

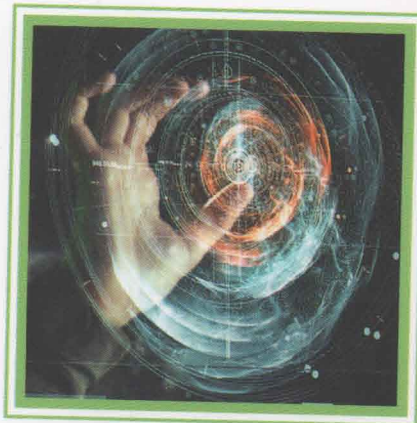


Vincenzo Tauriello

CINEMA E CULTURA VISUALE NELL'EPOCA DEL PICTORIAL TURN DIGITALE

CONTROLLO BIOPICTURE TECNOSTALGIA FLATBED

Prefazione di Simone Arcagni



LA SOCIETÀ DIGITALE / 4



Prefazione

SIMONE ARCAGNI

Uno dei problemi spesso sollevati nel dibattito tra studi culturali e studi visuali e analisi dei media digitali, intesi sia dal punto di vista dei *device*, dei media e dei dispositivi, sia da quello della produzione di immagini e di immaginari, è quello degli strumenti di analisi da adottare. Da una parte c'è una tendenza — tutt'altro che sottesa — a dimenticare o quantomeno sminuire lo specifico tecnologico, in nome di un anti-determinismo mai veramente enunciato e motivato; e dall'altra una sorta di tecnofanatismo che spinge alla considerazione dei soli elementi tecnologici in chiave ermeneutica.

Di fronte a questa prospettiva un po' — diciamo — “fuori asse”, sia in un caso che nell'altro, va salutato con grande interesse un libro come questo, di un autore che arriva da un serio percorso dottorale e che prova a coniugare cultura visuale, nuove tecnologie e immaginari, nello specifico cinematografici. E lo fa trovando una strada decisamente proficua: decide infatti di servirsi delle categorie di analisi sviluppate in seno agli studi di cultura visuale integrandole ai nuovi paradigmi offerti dalla tecnologia e focalizzando l'analisi sul cinema. A partire, perciò, dai film e concentrandosi su alcuni modelli estetici ed esperienziali del cinema. Non si tratta, quindi, di aggiornare gli strumenti e la tensione euristica ed ermeneutica, si tratta di calibrare meglio l'oggetto dell'analisi, sviscerarlo anche nelle sue componenti tecnologiche che ne definiscono usi e orientamenti. Il discorso tecnologico adottato è ancora quello riconducibile a una “filosofia dell'informatica” o alle “culture digitali” e reclama una più decisa partecipazione dell'informatica e della cibernetica, sia in chiave storica che analitica. Ma va salutata la decisa volontà di rintracciare oggetti di ricerca certi e definiti con precisione.

Allo stesso modo si rivela proficua anche la scelta dell'oggetto principale dell'analisi: il cinema. Ma la domanda sorge spontanea: in questo panorama ha ancora senso parlare di cinema? Parrebbe proprio di sì! Il cinema ancorché depotenziato, ricollocato dalle stesse tecnologie in un'ecologia espansa che per comodità (e approssimazione) chiamiamo "media digitali", risulta una macchina in grado di produrre immaginari e discorsi sulla società. Ma anche di porsi come paradigma di una comunicazione e di una produzione di immagini specificatamente tecnologiche/digitali.

Nel volume di Tauriello le questioni culturali, come il "biopotere", ad esempio, nell'analisi che porta da Foucault ad Agamben, trova nuovi spazi di analisi e nuove prospettive nelle categorie del postumano o — aggiungerei — della nuova "biologia" proposta da Singularity... tanto per citare un esempio di analisi scientifica e tecnologica in chiave sociale e culturale. E il cinema? *Cowboys & Aliens*, la serie *Divergent*, *The Giver* divengono, allora, non solo paradigmi in cui inquadrare i problemi, ma immaginari in grado di aprirci a una prospettiva sociale e culturale sulle questioni proposte.

Parlare oggi di tecnologie, dispositivi e immagini significa anche fare i conti finalmente (e forse: definitivamente) con lo spettro del Postmoderno. E Tauriello lo sa bene, anche se in questo caso il problema meriterebbe uno studio approfondito a parte... forse proprio a partire dalla figura di Michel Gondry molto citato dall'autore. Ma per Tauriello la questione del Postmoderno serve per capire l'evoluzione delle pratiche e modelli di fruizione cinematografici che si sono interrelati prima, poi sposati e quindi ibridati definitivamente con la questione tecnologica. Basti pensare alle logiche dominanti del remix, la questione dell'immagine matematica della computer graphic e alle pratiche esperienziali dei cosiddetti "nuovi media". Solo confrontandoci con i modelli postmoderni di un cinema delle contaminazioni e della dominante tecnologica possiamo inquadrare alcune tendenze come quella delle immagini "ipermediali" e "ipomediali" o degli immaginari *flatbed* e della prospettiva verticale.

Nuove psicogeografie tecnologiche definiscono film molto diversi tra loro come *Interstellar* o *Hardcore!*. Nel primo caso un racconto sci-fi d'autore che ricolloca il genere dopo la tempesta postmoderna in un modello di immaginario a metà strada tra la Silicon Valley e fisica dei quanti; e dall'altra uno sterile esperimento sulla "videogamizzazione" del cinema. Diversi nei risultati, ma entrambi decisamente interessanti, per la capacità che mettono in campo di fotografare pratiche che chiamano in causa il difficile rapporto e la dialettica continua che il cinema sta intrattenendo con le nuove tecnologie, non solo come mezzo ma soprattutto come logica culturale dominante. E inoltre casi paradigmatici di immagini che producono, non tanto "senso", quanto "sensi" (leggasi: "sensazioni") nuovi. In questa guerra di immagini e di immaginari, di pratiche, di dominanti e orientamenti che investono l'estetica e l'economia, gli usi sociali e le questioni più strettamente politiche (messe bene in evidenza dall'autore a partire dalla questione della sorveglianza, dei droni e quindi della "bellicizzazione" della nostra società), il volume che state per leggere è, non solo una buona mappa, ma anche un tassello importante di un discorso sul cinema, che oserei definire tanto interessante quanto inevitabile. Inevitabile proprio per l'esigenza di definire oggi il cinema, il suo spazio, il suo raggio di azione, la sua funzione sociale, il suo ruolo comunicazionale e, in definitiva, il suo statuto. Con un gioco di scambi vorrei allora concludere con una delle citazioni che il volume propone all'inizio: "La vita o la sopravvivenza del cinema dipendono dalla sua lotta interna con l'informatica" (Gilles Deleuze). Amen!