività artistica, frutto di conversazioni rese per oltre 30 anni è disponibile in WESCHLER L., *Seeing is Forgetting the Name of the Thing One Sees*, 2008, University of California Press: Berkely e Los Angeles CA – Londra. In generale, sui temi del movimento del *Light and Space*, v. BEAUFORT C., "L'«art phénoménal» du *Light and Space*. Pour une phénoménologie de l'évanescence", in *Figures de l'Art*, n° 12 ["L'art de l'éphémère"], PUPPA, Pau 2006, pp. 133-149. Per una ampia ricognizione sulla luce come materiale dell'arte contemporanea, v. ID. (a cura di), *Figures de l'Art*, n° 17 ["La Lumière dans l'art depuis 1950"], PUPPA, Pau 2009.

California, uno stato in cui l'interesse delle sue grandi industrie per l'innovazione tecnologica si era trasferito, per una sorta di osmosi, alla popolazione²⁹. Dopo l'iniziale approccio con dischi di alluminio perfettamente sagomati, che gli permise di preparare i primi studi sul tipo di opera che aveva in mente, i dischi finali furono realizzati in plastica. Irwin aveva trovato il modo di applicare uno smalto bianco al fine di farlo asciugare al momento del contatto con la superficie del disco, conferendo granulosità e consistenza, «a tactile sense» alla zona centrale. Spostandosi verso i bordi del disco, invece, Irwin aveva applicato gradazioni di smalti colorati, dalle tonalità tenui e confuse, che ricordavano le sfumature di un tramonto visto attraverso un vetro leggermente appannato. Infine, perfettamente al centro del cerchio, lungo tutto il suo diametro di circa un metro e mezzo, Irwin tracciava una linea orizzontale alta poco più di cinque centimetri. Anche il posizionamento dei dischi seguiva precise indicazioni e procedure: la stanza in cui erano esposti doveva rispettare certe misure e proporzioni e lo spettatore avrebbe dovuto vederli da una precisa distanza. Poi, i dischi non erano semplicemente appesi alle pareti, bensì erano sostenuti sul retro da un braccio che era perfettamente nascosto dietro la forma circolare, che pertanto si trovava ad una determinata distanza dal muro. Infine, venivano poste quattro distinte fonti luminose (le lampade dovevano essere di un particolare tipo), due sul pavimento e due sul soffitto, che illuminavano frontalmente il disco e che quindi ne facevano proiettare le quattro ombre sul muro retrostante.

Il disco non solo sembrava sospeso ma, se visto dalla corretta distanza, grazie alla combinazione dei suoi colori, della perfetta curvatura e sottigliezza dei suoi bordi, dell'illuminazione e delle ombre proiettate, sembrava estendersi oltre i propri confini materiali: era impossibile percepire un qualunque elemento che riconducesse a qualsiasi tipo di limite formale o strutturale. Attraverso questo effetto il disco sembrava della stessa consistenza del muro, non c'era più distinzione tra l'oggetto e lo sfondo: Irwin per la prima volta sentì di aver risolto la sua

²⁹ Parlando con Weschler, Irwin afferma che «the thing about California it that there are undreds of people [...] experimenting with very interesting materials [...] with applications from aircraft and automobiles to signboards» (WESCHLER L., *op. cit.*, pp. 104-105). In California, fin dalla metà degli anni Cinquanta, erano presenti le più importanti industrie del settore della comunicazione, dell'informatica e aereospaziali, compresa la NASA.

personale ricerca sulla pittura, trascendendo la specificità del supporto del medium pittorico (i *Discs*, tecnicamente sono dei dipinti, ovvero pittura applicata ad una superficie) e quindi di dissolvere i confini tra l'oggetto artistico e l'ambiente: «after the discs there was no reason for me to go on being a painter»³⁰.

Con quest'opera Irwin rispondeva indirettamente a Greenberg, dissolvendo la specificità del medium con le stesse tecniche che definivano normativamente le arti pittoriche, e al contempo rilanciava le questione poste dall'Arte Minimalista, andando oltre la supposta oggettualità delle sue opere, che per Fried era il suo più grande limite.

Eppure, alla prova del pubblico, i *Discs* fallirono. Gli spettatori, liberi di muoversi nelle sale da esposizione e quindi non rispettando quelle necessarie distanze che avrebbero permesso di fruire dell'opera in maniera corretta con tutti i conseguenti effetti percettivi, piuttosto che interrogarsi sui processi che permettevano di sentire l'oggetto e l'ambiente come un unico sistema indivisibile, guardavano ai dischi cercando di interpretarli figurativamente³¹. Posizionati sui muri delle gallerie, i dischi erano ancora intrappolati nelle tradizionali logiche pittoriche e attivavano nello spettatore i sedimentati schemi di questa specifica esperienza artistica.

Ad ogni modo, l'esperienza dei *Discs* aveva portato Irwin ad interrogarsi in maniera definitiva sulle relazioni ambientali dell'oggetto d'arte. Abbandonata la pittura, cominciò quindi a lavorare sugli spazi nel tentativo gli aspetti dell'esperienza legati alla percezione. I primi media utilizzati erano lastre e prismi di vetro o plexiglass, posizionati all'interno dell'ambiente, percepibili solitamente attraverso i bagliori e i luccichii che stimolavano la visione periferiche. Ma anche in questo caso, come per i *Discs*, una volta che lo spettatore si accorgeva della loro presenza, l'attenzione ricadeva sull'oggetto e le sue qualità materiali, piuttosto che sui processi percettivi che questi attivavano. Il passo successivo allora fu quello di lavorare solo con l'ambiente e la luce, sia artificiale che naturale, che lo illuminava. Nei primi anni Settanta, Irwin iniziò ad utilizzare particolari schermi (*scrim*) di un leggerissimo materiale tessile che, se illuminato dal retro, avrebbe lasciato passare

³⁰ *Ibidem*, pp. 110-112.

³¹ Irwin confessa che gli spettatori «started coming back to me with this statement that [the *Discs*] represented mandalas» (*ibidem*, p. 110).

un certo quantitativo di luce in base al proprio spessore. Fu così che riuscì a trovare il modo per ridefinire e riorganizzare gli spazi, controllando l'intensità dell'illuminazione. A parte gli schermi, i quali erano posizionati nell'ambiente in modo tale da formare delle pareti interne semitrasparenti o opache, nella stanza non c'erano altri oggetti o elementi che potessero rapire l'attenzione degli spettatori. Così, a seconda della luce che si rifletteva o che attraversava gli *scrim*, la percezione delle dimensioni di questi ambienti cambiava: là dove sembrava esserci un muro, ora la stanza sembrava aprirsi su nuovi spazi; oppure, un ambiente veniva percepito come estremamente ampio, ma muovendosi tra diversi pannelli di tessuto diventava sempre più soffocante. Gli spettatori, diversamente dalle precedenti opere create da Irwin, dopo un iniziale stupore seguito dalla curiosità per quella che sembrava una semplice illusione ottica, cominciarono ad esplorare attivamente l'ambiente per scoprire le varie configurazioni che esso poteva assumere, in base a semplici cambiamenti del punto di vista o dell'intensità dell'illuminazione determinata dalla posizione degli *scrim*.

Con queste opere Irwin era riuscito a mettere in evidenza *il condizionamento della situazione ambientale sulla percezione*, superando i rischi connessi all'oggettualità che avevano caratterizzato le sue precedenti ricerche artistiche. Il lavoro di Irwin, da lui stesso definito *conditional art*³², è stato quindi segnato da un intenso programma di ricerca che in definitiva radicalizzava le teorizzazioni dell'Arte Minimalista e ne superava i limiti. Ciononostante, l'arte di Irwin è anche legata indissolubilmente ai luoghi per cui è pensata, è irriproducibile e pertanto, anche l'esperienza dei processi percettivi ed estetici, in definitiva, rischia di non essere colta nel suo carattere più generale e trasversale, perché evenemenziale. Come le opere minimaliste, come il cinema "al suo grado zero" di Paik, anche gli spazi di Irwin risentono della specificità conferita dall'ambiente di fruizione.

È probabile che però questo non fosse un problema per Irwin che, come detto, aveva sviluppato un forte interesse per i processi di condizionamento della percezione, rafforzatosi dopo l'incontro con l'artista James Turrell e lo psicologo della percezione Edward Wortz, nell'ambito dell'ambizioso programma del Los

³² Cfr. IRWIN R., *Notes Toward a Conditional Art*, 2011. Getty Publications, Los Angeles CA.

Angeles County Museum of Art (LACMA), che mise numerosi artisti in contatto con importanti centri di ricerca tecnologica degli Stati Uniti.

Proprio a partire da questa collaborazione, durata quasi due anni, si può comprendere la ricerca estetica di Turrell, che si discostava significativamente da quella di Irwin e degli altri artisti generalmente collegati al Light & Space.

3. James Turrell. Una ricerca sulla percezione

Nel 1967 Maurice Tuchman, curatore dell'LACMA, aveva deciso di istituire un programma della durata di quattro anni dal titolo suggestivo quanto ambizioso: "Art and Technology". Lo scopo era quello di offrire, ad ognuno degli artisti che avrebbero partecipato, la possibilità di creare le proprie opere con la collaborazione delle più importanti aziende leader, che avrebbero messo a disposizione le loro sofisticate competenze tecnologiche³³. Irwin, che nel frattempo aveva abbandonato i *Discs* per dedicarsi nelle sue ricerche sulla percezione ambientale, fu tra i primi artisti ad essere contattati da Tuchman, nell'agosto del 1968. Quest'ultimo, guidato dallo spirito del programma che prima di tutto voleva garantire la possibilità di confronto e crescita tra artisti e scienziati o ingegneri coinvolti, mise in contatto Irwin con i laboratori della Garrett Aerospace Corporation, che lavorava per la NASA principalmente sui sistemi di controllo ambientale delle cabine delle astronavi per studiarne soprattutto le eventuali anomalie percettive che potevano verificarsi³⁴.

Irwin decise di coinvolgere James Turrell, che da un anno si era laureato in psicologia della percezione al Pomona College e che aveva iniziato a frequentare i corsi di Arte nell'Università di Irvine³⁵, dove Irwin aveva appena cominciato ad

³³ Al programma presero parte quasi 80 gli artisti, tra i quali Andy Warhol, Donald Judd, Tony Smith, Robert Morris, Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein. La scelta delle industrie fu altamente variegata, basti pensare che tra le tante si possono annoverare case di produzione audiovisiva come Fox e Universal, compagnie aeree come la PanAmerican, la Lockheed che era impegnata nell'industria aerea spaziale, o la Hewlett-Packard che invece operava nel campo dell'informatica. Per un resoconto completo e dettagliato, con descrizioni esaustive sulle attività degli artisti nell'ambito di "Art and Technology", cfr. TUCHMAN M., *A report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971*, 1971, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles CA.

³⁴ Cfr. ADCOCK C. E., *James Turrell: The Art of Light and Space*, 1990. University of California Press: Oakland CA, p. 62; WESCHLER L., *op. cit.*, p. 129.

³⁵ ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 3-5.

insegnare e, soprattutto, dove era cominciato tra i due un intenso dialogo sul tema della percezione. Il primo periodo di collaborazione con Wortz si rivelò altamente fruttuoso, in un continuo scambio di idee proveniente dalla sperimentazione diretta degli effetti della deprivazione sensoriale all'interno delle camere anecoiche, stanze totalmente oscurate e silenziate, che venivano utilizzate dagli scienziati della Garrett per i loro studi³⁶. Gli artisti e lo scienziato si scambiavano opinioni, commenti e in generale allargavano vicendevolmente, ognuno con il proprio punto di vista e con le proprie conoscenze ed esperienze pregresse, l'orizzonte di ricerca non solo scientifica o artistica, ma anche personale.

Questo continuo confronto non portò però alla realizzazione di nessuna opera, nonostante un embrionale progetto prevedesse la creazione di un ambiente diviso in tre spazi³⁷, due camere anecoiche inframezzate da un Ganzfeld – una stanza nella quale è ricreato un campo visivo totale dove non ci sono oggetti ma solo il colore dell'illuminazione che si spande su tutte le pareti, come per esempio accade quando si è immersi completamente in un denso banco di nebbia. La soluzione, oltre a rimandare agli esperimenti nei quali erano totalmente coinvolti i Irwin, Turrell e Wortz, sembra essere anche l'emblema di un compromesso tra i differenti tipi di ricerca che i due artisti perseguivano. Le camere anecoiche sicuramente erano più vicine agli studi che Irwin stava cominciando a seguire per la realizzazione delle stanze con gli *scrim*: il condizionamento della percezione che la deprivazione sensoriale provocava una volta usciti dalle camere era infatti uno degli effetti che più lo aveva affascinato. Turrell invece, come mostrerà attraverso la sua futura produzione era stato affascinato dalla proprietà della luce di manifestarsi concretamente all'interno del Ganzfeld.

Ma più che le divergenze concernenti la ricerca artistica, quello che portò Turrell ad abbandonare il programma dopo solo un anno di collaborazione, fu la frustrazione per la concreta difficoltà di realizzare un'opera che incorporasse

³⁶ Le prime indagini sulla deprivazione sensoriale furono poi allargate su altri soggetti. La sperimentazione continuò con altri numerosi studi sul condizionamento ambientale. Va ricordato, tra questi, un esperimento che dimostrò che il gusto della Elephant Beer della Carlsberg risultava migliore quando i suoni del contesto ambientale si attestavano intorno ai 650 hertz, ma che anche una variazione minima dei toni poteva rendere la birra addirittura imbevibile. WESCHLER L., *op. cit.*, p. 134.

³⁷ *Ibidem*, pp. 67-68

quanto il team aveva imparato da quella esperienza. A questo si aggiunse anche la preoccupazione che la propria ricerca artistica potesse essere considerata troppo condizionata dagli aspetti scientifici e tecnologici derivanti dal programma di “Art and Technology”. Infatti, il dibattito che aveva acceso il Minimalismo, aveva portato una certa critica, rappresentata dal già citato Fried, a considerare come non-arte tutto ciò che potesse avere un aspetto teatrale, ovvero qualsiasi opera che avrebbe coinvolto attivamente il pubblico in un evento spazialmente e temporalmente definito. E il rischio di non-artisticità sarebbe addirittura superiore, se a tanto si unisce poi l’esplicito utilizzo di metodi e mezzi propri della ricerca scientifica³⁸.

Turrell non rinnega l’importanza di una commistione tra arte e tecnologia, in quanto l’utilizzo di quest’ultima permette di andare oltre i limiti della pratica artistica convenzionale. Ma allo stesso tempo, gli oggetti tecnologici non devono essere dei semplici strumenti che permettono di mettere in scena l’opera d’arte. Il loro utilizzo deve essere propriamente artistico, nel senso che l’artista deve essere in grado di usare la tecnologia come il medium attraverso il quale possa far passare l’esperienza estetica che vuole offrire al proprio pubblico. Turrell intuisce praticamente il rischio che il senso dell’esperienza artistica ed estetica di un’opera possa essere compromesso da una specifica condizione di fruizione, nella quale la semplice evidenza dell’elemento tecnologico determina una contestualizzazione di discorsi sociali e culturali che non coincidono con la forma di esperienza cui l’opera si appella.

La partecipazione al progetto di “Art and Technology” consentirà a Turrell di comprendere in che modo fare convivere tecnologia ed arte, vicendevolmente l’una al servizio dell’altra: la prima in grado di espandere le possibilità dell’attività artistica, la seconda capace di far emergere dall’oggetto quelle qualità estetiche che lo disancorano dalla semplice funzione strumentale.

Diversamente da Irwin, che impiegò la luce o come strumento per ottenere un particolare effetto di illuminazione (nei *Discs*), o come un elemento ancillare (nelle *Rooms*) il quale subiva le modifiche degli *scrim*, Turrell concentrerà la propria ricerca sull’utilizzo della la luce come medium, grazie al quale poter portare

³⁸ ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 75-76.

gli spettatori alla consapevolezza dei propri processi percettivi, far percepire la percezione stessa in modo tale che il senso di realtà diventi «a sense of the senses», attraverso un'opera che nella quale «the experience is the “thing”, the experiencing is the “object”»³⁹.

Al fine di far emergere e dare concretezza alla sensorialità e alla percezione visiva dello spettatore, è necessario dare sostanza materiale al medium della luce. Attraverso il senso della vista, Turrell farà in modo di far sentire allo spettatore la consistenza stessa della luce, producendo quella che si può definire a tutti gli effetti un'esperienza aptica. L'intangibilità della luce lascia il posto e viene così contrastata da sensazioni che coinvolgono fisicamente e materialmente il corpo dello spettatore.

3.1 Proiezioni di luce

Precedentemente alla collaborazione con Irwin, Turrell aveva già realizzato alcune opere all'interno delle stanze del Mendota Hotel, un vecchio albergo abbandonato nei sobborghi di Santa Monica, che aveva adibito a studio per le sue ricerche artistiche e che sporadicamente apriva ad un pubblico ristretto per mostrare il risultato dei suoi lavori.

Gli interni delle stanze, pavimenti e soffitti compresi, erano stati completamente ridipinti di bianco e le pareti in particolare con un intonaco molto levigato. I suoni provenienti dall'esterno furono opportunamente indeboliti e le finestre vennero chiuse con appositi muri, in modo tale che non potesse filtrare il minimo di luce esterna.

Ottenuto così un ambiente molto scuro, Turrell cominciò a lavorare con fasci di luce emanati da proiettori posti in uno degli angoli superiori della stanza, sullo stesso lato dell'ingresso, e celati alla vista dello spettatore. Davanti alla lente del proiettore, Turrell aveva posto un pannello con un foro opportunamente sagomato, in modo tale che la luce assumesse una precisa forma geometrica una volta proiettata sull'angolo creatosi all'intersezione dei muri.

³⁹ Questa citazione di Turrell è riportata in LIVINGSTONE J., "Some thoughts on 'Art and Technology'", 1971. In *Studio International*, 181, pp. 258-263.

Per chi entrava nella stanza che ospitava *Shanta*, l'opera della serie *Cross-corner Projection* che ho deciso qui di analizzare⁴⁰, la prima sensazione era quella di trovarsi davanti ad una scultura che incredibilmente fluttuava di fronte agli occhi dello spettatore, il quale poteva ammirare un cubo di luce azzurra che si stagliava dall'angolo della stanza sul quale il fascio fermava la sua corsa. Finché si guarda l'immagine da una posizione frontale, al centro della stanza, se ne può percepire la tridimensionalità e la consistenza ma, appena lo spettatore si muove sempre più vicino alle pareti, la luce si imprime sulle superficie delle pareti, rivelandone la bidimensionalità. La presa di coscienza dell'effetto creato dall'opera però non inficia la possibilità di ritornare a vedere l'immagine tridimensionale, una volta riacquistata la posizione al centro della stanza. Piuttosto, la capacità di vedere sia l'immagine tridimensionale che quella bidimensionale comporta nello spettatore la consapevolezza che è proprio lui, con il suo movimento all'interno della stanza, a determinare l'immagine che vedrà⁴¹.

Lo spettatore non è vittima di un'illusione ottica, bensì entra *in contatto*, attraverso la vista, con i meccanismi che governano uno dei suoi organi sensoriali e che permettono di vedere «uno spazio in cui la luce è *sensibilmente* diversa»⁴². Sostanzialmente, questo vuol dire in primo luogo che, diversamente dall'esperienza quotidiana in cui la luce non ha alcuna consistenza, nelle opere di Turrell, nonostante la sua immaterialità, questa acquisisce una struttura sensibile e viene *avvertita* come un «tutto indivisibile e indissolubile»⁴³. Eppure, questa unitarietà, frutto di una riduzione – in termini materiali – evidentemente molto più radicale rispetto a quella degli *specific objects* minimalisti⁴⁴, non permette di pensare alla sculture di luce nei termini dell'oggettualità con cui Fried aveva aspramente

⁴⁰ È necessario sottolineare che le specifiche opere di Turrell che menzionerò nel testo sono state direttamente osservate da chi scrive. In particolare, *Shanta* è stata osservata nell'ambito della mostra "AISTHESIS - All'origine delle sensazioni", organizzata da FAI – Fondo Ambiente Italiano, a cura di Micheal Govan (Direttore e CEO del LAMCA) e Anna Bernardini (Direttrice di Villa e Collezione Panza), presso Villa Panza, in Varese, dal 27/11/2013 al 08/12/2014.

⁴¹ ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 13-14.

⁴² Citazione di Turrell in un'intervista rilasciata a Julia Brown e raccolta in BROWN J. (a cura di), *Occluded front, James Turrell*, 1985, Museum of Contemporary Art e Lapis Press: Los Angeles CA, qui p. 22 (traduzione e corsivo miei).

⁴³ Cfr. MORRIS R., *op. cit.*, p. 234.

⁴⁴ Una riduzione che comunque, sia per Morris che per Judd non concerneva la dimensione esperienziale, infatti «simplicity of shape does not necessarily equate with simplicity of experience», *ibidem*, p. 228.

criticato la *minimal art*. Infatti, nonostante la teatralità dovuta al valore assunto degli aspetti spazio-temporali della fruizione, le immagini di luce vengono colte nella loro immediatezza sensibile: una *presentness* fondata più sulla stimolazione sensoriale che sulla capacità astrattiva dello spettatore⁴⁵.

Allo stesso tempo, ed è il secondo punto, l'indeterminatezza della posizione dell'immagine di luce – planare o tridimensionale e, in quest'ultimo caso, davanti al muro o invece apertura nel muro – corrisponde all'ambiguità percettive dei nostri sensi, i cui processi percettivi vengono solitamente dati per certi. Le informazioni sensoriali sulla prospettiva e quelle che accordano le visuali di ogni singolo occhio con la convergenza oculare, invece di essere date singolarmente, una alla volta, vengono elaborate contemporaneamente e producono l'effetto che fa percepire l'immagine luminosa come fluttuante, instabile. Lo spettatore ha quindi un'esperienza diretta dei processi sensoriali che sovrintendono la percezione della figura tridimensionale e di quella proiettata sulla superficie del muro, attraverso un medium – la luce – che è al contempo la materia concreta dell'oggetto stesso della visione. Ma il punto cruciale dell'opera risiede nel fatto che la presa di coscienza della co-esistenza delle due informazioni sensoriali in conflitto tra loro è raggiunta grazie alla sola azione dello spettatore, il quale può verificare empiricamente, muovendosi all'interno della stanza, il ruolo che il posizionamento del proprio corpo assume nel definire uno stato percettivo piuttosto che un altro.

A causa del corto circuito che si manifesta tra l'impossibilità di una scelta che determini in maniera definitiva il *sensu*⁴⁶ dell'immagine percepita, attraverso quest'opera lo spettatore può maturare, con un'esperienza concreta, le stesse conclusioni cui giunse Merleau-Ponty sulla differenza intrinseca tra sensazione e percezione. La percezione, che dovrebbe corrispondere ad una costruzione del significato, una interpretazione del dato sensoriale⁴⁷, chiamata a risolvere i conflitti

⁴⁵ Cfr. ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 44-48. Non bisogna dimenticare infatti che «la sensazione dà realtà e forma a quanto, nella nostra vita, non è *specificatamente* umano» (COCCIA E., *La vita sensibile*, 2011, Il Mulino: Bologna, p. 17).

⁴⁶ In questo caso, intendo il termine “senso” in tutte le sue sfumature: senso in quanto la facoltà di cogliere uno stimolo sensoriale, ma anche come significato attribuito ad un oggetto e, non meno importante, anche l'aspetto che ne designa il movimento direzionale.

⁴⁷ «La percezione è appunto quell'atto che in un sol tratto crea, con la costellazione dei dati, il senso che li collega - quell'atto che non si limita a scoprire il senso *che essi hanno*, ma fa sì *che abbiano un senso*», cfr. MERLEAU-PONTY M., *Fenomenologia...*, cit., p. 76.

delle informazioni sensoriali provenienti dalle due immagini che danno forma alla luce, rimane inevitabilmente attaccata alle diverse sensazioni colte nel campo visivo. La percezione permette di *figurare* sia la scultura di luce che la proiezione bidimensionale perché il dato sensoriale, il *sensibile*, è già significativo, ovvero offre alla percezione gli aspetti assunti dall'intero ambiente percettivo, *prefigurando* le potenziali interazioni che lo spettatore può attuare in esso. In ultima analisi, questo significa che qualsiasi interpretazione derivante dalla attività percettiva è di per sé una concettualizzazione, cioè l'applicazione di uno schema categoriale che consente di gestire il dato sensoriale al fine di attribuirgli un senso, che è però anche già inscritto, insieme a tutti gli altri possibili, nel coglimento del sensibile⁴⁸.

Normalmente la percezione permette di selezionare un *sensu* affidandosi al contesto, dandoci l'impressione che il dato sensoriale ci informi delle qualità oggettuali che riteniamo appartenere a ciò che vediamo, in una sorta di causalità tra qualità dell'oggetto, informazione sensoriale e interpretazione percettiva. Nei *Cross-Corner Projections* questa assunzione viene totalmente stravolta e controvertita: la possibilità di vedere una delle due immagini di luce, a seconda del posizionamento del corpo dello spettatore all'interno dello spazio fisico della stanza, mostra in maniera evidente che il dato sensoriale non appartiene all'oggetto, ma alla relazione spaziale che connette lo spettatore con l'oggetto della sua visione: il sensibile emerge in funzione di questa relazione e nient'altro. Non solo il riposizionarsi comporta una riconfigurazione dell'immagine, ma soprattutto riorganizza lo spazio e le possibilità di azione che esso offre. Infatti, se si esplora la stanza costeggiando le pareti, quindi vedendo la proiezione della luce sulla superficie del muro, si avrà *percezione* di uno spazio chiuso e delimitato dalle pareti della stanza. Se invece ci si pone al centro della stanza per osservare l'immagine tridimensionale, si avrà *la percezione* della presenza della scultura di luce o di un'apertura in corrispondenza dell'immagine di luce, là dove si incrociano le pareti, e rispettivamente si avrà la percezione di una diminuzione o di un aumento del volume dello spazio.

⁴⁸ «L'avvenimento elementare [come il fenomeno della sensazione] è già rivestito di un senso e la funzione superiore realizzerà soltanto un modo di esistenza più integrato o un adattamento più valido, utilizzando e sublimando le operazioni subordinato», *ibidem*, p. 42.

Se si può affermare che le tre interpretazioni percettive sono alternative, questo non si può però dire per le sensazioni sulle quali si poggiano, poiché non sono paragonabili l'una alle altre, come invece si può fare confrontando due o più oggetti di cui si conoscono le proprietà: piuttosto, i tre ambienti sono «colti ciascuno nel suo contesto privato, *come se non appartenessero al medesimo universo*»⁴⁹. A livello sensibile, i tre ambienti hanno lo stesso valore di realtà, e corrispondono a tre realtà diverse che non si escludono a vicenda, bensì coesistono parallelamente come dimostra il fatto che nelle stanze delle *Cross-Corner Projection* si possa “passare” da un ambiente all'altro e averne una percezione congruente, senza inficiare la possibilità di “ritornare” in uno degli altri ambienti. Questa appena descritta non è però semplicemente una metafora spaziale, perché lo spettatore cambia ambiente muovendosi effettivamente all'interno della stanza: ad ogni disposizione del corpo dello spettatore, corrisponde una sensazione che attiverà i relativi processi per una determinata configurazione percettiva.

Lo spettatore prende coscienza infine che le sensazioni non appartengono al dominio dell'oggetto, in quanto l'immagine di luce presenta aspetti sensoriali da cui derivano percezioni completamente diverse (scultura o proiezione). Ma allo stesso tempo, anche la soggettività è messa in crisi dalla consapevolezza che i processi percettivi riconsegnano interpretazioni che sono il frutto di interpretazioni sempre controvertibili⁵⁰. Lo spettatore quindi fa esperienza della percezione, potendo intuire che essa è radicata in una relazione materiale e corporea fondata sulla assoluta e continua reciprocità tra soggetto e oggetto in un campo che è quello del sensibile.

Le *Projection* di Turrell mostrano invece che la condizione fisica e corporea dello spettatore non deve essere necessariamente costretta in una sedia o, più generalmente, nell'assunzione di un punto di vista grosso modo statico⁵¹: la

⁴⁹ *Ibidem*, p. 38.

⁵⁰ «Il senso che [la qualità] racchiude è un senso equivoco, si tratta di un valore espressivo piuttosto che di un significato logico. La qualità determinata, con la quale l'empirismo voleva definire la sensazione, è un oggetto, non elemento della coscienza, ed è l'oggetto tardivo di una coscienza scientifica. Per questi due motivi, più che rivelare essa maschera la soggettività» *ibidem*, p. 39. Cfr. anche con quanto afferma COCCIA E., *op. cit.*, p. 24: «L'esistenza del sensibile, *in quanto contemporaneamente separata dal soggetto e dall'oggetto*, rende in effetti impossibile ogni riduzione della teoria della conoscenza a psicologia, a teoria del soggetto» (corsivo mio).

⁵¹ Che è la condizione che si crea anche nei *Discs* di Irwin, v. *supra*.

possibilità di agire concretamente e liberamente all'interno dello spazio permette di instaurare con la luce una relazione che non è solo visiva, ma anche tattile. La scelta di utilizzare la luce come materiale artistico, serve per mostrare che soggetto e oggetto si co-determinano nel campo del sensibile. Infatti, come il soggetto (lo spettatore) definisce la forma dell'oggetto agendo nell'ambiente, così l'oggetto (la luce) determina la forma che assume lo spazio sotto determinate condizioni.

A questo, bisogna aggiungere, poi, che la sostanza immateriale della luce si concretizza solo nella stimolazione visiva dell'occhio dello spettatore, e che quindi la materialità della luce è data dalla sua sensibilità e non da qualità determinate. È qui che emerge la totale differenza tra la modalità dell'esperienza proposta dalle *Projections* rispetto alle opere minimaliste. Se in quest'ultime c'è un oggetto con precise caratteristiche fisiche, nell'opera di Turrell non c'è alcun oggetto da osservare. Quello che si sta guardando è l'emergere del sensibile attraverso il medium della luce, ovvero il concretizzarsi della sensorialità e dei processi percettivi proprio *davanti agli* occhi dello spettatore⁵². Prendere coscienza dei propri processi percettivi attraverso i cambiamenti ambientali dovuti all'interazione con l'immagine di luce, ci porta alla coscienza che qualsiasi senso è il frutto di una selezione di aspetti ambientali sui quali costruiamo la nostra percezione della realtà.

Le *Projections* di Turrell di fatto propongono allo spettatore un'esperienza che ha come oggetto i processi stessi che la definiscono. Questi processi sono legati all'interazione tra la materialità dell'oggetto e l'atto di visione e la corporeità dello spettatore, che avviene in un preciso spazio, che è quello del sensibile. Questo è uno spazio *altro* rispetto a quello occupato psichicamente e corporalmente dallo spettatore e materialmente dall'oggetto. Piuttosto deve essere considerato come il luogo dove gli oggetti diventano percettibili e dove gli organi di senso possono cogliere questa percettibilità. Affinché ciò sia possibile, è quindi necessario che il sensibile trovi un corpo o un oggetto, o più generalmente un *luogo* che accolga la sua forma e ne consenta la ricezione. Si tratta quindi di un luogo supplementare, la

⁵² In una delle pagine del sito ufficiale dedicato alla sua attività artistica, Turrell afferma che «my work has no object, no image and no focus. With no object, no image and no focus, what are you looking at? You are looking at you looking. What is important to me is to create an experience of worldless thought» (dalla pagina web <http://jamesturrell.com/about/introduction/>, ultima visita 14/10/2016).

cui natura è quella della medialità, senza la quale non sarebbe possibile l'incontro tra il sensorio umano e la sensorialità degli oggetti.

L'utilizzo della luce non fa altro che rendere più evidente il primato del sensibile⁵³ sia sul percettivo che sull'oggettuale: le immagini prodotte dal medesimo fascio di luce sono differenti non di certo perché prodotte da oggetti differenti, né tantomeno perché le sensazioni colte dagli organi sensoriali individuino particolari aspetti inerenti alle immagini che ne determinano la forma: i raggi luminosi si riflettono sui muri della stanza sempre secondo le stesse leggi della fisica e i nervi ottici sono stimolati sempre secondo le medesime basi fisiologiche. Le immagini di luce sono differenti perché la configurazione ambientale, che determina l'incontro tra il percolato e il percepito, è differente. All'interno della stanza, diventa chiaro che il senso della realtà non deriva direttamente dalla natura materiale dell'oggetto né tantomeno è costruito cognitivamente dal soggetto, bensì è sempre il frutto di uno scambio in primo luogo sensibile che passa attraverso un medium e che si concretizza in una percezione.

Vedere la luce delle opere di Turrell, insomma, è vedere l'emergere di un medium ambientale che contiene e offre alla percezione tutte le potenzialità insite nella relazione sensibile.

3.2 Campi di visione totale

Con le *Projections* ho potuto far risaltare il particolare ruolo della luce, come medium di cui Turrell si serve per mettere letteralmente in scena la complessità della relazione sensibile col mondo e dei processi percettivi che si attivano nello spettatore. Con un'altra serie di opere, i *Ganzfeld*, il lavoro di Turrell si spinge oltre alcuni limiti che pure le *Projections* potevano evidenziare. Elimina, di fatto, ogni possibile tipo di percezione che avrebbe potuto attivare processi cognitivi, i quali avrebbero distratto ogni riflessione sulla relazione sensibile e percettiva.

Così, se le immagini di luce delle *Projections* richiamano delle forme solide e pertanto una serie di processi di riconoscimento di livello cognitivo o quanto meno delle inferenze a livello percettivo, nei *Ganzfeld* non c'è niente di tutto questo:

⁵³ Cfr. COCCIA E., *op. cit.*, p. 71-73.

queste opere sono ambienti in cui effettivamente non c'è alcun oggetto, non c'è alcun punto di focalizzazione⁵⁴. I primi tentativi di realizzazione di un'esperienza di visione di "campo totale" risalgono alla collaborazione con Wortz e Irwin nell'ambito del programma "Art and Technology", con lo scopo di inserire un *Ganzfeld* in quella che sarebbe dovuta essere l'opera per l'esposizione finale. Si trattava di piccoli emisferi di circa un metro di diametro, la cui parte concava era rivolta verso l'alto. Lo spettatore, guardando all'interno di questa cupola capovolta che era illuminata dall'esterno da un'intensa luce bianca, poteva vedere uno spazio dall'indefinita profondità, completamente riempito da una sostanza luminosa apparentemente tangibile⁵⁵.

Affascinato dall'effetto prodotto durante le preliminari sperimentazioni, che fino ad allora aveva solo studiato durante i suoi corsi di psicologia della percezione a Pomona, Turrell decise di continuare la ricerca sugli effetti sensoriali e percettivi del *Ganzfeld* nel suo studio di Santa Monica, dopo aver interrotto bruscamente la sua collaborazione in "Art and Technology". All'interno delle stanze del Mendota Hotel, cercò così non solo di riprodurre gli effetti percettivi, ma addirittura di creare un vero e proprio ambiente con le stesse caratteristiche del *Ganzfeld*, a partire dalla possibilità di percepire la luce come una sostanza con una certa consistenza materiale. Si accorse che, sotto particolari condizioni di luce a bassa intensità, in corrispondenza dell'apertura di una porta che metteva in comunicazione due stanze, la luce proveniente dalla seconda stanza si stagliava sull'apertura acquisendo la

⁵⁴ Il termine tedesco "Ganzfeld" significa letteralmente "campo totale", ed è usato per descrivere esperienze di perdita della percezione della profondità in concomitanza di determinati fenomeni atmosferici come la nebbia. Il termine è anche usato negli studi di psicologia della percezione, per indicare quegli esperimenti dove si producono esperienze sensoriali relativi a fenomeni simili a quello descritto. Cfr. GIBSON J. J. & DIBBLE F. N., "Exploratory Experiments on the Stimulus Conditions for the Perception of a Visual Surface", in *Journal of Experimental Psychology*, 43, 1952, pp. 414-419; AVANT L.L., "Vision in the Ganzfeld", *Psychological Bulletin* 64, 1965, pp. 246-258.

A differenza delle prime sperimentazioni, concentrate sugli aspetti sensoriali, percettivi e talvolta allucinatori di questo di esperienza, dalla seconda metà degli anni '70 fino agli anni '80 del secolo scorso, i *Ganzfeld* sono stati utilizzati, con scarsi risultati, per dimostrare la possibilità dell'esistenza della capacità telepatiche negli esseri umani. (per esempio, v. HONORTON C., & HARPER S., "Psi-mediated imagery and ideation in an experimental procedure for regulating perceptual input". In *Journal of the American Society for Psychical Research*, 68, 1974, pp. 156-168). Questa connessione con la parapsicologia ha in qualche modo fatto diminuire l'interesse scientifico nei confronti della sperimentazione con i *Ganzfeld*, anche solo in relazione allo studio decisamente più interessante della percezione umana.

⁵⁵ ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 69-70.

stessa consistenza di una sottile lastra di vetro o di un pellicola trasparente e l'illuminazione interna a quella stessa stanza sembrava assumere le medesime caratteristiche fisiche della "nebbia" luminosa degli esperimenti condotti con Wortz e Irwin.

Individuati i processi sensoriali che permettevano la percezione dell'effetto del Ganzfeld all'interno di un ambiente chiuso, Turrell poté iniziare a pensare come produrre opere da inserire nelle gallerie o nei musei d'arte. Data la vastità delle serie di opere in cui Turrell fece ricorso a questo effetto, che si può tranquillamente dire abbia caratterizzato la gran parte della sua produzione dagli anni Settanta in poi, ho deciso di soffermarmi solo sulla serie *Ganzfeld*, che a mio parere è quella che riesce a comprendere anche le esperienze delle altre serie, oltre a fornire un decisivo, chiaro e pratico esempio di cosa sia uno spazio abitato solo da sensazioni.

Sight Unseen è un'opera della serie *Ganzfeld*, realizzata da Turrell nel 2013 a Villa Panza⁵⁶, in occasione di una retrospettiva dedicata al suo lavoro e a quello di Irwin⁵⁷. Turrell ha ridisegnato gli interni di quelle che erano le scuderie della villa, per ricavare i tre spazi necessari per la costruzione del *Ganzfeld* e, sebbene la realizzazione di quest'opera, come delle altre in giro per i musei di tutto il mondo, possa sembrare rispondere ad una logica di *site-specificity*, cioè di co-dipendenza e co-determinazione tra sito e opera, in realtà lo scopo dell'artista è quello di ricreare un ambiente che sia il più neutrale possibile⁵⁸.

Sotto i portici costruiti nella prima metà del XIX secolo, una porta a vetro, dietro la quale è visibile un semplice muro divisorio, consente l'ingresso all'opera.

⁵⁶ Ho avuto libero accesso a *Sight Unseen* da marzo a giugno 2015, durante uno stage finanziato dalla Regione Sicilia attraverso il programma "MISURA 3" e svolto presso la Segreteria Regionale del FAI – Fondo Ambiente Italiano. Oltre alla mia esperienza personale, la descrizione degli effetti dell'opera si basa su un continuo confronto con i suoi numerosi visitatori.

⁵⁷ La citata mostra "AISTHESIS - All'origine delle sensazioni", celebrava i 40 anni del lavoro dei due artisti all'interno dei locali di Villa Panza, allora proprietà di uno dei più importanti collezionisti d'arte italiani, il conte Giovanni Panza di Biumo. Tra il 1972 e il 1973, il conte Panza aveva dato la possibilità ad Irwin e Turrell di lavorare nella villa storica per realizzare alcune opere *site-specific*, tuttora visitabili insieme ad un parte della sua vasta collezione di arte contemporanea donata, insieme alla Villa, al FAI – Fondo Ambiente Italiano. Cfr. PANZA G., "Artist of the Sky". In BROWN J., (a cura di), *Occluded Front*, Lapis Press, Los Angeles CA 1985, pp. 61-70.

⁵⁸ Lo stesso Turrell ammette che: «I construct an independent piece that could be transferred elsewhere, a more hypothetical piece than one could which comes from responding to a specific site. [...] If I want to get away from the particular of the architecture, with its detail and attention to form, so as to make an architecture of space, then I have to rid the space of those details and features that call attention to form» (BROWN J., *op. cit.*, pp. 13-14).

Una volta entrato, il visitatore si trova in un primo ambiente, sulle cui pareti lisce e bianche scivola una tenue luce calda dalla bassa intensità. In questa stanza, il visitatore è invitato a sedersi su una panca al fine di indossare dei particolari calzari in modo da preservare l'opera, ma al contempo ha la prima esperienza percettiva offerta dal *Ganzfeld*. In corrispondenza della panca, sul muro di fronte ad essa, si staglia una grande apertura⁵⁹ di circa 3 metri di base e 2 di altezza, raggiungibile percorrendo una decina di gradini. Lo spettatore ha però difficoltà nel riconoscere nell'apertura quello che è di fatto l'ingresso all'ambiente centrale del *Ganzfeld* e invece percepisce uno schermo ad "altissima definizione", che trasmette una lenta sequenza di colori che cambiano sfumando l'uno nell'altro. Alle stregua di Turrell con i suoi studi nel Mendota Hotel, così lo spettatore avverte come se le luci colorate emanate nel secondo ambiente fossero schiacciate su un'immaginaria superficie in corrispondenza dell'apertura. Per rendere ancora più intenso questo effetto, i margini del muro diventano sempre più sottili all'approssimarsi dell'apertura, raggiungendo uno spessore di 2 millimetri: di fatto, l'inclinazione dei bordi che dà verso la seconda stanza, permette alla luce all'interno di quest'ultima di scivolare letteralmente lungo le pareti, senza subire alcuno stacco nella sua propagazione.

Invitati dalla guida a seguirla nella seconda stanza, salendo i gradini per attraversare l'apertura, molti spettatori rimangono attoniti e alcuni di loro si avvicinano ad essa con le mani tese in avanti, come se volessero evitare l'impatto con qualcosa di solido. Una volta attraversata l'apertura, lo spettatore si trova in una stanza lunga circa 15 metri, larga 10 e alta 3, che ha una leggera pendenza in discesa dalla suddetta apertura al lato opposto. I muri sono completamente intonacati con una particolare vernice bianca al biossido di titanio, non lucida e caratterizzata da un elevato indice di rifrazione che ne aumenta la capacità di riflettere la luce, mentre gli spigoli formati dall'intersezione del pavimento e del soffitto con la pareti offrono una dolce curvatura concava, in modo tale che lo sguardo dello spettatore non si possa posare su alcun dettaglio che possa interrompere la perlustrazione visiva dell'ambiente. In fondo alla stanza non c'è alcuna parete, ma una seconda enorme apertura che dà sul terzo ed ultimo ambiente

⁵⁹ «I use the word aperture because it describes an opening that has a purposeful relationship of inside to outside», specifica Turrell nell'intervista concessa a Brown (*ibidem*, p. 22).

del *Ganzfeld*, inaccessibile allo spettatore poiché più profondo di circa un metro e mezzo rispetto alla stanza centrale. Questo terzo ambiente è circa tre metri più alto e più largo del precedente, ma la sua profondità è estremamente inferiore, non superando i 3 metri. In entrambi gli spazi vi sono due differenti impianti di illuminazione al LED, che emanano una sequenza coordinata di luci colorate, riprodotta in loop, della durata di circa un quarto d'ora e che si conclude con un effetto di luci stroboscopiche ad altissima intermittenza che dura circa trenta secondi. Le fonti luminose nell'ambiente centrale sono posizionate intorno all'apertura che funge da ingresso – quindi visibili allo spettatore al suo interno –, e sono protette da una lastra di plexiglass leggermente opaca che pertanto irradia una luce più soffusa ma anche più omogenea⁶⁰. Nel terzo ambiente, i filamenti di LED sono posti sopra e sotto l'apertura – nascosti alla vista dello spettatore – e la luce emanata non incontra alcun ostacolo.

Lo spettatore che entra nel secondo ambiente all'inizio della sequenza, si trova in un ambiente dominato completamente da un intenso blu che non solo ricopre ogni muro, ma che sembra essere contenuto all'interno dello stesso spazio della stanza, come suggerisce anche lo stravolgimento della percezione dei colori dei volti e degli indumenti degli altri spettatori. Le dimensioni della stanza non sono colte in alcun modo dalla percezione dello spettatore, il quale, cosciente di essere in uno spazio chiuso perché precedentemente avvisato, si muove con circospezione e tenendo anche in questo caso le mani avanti, come al momento dell'ingresso in questo secondo ambiente. Ma se prima dell'attraversamento dell'apertura, la sensazione derivava dalla percezione che ci fosse qualcosa di solido contro cui andare incontro, l'esplorazione tattile all'interno di questo ambiente blu deriva da una percezione totalmente opposta, ovvero dalla perdita del senso della profondità, che fa avvertire la stanza come potenzialmente infinita. A questo sfondamento sensoriale delle pareti fa da contraltare però la percezione, in corrispondenza della seconda apertura, di un muro, in una posizione non ben definita, sul quale il blu interrompe la sua irradiazione. Tanto che, se i movimenti verso le pareti laterali sono solitamente accorti, nell'avvicinarsi all'inesistente muro frontale, la sicurezza

⁶⁰ Durante la sequenza, i diversi elementi del LED non emanano sempre gli stessi colori. Con questa accortezza, oltre a diminuire la discontinuità della percezione dell'ambiente provocata dalla vista dei filamenti del LED, i diversi colori si mescolano sulla superficie del plexiglass.

di incontrare un ostacolo è così alta che lo spettatore rischia di cadere nel terzo ambiente. Fortunatamente, la guida avvisa i visitatori che si stanno avvicinando troppo all'apertura, che in realtà c'è il pericolo di una rovinosa caduta, ma nonostante la presa di coscienza della struttura fisica della stanza, gli spettatori continuano a percepire davanti ai loro occhi una sostanza materiale e tangibile – tanto che qualcuno cerca di allungare le mani per confermare o meno la percezione visiva attraverso quella tattile.

Dopo alcuni minuti, i colori della stanza cambiano molto velocemente, passando dal blu ad un rosso altrettanto intenso. Col mutamento dei colori, muta completamente anche la percezione della stanza. La sensazione di essere immersi in uno spazio dalla grandezze indefinite, nel quale si avvertiva una sorta di galleggiamento, dopo pochi secondi che la vista si è abituata alla nuova tonalità di colore, lascia il posto a sensazioni completamente opposte. Nonostante la distanza dai muri non sia ancora percettivamente quantificabile, l'ambiente sembra più oppressivo, gli spazi ridotti e ci sente come ancorati al pavimento. Anche il muro di luce dell'apertura sembra più vicino e gli spettatori tendono le loro mani molto prima di raggiungere la fine del pavimento.

Lentamente il rosso sfuma verso tinte più tenui, con tonalità che vanno dal violetto al giallo all'azzurro, per poi giungere ad una luce bianca. La percezione delle dimensioni della stanza corrispondono a quelle delle sue effettive caratteristiche fisiche e, volgendo lo sguardo verso l'apertura, il muro di luce colorata ha perso molta della sua consistenza, diventando sempre più simile ad una fitta nebbia che ora appare come una leggera foschia, la quale comunque non consente di comprendere effettivamente dove sia il muro del terzo spazio. Lo sguardo dello spettatore scruta la nebbiolina cercando di coglierne la natura fisica, ma improvvisamente l'ambiente piomba di nuovo e improvvisamente in un rosso vivido che occlude completamente la percezione della profondità della terza stanza e mentre l'occhio si sta ancora abituando al nuovo colore, comincia l'intensa sequenza di luci stroboscopiche che fanno letteralmente perdere la vista agli spettatori e confondono la percezione del proprio corpo rispetto allo spazio occupato e a quello circostante.

Con questa sofisticata opera, Turrell raggiunge lo scopo centrale della sua ricerca artistica: utilizzare la luce come materiale e lasciar emergere il vero medium che connette i suoi lavori al pubblico: il campo, o meglio, l'ambiente del sensibile. È lo stesso artista a definire le stanze che compongono i *Ganzfeld* o quelle di opere di altre serie che si affidano ad alcuni degli effetti descritti, come “*sensing spaces*”, ovvero ambienti la cui espressione è data dalla luce che proviene da un altro ambiente tramite un'apertura⁶¹.

Non si tratta di vedere solo come la percezione risponda fisicamente e fisiologicamente agli stimoli sensoriali, né tanto più è l'invito a “disvelare” un qualche inganno percettivo. Vedere che la luce colorata letteralmente prende forma e consistenza nello spazio (pellicola, muro, nebbia) e, contemporaneamente, vedere che lo spazio assume una certa struttura e una certa forma in base alla luce che vi entra, è il modo per rendere cosciente lo spettatore che ogni processo percettivo è affetto da un medium che è esterno al proprio occhio ma anche allo stesso oggetto di visione.

L'eliminazione dallo spazio di qualsiasi oggetto su cui possa focalizzarsi l'attenzione percettiva dello spettatore, obbliga quest'ultimo a rivolgersi all'ambiente con una disposizione completamente diversa da quella che comunemente adottiamo nell'esperienza quotidiana: lo spettatore si trova in uno stato di sospensione della cognizione, che però non pregiudica l'attività percettiva. Se nella vita di ogni giorno solitamente concentriamo i nostri sensi, e in particolare la vista, su alcuni aspetti dell'ambiente o degli oggetti che lo popolano e che pertanto ne definiscono l'organizzazione e il senso, l'opera di Turrell consente allo spettatore di percepire e quindi agire in rottura con gli schemi derivati da esperienze pregresse, o per meglio dire da una cognizione del mondo che potrebbe essere la ricostruzione oggettuale di una realtà esterna prestabilita o la proiezione psicologica di un mondo interno prestabilito.

Come se si fosse per la prima volta al mondo, bisogna affidarsi semplicemente alla relazione sensibile che connette le nostre terminazioni dei nostri organi di senso e le informazioni sensoriali della materia luminosa. L'esplorazione ambientale che ogni spettatore fa all'interno di un *Ganzfeld* è molto più di un

⁶¹ *Ivi*.

semplice gioco con i propri sensi, bensì si può intendere come il tentativo di costruire un nuovo modo di relazionarsi ad un ambiente che non si dà secondo le aspettative percettive e cognitive acquisite: non sono insomma le cose del mondo a cambiare, né tanto meno i nostri organi di senso, piuttosto è una relazione sensoriale totalmente nuova e che per questo non è solo connessa al senso della vista, ma si affida a tutti gli organi di senso per cercare di organizzare questo ambiente sconosciuto. Non è un caso che la risposta alle diverse tonalità di colore sia primariamente di ordine senso-motorio, ovvero relativo alle possibilità di azione nell'ambiente: occlusione, espansione, smarrimento, ancoramento, come anche l'aumento o la diminuzione della temperatura percepita sono alcune delle sensazioni che più comunemente vengono riportate dagli spettatori. È una vera e propria affezione dell'ambiente sul sentire del nostro corpo.

3.3 Oltre l'atmosfera

Nelle *Projections* e nei *Ganzfelds* la luce è un oggetto materiale, le cui qualità aspettuali – i colori – sono conoscibili attraverso «il medio per eccellenza, quello capace di accogliere in sé anche la luce: la trasparenza, il diafano»⁶². In particolare, all'interno di un *Ganzfeld* giungiamo a quella che si potrebbe definire un'esperienza estetica che mostra dove e come si originino il medium della sensibilità, in che modo esso agisce su nostri sensi e, contemporaneamente, in quale modo noi, attraverso una percezione corporalmente attiva, diamo un senso e un significato a quello che recepiamo. Come già aveva osservato Aristotele, nel suo secondo libro del *De Anima*, i nostri sensi possono cogliere i colori perché

«In realtà, il colore muove il trasparente, ad esempio l'aria, e da quest'ultima, che ha un'estensione continua, è mosso il sensorio. [...] Il vedere ha luogo in quanto la facoltà sensitiva subisce una modificazione. Ora è impossibile che questa modificazione provenga dallo stesso colore nel momento in cui viene visto. Rimane dunque che provenga dal mezzo [*metaxu*]. Di conseguenza è necessario che esista un mezzo [*metaxu*]. Ma se questo è vuoto, un oggetto non solo non lo si vedrà distintamente, ma non lo si vedrà affatto»⁶³

⁶² COCCIA E., *op. cit.*, p. 63.

⁶³ ARISTOTELE, *L'anima*. Trad. it. MOVIA G. (a cura di), Bompiani: Milano 2001, B 7, 419 a 12-22, pp. 153-155.

Il *metaxu*, o *medium* come venne poi tradotto da Michele Scoto e Tommaso d'Aquino, è quindi qualcosa che permette all'oggetto di diventare sensibile (*muovere il trasparente*), offrendogli la propria forma e la propria materia al fine che esso possa essere recepito⁶⁴. Se nelle *Projections* si possono vedere le immagini di luce (l'oggetto sensibile) ma non l'effettiva concretezza della luce, nel *Ganzfeld* vediamo la luce che prende la forma del medium che la contiene, l'aria, la cui "estensione continua" coincide con l'intero ambiente. Attraverso il medium dell'ambiente, la luce può emergere in tutta la sua consistenza spaziale, dandosi alla vista dello spettatore ogni volta con aspetti diversi proprio in base alla relazione che essa configura con l'ambiente e in base all'azione dello spettatore all'interno di quest'ultimo. Si tratta, infine, dell'esperienza delle potenzialità che il sensibile ci offre al fine di dare una forma alla realtà⁶⁵, attraverso l'azione dei nostri sensi, ovvero la percezione.

Nel *Ganzfeld* accade però qualcosa di molto particolare. Come la luce occupa l'intero medium con le sue qualità cromatiche, così anche la percezione sensibile dello spettatore si espande verso l'intero spazio. La sensibilità dell'oggetto e la sensatezza dello spettatore in qualche modo coincidono con l'ambiente stesso e, di conseguenza sono in contatto l'una con l'altra, sono contingenti.

Questo modo di essere del sensibile fu per la prima volta analizzato nell'ambito dell'estesiologia, un programma di studi parallelo e a volte contrapposto alla fenomenologia, che si è soffermato sui concetti del sentire, del patire, delle atmosfere. Senza dubbio è a Helmut Plessner⁶⁶ che deve essere riconosciuto il merito di proporre questa prospettiva analitica. Si può dire, forse semplificando, che la sua estesiologia si propone come una fenomenologia della sensorialità che conduce all'analisi dei fattori extra-concettuali, ovvero sensoriali, i quali sono a fondamento di una "coscienza estetica". Quest'ultima è una forma di conoscenza libera dagli schemi cognitivi, ed invece determinata dall'unità di

⁶⁴ «Un recettore riceve *malgrado* la propria forma e *malgrado* la propria materia, non è mai definito da una natura specifica, proprio perché non è che la capacità di non essere ciò che è capace di ricevere», COCCIA E., *op. cit.*, p. 63.

⁶⁵ «[My sensing spaces] rather than being an expression of reality, [they are] as an expression of how you chose to form reality», BROWN J., *op. cit.*, p. 23.

⁶⁶ Non esistendo una esaustiva raccolta del lavoro di Plessner, la mia fonte principale è stata MATTEUCCI G., *Filosofia ed estetica del senso*, 2005. Edizioni ETS: Pisa, pp. 81-104, alla quale rimando per la bibliografia in lingua tedesca.

processi, fattori e vettori della attribuzione di un senso, che vivono nella corporeità dell'essere umano⁶⁷.

Nei suoi studi sulla musica, Plessner conclude che «il suono [...] è un materiale da vivere e tradurre in realtà nella sua mera qualità, spogliato di qualsiasi funzione referenziale». Questo è possibile perché il suono gode di *spaziosità* e di *pregnanza*, cioè della capacità di acquisire una sorta di volume o consistenza percettibile attraverso un'esperienza sensibile e situata, pur non appartenendo effettivamente ad alcun luogo. Per il filosofo tedesco, il suono identifica la *pervasività* dell'esperienza sensibile grazie alla sua capacità di arrivare ai nostri organi di senso e di annullare ogni distanza tra esterno e interno, senza che lo si possa impedire⁶⁸.

Per Plessner la dimensione acustica è libera sia da ogni riferimento oggettuale come da ogni percezione intenzionale di un soggetto cosciente, e pertanto l'udire si differenzia dal vedere o dal toccare perché queste ultime hanno una relazione strutturale con la percezione e la conoscenza: quello che vedo e tocco occupa sempre un luogo definito rispetto al soggetto, non ne avvolge il corpo perché è distante e pertanto si può percepire e conoscere.

Ma il *Ganzfeld* ci mostra empiricamente che questo modo di fare esperienza del mondo, o più precisamente il modo di fare esperienza del sensibile nel mondo, è una facoltà che appartiene anche alla vista e al tatto. Il colore, che secondo Plessner si può conoscere solo frontalmente, come il suono è invece «spazioso, avvolgente, riempiente, ovunque e in nessun luogo», e la particolare consistenza tattile che acquisisce non è connessa a nessun contatto fisico e puntuale. L'affezione sensibile è persistente e pervasiva perché accade *su* e *in* tutto il corpo dello spettatore e questo è evidente nel momento in cui, all'interno del *Ganzfeld* si chiudono gli occhi: non si sprofonda in una completa oscurità, bensì continueremo a vedere dei colori che corrispondono ai complementari di quelli appena visti, sentiti ad occhi aperti. Come non è mai possibile smettere di sentire i suoni di cui

⁶⁷ “*Completione* di qualità sensoriali e importi coscienziali che prevede l'unità di corpo e anima”, MATTEUCCI G., *op. cit.*, p. 91, corsivo mio.

⁶⁸ *Ibidem*, pp. 93-99.

un ambiente è pregno⁶⁹, così non si smette mai di sentire, di avere un senso dei suoi colori o, più in generale, delle sue affezioni sul nostro sensorio.

È in questo modo che l'ambiente sensibile (*sensing space*) mostra la fragilità, l'impossibilità di ogni divisione tra interno ed esterno, tra la soggettività della mente e l'oggettività della cosa. Percepire i processi e i modi della nostra percezione sensibile ci obbliga a riconsiderare gli stessi processi della percezione cognitiva, di metterne in discussione la concretezza e il senso di assoluta realtà che ne deriva. La percezione della sensibilità, ci mette di fronte alla consapevolezza che è il medium ambientale a disporre delle nostre sensazioni e dei nostri comportamenti e determina la tonalità affettiva (*Stimmung*) dei sensi che diamo a questo ambiente al fine di poterlo organizzare in significati, in un *Umwelt*⁷⁰. Nel medio della situazione ambientale non sussiste più nessuna separazione di ordine ontologico tra oggetto e soggetto, che anzi si confondono e si coinvolgono in questa entità diffusa dal carattere mediale che irradia, come un'*atmosfera*, lo spazio soggettivo-oggettivo con le sue qualità emotive.

Il concetto di atmosfera, seppure abbia radici molto profonde, in ambito estesiologico è stato oggetto di rinnovata attenzione e studio particolarmente negli ultimi anni. Gernot Böhme è stato tra i primi a cercare di dare sistematicità alla riflessione sull'atmosferico, nel tentativo di rifondare la fenomenologia rompendo con l'idealismo husserliano e tematizzando in maniera forte il *corpo-vissuto* e la relazione tra oggetto e soggetto, puntando a far emergere il carattere estetico, sensibile dell'esperienza. Sulla scia di Böhme si situa Tonino Griffero, che ha dedicato la sua ricerca più recente alla fenomenologia e alla estesiologia delle "atmosferae" e che ha raccolto i contributi di svariati autori – da Erwin Straus a

⁶⁹ «Non posso interrompere l'atto del sentire, posso solo smettere di ascoltare. Io appercepisco permanentemente tutti gli eventi nel mondo acustico anche se smetto di percepirli», cfr. SCHÜTZ A., *Frammenti di fenomenologia della musica*, 1976, trad. it. PEDONE N. (a cura di), Guerini e Associati, Milano 1996, p. 48.

⁷⁰ «Possiamo parlare dell'essere a... del sentire come di un essere-con-il-mondo piuttosto che di un essere-al-mondo. "L'atto di presenza del sentire sensibile – e di conseguenza il sentire sensibile in generale – è il vivere di un essere-con che si sviluppa in direzione del soggetto e dell'oggetto", che diventeranno tali solo a posteriori», MALDINEY, H., "Lo svelamento della dimensione estetica nella fenomenologia di Erwin Straus", 1966. In PINOTTI A. (a cura di), *L'estetico e l'estetica. Un dialogo nello spazio della fenomenologia*, pp. 101-120, Mimesis: Milano 2005, p. 110

Merleau-Ponty, da Eugène Minkowski a Hermann Schmitz – allo scopo di delineare i contorni di una “atmosferaologia”.

Griffero chiaramente afferma che le atmosfere «non sono proprietà di qualche oggetto, ma coincidono in quanto semi-cose con il loro carattere fenomenico»⁷¹. Più specificatamente, un’atmosfera corrisponde ad un sentimento che non risiede né in un soggetto né si colloca in specifici oggetti, bensì è “effuso” in una determinata dimensione spaziale ed è vincolato ad una specifica situazione. L’atmosfera non consente di specificare l’identità degli oggetti né tantomeno di attribuire loro un significato. È invece una situazione esperienziale, in cui il connettore tra essere umano e ambiente è la tonalità affettiva che unifica il campo senso-motorio⁷². Grazie al carattere precognitivo di questa esperienza, nella quale si produce una significatività che è anteriore all’individuazione dell’oggetto, si può quindi concludere che le atmosfere siano dei fenomeni dalla natura sensibile e affettiva che permettono di preconfigurare diverse possibilità di attribuzione di senso, a causa della transmodalità sensoriale (sinestesia) tipica del *continuum* esperienziale⁷³.

Nella prospettiva di Griffero, in quanto semi-cose, le atmosfere coincidono quindi con delle proprietà percepibili non ancorabili ad un qualcosa di specifico se non alla situazione da cui dipendono. Eppure non possono essere intese propriamente come un *medium*, in quanto non sono né sostanze o accidenti, né relazioni o cose singole, nonostante si pongano tra un corpo-proprio e i *qualia* di un ambiente⁷⁴. In realtà, come dimostrato dall’esperienza del *Ganzfeld*, l’atmosfera che esso irradia ed effonde è proprio data da una serie di relazioni e accidenti che emergono nel suo tessuto e che permettono al sensibile di concretizzarsi in forme infine percepibili. I colori e la materialità della luce non sono semplicemente delle sue qualità intrinseche; una volta giunte nel campo del sensibile, in contatto con la sensatezza della spettatore, emerge l’atmosfera emotiva.

Curiosamente, anche Balász, riferendosi al film tedesco *Phantom* (1922, Murnau. 145 min., b/n, muto), parla di un mondo che viene restituito, proiettato

⁷¹ GRIFFERO T., *op. cit.*, p.127

⁷² *Ibidem*, pp. 35, 48, 107.

⁷³ *Ibidem*, p. 131 e note.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 37

«nel colorito di un temperamento»⁷⁵. In questo film, il critico ungherese riscontra la capacità di cogliere le tonalità affettive della realtà così come viene vissuta e sentita dai personaggi, una capacità che risponde a quello che dovrebbe essere il compito del cinema. Antonio Somaini ricostruisce l'importanza del campo semantico della *Stimmung* in Balász, mostrando come sia profondamente connesso con le riflessioni sul cosiddetto paradigma fisiognomico, centrale a partire da Goethe, Simmel e Klages, tra gli altri⁷⁶. Posso qui solo rimandare agli studi di Giovanni Gurisatti, e tener fermo un punto decisivo: nel volto interno ed esterno, visibile e invisibile, espressione ed espresso coincidono, finalmente coesistono, nella misura in cui non si possa determinare cosa venga prima, in quanto entrambi i poli sono caratterizzati da una «assoluta con-temporaneità, simultaneità, co-appartenenza, identità-nella-differenza»⁷⁷. Tutto il visibile, il volto degli uomini e delle cose, si manifesta pertanto su una stessa superficie in cui dentro e fuori coincidono e sono indistinguibili.

Per Balász, in quanto arte della superficie, il cinema ha lo stesso carattere fenomenico del visibile, «non ha alcun contenuto» e pertanto si propone come tecnica e forma di rappresentazione che, attraverso la forza produttiva della macchina da presa, riesca a restituire la fisionomia delle forme del mondo naturale. È questo il motivo per il quale l'immagine cinematografica non si presenta all'occhio dello spettatore come una realtà inanimata, oggettiva, e piuttosto se ne può cogliere la vitalità, la sua extra-oggettività, attraverso le tonalità affettive captate dal cinema⁷⁸.

Grazie al *Grossaufnahme*, il primo piano inteso come una generale tecnica cinematografica dell'accentuazione, della messa in rilievo – e pertanto non riferita solo alle inquadrature del volto umano – possiamo «sentire la materia e la sostanza della vita concreta, [...] prestare attenzione alle singole voci della vita di tutte le

⁷⁵ B. BALÁZS, “Recensione a *Phantom*”, 1922. In ID., *Schriften zum Film*, Herausgegeben von H. H. Diederichs, W. Gersch und M. Nagy, Akadémiai Kiadó, Budapest - Carl Hanser Verlag, München, 1982, vol. I (1922-1926), p.190.

⁷⁶ Cfr. SOMAINI A., “Il volto delle cose.«Physiognomie», «Stimmung» e «Atmosphäre» nella teoria del cinema di Béla Balázs”. In GRIFFERTO T. & SOMAINI A. (a cura di), *Rivista di Estetica*, 46 (32 n. speciale *Atmosfera*), 2006, pp. 141-160. Per un quadro generale e un'ampia ricostruzione storica del suo sviluppo, cfr. GURISATTI G., *Dizionario fisiognomico. Il volto, le forme, l'espressione*, 2006, Quodlibet: Macerata.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 23.

⁷⁸ SOMAINI A., “Il volto...”, cit., pp. 151-152.

cose, dalle quali è composta la grande sinfonia [della vita]». I dettagli sono il luogo in cui la tonalità affettiva di un volto, di una cosa o di un paesaggio diventa più espressiva. Lo spazio rappresentato del cinema è prima di tutto il luogo di una relazione empatica tra i personaggi e l'ambiente circostante, che l'inquadratura sintetizza in un punto di vista. Attraverso i propri sensi, in una vera e propria esperienza sinestesica, lo spettatore coglie questa relazione e vive *con* quanto rappresentato dall'immagine cinematografica, ovvero *sulla superficie del cinema*, le tonalità affettive di quello spazio, in quella che sembra essere una vera e propria corrispondenza tra la medialità soggettiva-oggettiva dell'immagine e la medialità della *Stimmung* esperita *dal vivo*.

Il concetto di tonalità affettiva affermato da Balász sembra quindi andare oltre l'irradiazione di un'aurea da particolare oggetto o dell'investimento sentimentale da parte di un soggetto e invece, come Simmel, sembra identificarlo come la capacità della *Stimmung* di pervadere ogni elemento che fa parte di un paesaggio. Ma se il sociologo berlinese, nel suo *La filosofia del paesaggio*, non riusciva a localizzare la *Stimmung* continuando ad altalenare tra la dimensione soggettiva e quella oggettiva, lo psicologo e filosofo tedesco Moritz Geiger, qualche anno prima di Simmel, si era interrogato sui modi di fare esperienza della tonalità affettive.

Geiger procede con una serie di distinzioni, la prima delle quali riguarda l'empatia nei confronti degli oggetti, che può essere *di attività* (*Tätigkeitseinfühlung*) o di stati d'animo (*Stimmungseinfühlung*). A quest'ultimi sono associati dei *caratteri* (*Stimmungscharakter*) che non dipendono solo dalla proiezione di un soggetto dei propri sentimenti, ma hanno anche una dimensione oggettiva che *agisce* sul nostro stato d'animo. A questo punto subentra una seconda distinzione, che concerne i modi in cui i caratteri degli stati d'animo possono essere colti: il primo è quello dell'atteggiamento contemplativo, distanziandosi dall'oggetto; il secondo è quello dell'atteggiamento ricettivo, in cui l'essere umano sprofonda nel carattere sentimentale, senza che ci sia alcuna separazione da esso. Il massimo della fusione tra soggetto e carattere sentimentale è data

dall'atteggiamento *ricettivo empatico*, in cui il proprio stato d'animo «viene colto come un rivivere, come un con-vivere lo stato d'animo del paesaggio»⁷⁹.

Poiché «l'ambito dei caratteri sentimentali si estende a tutto ciò che è percepibile», l'atteggiamento ricettivo – come del resto quello contemplativo – si fonda sull'attività percettiva. Pertanto, affermando che nell'atteggiamento ricettivo empatico lo stato d'animo viene colto *simultaneamente* come proprietà dell'oggetto e dello stato d'animo del soggetto, si può concludere che la con-vivenza e la sintonia tra soggetto e oggetto ha radici che si trovano in una *relazione di empatia attraverso i sensi*.

Le riflessioni di Balász, alla luce delle considerazioni di Geiger, permettono di affermare che la forma di esperienza sottesa al cinema dipende dalla facoltà di qualsiasi medium di consentire che avvenga una ricezione delle tonalità affettive, che emergono da una relazione sensibile, ovvero estetica che avvolge in un spazio unico lo spettatore e l'immagine cinematografica. A questo spazio, definito dalle relazioni che intercorrono tra i suoi elementi, appartiene l'atmosfera. Se quest'ultima è indeterminata è dovuto non tanto ad una sua qualità intrinseca, bensì al particolare modo d'esistenza tipico del medium.

Infatti ogni medium è dotato di una propria materialità, alla quale deve però rinunciare per accogliere l'immaterialità della sensibilità dell'oggetto e della sensatezza del soggetto. In questo processo, il medium non trasforma materialmente il sensibile, bensì gli offre uno spazio ulteriore che è il luogo della ricezione, che è il supplemento d'essere del medium. Riattualizzando il pensiero di Averroè, Emanuele Coccia ci ricorda che la facoltà di ricezione, ovvero la medialità è una forma di passione che non comporta alcuna trasformazione materiale o fisica (*passio sine transformatione*) né del medium né tantomeno delle forme che esso ospita: la tela di un dipinto, lo schermo del cinema, lo specchio e, aggiungo, le strutture architettoniche che ospitano le opere di Turrell, rimangono tali pur consentendo la costituzione del sensibile⁸⁰.

⁷⁹ *Ibidem*, pp. 156-157.

⁸⁰ «Se esiste del sensibile, [...] è perché tra le cose c'è [...] la facoltà recettiva [la medialità], assolutamente priva di organi, perché non è definita né da una materia, da una forma o da qualcosa di positivo. [...] Ogni medio, ogni recettore è tale solo grazie al proprio vuoto ontologico, grazie alla capacità di *non essere ciò che è capace di ricevere*», COCCIA E., *op. cit.*, pp. 61-63, corsivo mio.

Ma affinché la medialità (o ricezione, o passione) abbia *luogo* è anche necessario che l'oggetto che si fa medium rinunci alla propria natura, o quanto meno rinunci alla sua percettibilità: per fare esperienza dei processi percettivi del *Ganzfeld* non si deve vedere la forma e la materia dello spazio architettonico, così come per fare esperienza dell'immagini in movimento del cinema dobbiamo rinunciare a guardare alla sala e allo schermo. Solo in questo modo si può essere coinvolti con le forme sensibili che abitano lo spazio supplementare offerto dal medium; solo così è possibile vivere il sensibile ed essere avvolti nella *passio*, dalle affezioni di cui il medium è investito dal sensibile.

Per chiudere questa necessaria digressione sull'atmosferico, allora si può sicuramente dire che esso non appartiene a nessuno soggetto e a nessun oggetto, e a maggior ragione all'oggetto che si offre come medium. È però una proprietà che emerge dalla e nella relazione sensibile, appartiene ad essa e, come ogni proprietà emergente dell'ambiente sensibile, determina la natura stessa della relazione. L'indeterminatezza delle atmosfere deriva dall'indeterminatezza della relazione estetica: proprio per la sua natura sensibile, il momento patico è momento *estetico* ovvero, è parte di uno *spazio*, di un *campo* esperienziale in cui si manifestano livelli di realtà imprevedibili per le strategie cognitive funzionali alla sopravvivenza e che invece riescono ad anticipare nuove modalità di produzione di significatività (un ambiente) che permettono di rimodulare le modalità di conoscere ed agire attraverso i sensi. Ciò vuol dire che la tonalità affettiva di una certa situazione è una componente fondamentale della relazione estetica, poiché concorre alla produzione di senso.

Ancora una volta è necessario sottolineare che per comprendere la forma di un'esperienza, i suoi processi, oltre che smettere di guardare alle proprietà fisiche del medium, bisogna prima di tutto rivolgersi all'insieme delle sue relazioni sensibili, ovvero estetiche. La comparazione tra l'esperienza delle opere di Turrell e quella del cinema è possibile solo se si mettono da parte le specificità fisiche e materiali dei diversi media, spostando invece l'attenzione sulle relazioni che questi creano tra lo spettatore e l'oggetto della visione.

Si è potuto così arrivare ad una sostanziale identificazione tra la forma delle due diverse esperienze, non confinabili semplicemente nella categoria dell'artistico,

ma piuttosto da ricongiungere con un modo di fare esperienza del mondo che sembra guidare da sempre la specie umana. Se Balász ci dice che lo spettatore trova nel cinema una forma di esperienza che lo riconduce alla sensazione di una condizione di prossimità sensibile che si era persa nei meccanismi oggettivizzanti dell'età moderna⁸¹, Turrell *assottiglia* ancora di più il medium e pone lo spettatore letteralmente dentro i processi della percezione sensibile. L'esperienza del *Ganzfeld* di Turrell e quella cinematografica sono diverse solo per la materia dei loro *Apparatur*, o meglio per il grado di densità che determina la possibilità per uno spettatore di avvicinarsi alle condizioni di percezione del medium stesso. Questo il motivo per il quale attraverso l'opera di Turrell possiamo comprendere la forma di esperienza alla base del medium cinematografico e contemporaneamente ci obbliga a diffidare di quelle “espansioni tecnologiche” che, puntando la luce sulla oggettualità del medium – come accade letteralmente in *Zen for Film* di Paik –, ne perdono il portato esperienziale.

L'opera di Turrell *Third Breath* (2009)⁸², nella quale l'utilizzo di luci artificiali è affiancato da quello della luce naturale, è esemplare nel mostrare l'assoluta e indiscernibile reciprocità che sussiste tra gli elementi che il medium accoglie e, successivamente, tra i fenomeni estetici che essi producono e il medium stesso.

3.4 The Twilight Zone. Cieli porpora e nuvole verdi

Third Breath appartiene alle opere della serie *Skyspaces*, le quali consistono in una stanza nella quale, sul soffitto, è stata praticata un'apertura circolare o quadrata che offre una visione diretta del cielo. Solitamente gli *Skyspaces* sono strutture architettoniche autonome, dalle forme lineari e semplici, spesso austere. I muri interni sono intonacati di bianco, con la stessa vernice altamente riflettente utilizzata nei *Ganzfelds* e, come in questi ultimi, i bordi dell'apertura sono estremamente sottili. Nascosto alla vista degli spettatori per mezzo di

⁸¹ SOMAINI A., “Il volto...”, cit., p. 145.

⁸² *Third Breath* è stata realizzata presso il Lichtkunstzentrum di Unna, in Germania, in una struttura separata dall'antico birrifico che ora ospita numerose opere di artisti che lavorano con la luce per la produzione delle loro opere. L'opera è stata visitata personalmente durante un'apertura speciale nel febbraio 2016, in concomitanza con l'esposizione temporanea “Dark Light”.

controsoffittature, un impianto di illuminazione produce i propri effetti di luce, i cui cambiamenti cromatici sono sincronizzati con quelli che concernano la luce naturale, soprattutto durante il passaggio dal giorno alla notte. Anche gli *Skyspaces* sono dei *sensing spaces*, solo che in questo caso, invece di far interagire due spazi architettonici modificando la percezione di uno con la luce artificiale che proviene dall'altro e viceversa, qui si combinano gli effetti della luce dell'impianto con quella naturale.

Il caso di *Third Breath* è però molto più particolare. L'imponente struttura dell'opera, composta da due ambienti separati, appare dall'esterno come una piccola fortezza dalle forme essenziali; i muri sono grigi e non tinteggiati. La parte inferiore ha la forme di un cubo e sulla parte superiore è disegnata un'alta, ampia ed essenziale merlatura. Su questa struttura ne è posta un'altra dalla forma cilindrica.

Attraversata la porta esterna, ci si ritrova di fronte ad una seconda porta che consente di accedere ad una stanza interna alla struttura, completamente chiusa. Il corridoio prosegue invece verso una scala che costeggia i muri della stanza interna e che conduce all'esterno del piano superiore, dove è possibile entrare nella struttura cilindrica. Quest'ultima, sede dello *Skyspace*, ha una panca che percorre l'intera circonferenza della stanza, sulla quale possono essere ospitate una trentina di persone alla volta. Contrariamente a quanto lascerebbe immaginare l'essenziale struttura cilindrica esterna, l'interno dello *Skyspace* è una cupola, alla cui sommità si trova l'apertura circolare che offre la vista diretta del cielo. In corrispondenza dell'apertura, al centro della pavimento della stanza, un cilindro con altezza e diametro non superiori al metro, permette alla luce di passare dallo *Skyspace* alla stanza del piano inferiore, tramutandola di fatto in una camera oscura.

Third Breath è quindi un'opera composita e come suggerisce il titolo consiste in tre momenti, che corrispondono alle tre fasi in cui si può dividere una giornata in base alla luce del cielo: il giorno, la notte e il crepuscolo (o l'alba). Alla luce diurna è dedicata la camera oscura, mentre il tramonto e la notte sono da ammirare attraverso lo *Skyspace*.

Costruire uno *Skyspace* sopra una camera oscura e soprattutto far coincidere l'apertura del primo col foro di ingresso per la luce del secondo, non è

semplicemente una scelta metaforica – la condensazione in un’unica struttura del passato e del presente delle tecniche di visione – ma sembra essere più il suggerimento di un percorso di riflessione su queste tecniche, sui loro sviluppi e sul rapporto tra il soggetto percipiente e l’oggetto di visione e il ruolo del medium nel tessere le relazioni, in primo luogo sensibili ed affettive, tra i due.

Lo spettatore inizia quindi la scoperta delle modalità di relazione visiva con le cose del mondo partendo dalla grande camera oscura, la quale è illuminata dalla sola luce solare. Al centro della sua stanza è presente il nitido cerchio, delle stesse misure dell’apertura dello *Skyspace*, che contiene l’immagine del cielo. Lo scopo di Turrell⁸³ è quello di portare il cielo il più vicino possibile alla vista dello spettatore che, nelle giuste condizioni metereologiche, ne può apprezzare l’azzurro talvolta attraversato da nuvole o da qualche uccello o aereo di passaggio. Come più di due secoli prima, la camera oscura assolve alla funzione di luogo di mediazione entro il quale poter accedere alle cose del mondo. La struttura cilindrica dello *Skyspace* in questo caso funziona da vero e proprio *oculus* e la sua forma non potrebbe non essere casuale, in quanto richiama la metaforica concezione del punto di vista divino associato alla camera oscura tipica del pensiero cartesiano: uno sguardo non sensibile e extra-corporeo, situato nelle facoltà mentali e intellettive dell’osservatore⁸⁴. Lo spettatore conosce così il cielo senza guardarlo direttamente e, nell’oscurità della stanza, vive un’esperienza alienante assumendo un atteggiamento completamente contemplativo, come lo avrebbe definito Geiger.

Eppure, quello stesso cielo, lo spettatore lo ritroverà una volta risalite le scale, seduto sulla panca dello *Skyspace*. Ancora illuminato dai raggi solari, il cielo sembra adagiarsi sulla superficie dell’apertura nel soffitto, acquistando una consistenza fisica e materiale che lascia pensare che ci sia un vetro o una pellicola trasparente tra noi e lo spazio aperto: il rarefatto azzurro del cielo diventa terso e denso, materico. Questo fenomeno è lo stesso che ho descritto parlando del momento in cui lo spettatore si trova davanti all’apertura che consente l’accesso all’ambiente centrale del *Ganzfeld*. Se in quel caso sono due spazi interni a modificarsi, nello *Skyspace* la tenue luce bianca attiva durante le ore diurne

⁸³ Dichiarato in una breve intervista rilasciata all’Institut für Kunstdokumentation und Szenografie, <https://www.youtube.com/watch?v=3rJa9kIVwto>, ultima visita 29/10/2016.

⁸⁴ V. *supra* § 1.2

interagisce che la luce naturale: la sensibilità dello spazio interno modifica e si lascia modificare dalla sensibilità dello spazio esterno. Questo incontro sembra letteralmente cristallizzarsi sulla soglia dell'apertura, producendo un effetto di avvicinamento della volta celeste al corpo dello spettatore, il quale avverte la sensazione fisica di poter toccare letteralmente il cielo con un dito se solo riuscisse a raggiungere l'apertura. Questo avvicinamento totalmente tattile al cielo produce, a livello visivo, la sensazione che lo spazio interno della stanza si proietti all'esterno, attraverso l'apertura, in una sorta di omeostasi spaziale in continuo divenire, alla quale lo spettatore partecipa visceralmente.

All'approssimarsi della sera, la luce bianca diventa più intensa e, con essa, anche l'azzurro del cielo. Gradualmente, in sincronia con il passaggio alle sfumature più tenui tipiche delle prime ore del tramonto, i colori delle luci interne virano su tinte che vanno dal blu al viola, dal rosa al giallo. La volta celeste comincia a manifestarsi con colori mai visti prima e anche gli accidentali elementi – come le nuvole – che attraversano il campo visivo offerto dall'apertura sono affetti da questi cambiamenti cromatici. Questo fenomeno è legato a quello delle immagini postume descritte da Goethe in *La teoria del colori*⁸⁵, ma con un importante scarto. L'esperimento dello scrittore e studioso tedesco, avvenendo nell'oscurità completa di una stanza, segnava la centralità della visione soggettiva e fondava ogni atto di conoscenza nelle condizioni anatomo-fisiologiche dell'essere umano. L'esperienza dello *Skyspace* ci dice però altro: il colore assunto dal cielo o dalle nuvole, è il prodotto di complicate sintesi additive tra i colori delle luci interne, quelli della luce esterna e le risposte sensoriali del nostro occhio. Le qualità cromatiche della fonte luminosa della stanza, poiché più intense, si sovrappongono a quella della luce proveniente dall'apertura, che però a sua volta le rende meno sature. Il colore così derivato, va quindi a stimolare i recettori ottici che reagiscono facendo emergere un altro colore, il cosiddetto complementare additivo. Questo colore è troppo tenue per sovrastare il colore della stanza, ma abbastanza saturo per sovrapporsi a quello del cielo e, a maggior ragione, delle nuvole. Pertanto, la percezione del colore di questi ultimi, sarà la sintesi cromatica tra il complementare prodotto fisiologicamente dai nostri occhi e le “naturali” tinte del cielo. Poiché i

⁸⁵ Vedi *supra* § 1.3

cambiamenti cromatici durano per tutto il tempo del tramonto, un'afezione cromatica interviene sull'altra senza soluzione di continuità e senza poter discernere la causa dall'effetto.

All'imbrunire, le variazioni cromatiche volgono al termine. Un intenso, saturo rosso riempie completamente lo spazio della stanza, il cielo appare di un blu intenso, profondo. All'improvviso la luce si spegne per pochi secondi, durante i quali lo spettatore vive la sensazione di essere completamente immerso dall'oscurità bluastra che poco prima vedeva poggiata *sulla* superficie dell'apertura. L'effetto di "riempimento" è accompagnato fin da subito da una specie di smarrimento della posizione del proprio corpo, nonostante si sia seduti nel medesimo posto da molto tempo. La luce ritorna, di un colore blu meno saturo ma più luminoso di quello dell'oscurità che aveva appena invaso la stanza dello *Skyspace*. Le due tonalità sembrano contrastarsi tra loro, in una sorta di conquista dello spazio interno. Il blu saturo del cielo comincia così galleggiare poco al di qua dell'apertura, quasi come se cercasse con forza di entrare nella stanza e raggiungerci; allo stesso tempo, il blu luminoso sembra accompagnarci nella sua risalita, proiettandoci verso un vero e proprio spazio siderale.

A poco a poco, la luce interna si assesta su un bianco luminoso ma tenue. L'oscurità rimane lì, sospesa a portata di mano e intanto si sente una sorta di spinta verso l'alto, uno scrutamento del cielo *a perdita d'occhio*, per il quale lo spettatore sembra appellarsi al senso del tatto pur di poter comprendere dove finisce il cielo.

L'opera, nel suo complesso formato da camera oscura, *Skyspace* e non ultimo lo spettatore, cancella ogni distinzione tra spazio interno ed esterno, tra percepito e percipiente, tra ambiente "naturale" e ambiente "tecnologizzato". Prima di tutto, la supposta oggettività delle rappresentazioni della camera oscura – derivante da una divisione tra interno e esterno considerata come necessaria per ogni interpretazione del reale – viene immediatamente sconfessata nel momento in cui lo spettatore accede alla stanza superiore. L'immagine ammirata nella camera oscura non è *speculare* solo meccanicamente alla porzione di cielo vista nello *Skyspace*: quest'ultima, per effetto dell'appiattimento sulla soglia dell'apertura, appare essere fatta della medesima sostanza della prima. Questa similarità per così dire "materiale", rende consapevole lo spettatore di non avere mai alcuna visione

diretta del cielo, che ciò che sta osservando è sempre un'immagine e che pertanto ogni atto di percezione è mediato.

Il dubbio che questa mediazione sia un prodotto della nostra mente o, quanto meno, dei nostri organi di senso, viene risolto nell'esposizione ai cambiamenti cromatici che affettano il cielo, durante le variazioni cromatiche della luce interna. Ogni colore che percettivamente gli attribuiamo, a livello cognitivo, è sempre il frutto di una sintesi, di una co-presenza delle qualità fenomeniche della luce (interna ed esterna) e delle risposte sensoriali del nostro sistema fisiologico.

Da un lato, come sappiamo, in condizioni normali di visione, il cielo acquista il suo tipico colore azzurro perché gli elementi che compongono l'atmosfera terrestre, si lasciano attraversare da alcune lunghezze d'onda della luce mentre altre vengono assorbite e diffuse in tutte le direzioni. Pertanto, se l'atmosfera fosse composta da altri elementi, il cielo apparirebbe di un altro colore. Non potendo agire sulla composizione chimica dell'atmosfera terrestre, Turrell varia il colore della "atmosfera" della stanza.

Ma non è solo una questione di chimica e di particelle. Dall'altro lato, infatti, l'attività della luce interna alla stanza è come se diminuisse la capacità ricettiva dell'occhio su un determinato colore, intensificando quella del suo complementare. I colori generati nel nostro occhio, alterano le tinte della volta (ormai non più) celeste, che ci appare come se fisiologicamente non percepissimo più allo stesso modo certe lunghezze d'onda. Anche qui Turrell ovviamente non può modificare il nostro organo della vista, e si affida ancora una volta a delle affezioni sensibili dell'ambiente.

Per effetto delle varie sovrapposizioni cromatiche della luce ambientale e dell'immagine postuma che persiste nel fondo della retina⁸⁶, non è possibile dire se sia il percepito a condizionare la vista del percipiente o viceversa, che quest'ultima determini il primo. L'unica soluzione ammissibile è quella che porta a considerare insussistente, sul piano della sensibilità, qualsiasi distinzione di questo tipo. Come i *sensing spaces* di Turrell, anche percepito e percipiente sono l'uno espressione dell'altro, vicendevolmente sono il prodotto di stati interni (fisico-chimici o

⁸⁶ É lo stesso Turrell ad affermare che «the senses have a short-term memory. They don't clear immediately. We generally ignore the effects of afterimage, etc. However, *it is possible to make situations where this is virtually impossible*», BROWN J., *op. cit.*, p. 18.

fisiologici) che si concretizzano all'esterno, nel campo del sensibile. Questa contingenza del sensibile è infine resa evidente nella percezione dello spazio. Infatti, alle diverse colorazioni che assume la luce, non corrisponde solo una variazione dei colori del cielo. Con essi cambia anche la sua posizione, e pertanto lo spettatore sarà coinvolto in un continuo movimento che porta la volta celeste dal contatto con la superficie dell'apertura ad un allontanamento verso lo spazio profondo. Come le luce dei *Ganzfeld* a volte ci appare come un muro ed altre come una distesa senza fine di sostanza immateriale, così il cielo acquista una propria spazialità, seppure indeterminata.

La coscienza di essere parte sostanziale di un mondo con il quale interagiamo, con il quale produciamo la realtà, raggiunge il suo punto massimo nella fase finale dell'esperienza dell'opera. Oltre a persistere l'indifferenziazione tra spazi interni ed esterni, l'impossibilità di marcare i confini, lo spettatore vive, *dentro* il proprio corpo, la partecipazione al movimento di un'attività sensibile che ha luogo *fuori* di lui, e di cui è egli stesso una componente produttiva. Il movimento ascensionale e discendente che ci mette in relazione con la calotta del cielo notturno non è specificatamente dovuto agli effetti della luce, alle sue proprietà, né tanto più ad una distorsione percettiva dei nostri sensi: non ci sono né allucinazioni, né illusioni. C'è un sensibile che si dà per immagini e che alimenta la nostra capacità di crearne di nuove, imprevedibili: l'immaginazione, la riorganizzazione del senso e dei sensi, è il frutto di questa attività sensibile, sinestetica e quindi anche corporale e niente che le compete e che essa produce è puramente astratto⁸⁷.

In definitiva, *Third Breath* è un'opera che ci mette di fronte al processo generativo del sensibile, dell'estetico e, mostrandoci la fondamentale e insopprimibile differenza che sussiste tra realtà e fenomeno⁸⁸, nel farci vedere il cielo porpora e le nuvole verdi, mina ogni presunta certezza fondata sul rapporto con la nuda esistenza dell'oggetto o sulla facoltà dell'intelletto di organizzare il mondo secondo le categorie di una mente razionale che opera al di là dell'esistenza

⁸⁷ «La relazione col sensibile che noi stessi siamo, col fantasma che incarniamo è sempre poetica, mediata da un fare, e da tecniche individuali e collettive» COCCIA 2011, p.18. Sulla funzione poetica di un'immaginazione vitale, in grado di prevedere e dare nuova forma alle immagini, e sulla suo fondamento nella vita biologica, cfr. BACHELARD G., *Lautréamont*, (1940), ed. it. FIMIANI F. (a cura di), Jaca Book, Milano 2009.

⁸⁸ Coccia 2011, p. 33.

mondana. All'interno di quest'opera scopriamo come ogni percezione sia *realmente* indeterminata perché frutto di sensazioni in costante divenire, mentre sono invece le stesse relazioni sensibili tra gli elementi che condizionano il senso, la forma che assumerà la realtà. Il medium è «un *milieu* e sfondo di una scena, di cui deve sostenere, sottolineare e accompagnare la *Stimmung*», per usare le parole di Balász riferite al ruolo non neutrale della natura nel cinema⁸⁹. Pur sottraendosi ad una percezione che lo contestualizzi in maniera stabile, il medium continua ad esistere per mantenere vive, attive le relazioni sensibili che lo attraversano accogliendo, insieme al darsi fenomenico delle cose del mondo, il fenomeno della nostra stessa percezione ed esibendone l'interazione con gli altri fenomeni che vivono *in e attraverso* di esso.

Attraverso l'esperienza delle opere di Turrell – *Projections, Ganzfelds, Skyspaces* – infine ci interroghiamo sullo statuto e la funzione del medium, portandoci a concludere che esso è spazio *di e in* azione e *azione nello e dello spazio*, ambiente e mezzo: in una parola, un *milieu*.

4. Medium as Habitat, Medium is Habitat

Il concetto di *milieu*, nella particolare accezione del pensiero di Simondon, è stato già introdotto nel precedente capitolo, con riferimento all'utilizzo delle tecnologie per la creazione e l'esplorazione di ambienti digitali. In quel caso, l'adattamento del complesso impianto teorico del filosofo francese consentiva di comprendere il modo in cui uno spettatore si relaziona *allo* e *nello* spazio creato da un computer, sottolineando l'importanza della componente tecnologica nella relazione sensibile che l'essere umano intrattiene con un mondo "artificiale". Precedentemente, sulla scorta della definizione simondiana, avevo definito il *milieu associato* come un sistema definito dall'azione dell'individuo sull'ambiente e dell'ambiente sull'individuo – intendendo con quest'ultimo termine qualsiasi ente umano o non-umano. Attraverso questa azione, ogni ente passa da una condizione pre-individuale, in cui sono presenti tutte le potenziali forme che esso può assumere, a quella individuale, in cui l'ente assume una forma che lo caratterizza.

⁸⁹ Cfr SOMAINI 2006, p. 154.

Nel procedere delle sue argomentazioni, Simondon quindi afferma che lo stato individuante perdura a livello collettivo, cioè che le forme assunte siano costanti nel tempo e quindi riconoscibili, grazie alla «mediazione» degli oggetti tecnici, che consentono di creare delle relazioni tra gli individui e, poi, tra questi ultimi e l'ambiente.

Circa trent'anni dopo le sue considerazioni sui modi d'esistenza dell'oggetto tecnico, Simondon intuisce che questa attività di mediazione dell'oggetto tecnico non è semplicemente connessa all'aderire dell'azione dell'essere umano con quella della macchina. Nella lettera inviata all'amico e collega Derrida⁹⁰, l'isomorfismo tra uomo e macchina sostenuto da Simondon in *Du mode d'existence des objets techniques* si amplia, per comprendere gli aspetti sensibili ed estetici dell'esperienza. Al di là della sua semplice funzione utilitaristica, il filosofo francese riconosce nella relazione con gli oggetti tecnici la possibilità di «*sperimenta[re] un piacere motorio, una certa gioia strumentale, una comunicazione che, mediata dalla strumento, intercorre con la cosa sulla quale esso opera*»⁹¹.

In altre parole, l'oggetto tecnico non è più solo un oggetto *con* il quale agire, ma anche *attraverso* il quale provare delle affezioni sensibili ed emotive connesse ad un altro oggetto e non legate a nessuno scopo funzionale. Così, da una parte l'oggetto tecnico trasmette l'azione dell'essere umano su un altro oggetto o sull'ambiente e, dall'altra, gli restituisce la forma che questi ultimi acquisiscono in funzione di questa azione. La relazione empatica quindi non concerne più la sola dimensione cinetica che accomuna soggetto e oggetto tecnico, bensì si arricchisce delle sensazioni che permettono di conoscere indirettamente un oggetto o un ambiente, mentre l'oggetto tecnico diventa il *mezzo* e il *luogo*, nel quale emerge la “comunicazione” tra i due.

Siamo di fronte a quella che Simondon chiamava esperienza *tecno-estetica*, in cui le configurazioni e i processi dell'oggetto tecnico – il funzionamento, ovvero il *dare forma*⁹² – trasmettono anche una *impressione estetica*. Per il filosofo

⁹⁰ SIMONDON G., *Sur la techno-esthétique*, cit.

⁹¹ SIMONDON G., *Sur la techno-esthétique*, cit., p. 34, corsivo mio.

⁹² «[L'homme] a besoin d'information, alors que la machine se sert essentiellement de formes. [L'homme] transforme l'information en formes [...] mais [la forme] est toujours orienté vers la réception de l'information à interpréter. La machine au contraire a été construite selon un

francese “la bellezza” dell’oggetto tecnico non risiede nelle sue qualità, ma nella relazione (*processo*) che lo inserisce nel mondo, prolungando l’azione dell’uomo⁹³. Le vele di una nave sono belle – cioè offrono un’impressione estetica – quando, gonfiate dal vento, conducono la nave sul mare; un trattore è percepito come oggetto estetico, oltre che tecnico, solo quando entra in funzione e comincia a rivoltare il terreno. Ciò significa che la relazione estetica tra oggetto tecnico e mondo, è simile a quella di una figura che completa ed esprime lo sfondo che abita, amplificando le potenzialità derivate dalla loro co-esistenza.

Già in *Du mode d’existence...*, per Simondon la relazione estetica è una fase cruciale nello sviluppo composito del pensiero umano: il pensiero estetico è fondamentale per riparare alle fratture che il pensiero tecnico e il pensiero religioso hanno causato rispetto al rapporto diretto e immediato che l’essere umano intratteneva con il mondo⁹⁴. Tecnica e religione avevano prodotto la distinzione tra oggetto e soggetto in quello che era prima un reticolo indistinto di relazioni tra essere umano e il suo *milieu*, così da consentire un’organizzazione strutturata della realtà che permettesse di avere più potere sull’ambiente⁹⁵. Il pensiero tecnico si caratterizza per il suo considerare qualsiasi oggetto come qualcosa di distaccato dal mondo, in primo piano rispetto ad esso e che pertanto consente di accedere, tramite le strutture che gli sono proprie, ad una realtà oggettivata. Il pensiero religioso, d’altro canto, si impone come l’idea che il singolo elemento sia una piccola parte di un “tutto” che lo eccede, di uno sfondo che è senza limiti spaziali e temporali. Il risultato comune di questa separazione è la completa astrazione insita nelle due modalità di pensiero: nel caso del pensiero tecnico, l’oggetto restituisce una forma strutturata, concettualizzata, particolareggiata del mondo; nel caso del pensiero religioso, quello che era il terreno che conteneva e corrispondeva alle relazioni tra

certain nombre des schèmes, et elle fonctionne en manière déterminée; sa technicité, sa concrétisation fonctionnelle au niveau de l’élément son des déterminations des formes», SIMONDON G., *Du mode...*, cit., p. 137.

⁹³ «Mais il existe en certain cas une beauté propre des objets techniques. Cette beauté apparaît quand ces objets sont insérés dans un monde, soit géographique, soit humain: *l’impression esthétique est alors relative à l’insertion*; elle est comme un geste. [...] L’objet technique est beau quand il a rencontré un fond qui lui convient, dont il peut être la figure propre, c’est-à-dire quand il achève et exprime le monde», *ibidem*, p. 185, corsivo mio.

⁹⁴ Cfr *ibidem*, pp. 179-183.

⁹⁵ *Ibidem*, pp. 168-171.

i suoi elementi, ora è qualcosa che li trascende e che non si può cogliere nella sua infinita totalità se non attraverso una generalizzazione universalizzante.

Giunto alla consapevolezza del proprio distacco dal mondo, l'essere umano cerca quindi di invertire la tendenza astratta della tecnica e della religione, trovando delle nuove forme che consentano ai suoi oggetti di entrare in sinergia con le potenzialità dell'ambiente naturale e che riescano a manifestarne la pluralità. Le opere d'arte sono propriamente quegli oggetti che esprimono l'*impressione estetica*, ovvero la tendenza a ricercare quella condizione unificatrice con il *milieu*: se tecnica e religione praticavano una mediazione tra uomo e mondo, separandoli l'uno dall'altro, *nella relazione estetica con le opere d'arte è la mediazione stessa ad essere mondo*⁹⁶.

L'impressione estetica è quindi non solo il percepire un oggetto nelle qualità estetiche che gli sono proprie, ma il saper comprendere la relazione che intrattiene con il proprio ambiente. In questo senso, se l'oggetto è un mediatore, cioè esprime le condizioni di possibilità dell'attività umana sull'ambiente e viceversa, l'essere umano si fa mediatore dell'azione dell'oggetto sul *milieu* e di quest'ultimo sull'oggetto⁹⁷.

Il pensiero estetico si concretizza negli oggetti artistici, i quali hanno lo scopo di esibire questa interconnessione che costituisce il *milieu*, nella quale nessun elemento diviene figura – ovvero si fa oggetto - rispetto ad uno sfondo. L'opera d'arte propriamente detta, secondo Simondon, manifestando la propria inscindibile totalità, data dalle relazioni di co-dipendenza dei diversi elementi che la compongono, serve a ricordare all'essere umano quella condizione di indistinzione tra soggetto, oggetto e ambiente, all'interno del *milieu* di cui sono parte: l'arte in qualche modo si fa universo⁹⁸.

Ritengo che le opere di Turrell possano ben esemplificare quanto affermato teoricamente da Simondon, e pertanto riescono a manifestare quella condizione in cui l'essere umano era una cosa sola con il proprio ambiente. Rispetto ad altre forme d'arte, appellandosi alla percezione e alla sensibilità dello spettatore nei modi

⁹⁶ *Ibidem*, p. 180-182.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 186

⁹⁸ *Ibidem*, p. 193.

particolari che ho descritto in precedenza, queste opere riconducono ad un tipo di esperienza immediata e diretta del darsi del mondo.

Ma come mostrato ampiamente, in realtà spazio, luce e percezione umana sono media, ovvero condizioni di ricezione l'uno per l'altro. Lo spettatore prende parte a quella che è a tutti gli effetti un'esperienza mistica – “il mostrare sé”⁹⁹ –, non solo dell'immagine che si dà nel sensibile dell'opera d'arte ma anche della percezione stessa come processo generativo delle immagini. Lo spettatore delle opere di Turrell è effettivamente partecipe del «fare generatore della natura» – ovvero come nelle soluzioni tradizionali di arti visive come pittura, disegno e incisione, la rappresentazione delle fonti luminose in quanto condizioni reali del visibile¹⁰⁰ –, egli vede la luce nella sua concretezza spaziale e ne coglie la fonte invisibile: la propria percezione.

Lo spettatore diventa elemento del processo creativo, in un dinamismo continuo tra il suo dare forma alle immagini dell'opera e riceverne la forma, e, nel raggiungere coscienza di questo suo ruolo, si riscopre egli stesso azione e luogo per il darsi del sensibile¹⁰¹. Se lo spettatore può guardare i processi inerenti la propria percezione, è proprio perché l'arte di Turrell gli offre la possibilità di assumere un atteggiamento contemplativo e riflessivo nei confronti di un'opera in cui si manifesta l'azione della propria percezione sensibile sull'ambiente e gli effetti dell'azione sensibile degli altri elementi sulla propria percezione ambientale.

In questo atteggiamento contemplativo e riflessivo, che *deriva da* e *si concentra sulla* dimensione pragmatica, performativa e affettiva di un atteggiamento empatico aperto alla ricezione della sensibilità dell'ambiente, lo spettatore si ritrova a vivere in un tempo riconsegnato alla dimensione personale dell'esistenza. Un tempo che eccede il pensiero oggettivato, che si *espande* rispetto a quest'ultimo per cogliere l'opera nella sua presenza omogenea e senza punti di riferimento (e di referenza)¹⁰². Questo è un tempo che corrisponde anche a quello

⁹⁹ Afferma Wittgenstein nel *Tractatus*, a proposito del carattere autoreferenziale dell'immagine: «Ma v'è dell'ineffabile. Esso *mostra sé*, è il mistico» (WITTGENSTEIN L., *Tractatus Logico-Philosophicus e altri scritti non postumi*, 1922. Trad. it. CONTE A. G. (a cura di), Einaudi, Torino 1992, b, 6522).

¹⁰⁰ Cfr. BORUTTI S., *Filosofia dei sensi. Estetica del pensiero tra filosofia, arte e letteratura*, 2006. Raffaello Cortina Editore: Milano, pp. XLV e 112-113.

¹⁰¹ *Ibidem*, pp. 94-95.

¹⁰² ADCOCK C. E., *op. cit.*, pp. 146-147.

fisiologico, alla necessità di adattamento del sistema visivo alle condizioni e ai cambiamenti della luce ambientale e che quindi ci armonizza al movimento perpetuo delle variazioni cromatiche delle fonti luminose o a quello che conduce dal giorno alla notte e viceversa¹⁰³. Un tempo senza fine e senza un fine, in quanto non è condizionato dall'imporsi della *presenza* di un oggetto all'attenzione interessata dello spettatore, ma che è la condizione stessa del *presentificarsi* dell'opera d'arte. Così, se Fried sosteneva che la *presentness* di un'opera si dava nell'immediato, Turrell mostra invece che l'esperienza estetica – il manifestarsi – connessa ai propri lavori non può prescindere da una temporalità in cui ci sia accordo tra il tempo vissuto dello spettatore e quello ciclico dell'opera. Solo attraverso questa *temporalità eccedente*, l'arte di Turrell si mostra chiaramente per quello che è: una percezione della percezione.

Oltre alla particolare temporalità, affinché il senso dell'opera si manifesti davanti ai nostri occhi, è necessario accordarsi con la sua spazialità¹⁰⁴. Così come il tempo di cui facciamo esperienza in queste opere, anche lo spazio non corrisponde né a quello fisico e materiale né a quello psicologico. È uno *spazio eccedente*, diffuso, nel quale lo sguardo non è chiamato a cogliere gli aspetti oggettuali dell'opera attraverso una attenzione focalizzata e intenzionata, bensì si deve rivolgere al fenomeno sensibile. Nel cogliersi in relazione con l'azione della luce, lo sguardo dello spettatore coglie sé stesso, *lì fuori*. Possiamo guardare il nostro "interno", la nostra sensazione, nel suo farsi "esterno", ovvero sensibilità.

Da questa prospettiva, la comprensione sia dei processi percettivi che dell'opera di Turrell non deriva da una semplice contemplazione o riflessione; è piuttosto il frutto di una intuizione. Borutti ci ricorda l'etimologia del termine "intuizione", che deriva da *intuere*, ovvero "guardare dentro". La filosofa italiana propone una reinterpretazione del termine, intendendolo come "sguardo dall'interno", non riferendolo però a una interiorità psicologica, ma ad «uno sguardo che apre mondi dall'interno» degli stessi processi percettivi¹⁰⁵. Questa

¹⁰³ *Ibidem*, pp. 55 e 184.

¹⁰⁴ «The simplicity and directness of Turrell's light images emphasizes the *spatial nature* of the rooms they inhabit; *the space takes on its own presence* rather than being simply "nothing" around other objects. The light gives space itself a fullness that is physically felt, and the light has been emptied of everything but the space», *ibidem*, p. 209.

¹⁰⁵ BORUTTI S., *op. cit.*, pp. 94-95.

ridefinizione di intuizione funziona perfettamente per spiegare come, in generale, un'opera d'arte presupponga, attraverso la propria esibizione sensibile, quella componente invisibile che è lo sguardo della percezione estetica dello spettatore. Ciò comporta però un richiudimento del processo creativo nella mente dell'essere umano e il relativo sguardo all'opera come "un corpo estraneo dell'io"¹⁰⁶. Le opere di Turrell invece ci mostrano che il processo creativo che porta l'opera a manifestarsi, non risiede specificatamente né nella mente dello spettatore né all'interno dei fenomeni attraverso i quali la luce si fa immagine e, soprattutto, che l'opera e i processi che ne sottendono l'esibizione non producono alcuna separazione tra soggetto ed oggetto¹⁰⁷. Cogliamo il senso delle opere di Turrell perché intuiamo "fuori di noi" ciò che accade "dentro di noi". Se c'è relazione empatica con un elemento tanto etereo come la luce, è perché quanto accade nel campo del sensibile non appartiene soltanto a noi, non accade all'interno della nostra mente, ma esiste nello spazio in cui prende forma anche la sensibilità della luce.

Lo spazio dell'opera accoglie e unifica questi modi di darsi al fenomenico degli oggetti e dei soggetti, e li rende sensibili. È così che *lo spazio si fa medium*, ovvero condizione di percezione; e nel farsi medium, lo spazio è anche ambiente vitale, nel senso che in esso prendono vita le forme sensibili che caratterizzano l'esistenza di ogni individuo umano o non-umano. Ed è questa la ragione per la quale lo spazio dell'opera d'arte è un *milieu*, cioè *ambiente che si offre per l'interazione dei suoi elementi*, e quindi un *habitat popolato da media*.

La medialità si potrebbe pertanto definire come quella capacità potenzialmente comune a tutte le cose e a tutti i corpi che popolano il mondo, per cui l'espressione (la sua tonalità affettiva) coincide con le totalità delle relazioni che si producono tra gli elementi che ne prendono parte. Come l'espressione del volto dell'altro manifesta contemporaneamente le emozioni di chi abbiamo davanti ma anche una nostra accidentale disposizione d'animo, tanto da non poter dire se i nostri sentimenti sono la causa o l'effetto della particolare tonalità affettiva che assume l'incontro con l'alterità, e pertanto non è possibile affermare l'assoluta

¹⁰⁶ *Ibidem*, pp. 97-99.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 96.

distinzione tra il nostro ed il suo stato emotivo, così il nostro darci al campo della sensibilità ci restituisce una immagine che è contemporaneamente espressione *sia* dell'affezione sensibile ed emotivo del nostro corpo *sia* di quello che sentiamo come affezione proveniente da qualcosa che è altro – ma non estraneo – rispetto a noi.

Le opere di Turrell, mostrandoci come funziona la nostra percezione, non solo rispetto all'esperienza dell'arte, ma anche nella sua dimensione originaria, generativa, affermano più profondamente che *ciò che chiamiamo medium non è semplicemente un oggetto, ma un fitto tessuto di relazioni tra immagini che convivono e interagiscono tra loro, in una determinata dimensione temporale e spaziale, in cui la manifestazione dei diversi aspetti di un fenomeno coincide con l'emergere di tonalità affettive, che insieme costituiscono la materia sensibile con la quale viene attribuito un senso, sempre in divenire, al mondo*. Se questo accade nelle opere di Turrell e non in quelle dell'Expanded Cinema – e parzialmente anche nell'arte minimalista – è perché *le tecniche utilizzate dall'artista americano per la realizzazione degli ambienti delle sue opere si accorda con le loro dinamiche estetiche*, o per usare la terminologia simondiana ci offre un'impressione estetica.

Per esempio, i colori delle luci di un *sensing space*, come quelli dei *Ganzfelds* o degli *Skyspaces*, sono scelti sulla base delle misure architettoniche della stanza poiché, come sa bene lo stesso Turrell, la luce può determinare la percezione dello spazio e, contemporaneamente, le aperture praticate su un muro o un soffitto della stanza, permettono l'ingresso di un certo tipo di luce¹⁰⁸. Nelle opere di Turrell non vediamo semplicemente questa relazione estetica tra i modi di darsi della luce e dello spazio rispetto al “mondo” rappresentato dalla stanza, ma la viviamo e vi partecipiamo, perché il manifestarsi dei vari aspetti di questo “mondo” dipende anche dall'accordarsi della nostra attività percettiva alla situazione. Lo spettatore diventa cosciente che, al pari del darsi fenomenico di certi elementi come luce e spazio, su quali l'ambiente si adatta, anche la propria percezione prende posto, si situa in questo ambiente e conseguentemente contribuisce anch'essa a farne emergere le potenzialità. L'opera è percepita e vissuta come un unico indivisibile, in cui ogni elemento – compreso lo spettatore – è necessario affinché

¹⁰⁸ BROWN J., *op. cit.*, p. 15.

si dia quella che Simondon chiamava impressione estetica, ovvero un piacere derivante dalle relazioni che si instaurano tra i diversi elementi di un ambiente¹⁰⁹.

Opere come quelle di Turrell ci consentono di accedere ad una consapevole esperienza *tecno-estetica*, in cui il processo tecnico – il funzionamento – non può prescindere da una *sensibilità nei confronti dell'oggetto tecnico e quindi dell'habitat in cui risiedono entrambi*, e proprio in virtù di questa stretta correlazione si può capire come qualsiasi oggetto, nell'estendere (idealmente e fisicamente) la capacità umana di azione sull'ambiente, comporti una riorganizzazione della sensibilità stessa, ovvero dei modi di attribuire un senso al proprio mondo.

Nelle opere dell'Expanded Cinema l'atteggiamento pratico era separato da quello contemplativo, nel senso che la riflessione dello spettatore non era connessa direttamente alla sua azione con l'oggetto artistico, e da qui deriva quindi il carattere astratto di quel fare artistico. Le opere di Turrell si appellano invece alla capacità dello spettatore di riflettere sulla propria attività percettiva, nel momento stesso in cui accade, e quindi anche sul suo rapporto con gli altri elementi che entrano nell'opera. Nell'apprezzare la propria azione sull'ambiente, lo spettatore riconosce il ruolo mediale della propria attività percettiva, al pari di qualsiasi altro oggetto. In breve, lo spettatore esperisce in prima persona le dinamiche tecno-estetiche che riescono a tenere salda, ovvero non scindibile, la relazione "uomo-oggetto-mondo", ovvero di quello che Simondon aveva definito *milieu associato*¹¹⁰, ma che in maniera più ampia può essere definito come *habitat*.

Ritengo che il concetto di *habitat*, rispetto alla nozione simondiana di *milieu*, esprima meglio le condizioni di esperienza dell'arte di Turrell. Infatti, negli esempi avanzati da Simondon, l'impressione estetica – cioè la modalità attraverso la quale si manifesta l'affezione ambientale – è sempre veicolata da un oggetto, che funziona da tramite, connessione del senso estetico che unisce l'essere umano con l'ambiente associato, e che pertanto è legato ad una temporalità e una spazialità definite, delimitate dall'ambito della situazione stessa. Nelle opere di Turrell, invece, niente di tutto questo accade: il senso estetico emerge dalla co-implicazione

¹⁰⁹ SIMONDON G., *Du mode...*, cit., pp. 192-195.

¹¹⁰ Cfr. *supra* § 4.

dell'attività percettiva dello spettatore con l'azione sensibile della luce e delle sue qualità; il senso estetico non è “impresso” per mezzo dell'azione di un oggetto specifico, ma appartiene alla totalità ambientale – di cui spettatore e luce sono elementi integrati – nel divenire delle sue trasformazioni, in una spazialità e in una temporalità potenzialmente senza limiti.

Insomma, nelle opere di Turrell il senso estetico non emerge nello spettatore propriamente tramite l'azione di un oggetto sull'ambiente o quella del proprio corpo, non si situa in una precisa qualità oggettuale né proviene dalla stimolazione di un particolare organo di senso dello spettatore, che poi si riverbera in tutto il corpo. Il senso estetico dell'esperienza *si fa sentire* invece come il risultato della partecipazione e dell'adeguazione della propria percezione al flusso dei fenomeni sensibili che si dispiegano nell'ambiente, che si può definire *habitat* proprio per questa sua caratteristica – a questo punto non prettamente biologica – di consentire il mantenimento di una stabilità a fronte delle sue continue variazioni¹¹¹. Le opere di Turrell ci restituiscono appunto l'esperienza di vivere un *habitat*, cioè un sistema vitale definito dallo sviluppo delle relazioni estetiche che lo costituiscono, all'interno di una situazione ambientale che è, condizione di esistenza di queste relazioni e, al contempo, della “trasmissione” delle informazioni veicolate dalle relazioni stesse.

Nel mostrare sé stesso come manifestazione concreta dell'attività della vita sensibile che emerge dalle relazioni tra gli elementi che lo costituiscono, l'*habitat* fornisce potenzialità di senso derivanti da queste relazioni estetiche che consentono di sviluppare strategie di organizzazione della realtà. In questo senso, l'*habitat* può

¹¹¹ «The environment normally manifests some things that persist and some that do not, some features that are invariant and some that are variant. A wholly invariant environment, unchanging in all parts and motionless, would be completely rigid and obviously would no longer be an environment. In fact, there would be neither animals nor plants. At the other extreme, an environment that was changing in all parts and was wholly variant, consisting only of swirling clouds of matter, would also not be an environment. *In both extreme cases there would be space, time, matter, and energy, but there would be no habitat*» (Gibson J. J., *op. cit.*, pp 9-10, corsivo mio). Lo zoologo francese Jean Baptiste Lamarck aveva già espresso il principio omeostatico che regola il rapporto tra gli organismi viventi e il loro *milieu* (che corrisponde alle caratteristiche materiali – gassoso, liquido – di un ambiente) nel suo *Philosophie Zoologique* (1809, Museum d'Histoire Naturelle: Paris) e le sue riflessioni furono poi rielaborate da Simondon sia per la formulazione del concetto di *milieu associato* che più in generale per la sua teoria dell'individuazione, come evidenziato in MITCHELL R., *op. cit.*, pp. 70-71 e in BARTHÉLÉMY J.-H., *Life and Technology: An Inquiry Into and Beyond Simondon*, meson.press: Lüneburg 2015, pp. 17-18 e 27-32.

essere considerato come medium, la cui principale caratteristica è l'omogeneità¹¹². In altre parole, *l'habitat è medium*, perché è uno sfondo vitale sul quale si dà il sensibile, e un mezzo, perché consente a questa vitalità di assumere delle forme in grado di interagire tra loro. Si può così concludere che *l'habitat* è prima di tutto un ambiente – non solo naturale – *in cui e attraverso* cui le potenzialità di ogni individuo (nel senso simondiano, che non differenzia tra “umano” e “non-umano”) si svelano tramite la propria manifestazione sensibile. Se la medialità può abitare tutti i corpi che popolano il mondo, a prescindere dalla loro natura fisica¹¹³, è proprio perché questa è prima di tutto una facoltà dell'*habitat*.

La percezione è quindi la tecnica mediale con la quale ogni essere umano primariamente conosce e costruisce la propria realtà sulla base di relazioni estetiche con degli oggetti (tecnici) che non solo ci restituiscono il senso della nostra azione sul mondo, ma anche quella dell'ambiente su di noi. Ciò accade sia per effetto di un'empatia cinetica, ovvero dell'accordarsi del nostro agire col funzionamento dell'oggetto, ma anche grazie all'impressione estetica che accompagna questa azione e che proviene dalle relazioni non funzionali tra ambiente e oggetti. Possiamo finalmente cogliere le infinite possibilità e potenzialità dischiuse nelle relazioni che si intrecciano in un ambiente.

Se nella vita quotidiana, il modo di esperire il mondo, *l'habitat* è condizionato da necessità funzionali che ci portano ad isolare gli oggetti di interesse rispetto allo sfondo che li supporta, nell'arte di Turrell possiamo invece fare la particolare esperienza di un ambiente che si dà come totalità, in cui niente è identificabile come figura rispetto ad un sfondo. Nel fare esperienza di un'opera che esiste solo in funzione delle relazioni che luce, spazio e spettatore intrattengono tra di loro, in una dimensione temporale che mostra il perpetuo divenire delle realtà che ci offre diversi e imprevedibili mondi, giungiamo alla coscienza che ogni

¹¹² James J. Gibson, descrivendo le caratteristiche del medium – che nel suo approccio ecologico per spiegare la percezione visiva, corrispondono ad elementi come l'aria, la terra, l'acqua, ovvero elementi che consentono il movimento e l'azione di un organismo attraverso l'ambiente–, afferma che «there are no sharp *transitions* in a medium, no boundaries between one volume and another, that is to say, no surfaces. This homogeneity is crucial. It is what permits light waves and sound waves to travel outward from a source in spherical wave fronts. Indeed, it is what makes a chemical emanation from a source foreign to the medium itself, and thus capable of being smelled», GIBSON J. J., *op. cit.*, pp. 11-13.

¹¹³ COCCIA E., *op. cit.*, p. 62.

organizzazione del senso di cui *investiamo* le nostre sensazioni e le nostre percezioni, è il frutto di una presa di posizione o, per meglio dire, dell'assunzione di un *abito percettivo*, confezionato dalle mutevoli relazioni con l'habitat.

Questa presa di coscienza è possibile grazie al fatto che l'assunzione dell'atteggiamento contemplativo-riflessivo, solitamente riservato agli aspetti dell'oggetto, nell'arte di Turrell si volge alla dimensione pragmatica e performativa della nostra esperienza dell'opera e, di riflesso, al ruolo della nostra percezione nel condurci in questa esperienza. L'attenzione dello spettatore è quindi rivolta ai *processi* che danno vita all'opera e che ci informano che ogni significato, ogni organizzazione della realtà si fonda su un equilibrio tra i suoi elementi che ha carattere metastabile, ovvero che il sistema di cui sono parte si organizza spontaneamente sulla base delle continue perturbazioni che essi causano nell'ambiente¹¹⁴: i cambiamenti ambientali non sono avvertiti come dei passaggi discreti da uno stato all'altro, ma come transizioni graduali talvolta addirittura inavvertibili, conferendo così continuità ed omogeneità spaziale e temporale all'ambiente esperito.

Dal punto di vista dell'essere umano, l'attività percettiva è la strategia, l'*habitus* per dare una stabilità al sistema ma, poiché esposta all'incontro con un sensibile sempre in divenire, questa stabilità risulta provvisoria, come ci mostra l'esperienza dello *Skyspace* in *Third Breath*. D'altro canto, i *Ganzfelds* e le *Projections* ci permettono di comprendere che ogni certezza, ogni stabilità che incontriamo nel dare forma all'ambiente, corrisponde in primo luogo all'assunzione di un punto di vista, di una posizione rispetto ad esso¹¹⁵.

Ma a differenza di quanto affermato da Merlau-Ponty, secondo il quale «l'oggetto conserva caratteri invariabili, rimane esso stesso invariabile ed è oggetto, perché tutti i valori possibili che esso può assumere in grandezza e in forma sono racchiusi anticipatamente nella formula dei suoi rapporti con il contesto»¹¹⁶ a prescindere dal nostro posizionarsi, la variabilità della consistenza sensibile della luce o le dimensioni sensibili della stanza ci comunicano che effettivamente viviamo in un mondo di apparenze, in cui ogni diversa manifestazione dell'oggetto

¹¹⁴ SIMONDON G., *Du mode...*, cit., pp. 162-163.

¹¹⁵ ADCOCK C. E., *op. cit.*, p. 214-215.

¹¹⁶ MERLAU-PONTY M., *Fenomenologia...*, cit., p. 396.

corrisponde ad una possibile realtà che dipende dal nostro modo di *situarsi* nell'ambiente.

Insomma, le opere di Turrell ci dicono che alla base di ogni forma di esperienza con il mondo c'è una relazione percettiva non determinata, non definitiva, non oggettiva né soggettiva, in quanto radicata nella metastabilità delle relazioni sensibili ed estetiche che intratteniamo con un habitat che non fornisce punti di osservazione o di focalizzazione della nostra attenzione¹¹⁷. Piuttosto ogni senso che attribuiamo al mondo e ai suoi oggetti è frutto di una scelta tanto arbitraria, quanto quella attraverso la quale denominiamo le cose del mondo. E forse, proprio questo è il senso dell'affermazione di Paul Valéry: «regarder, c'est-à-dire oublier les noms des choses que l'on voit»¹¹⁸. La percezione è un atto di denominazione senza parole, è una discretizzazione del mondo in oggetti, figure, sfondi. Ma prima ancora di produrre questo giudizio, la sensibilità nella quale emerge l'atto di percezione è qualcosa che possiamo vedere, toccare, sentire col tutto il nostro corpo. È il luogo in cui possiamo ri-guardare il mondo e scoprirne quei sensi che erano nascosti dietro le instabili certezze della sua oggettivazione¹¹⁹.

Nell'esperienza delle opere di Turrell, non possiamo fare altro che vedere l'espressione di *un* mondo, di *una* realtà alla quale ci accordiamo e alla quale chiediamo di accordarsi con noi. Ci affidiamo alle immagini del sensibile per conoscere il mondo, attraverso la mediazione delle relazioni che danno vita a quelle immagini e che formano di volta in volta l'ambiente e i suoi elementi¹²⁰. Infine, si può dire che le opere di Turrell ci consentono di partecipare ad una *forma di esperienza* del mondo che risponde a quella esigenza umana di entrare in contatto con le cose, di avvicinarsi al proprio ambiente per scoprirne il suo infinito potenziale di senso attraverso una effettiva *prossimità sensibile e pre-intellettuale con il mondo*¹²¹.

¹¹⁷ «The notion of a medium, therefore, is not the same as the concept of space inasmuch as the points in space are not unique but equivalent to one another» GIBSON J.J., *op. cit.*, p. 14.

¹¹⁸ VALÉRY P., *Œuvres II*, 1960, HYTIER J. (a cura di), Gallimard, Paris, p. 1240.

¹¹⁹ Cfr. BORUTTI S., *op. cit.*, p. XXIII.

¹²⁰ Cfr. *Ibidem*, pp. XLIV-XLVIII.

¹²¹ Cfr. SOMAINI A., "Il volto...", *cit.*, p. 145.

Questo contatto – ed è qui che il lavoro di Turrell non può non richiamare, anche solo implicitamente, il cinema¹²² – è possibile *nell’attraversamento* di schermi, soglie la cui materia indefinita è composta da luce e sensi. Così, mentre Paik con *Zen for Film* ci mostra letteralmente il cinema per mezzo dei suoi elementi para-operali che costituiscono materialmente l’apparato cinematografico, Turrell cerca di condurre lo spettatore delle proprie opere al grado zero della visione stessa utilizzando dei frame percettivi (schermi, luci, proiezioni) che richiamano le modalità di visione più comuni, quelle cui siamo più abituati e alle quali, pertanto, non diamo attenzione.

Là dove solitamente il nostro sguardo si ferma, nelle opere di Turrell attraversa e si lascia attraversare da queste soglie sensibili. Non si limita alla percezione di *una* realtà oggettivata o soggettivata, ma si abbandona all’esplorazione sensoriale dei mondi in continuo divenire. E, soprattutto, comprende che ogni realtà è frutto di un processo di mediazione, ma anche che questo stesso processo non dipende solo dagli oggetti che lo innescano, bensì necessita della nostra partecipazione sensibile per concretizzarsi.

Come le aperture delle opere di Turrell, il cinema e i suoi schermi non sono solo dei semplici *display*, ma le soglie che consentono l’incontro e il rimescolamento del sensibile per la creazione di nuovi e imprevedibili mondi.

5. Considerazioni finali

In conclusione, posso affermare che nella formula “il medium come habitat” si offre un modello della percezione con il quale si assume l’esistenza di un forma di esperienza del mondo transtorica e, probabilmente, transculturale, fondata su una relazione sensibilmente mediata e sensorialmente multimodale con la totalità degli elementi che popolano insieme a noi il mondo. Da questa relazione emerge un senso

¹²² In realtà, la relativamente recente serie di opere *Magnatron* (iniziate alla fine degli anni ’90), tematizza in maniera esplicita il medium televisivo. Da un’apertura simile a quelle dei *Ganzfeld*, ma con contorno e dimensioni di uno schermo televisivo di 15 o 17 pollici, si possono ammirare le luci prodotte da un televisore situato dietro la parete sulla quale è posta l’apertura e nascosto alla vista dello spettatore. La luce del televisore, che trasmette le immagini e il sonoro di vecchi cartoni animati o show popolari della televisione americana si irradia nella stanza interna, anche se la percezione del suo colore è modificata da altre fonti luminose poste dentro la stessa stanza. Cfr. OSTERWEIL A. “James Turrell, Dreams Beyond Cinema” 2014. In *Millennium Film Journal*, 60 (Fall), pp. 47-48, 66-71.

caricato affettivamente e che è alla base dei processi di discretizzazione percettiva e cognitiva con la quale definiamo il mondo, i suoi oggetti e le stesse relazioni.

La formulazione di questo modello è stata possibile solo attraverso un percorso che ha tentato di unire diverse prospettive metodologiche, ognuna delle quali non solo ha fornito un contributo essenziale, ma ha anche completato quanto offerto dalle altre. È stato prima di tutto necessario analizzare il modo in cui alcuni oggetti dalle particolari caratteristiche tecniche, come la camera oscura o lo stereoscopio, abbiano così tanto condizionato le pratiche sociali e culturali di una determinata epoca, da dare forma a precisi modelli della visione, influenzando non solo l'esperienza quotidiana di ogni singolo individuo, ma anche la produzione del pensiero scientifico, filosofico e artistico di quel periodo.

Questo vuol dire che, una qualunque analisi delle forme di esperienza della visione, se condotta a partire dalle sole caratteristiche tecniche e formali dell'oggetto mediale, in definitiva rischia di essere condizionata dal modo di esistenza dell'oggetto stesso, senza quindi garantire la possibilità di poter individuare i tratti comuni alle diverse forme di esperienza.

Ma al di là delle importanti rotture evidenziate da Crary nel passaggio da un modello di visione all'altro, diventa fondamentale segnalare anche la continuità dei processi storici di produzione delle tecnologie di visione, che si concretizzano in determinati artefatti. Il modello soggettivista della visione autonoma che si attesta a metà Ottocento, come ho mostrato, emerge da un riattualizzazione dell'uso della camera oscura, i cui effetti furono descritti da Goethe. D'altro canto, dalle tecnologie che nacquero nell'ambito sia delle forme di intrattenimento quanto della sperimentazione delle discipline fisiologiche di quegli anni, si sviluppò poi la produzione di oggetti la cui forma di esperienza è rintracciabile in quella del cinema delle origini.

Come oggi il cinema si riloca nelle nuove tecnologie medialità, così allora le forme di esperienza di apparecchiature "obsolete" resistevano ad una definitiva scomparsa, trovando posto in nuovi dispositivi.

Le teorie che ancora oggi cercano di spiegare i modi di funzionamento del cinema, analizzandolo solo a partire dal dato formale e tecnico dell'immagine rappresentata – come per esempio l'impianto teorico a sostegno del modello della

simulazione incarnata – possono restituire risultati che sono applicabili solamente a quel tipo di esperienza specifica, di fatto facendo guidare gli studi dall'oggetto. Le conclusioni di queste ricerche non sono però da scartare per questo motivo, e anzi devono essere messe a confronto con le altre modalità cui si presenta una certa forma di esperienza.

L'analisi dell'Expanded Cinema è stata utile proprio perché mette in evidenza che, indipendentemente dalla forma con la quale si presenta, l'esperienza cinematografica sembra avere dei tratti che persistono a prescindere dall'apparecchiatura impiegata. Nell'prospettiva di Youngblood, come visto, ciò che accomuna le diverse forme di esperienza di questo cinema già in *rilocalizzazione*, è l'attività cerebrale dello spettatore e la sua capacità di trascendere la relazione sensoriale con le immagini delle opere, al fine di poter giungere ad un atto di cognizione libero da qualsiasi condizionamento del mezzo, perché completamente astratto rispetto a questo.

In realtà, l'analisi fenomenologica delle stesse opere mi ha permesso di ricondurre i caratteri comuni della relazione dello spettatore con quei lavori ad un livello che, non solo recupera la dimensione sensoriale e corporale dello spettatore, ma mette in gioco il ruolo fondamentale per il coinvolgimento di quest'ultimo della manifestazione della sensibilità di queste immagini. I meccanismi che fanno emergere quella che lo stesso Youngblood definisce *empatica cinetica*, sono radicati in un più profondo rapporto, nel quale i sensi dello spettatore sono evocati dalle immagini sensibili, incontrandosi in uno spazio che non è né quello fisico della fruizione, né quello fittizio della rappresentazione e nemmeno, infine, quello psichico dello spettatore. È invece uno spazio fenomenico che si produce solo attraverso il coinvolgimento e la compartecipazione di oggetto e soggetto, e la cui dotazione di senso deriva dalle potenziali azioni che emergono dalle relazioni tra i suoi elementi.

Ciononostante, le modalità di fruizione delle opere *expanded* portavano a focalizzare l'attenzione dello spettatore sul rapporto diretto con l'oggetto mediale (e artistico), piuttosto che renderlo dei processi sensibili in atto durante l'esperienza.

Il ricorso all'arte *Light & Space* è servito proprio per superare questa criticità e mostrare un tipo di esperienza artistica nella quale lo spettatore non si

confronta con un oggetto, ma con la totalità di un ambiente la cui unica componente materiale è la luce, in grado di riempire completamente lo spazio dell'opera. Nell'analisi delle opere di Turrell però, oltre ad emergere questa relazione sensibile, attraverso la quale la luce che riempie lo spazio dell'opera e la percezione dello spettatore vengono a contatto, definendo con una continua riorganizzazione il senso spaziale e la potenzialità di azione ad esso connesso, ho potuto anche evidenziare una particolare relazione dalla quale emerge un'affezione dell'ambiente con qualità estetiche, emotive.

Come il carattere spaziale e la possibilità di azione sono il frutto dell'adeguamento reciproco tra la sensibilità degli elementi che popolano l'ambiente e quella dello spettatore, ovvero derivano da una serie di relazioni e non da specifiche proprietà, allo stesso modo la tonalità affettiva non scaturisce da un particolare aspetto oggettuale né da una disposizione del soggetto, ma è un carattere che appartiene all'ambiente.

La nozione di "medium come habitat" non è semplicemente una metafora che serve a spiegare la forma di esperienza di un particolare oggetto estetico, come le opere di James Turrell. Piuttosto in essa soggiace una proposta metodologica che guida l'analisi della relazione che l'essere umano intrattiene con le tecnologie attraverso le quali si concretizzano storicamente e culturalmente le tecniche della visione.

L'arte di Turrell è un vero e proprio oggetto teorico¹²³ che ci mostra in maniera esemplare che ogni forma di esperienza del mondo, anche la più basilare come quella della percezione della luce o dello spazio, sia sempre *mediata* dall'accesso della nostra percezione all'esibizione fenomenica degli oggetti che popolano il mondo. Ciò significa che prima di vedere degli oggetti particolari o speciali come le opere d'arte o gli artefatti, di riconoscerne i tratti caratteristici o le qualità specifiche, siamo chiamati a partecipare ai fenomeni che si manifestano davanti a noi.

Questa partecipazione al darsi fenomenico degli oggetti e delle relazioni che intrattengono tra loro si svolge nel campo della sensibilità, del quale siamo parte attiva e complementare, attraverso i nostri sensi. Innanzitutto, noi conosciamo il

¹²³ MARIN L., *Opacità...*, cit.. V. *supra* Cap II § 1, nota n° 5.

mondo e le relazioni che lo costituiscono sulla base di un sensibilità condivisa con gli oggetti che insieme a noi popolano un certo ambiente. Di conseguenza, la nostra organizzazione del senso del mondo è primariamente il frutto di questa esperienza sensibile, alla quale è associata una dimensione affettiva che la caratterizza.

La nozione “il medium è l’habitat” allora, oltre che descrivere questa forma di esperienza per la quale lo spettatore instaura una relazione estetica non tanto con un oggetto, ma con una condizione ambientale diffusa, si offre in maniera più ampia come un punto di partenza per la formulazione di un modello di visione, o meglio di percezione del mondo. Al contrario dei modelli moderni descritti nel primo capitolo, questo non ha né un carattere oggettivo né soggettivo, ovvero non sostiene né l’idea secondo la quale accedere alle cose del mondo attraverso il senso della vista ci possa consegnare una loro immagine che sia fedele alla loro natura materiale, ma neppure asserisce che il loro senso sia il frutto esclusivo dei processi sensoriali e percettivi umani. Piuttosto, il modello della visione proposto nella formula del “medium come habitat” afferma che ogni senso attribuito agli oggetti del mondo, deriva dall’insieme delle relazioni sensibili che, all’interno dell’ambiente, producono delle affezioni sui nostri sensi.

Si tratta, insomma, di relazioni fenomeniche, concrete e contingenti, sensorialmente multimodali ed emotivamente marcate. Sulla base dell’analisi delle opere di Turrell, è possibile affermare che l’affezione estetica che *abita* un ambiente deriva dalle relazioni che sussistono al suo interno, quando ancora sia l’oggetto che il soggetto non sono intenzionalmente individuati a livello cognitivo¹²⁴. Il senso estetico, pertanto, si produce attraverso una dinamica che si disvela in un campo esperienziale, nel quale la dimensione corporea del corpo umano e la sua sensorialità si danno insieme alla manifestazione fenomenica e sensibile dell’oggetto. La produzione di senso, quindi, si fonda su questo reciproco adeguamento, dal quale successivamente si innescano i processi di discretizzazione percettiva e cognitiva.

Questa prospettiva permetterebbe di integrare i più recenti contributi in ambito filosofico, come quello di Fabrizio Desideri, il quale ha proposto un modello che si basa sull’assunzione che il campo della percezione sia popolato da “attrattori

¹²⁴ DESIDERI F., *op. cit.*, pp. 16-17.

oggettuali” sui quali i processi attenzionali dell’essere umano, sulla base di connotazione affettiva, tendono a selezionare certi stimoli piuttosto che altri. Secondo questa proposta, l’attenzione sarebbe orientata dagli stimoli sensoriali, raggruppati in nodi, che funzionerebbero come indici di senso già carichi emotivamente. Pertanto, i nodi sarebbero degli indici di salienza, ovvero di rilevanza precognitiva marcati a livello affettivo¹²⁵. Nella proposta di Desideri l’affezione quindi è una qualità estetica che appartiene a certi nodi di stimoli che richiamano una attenzione non intenzionata, ma invece aperta ad una produzione di senso che si realizza attraverso un commercio percettivo con questi nodi, che funzionano da “*indici di identificazione*”, dal «carattere tendenzialmente indeterminato» per applicare o, qualora non ne fossero individuati, creare nuovi schemi o regole di identificazione categoriale per classi, che determinino i criteri per una discriminazione cognitiva, che viene corroborata tramite una reiterazione delle interconnessioni tra gli stimoli¹²⁶. In altre parole, attraverso questo scambio (o commercio) percettivo, è possibile la formazione di *schemi* che ci permettono di organizzare il senso di una certa esperienza.

Con la mia proposta, il processo descritto da Desideri viene integrato da quello che potrebbe essere definito come un *adeguamento sensibile*, cioè una dinamica relazionale che informa quella percettiva, nella quale la co-operazione, il coinvolgimento di soggetto e oggetto si dà sotto la forma di una anticipazione di schemi per l’organizzazione del senso, fondata sulle potenzialità di azione reciproca tra soggetto e oggetto. Ritengo che attraverso questa prospettiva, sia possibile superare la supposta indeterminatezza solitamente attribuita alla genesi del senso estetico, individuandola proprio in questi processi dai quali scaturisce l’affezione emotiva, data dal coinvolgimento sensibile di corpo e ambiente, ed evitando di

¹²⁵ *Ibidem*, pp. 44 e segg..

¹²⁶ «L’azione degli stimoli in interconnessione li porta ad acquisire «la funzione quasi stabile di *indici di rilevazione e di identificazione* di compagni oggettuali e/o di situazioni ambientali. [...] Tali indici sarebbero quegli elementi protosemiotici a partire dai quali si configura, con una modalità quasi proiettiva, la rilevanza autonoma di un’unità oggettuale o quasi-oggettuale, con il valore di una presenza aspettuale rilevante per l’attenzione. L’emergenza di questa rilevanza protosignificativa invita a ripetere l’ispezione attenzionale dell’unità oggettuale (o quasi-oggettuale) identificata e, in sua assenza, a cercare qualcosa di analogo a partire dal criterio di rilevazione offerto da quelli che ormai si possono chiamare indicali estetici: anticipazione di regole, senza poter essere propriamente tali in quanto i punti che ne tracciano i confini sono, come si è detto, grappoli di *qualia* informazionalmente densi», *ibidem*, p.47.

perpetuare il dualismo soggetto-oggetto. Gli schemi percettivi quindi sono in realtà *abiti* con i quali investiamo di senso il mondo, sulla base di competenze, capacità e conoscenze derivate dalle nostre esperienze sensoriali e corporee.

L'altro dato importante racchiuso nella formula "il medium come habitat" è quello che riguarda il primo dei due termini. Come già ampiamente affermato, sarebbe opportuno parlare di *medialità* come di una facoltà relazionale diffusa e potenzialmente capace di investire tutti gli elementi che compongono un ambiente. Intendendo il medium come l'intreccio di relazioni che costituisce lo stesso habitat, la separazione tra oggetti mediali e quello che Benjamin definiva come "*Medium della percezione*" (l'ambiente definito dall'attività percettiva dell'essere umano) diventa sempre più sottile e i loro confini assumono contorni meno netti. Infatti, se i primi si appellano e convocano una certa modalità sensoriale che in qualche modo condiziona anche l'organizzazione e la configurazione del Medium della percezione, ma in quest'ultimo può emergere una coscienza estetica e percettiva, proprio perché i processi sensibili che portano alla formazione del senso estetico dell'organizzazione percettiva si manifestano esternamente, come mostrato con le opere di Turrell, sia rispetto all'essere umano quanto alla configurazione materiale che sovrintende il funzionamento dello stesso artefatto mediale.

Attraverso questa capacità riflessiva della nostra percezione sugli stessi processi che la generano, a prescindere dal condizionamento che essa subisce a causa della configurazione materiale di un oggetto, ci consente di essere potenzialmente sempre nella posizione di poter conoscere le cause ed eventualmente controllare, o quanto meno essere coscienti, degli effetti di questo condizionamento.

In questo senso, le tecnologie che concretizzano le diverse forme di tecniche mediali, possono essere interpretate come la riproduzione da parte dell'uomo di quel modo di essere-con-il-mondo il quale coincide con lo stesso fare generatore del nostro rapporto con l'ambiente naturale: da questo punto di vista si potrebbe quindi pensare ad una sostanziale uguaglianza, in termini quanto meno sensibili ed estetici, tra "ambienti reali" e "ambienti virtuali", eventualmente ridefinendo lo stesso concetto di realtà.

La prospettiva della proposta “il medium come habitat” è quella allora di riconsiderare la dimensione ecologica degli oggetti mediali, partendo pur sempre dalle istanze sociali e culturali di cui storicamente sono la concretizzazione, ma riammettendo al centro dell’analisi una fondamentale dimensione che tenga conto di una relazione percettiva ed estetica che è la condizione stessa per la costituzione di un ambiente popolato da media interconnessi. I nuovi mondi, le nuove realtà con cui le tecniche mediali hanno da sempre invaso l’ambiente naturale dell’essere umano, non sono il prodotto di un mero condizionamento delle nostre facoltà percettive. Infatti quelle stesse tecniche, che si concretizzano poi nelle diverse tecnologie, sono il frutto di una più profonda e mai sopita relazione percettiva ed estetica con un ambiente, un *habitat* che ci investe e che investiamo con e attraverso i sensi. Riscoprendo il ruolo dei processi della percezione e della sensibilità possiamo così ridefinire il nostro rapporto storicamente determinato con le tecnologie, e finalmente trovare in esso un modo per conoscere e vivere il mondo senza cadere in facili quanto rischiose derive “astrattive” o “virtualizzanti”, ed anzi comprendendo che quello che unisce gli esseri umani, come specie e nelle differenze culturali, è la condivisione di un senso radicato nei sensi.

In particolare, le opere di Turrell ci mostrano che la tecnologia alla loro base – gli spazi architettonici, gli impianti luminosi – esprime una modalità, una forma con la quale la distanza tra uomo e ambiente viene ridotta o, per usare la terminologia di Benjamin, con la quale il *medium* subisce un assottigliamento.

Questo però non significa che il medium scompaia in modo tale da permetterci un contatto diretto e immediato con la natura. Piuttosto vuol dire che la condizione attuale delle forme di esperienza del mondo sono sempre mediate, che la condizione di un rapporto unitario col mondo è raggiungibile solo “a ritroso”¹²⁷

¹²⁷ «La construction d’un objet esthétique n’est qu’un effort nécessairement vain pour retrouver une magie qui été oubliée. [...] L’art est se par quoi, à partir de la science, de la morale, de la mystique, du rituel, surgit une nouvelle réticulation et par conséquent, à travers cette nouvelle réticulation, un univers réel. [...] L’art reconstitue l’univers, ou plutôt reconstitue un univers, alors que la magie part d’un univers pour établir une structure qui déjà différencie et découpe l’univers en domaines chargés de sens et de pouvoir. L’art vise un univers à partir de l’effort humain et reconstitue une unité. L’art est donc ainsi la réciproque de la magie, mais il ne peut l’être complètement qu’après le deux disjonctions successives [la separazione tra oggetto e soggetto provocata dal pensiero tecnico e da quello religioso]». Cfr. SIMONDON G., *Du mode...*, cit., pp. 192-193.

tramite oggetti tecnici che rimandino, attraverso la loro impressione estetica, a quella originaria situazione di contingenza sensibile.

Il ricorso alla tecnologia, sia essa impiegata nell'arte o nella vita ordinaria, non risponde semplicemente al tentativo di prolungare i nostri sensi oltre i limiti della nostra fisicità e del nostro intelletto. Si origina invece in questa facoltà degli oggetti tecnici di restituirci il mondo sotto i suoi innumerevoli aspetti, *come se* potessimo entrare in contatto diretto con esso.

L'archeologia dei media, con la quale ho aperto questo lavoro, fondamentalmente ci dice che le rotture che segnano il passaggio da un modello di visione all'altro, sono legate tra loro da una necessità epistemologica che trascende le innegabili differenze che segnano i diversi apparati di visione. La camera oscura, lo stereoscopio, la fotografia, il cinema, sono mezzi con i quali l'essere umano tenta di riconquistare un rapporto diretto con la realtà. Al contempo non bisogna però dimenticare che questi sono anche il prodotto di una società e di una cultura che investe le proprie credenze in questi strumenti, e che attraverso loro cerca di affermare la propria identità, di trovare un proprio equilibrio stabile.

Nel raggiungimento di questo equilibrio, quello che comunemente chiamiamo medium diventa un oggetto del mondo, qualcosa di separato da noi. Esso incorpora una dimensione epistemologica che è data dal suo funzionamento e dall'utilizzo che una società gli assegna. La camera oscura così diviene il luogo per poter comprendere la realtà attraverso l'intelletto e senza un'osservazione diretta dei fenomeni del mondo; lo stereoscopio si stabilizza come la forma di esperienza che riconsegna l'esperienza al corpo dell'essere umano e alla sua capacità visionaria e immaginativa. Il cinema, da un punto di vista prettamente archeologico, vive al confine di questi due modelli: da una parte è una stanza chiusa nella quale le immagini proiettate devono essere interpretate per essere comprese, ma dall'altra si appella alla nostra sensorialità e ad una empatia che coinvolge il nostro corpo seppure immobilizzato in una poltrona.

Zen for Film di Paik, è l'esibizione della convivenza dei due principali paradigmi moderni della visione, e ce li mostra contemporaneamente, ma come due realtà disgiunte: l'invasione della realtà oggettiva meccanica e impersonale – attraverso l'esposizione sensoriale e materiale dell'apparecchiatura

cinematografica – e l’evasione offerta dalla possibilità di creare una realtà soggettiva – attraverso il richiamo di quello schermo bianco da riempire con la propria immaginazione.

Sarebbe un errore però attribuire al cinema esclusivamente l’una o l’altra forma di esperienza. È vero che le tecniche cinematografiche si basano appunto su una costruzione dell’immagine in rapporto alla dinamiche interne degli elementi costitutivi del film, che siamo chiamati a riconoscere anche tramite una simulazione corporea dell’azione filmica e dalla quale discende la produzione di pensiero. Ma nel tenere insieme questi due modelli, il cinema non si propone come una loro sintesi, bensì crea una nuova forma di esperienza nella quale la densità del medium, cioè la distanza che intercorre tra lo spettatore e il mondo delle immagini sia più ridotta rispetto a quella dei modelli oggettivisti e soggettivisti che lo avevano preceduto.

Come mostrato, i teorici del cinema degli anni ’20-’30 come Münsterberg e Balász avevano pienamente compreso che la configurazione tecnica dell’*Apparatur* cinematografica era in grado di dischiudere all’essere umano questa possibilità di ricongiungimento sensorialmente ed esteticamente mediato, e nell’individuare nel cinema “l’oggetto più importante dell’Estetica”, Benjamin fondamentalemente comprende l’impatto non solo sulla riorganizzazione della sensibilità dell’uomo e sulla sua dimensione sociale, ma anche sulla conseguente produzione di oggetti, artistici o meno, in grado di riconsegnare la stessa forma di esperienza.

La macchina da presa è la concretizzazione della nostra presenza invisibile in mezzo a mondi, realtà lontane e ora accessibili l’una per l’altra. Il suo obiettivo, al pari delle aperture praticate da Turrell nei muri del *Ganzfeld* o nel soffitto dello *Skysapce*, è il luogo in cui queste realtà si ricongiungono. Come ci immergiamo nelle tonalità affettive degli spazi di luce creati dall’artista americano, così ci lasciamo avvolgere dalla sensibilità profusa dalle immagini che si poggiano sullo schermo cinematografico. E come, di volta in volta, ad ogni cambiamento cromatico o di intensità della luce, riorganizziamo lo spazio che ci circonda, così nel cinema costruiamo lo spazio che l’immagine sensibile sta offrendo alla nostra visione. Ma soprattutto, così come il complesso apparato che dà forma alle opere di Turrell annulla la separazione tra soggetto e oggetto riconducendoli ad un’esistenza

comune nella manifestazione del sensibile, allo stesso modo l'esperienza cinematografica unisce l'immagine-oggetto e lo spettatore-soggetto in un'esperienza comune, che non ha luogo né nello spazio figurale dell'immagine né tanto meno nelle rappresentazioni mentali dello spettatore.

Se il cinema è sopravvissuto alla possibile riduzione della sua forma di esperienza, implicitamente e forse involontariamente messa in scena dall'opera di Paik, è perché questa esperienza non è solo connessa alla sua esistenza oggettuale o in funzione della nostra capacità di trascenderla intellettualmente. Il cinema sopravvive nei vecchi dispositivi e si riloca in quelli nuovi perché, al di qua della riproduzione tecnica dell'immagine e al di là delle nostre facoltà creative, sulla sua superficie si manifesta il potere poetico della sua tecnica: la capacità di produrre, ovvero di portare in presenza il reale attraverso l'imitazione del fare generativo della vita sensibile¹²⁸.

¹²⁸ Cfr. BORUTTI S., *op. cit.*, pp. XXVII-XXVIII.

Appendice A
Immagini e fotografie
dei media e delle opere

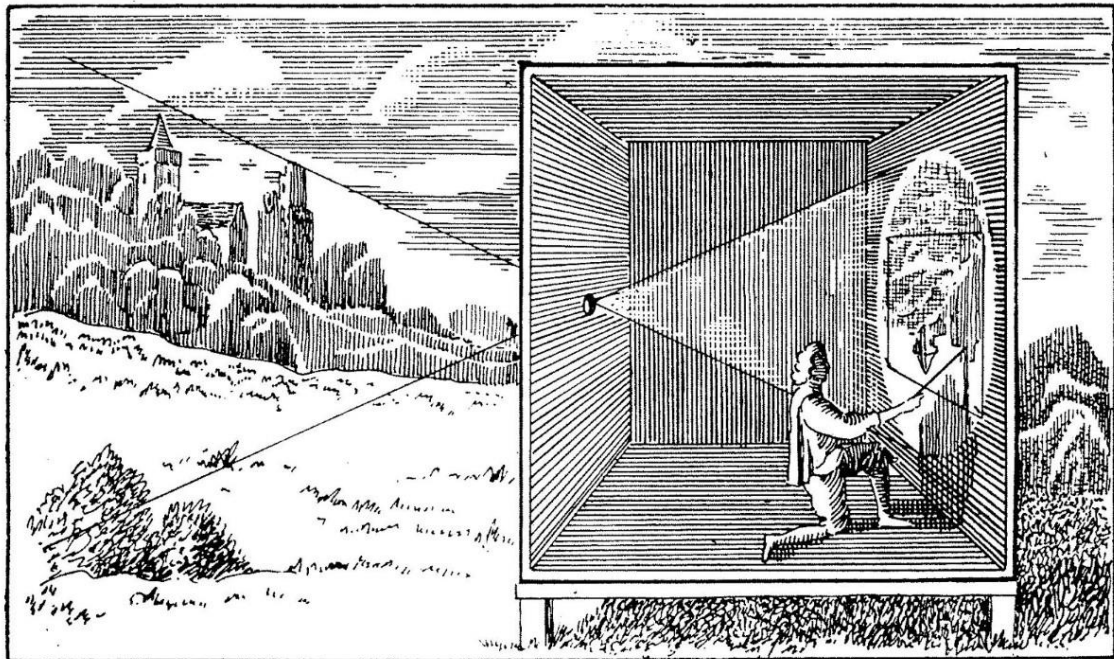


Figura 1. Incisione anonima raffigurante il funzionamento della camera oscura (tardo XV sec.). “Collocato tra il foro da cui entra la luce e la superficie su cui si proietta l’immagine dell’esterno, l’individuo non è né partecipe della costituzione della rappresentazione del mondo che invece è funzione della particolare tecnologia del medium, né si può costituire come parte della rappresentazione che il medium stesso fornisce” p. 24.

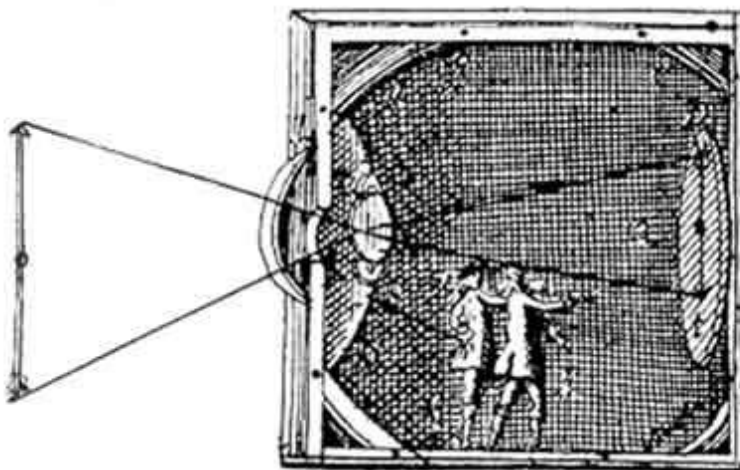


Figura 2. Camera oscura rappresentata, come un occhio (tardo XVI sec.). “L’occhio della riflessione e dell’introspezione, per acquisire la conoscenza del mondo, non ha necessità di volgersi all’esterno, bensì deve guardare e indagare le rappresentazioni che si formano all’interno della stanza della mente”, p. 25.

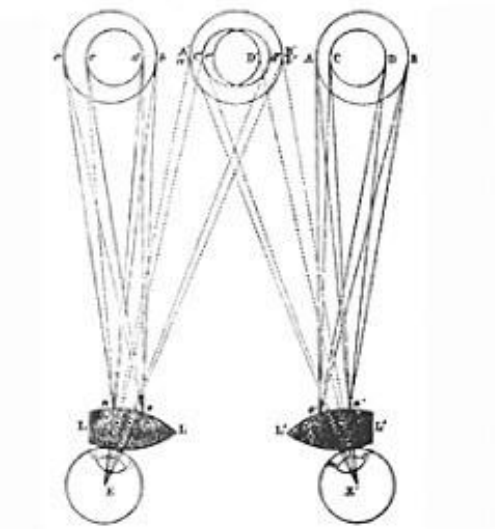
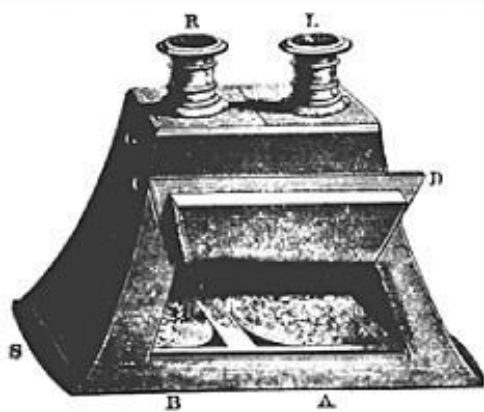


Figura 3. Raffigurazione dello stereoscopio di David Brewster, confrontata con la visione binoculare. “Lo stereoscopio non solo era considerato lo strumento che permetteva di studiare lo statuto della visione, ma addirittura veniva indicato come un equivalente della «visione naturale»”, p.36.

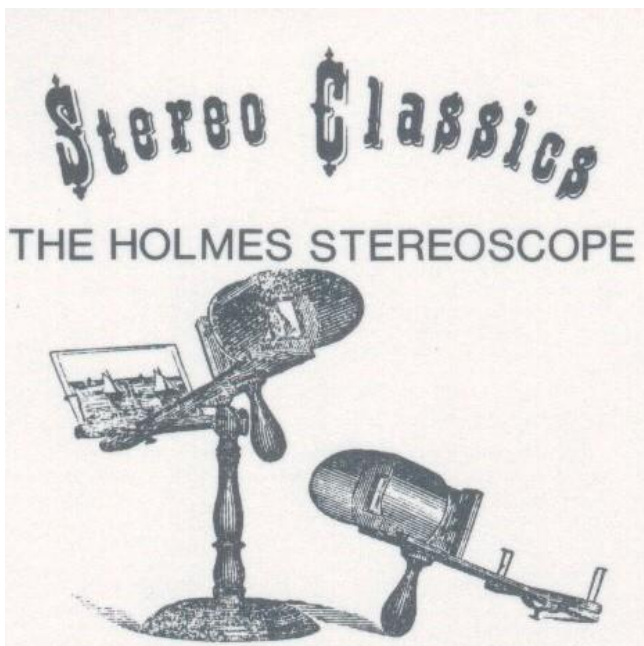


Figura 4. Immagine pubblicitaria dello stereoscopio di Oliver W. Holmes (1860 ca.). “Le nuove forme di stereoscopio erano inadeguate perché lasciavano emergere le proprietà fisiche e materiali dell'apparato, rendevano opachi i suoi meccanismi”, p.38.

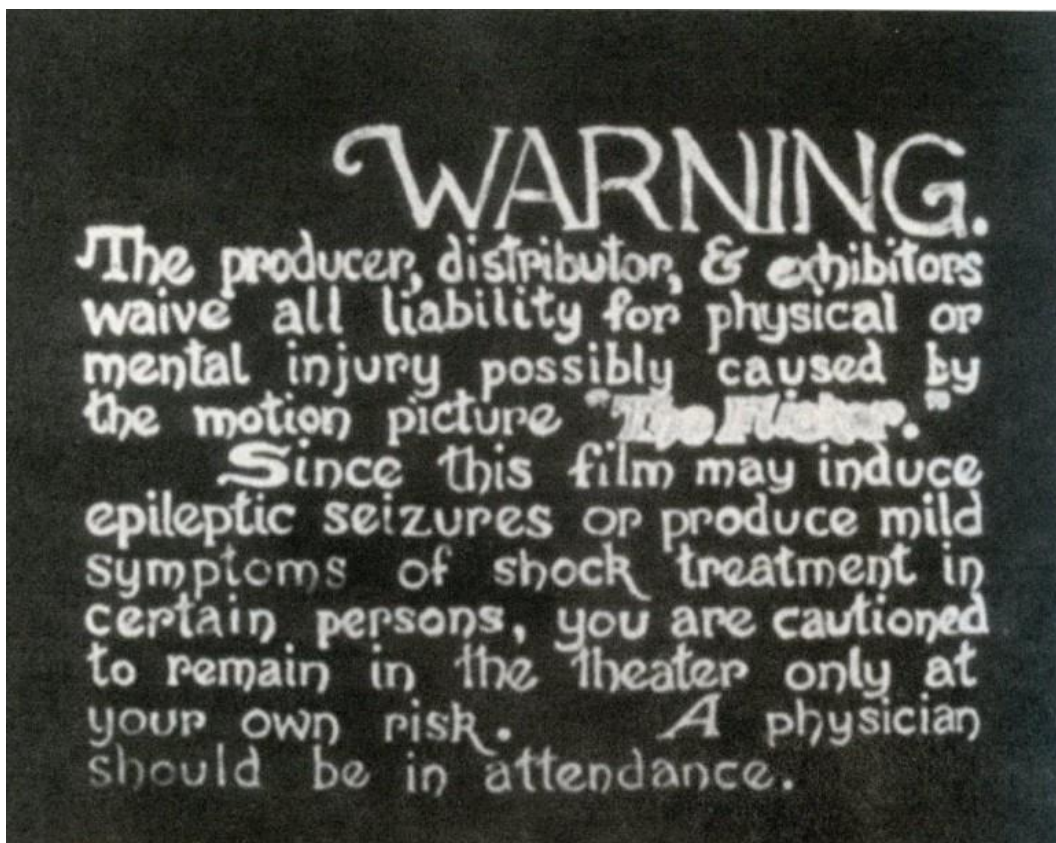


Figura 5. Il primo frame del film *The Flicker* (Tony Conrad, 1966). “Un film che consente di essere coscienti del modo in cui cambiano le risposte del sistema visivo in relazione al cambiamento degli effetti ottici”, p. 83.



Figura 6. Frame tratti da *The Art of Vision* (1965, Stan Brakhage), in cui i vengono mostrati separatamente gli strati sovrainpressi di *Dog Star Man* (1961-1964, Stan Brakhage). “Un contenuto sincretico, cioè in grado di combinare molte forme diverse in un'unica forma. Viene così annullata ogni possibilità di scegliere se concentrarsi sulla figura oppure sullo sfondo, perché l'attenzione è rivolta a tutti gli elementi posti in relazione nell'immagine (e tra le immagini)”, p. 95.



Figura 7. Estratti da Andy Warhol's *Exploding Plastic Inevitable* (1966, Roland Nameth). “Si tratta di un’empatia cinetica, poiché le associazioni create dallo spettatore sono evocate dall’esperienza delle “forze ed energie” in movimento nelle immagini del film e che corrispondono alla percezione sensoriale. [...] Nel film sinestetico l’esplosiva materialità delle immagini fuoriesce dallo schermo, ponendosi in continuità con la dimensione spazio-temporale vissuta dallo spettatore”, p. 99.

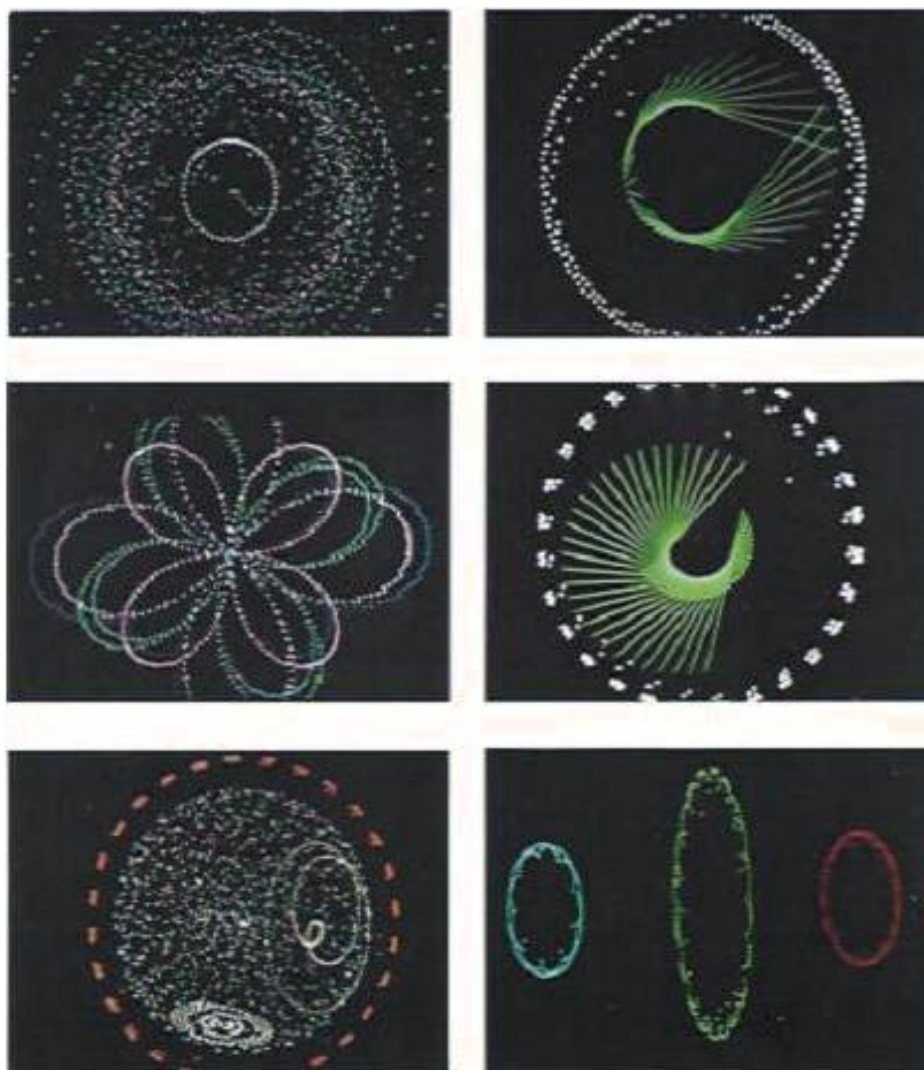


Figura 8. Estratti da *Permutations* (1967, John Whitney. 16mm. Color. 8 min). “Figure geometriche che si scomponavano e ricomponavano attraverso movimenti nei quali lo spettatore poteva rintracciare una struttura e una sintassi”, p. 109.

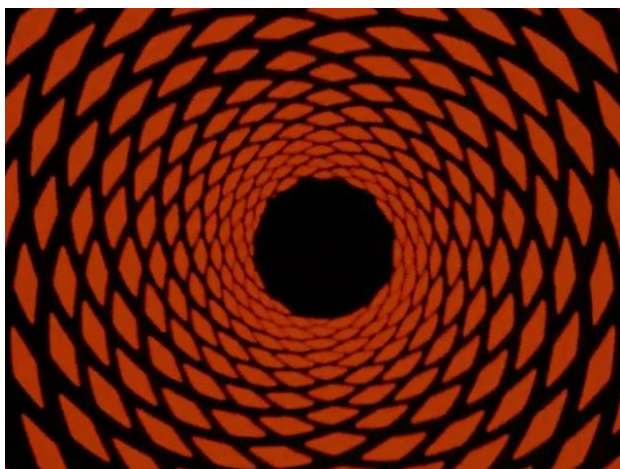


Figura 9. Due estratti da *Allures* (1961, Jordan Belson. 16mm. Colore. 8 min), impiegati nelle proiezioni dei *Vortex Concerts*. “La visione e l’udito dello spettatore non erano chiamati ad interpretare le immagini e i suoni, quanto invece a costruire l’ambiente fisico circostante sulla base delle informazioni sensoriali provenienti dall’apparecchiatura utilizzata dagli artisti”, p. 116.

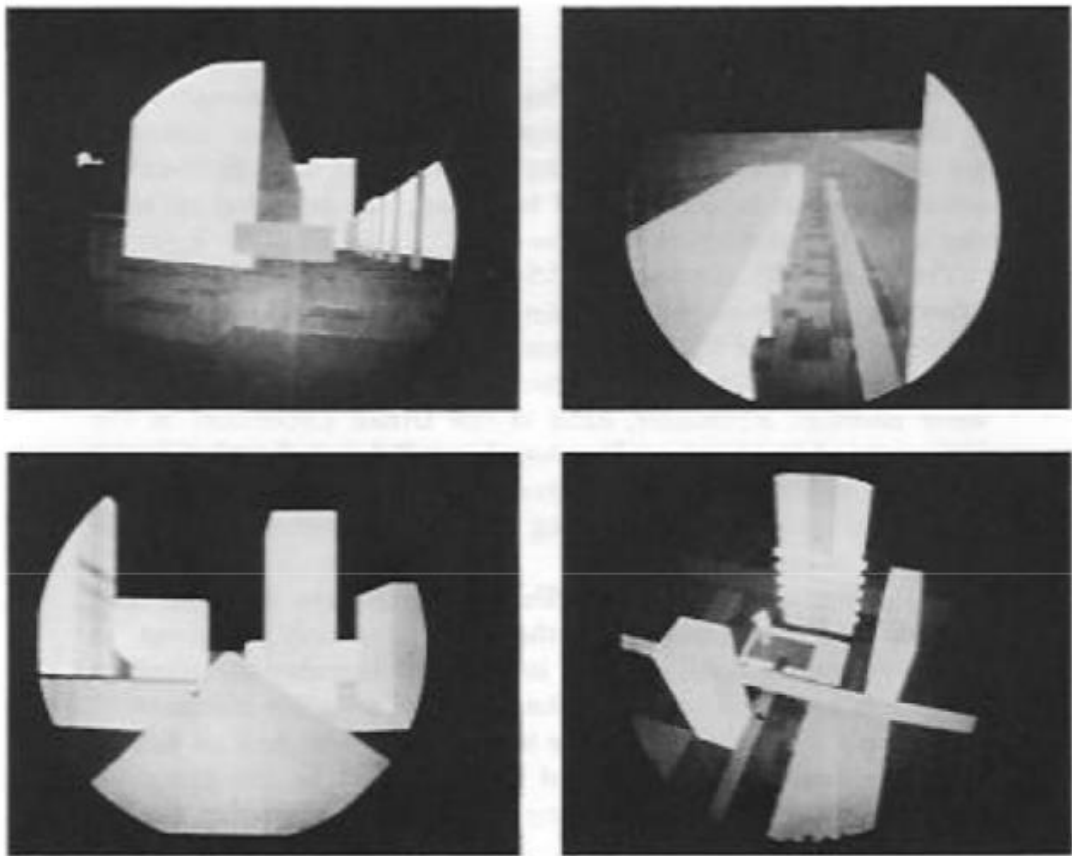


Figura 10. Alcuni estratti da City-Scape (1968, Peter Kamnitzer. 16 mm. Colore. 10 min.). “Lo spettatore che assisteva a City-Scape, non si limitava a guardare un film ma aveva la sensazione di essere letteralmente immerso nella città, tanto da creare una propria mappa mentale delle strutture che la componevano”, p. 111.

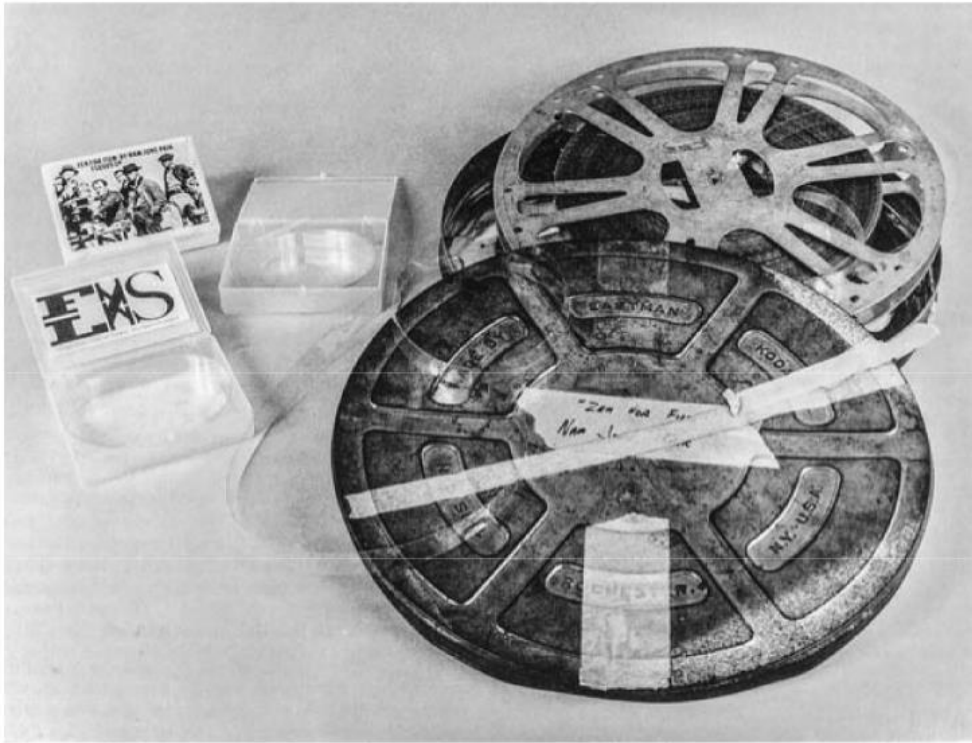
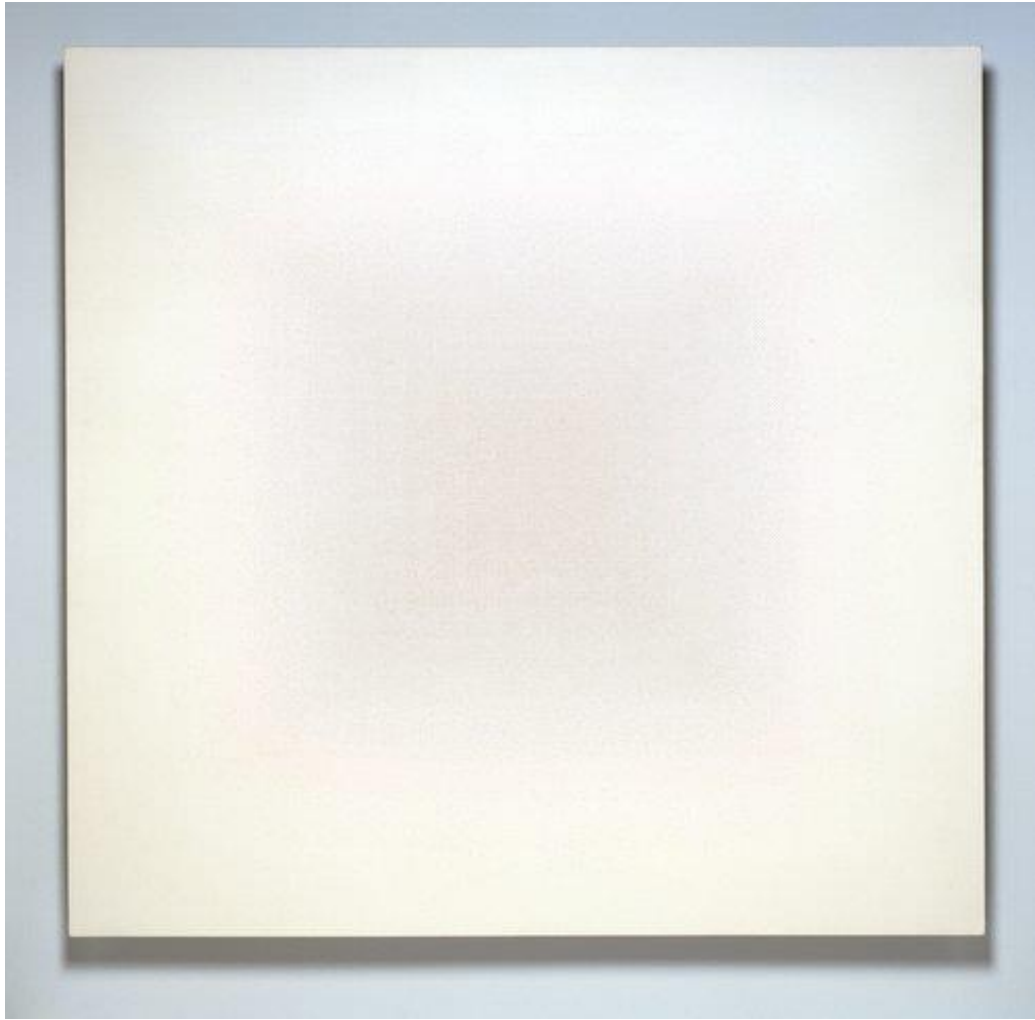


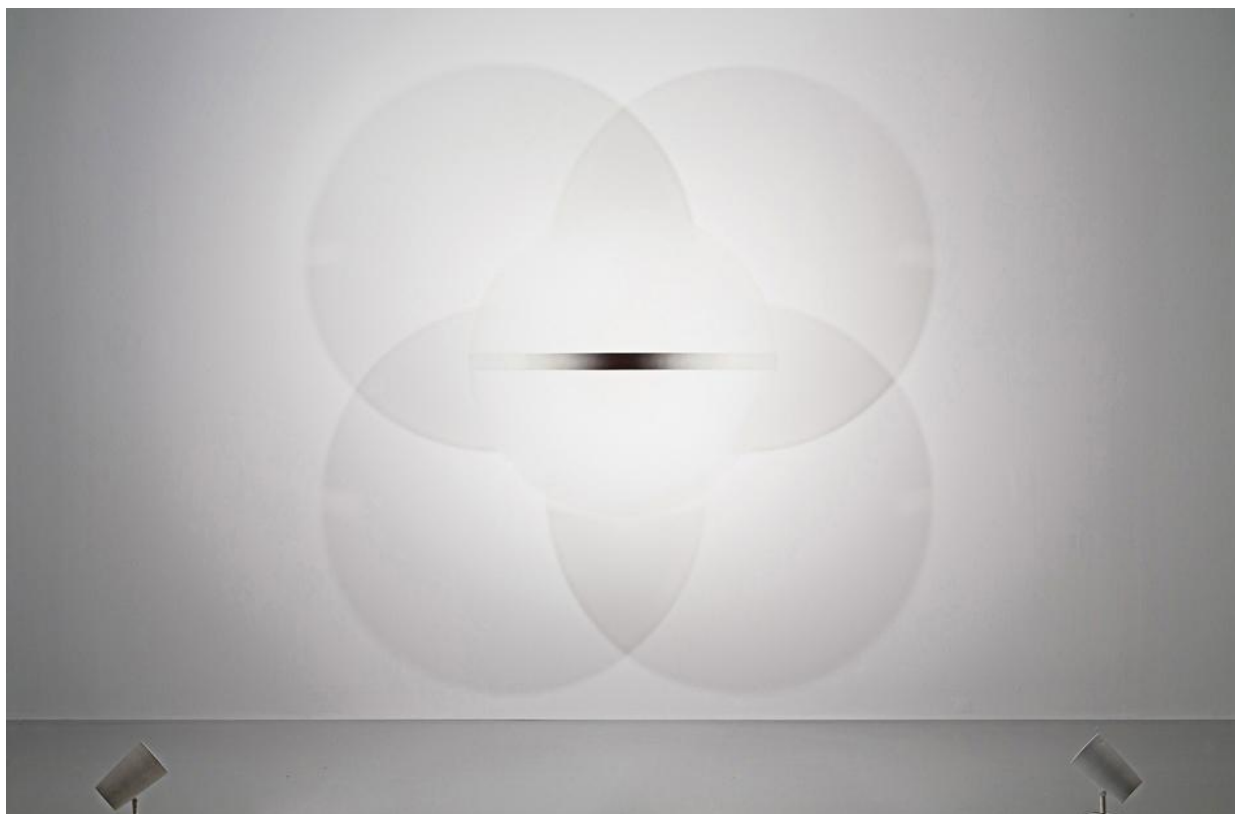
Figura 11. Nam June Paik , *Zen for Film*, 16mm, copia unica conservata al Museum of Modern Art di New York. “Un’esibizione dell’esperienza cinematografica ad un livello che potrebbe essere definito come il “grado-zero” della sua articolazione e della sua configurazione”, p. 119.



Figura 12. Proiezione di *Zen for Film* al Museum of Modern Art di New York. “La visione dell’immagine non produce nessuna effettiva presa di coscienza dei processi percettivi in atto nell’esperienza cinematografica e piuttosto porta a concentrarsi sull’origine prettamente tecnologica dell’immagine, sulla sua oggettualità priva di significato”, p. 128.



*Figura 13. Robert Irwin, **Untitled** (sopra), c. 1963-65, olio su tela, e dettaglio (a sinistra). “Dal giusto punto di osservazione, all’occhio dello spettatore i vari punti colorati non erano percepibili anche se la vista poteva cogliere sulla tela la vibrazione di un colore indefinito che rendeva il quadro dinamico”, p. 136.*



*Figura 14. Robert Irwin, *Untitled*, 1969, vernice acrilica su plastica acrilica sagomata. “Il disco sembrava della stessa consistenza del muro, e viceversa, non c’era più distinzione tra l’oggetto e lo sfondo: Irwin per la prima volta sentì di aver risolto la sua personale ricerca sulla pittura, trascendendo la specificità del supporto del medium pittorico e quindi di dissolvere i confini tra l’oggetto artistico e l’ambiente”, p. 137.*



Figura 15. Robert Irwin, Varese Scrim, 1973 (sinistra), e Varese Scrim 2013, 2013 (sotto). “Gli spettatori [...] cominciavano ad esplorare attivamente l’ambiente per scoprire le varie configurazioni che esso poteva assumere, in base a semplici cambiamenti del punto di vista o dell’intensità dell’illuminazione determinata dalla posizione degli scrim”, p. 139.





Figura 16. James Turrell, Shanta (Blue), 1967. “Le sensazioni non appartengono al dominio dell’oggetto, in quanto l’immagine di luce presenta aspetti sensoriali da cui derivano percezioni completamente diverse (scultura o proiezione). Ma allo stesso tempo, anche la soggettività è messa in crisi dalla consapevolezza che i processi percettivi riconsegnano interpretazioni che sono il frutto di interpretazioni sempre controvertibili. Lo spettatore quindi fa esperienza della percezione, potendo intuire che essa è radicata in una relazione materiale e corporea fondata sulla assoluta e continua reciprocità tra soggetto e oggetto in un campo che è quello del sensibile”, p. 147.

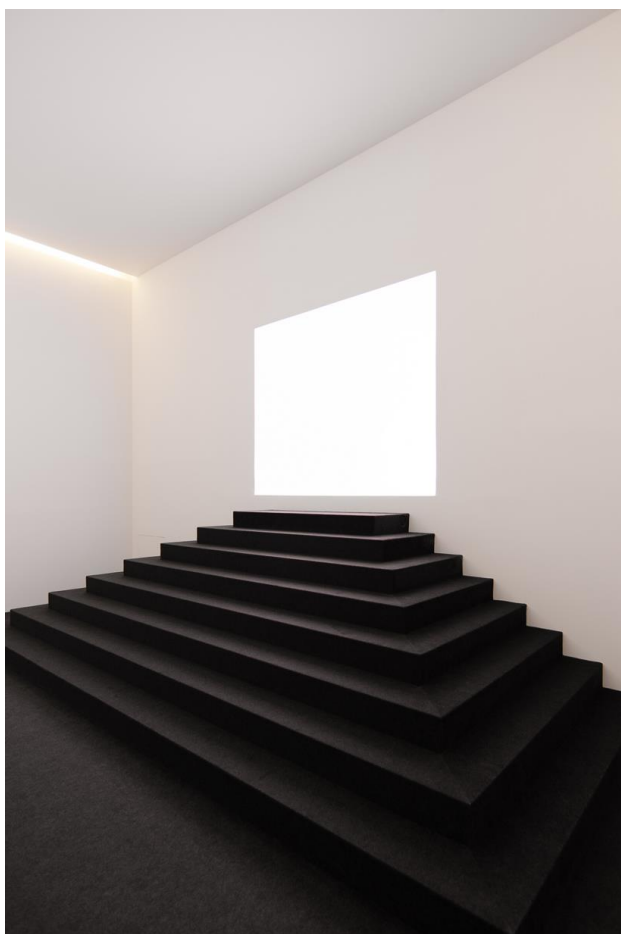
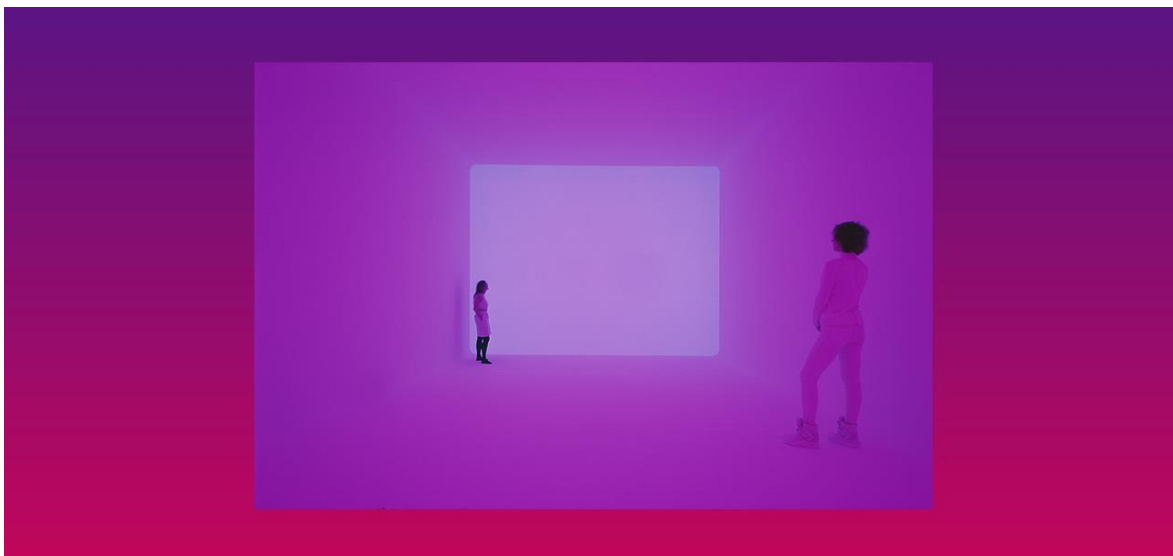
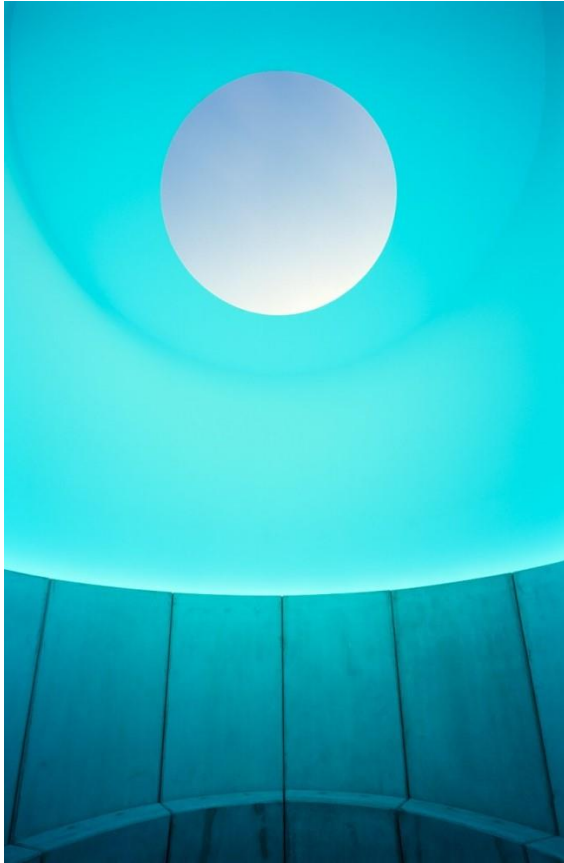


Figura 17. James Turrell, Sight Unseen, 2013; interno (sopra) e ingresso (sinistra). “«sensing spaces», ovvero ambienti la cui espressione è data dalla luce che proviene da un altro ambiente tramite un’apertura. [...] Vedere che la luce colorata letteralmente prende forma e consistenza nello spazio (pellicola, muro, nebbia) e, contemporaneamente, vedere che lo spazio assume una certa struttura e una certa forma in base alla luce che vi entra, è il modo per rendere cosciente lo spettatore che ogni processo percettivo è affetto da un medium che è esterno al proprio occhio ma anche allo stesso oggetto di visione”, p. 155.



Figura 18. James Turrell, Third Breath, 2009. Struttura esterna (sopra) e interno della camera oscura (sotto). “La struttura cilindrica dello Skyspace in questo caso funziona da vero e proprio oculus e la sua forma non potrebbe non essere casuale, in quanto richiama la metaforica concezione del punto di vista divino associato alla camera oscura tipica del pensiero cartesiano: uno sguardo non sensibile e extra-corporeo, situato nelle facoltà mentali e intellettive dell’osservatore. Lo spettatore conosce così il cielo senza guardarlo direttamente e, nell’oscurità della stanza, vive un’esperienza alienante assumendo un atteggiamento completamente contemplativo”, p. 167.



*Figura 19. . James Turrell, **Third Breath**, 2009. Interno dello Skyspace, in tre diversi momenti dal crepuscolo alla sera. “Il colore assunto dal cielo o dalle nuvole, è il prodotto di complicate sintesi additive tra i colori delle luci interne, quelli della luce esterna e le risposte sensoriali del nostro occhio. [...] L’immagine ammirata nella camera oscura non è speculare solo meccanicamente alla porzione di cielo vista nello Skyspace: quest’ultima, per effetto dell’appiattimento sulla soglia dell’apertura, appare essere fatta della medesima sostanza della prima. Questa similarità per così dire “materiale”, rende consapevole lo spettatore di non avere mai alcuna visione diretta del cielo, che ciò che sta osservando è sempre un’immagine e che pertanto ogni atto di percezione è mediato”, p. 168.*

Crediti delle immagini

- Figura 1.* <https://evemuseografia.com/2014/02/05/las-trampas-de-vermeer/> (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 2.* <https://niccomdigitalfoto.files.wordpress.com/2012/01/immagine3.jpg> (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 3.* In BREWSTER D., *The Stereoscope*, London, J. Murray: Londra, 1856; immagini a pp. 67 e 74. Consultato su <https://archive.org/details/stereoscopeitsh00brewgoog> (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 4.* <https://www.berezin.com/3d/images/Stereoscope.jpg> (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 5.* In RENAN, S., *An Introduction to the American Underground Film*, E. P. Dutton & Co.: New York NY 1967.
- Figura 6.* Courtesy of the Academy Film Archive. ©2017 Light Industry, <http://www.lightindustry.org/artofvision> (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 7.* Courtesy Ronald Nameth and © Ronald Nameth.
- Figura 8.* In YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, E. P. Dutton & Co.: New York NY 1970.
- Figura 9.* *Ibidem.*
- Figura 10.* *Ibidem.*
- Figura 11.* In UROSKIE A. V., *Between the Black Box and the White Cube*. University of Chicago Press, Chicago IL 2014.
- Figura 12.* Courtesy of Museum of Modern Art, New York NY. ©2017 Artnet Worldwide Corporation. http://www.artnet.com/magazineus/features/kuspit/kuspit4-8-09_detail.asp?picnum=12 (ultima visita 02/02/2017).
- Figura 13.* Courtesy of Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington DC. Photo by Cathy Carver and © 2017 Robert Irwin /Artists Rights Society (ARS), New York NY.
- Figura 14.* Courtesy of Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington DC. © 2017 Robert Irwin /Artists Rights Society (ARS), New York NY.
- Figura 15.* Sinistra e sotto, courtesy of Villa e Collezione Panza. Photo by Florian Holzherr and © 2017 Robert Irwin /Artists Rights Society (ARS), New York NY.
- Figura 16.* Courtesy of Villa e Collezione Panza. Photo by Florian Holzherr and © 2017 James Turrell.
- Figura 17.* Sopra, courtesy of Villa e Collezione Panza. Photo by Florian Holzherr and © 2017 James Turrell. Sinistra, Courtesy of Villa e Collezione Panza. Photo by Simone Bossi and © 2017 James Turrell.
- Figura 18.* Sopra, courtesy of Zentrum für Internationale Lichtkunst. Photo by Frank Vinken and © 2017 James Turrell. Sotto, courtesy of Zentrum für Internationale Lichtkunst. Photo by Florian Holzherr and © 2017 James Turrell.
- Figura 19.* Courtesy of Zentrum für Internationale Lichtkunst. Photo by Florian Holzherr and © 2017 James Turrell

Bibliografia

- ADCOCK, C. E. (1990). *James Turrell: The Art of Light and Space*, University of California Press: Oakland CA.
- ANDREW, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press: Oxford.
- ARISTOTELE. *L'anima*. Trad. it. MOVIA G. (a cura di), Bompiani: Milano 2001.
- ARNHEIM R., (1957). *Film as Art*, University of California Press: Berkeley-Los Angeles CA. Trad. it. GOBETTI P. (a cura di), Il Saggiatore: Milano 1960.
- AVANT, L. L. (1965). "Vision in the Ganzfeld". In *Psychological Bulletin*, 64, pp. 246–258.
- BACHELARD, G. (1938). *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*, Vrin: Paris.
- BACHELARD, G. (1940). *Lautréamont*. Trad. it. FIMIANI F. (a cura di), Jaca Book: Milano 2009.
- BALÁZS, B. (1922) "Recensione a Phantom". In ID., *Schriften zum Film*, (a cura di DIEDERICHS H. H., GERSCH W. E NAGY M), Akadémiai Kiadó, Budapest - Carl Hanser Verlag, München, 1982, vol. I (1922-1926), p.190.
- BALÁZS, B. (1924a). "Tipo e fisionomia". In *Bianco e Nero*, 1, 1941, pp. 6-27.
- BALÁZS, B. (1924b). "Visible Man, or the Culture of Film". In *Screen*, 48 (1), 2007, pp. 91-108.
- BARAD, K. (1998). "Getting Real: Technoscientific Practices and the Materialization of Reality". In *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 10 (2), pp. 87-128.
- BARAD, K. (2002). "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter". In *SIGNS*, 28 (3), pp. 801-831.
- BAUDRY, J.-L. (1975). "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the impression of Reality in the Cinema". In ROSEN P. (a cura di), *Narrative, Appartus, Ideology*, pp. 299-318. Columbia University Press: New York 1986.

- BEAUFORT, C. (2006). "L'«art phénoménal» du *Light and Space*. Pour une phénoménologie de l'évanescence". In *Figures de l'Art*, n° 12 ["L'art de l'éphémère"], pp. 133-149. PUPPA: Pau.
- BEAUFORT, C. (a cura di) (2009). *Figures de l'Art*, n° 17 ["La Lumière dans l'art depuis 1950"]. PUPPA: Pau.
- BEAUFORT, C., & LEBRERE, M., (a cura di) (2017). *Ambivalences de la lumière*. PUPPA: Pau.
- BEGON, M. - TOWNSEND, C. R. - HARPER, J. L. (2006). *Ecology: from individuals to ecosystems*. Blackwell Pub.: Malden MA.
- BENJAMIN, W. (1915-1939). *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Trad. it. PINOTTI A. & SOMAINI A. (a cura di), Einaudi: Torino 2012.
- BENJAMIN, W. (1927). "Replica a Oscar A. H. Schmitz". In ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, pp 261-265. Trad. it. PINOTTI A. & SOMAINI A. (a cura di), Einaudi: Torino 2012.
- BENJAMIN, W. (1936a). "L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica". In ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, pp. 17-49. Trad. it. PINOTTI A. & SOMAINI A. (a cura di), Einaudi: Torino 2012.
- BENJAMIN, W. (1936b). "Piccola storia della fotografia". In ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, pp. 225-244. Trad. it. PINOTTI A. & SOMAINI A. (a cura di), Einaudi: Torino 2012.
- BENJAMIN, W. (1938). "Di alcuni motivi in Baudelaire". In ID., *Angelus Novus*, pp. 89-130. Trad. it. SOLMI R. (a cura di), Einaudi: Torino 1962.
- BEYER, H. L., ET AL., (2010). "The interpretation of habitat preference metrics under use-availability designs". In *Philosophical Transaction of the Royal Society B*, 365 (1550), pp. 2245–2254.
- BOIS, Y.-A., ET AL. (1998). "A Conversation with Hubert Damisch", in *October*, 85 (Summer), pp. 3-17.
- BOIS, Y.-A., & KRAUSS, R. (1997). *L'informe*, Trad. it. GRAZIOLI E. (a cura di), Bruno Mondadori: Milano 2003.
- BORDWELL, D. (1997). *On the History of Film Style*. Harvard University Press: Cambridge MA.

- BORUTTI, S. (2006). *Filosofia dei sensi. Estetica del pensiero tra filosofia, arte e letteratura*. Raffaello Cortina Editore: Milano.
- BOURDIEU, P. (1980). *Il senso pratico*. Tr. it. PIRAS M. (a cura di), Armando Editore: Roma 2005.
- BOURDIEU, P. (1997). *Meditazioni pascaliane*. Tr. it. SERRA A. (a cura di), Feltrinelli: Milano 1998.
- BRAKHAGE, S. (1963). *Metafore della visione e Materiale per riprendere e ridare i film*. Trad. it. BACIGALUPO M. (a cura di), Feltrinelli: Milano 1970.
- BROWN, J. (a cura di) (1985). *Occluded front, James Turrell*. Museum of Contemporary Art e Lapis Press: Los Angeles CA.
- BUCK-MORSS, S. (1992). "Aesthetics and Anaesthetics, Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered". In *October*, 62 (Fall), pp. 3-41.
- CASETTI, F. (2005). *L'occhio del Novecento*. Bompiani: Bologna.
- CASETTI, F. (2015). *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani: Bologna.
- CASSIRER, E. (1972). *Individuo e cosmo nella filosofia del Rinascimento*. Trad. it. FEDERICI F. (a cura di), La Nuova Italia: Firenze 1992.
- COCCIA, E. (2011). *La vita sensibile*. il Mulino: Bologna.
- COSTA, V. - FRANZINI, E. - SPINICCI, P. (2002). *La fenomenologia*. Einaudi: Torino.
- CRARY, J. (1990). *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*. Trad. it. ACQUARELLI L. (a cura di), Einaudi: Torino 2013.
- DEACON, T., *La specie simbolica: coevoluzione di linguaggio e cervello*, 1997. Trad. it. FERRARESI S. (a cura di), Giovanni Fioriti editore, Roma 2001.
- DEPRAZ, N. (2009a). "Introduction". In E. HUSSERL, (1893-1912), *Phénoménologie de l'attention. HUA XXXVIII: Perception et attention. Textes issus du fonds posthume*. Vrin: Paris.
- DEPRAZ, N. (2009b). *Plus sur Husserl. Une phénoménologie expérientielle*. Atlande: Neuilly.
- DESCARTES, R. (1637). "La diottrica". In LOJACONO E. (a cura di), *Opere scientifiche di René Descartes*, vol. I. Utet: Torino 1983.
- DESCARTES, R. (1641). "Meditazioni filosofiche". In WIDMAR B. (a cura di), *Opere filosofiche di René Descartes*, vol. I. Utet: Torino 1969.

- DESIDERI, F. (2011). *La percezione riflessa*. Raffaello Cortina Editore: Milano.
- ELSAESSER, T., & HAGENER, M. (2004). *Film Theory. An Introduction through the Senses*. Routledge: New York NY - Londra.
- FELDMANN, E. (1956). "Considérations sur la situation du spectateur au cinéma". In *Revue Internationale de Filmologie*, 26, pp. 83-97.
- FINGERHUT, J. - FLACH, S. - SÖFFNER, J. (a cura di) (2010), *Habitus in Habitat*, vol. 1 ("Emotion and Motion"). Peter Lang: Berna.
- FLOURENS, P. (1824). *Recherches expérimentales sur les propriétés et les fonctions di système nerveaux, dans les animaux vrtrébrés*. Crevot: Paris.
- FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et le choses*. Paris: Gallimard.
- FRIED, M. (1967). "Art and Objecthood". In *Artforum*, 5 (Giugno), pp. 12—23.
- GALLAGHER, S., & ZAHAVI, D. (2009). *La mente fenomenologica*. Raffaello Cortina Editore: Milano.
- GALLESE, V. (2015). "The problem of images and embodied simulation. An experimental aesthetic manifesto". In METZINGER T., & WINDT J. M. (a cura di), *Open mind*, pp. 1-23. mind Group: Frankfurt.
- GALLESE, V., & GUERRA, M. (2014). "Corpo a corpo: simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica". In *Cinema & Cie* (22-23), pp. 103-112.
- GALLESE, V., & GUERRA, M. (2015). *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Raffaello Cortina Editore: Milano.
- GALLESE, V. - MIGONE, P., - EAGLE, M. N. (2006). "La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell'interosggettività ed alcune implicazioni per la psiconalisi". in *Psicoterapia e Scienze Umane*, 40 (3), 543-580.
- GEIGER, M. (1911). "Zum Problem der Stimmungseinführung". In *Zeitschrift für Aesthetik und allgemeine Kunstwissenschaft*, 6, pp. 1-42. Tr. it. BESOLI S. & GUIDETTI L. (a cura di), *Il realismo fenomenologico. Sulla filosofia dei circoli di Monaco e Gottinga*. Quodlibet: Macerata 2000, pp. 153-188.
- GENETTE, G. (1994). *L'opera dell'arte - Immanenza e trascendenza*. Trad. it. Bollino F. (a cura di), CLUEB: Bologna 1997.

- GENETTE, G. (1997). *L'opera dell'arte - La relazione estetica*. Trad. it. Bollino F. (a cura di) CLUEB: Bologna 1998.
- GIBSON, J. J., & DIBBLE, F. N. (1952). "Exploratory Experiments on the Stimulus Conditions for the Perception of a Visual Surface". In *Journal of Experimental Psychology*, 43, pp. 414-419.
- GIDAL, P. (a cura di). (1976). *Structural Film Anthology*. British Film Institute: Londra.
- GRAZIOLI, E. (2004). *La polvere nell'arte*. Bruno Mondadori: Milano.
- GRAZIOLI, E. (a cura di) (2013). *L'Arte del 900. Modernismo Antimodernismo Postmodernismo*. Zanichelli: Milano.
- GREENBERG, C. (1939). "Avant-Garde and Kitsch". In ID., O'BRIAN J., (a cura di), *Clement Greenberg: the collected essays and criticism*, Vol. I (Perceptions and Judgments, 1939-1944), pp. 5-22. University of Chicago Press: Chicago IL.
- GREENBERG, C. (1940). "Towards a Newer Laocoon". In ID., O'BRIAN J., (a cura di), *Clement Greenberg: the collected essays and criticism*, Vol. I (Perceptions and Judgments, 1939-1944), pp. 23-38. University of Chicago Press: Chicago IL.
- GRIFFERO, T. (2010). *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza: Roma-Bari.
- GOETHE, J. W. (1810). *Teoria dei colori*. Trad. it. TRONCON R. (a cura di), il Saggiatore: Milano 1989.
- GURISATTI, G. (2006). *Dizionario fisiognomico. Il volto, le forme, l'espressione*, Quodlibet: Macerata.
- HANSEN, M. B. N. (2000). *Embodying Technesis: technology beyond writing*. The University of Michigan Press: Ann Arbor MI.
- HIGGINS, D., & HIGGINS, H. (2001). "Intermedia". In *Leonardo*, 34 (1), pp. 49-54.
- LE GRICE, M. (1978). "On The Flicker". In P. GIDAL (a cura di), *Structural Film Anthology*, pp. 135-136. British Film Institute: Londra.
- LIVINGSTONE, J. (1971). "Some thoughts on 'Art and Technology'". In *Studio International*, 181 (June), pp. 258-263.
- JOSEPH, B. W. (2002). "«My Mind Split Open»: Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable". 8 (Summer), pp. 80-107.
- JUDD, D. (1965). "Specific Objects". In *Arts Yearbook*, 8, pp. 74-82.

- KEYSERS, C., & GAZZOLA, V. (2009). "Expanding the mirror: vicarious activity for actions, emotions, and sensations". In *Current Opinion in Neurobiology*, pp. 666-671.
- KRAUSS, R. (1977). *Passages in Modern Sculpture*. Cambridge Mass: The MIT Press.
- KRAUSS, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge. Massachusetts: MIT Press.
- KRAUSS, R. (1982). "Photography's Discursive Spaces: Landscape/View". In *Art Journal*, 42 (4, "The Crisis in the Discipline"), pp. 311-319.
- KRAUSS, R. (1999). *Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Thames & Hudson, New York NY.
- KWON, M. (2002). *One Place After another: site-specific art and locational identity*. MIT Press: Cambridge MA – London.
- MALDINEY, H. (1966). "Lo svelamento della dimensione estetica nella fenomenologia di Erwin Straus". In PINOTTI A. (a cura di), *L'estetico e l'estetica. Un dialogo nello spazio della fenomenologia*. Mimesis: Milano 2005, pp. 101-120.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge, MA.
- MARIN, L. (1994). *Della rappresentazione*. Trad. it. CORRAIN L. (a cura di), Meltemi: Roma 2001.
- MATTEUCCI, G. (2005). *Filosofia ed estetica del senso*. Edizioni ETS: Pisa.
- MERLEAU-PONTY, M. (1945). *Fenomenologia della percezione*. Trad. it. BONOMI A. (a cura di), Bompiani: Bologna 2003.
- MERLEAU-PONTY, M. (1950-51). *La prosa del mondo*. Trad. it. SANLORENZO M. (a cura di), Editori Riuniti: Roma 1984.
- MERLEAU-PONTY, M. (1964). *Il visibile e l'invisibile*. Trad. it. CARBONE M. (a cura di), Bompiani: Bologna 2007.
- METZ, C. (1977). *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*. Trad. it. ORATI D. (a cura di), Marsilio: Venezia 1997.
- MITCHELL, W. J. T. (2007), "Scienza dell'immagine. Quattro concetti fondamentali". In COMETA M. (a cura di), *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*. :duepunti edizioni: Palermo 2008, pp. 5-17.

- MOLENBERGHS, P. - CUNNINGTON, R. - MATTINGLEY, J. (2012). "Brain regions with mirror properties: a meta-analysis of 125 human fMRI studies". In *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 36, pp. 341-349.
- MORIN, E. (1956). *Il Cinema o l'uomo immaginario*. Trad. it. ESPOSITO G., & GRAVINA L. (a cura di), Feltrinelli: Milano 1982.
- MORRIS, R. (1968). "Notes on Sculpture", in BATTCKOCK G. (a cura di), *Minimal Art: A Critical Anthology*. E. P. Dutton, New York NY, pp. 222-235,
- MUNSTERBERG, H. (1916). *The Photoplay. A psychological study*. D. Appleton & Company: New York NY - London.
- NOLL, A. M. (1967). "The Digital Computer as Creative Medium". In *IEEE Spectrum*, 4 (10), pp. 89-95.
- OSTERWEIL, A. (2014). "James Turrell, Dreams Beyond Cinema". In *Millennium Film Journal*, 60 (Fall), pp. 47-48, 66-71.
- PANZA, G. (1985). "Artist of the Sky". In BROWN J. (ed.), *Occluded Front*, pp. 61-70. Lapis Press: Los Angeles CA.
- PINOTTI, A. (2011). *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*. Laterza: Roma-Bari.
- RENAN, S. (1967). *An Introduction to the American Underground Film*. E. P. Dutton & Co.: New York NY.
- ROSE, B. (1968). "A B C Art". In BATTCKOCK G. (a cura di), *Minimal Art. A Critical Anthology*. E. P. Dutton, New York NY, pp. 274-297.
- SACKS, O. (2012). *Hallucinations*. Knopf: Toronto - New York NY.
- SCHÜTZ, A. (1944). *Frammenti di fenomenologia della musica*. tr. it. Guerini e Associati: Milano 1996
- SIMONDON, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier: Paris.
- SIMONDON, G. (1964). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Presses universitaires de France: Paris.
- SIMONDON, G. (1992). *Sur la techno-esthétique*. Trad. it. BINDA E. (a cura di), Mimesis: Milano - Udine 2014.
- SOBCHACK, V. (1992). *The Address of the Eye*. Princeton University Press: Princeton NJ.
- SOBCHACK, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiement and Moving Image Culture*. University of California Press: Berkeley e Los Angeles CA.

- SOMAINI, A. (2006). "Il volto delle cose. «Physiognomie», «Stimmung» e «Atmosphäre» nella teoria del cinema di Béla Balázs", in GRIFFERTO T. & SOMAINI A. (a cura di), *Rivista di Estetica*, 46 (32, n. speciale *Atmosfera*), pp. 141-160.
- SOMAINI, A. (2013). "L'oggetto attualmente più importante dell'estetica». Benjamin, il cinema e il «Medium della percezione»". In *Fata Morgana*, VII (20), pp. 117-146.
- UROSKE, A. V. (2014). *Between the Black Box and the White Cube*. University of Chicago Press, Chicago IL.
- VANDEBEEK, S. (1966). "Culture Intercom, A Proposal and Manifesto". In *Film Culture*, 40, pp. 15-18.
- WASSON, H. (2007). "The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetic of Size", p. 88. In MARCHESSAULT J., & LORD S. (a cura di), *Fluid Screen, Expanded Cinema*, University of Toronto Press: Toronto – Buffalo NY – London.
- WESCHLER, L. (2008). *Seeing is Forgetting the Name of the Thing One Sees*. University of California Press: Berkeley e Los Angeles CA – Londra.
- WHITTAKER, R. H. - LEVIN, S. A. - ROOT, R. B. (1973). "Niche, Habitat, and Ecotope". In *The American Naturalist*, 107 (955), pp. 321-338.
- WOLLEHEIM, R. (1973). "Minimal Art". In ID., *On Art and the Mind*, Allen Lane: Londra, pp. 101-111.
- YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded Cinema*. Trad. it. CAPPUCCI P. L., & FADDA S. (a cura di), CLUEB: Bologna 2013.
- ZEKI, S. (1999). "Art and the brain". In *Journal of Consciousness Studies* (6), pp. 76-96.

Ringraziamenti

Ringrazio il mio tutor, il prof. Antonio Somaini, per il supporto e le indicazioni che mi ha fornito, e soprattutto per aver acceso interesse e curiosità verso nuovi temi che sicuramente mi accompagneranno nelle mie future ricerche. Ringrazio anche il mio co-tutor, il prof. Dario Mangano, che mi ha seguito pazientemente.

La stesura di questa tesi non sarebbe stata possibile senza il prezioso contributo dell'Archivio Collezione Panza di Mendrisio, in particolare ringrazio la dott.ssa Giuseppina Panza di Biumo e la dott.ssa Francesca Guicciardi che mi hanno dato libero accesso alla documentazione dell'Archivio, con la quale ho potuto approfondire in maniera proficua la mia conoscenza del lavoro di James Turrell.

Altrettanto fondamentale è stata la possibilità di sostenere uno stage presso la Villa e Collezione Panza a Varese, proprietà del Fondo Ambiente Italiano – FAI, grazie al quale ho potuto vivere in maniera diretta le esperienze delle opere trattate in questa mia tesi e, inoltre, offrendomi l'eccezionale possibilità di lavorare con artisti di fama internazionale e professionisti del settore. La dott.ssa Anna Bernardini, direttrice di Villa e Collezione Panza, e il dott. Giovanni Giorgetti mi hanno offerto questa opportunità, scommettendo sulle mie capacità e per questo li ringrazio, e con loro l'interno staff della villa sempre disponibile e che mi ha adottato nella sua grande famiglia.

Ringrazio i miei genitori e mia sorella, che non mi hanno mai fatto mancare il loro incondizionato sostegno. Così come gli amici di una vita, che ci sono sempre stati e sempre ci saranno, in particolare Davide che mi ha sopportato per un intero anno. Se credo in me è anche perché siete voi a farlo.

Un pensiero va a tutte quelle persone, tantissime, che ho incontrato in questi tre anni: i colleghi del dottorato, lo staff della Villa e Collezione Panza, le ragazze e i ragazzi con i quali ho condiviso i sei mesi di residenza a Düsseldorf, e le persone che ho ritrovato quando ormai pensavo che le avevo perse. In particolare, Luca, Marcello e Camilla, nei quali ho trovato il raro tesoro dell'amicizia.

Infine, un caro e sentito ringraziamento va a chi per la prima volta mi nominò Turrell e che da più di dieci anni mi fornisce i suoi generosi consigli.

