

LA SOCIETÀ DIGITALE

4

Direttore

Mario RICCIARDI
Politecnico di Torino

Comitato scientifico

Giovanni BOCCIA ARTIERI
Università di Urbino

Massimo RIVA
Brown University

Simone ARCAGNI
Università di Palermo

Elisa GIACCARDI
Deft University of Technology

LA SOCIETÀ DIGITALE



L'obiettivo della collana è affrontare la società digitale così come si presenta ai nostri occhi in tutte le sue componenti. Sono previsti perciò contributi nell'area della comunicazione, dello *storytelling*, della psicologia, dell'economia e del diritto digitale.

Il progetto fa riferimento piuttosto che alle tradizionali collane corredate da pleorici comitati scientifici al modello delle fondazioni soprattutto statunitensi. Si basa perciò su programmi in cui ristretti comitati scientifici si assumono l'onere di progettare e seguire direttamente le pubblicazioni stesse.

*Dedicato alla mia famiglia
A Teresa, in memoria*

Vincenzo Tauriello

**Cinema e cultura visuale nell'epoca
del Pictorial Turn digitale**

Controllo Biopicture Tecnostalgia Flatbed

Prefazione di
Simone Arcagni





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVII
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-0337-1

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: giugno 2017

Indice

- 9 *Prefazione*
di Simone Arcagni
- 13 *Introduzione*
- 27 *Capitolo I*
Big Brother vs Big Data. Dispositivi visuali: dal panopticon alle tecnologie del controllo
- 1.1. Panopticon. Il regime scopico della modernità, 27 – 1.2. L’occhio del Novecento I: tra spettacolo e disciplina, 37 – 1.3. L’occhio del Novecento II: una forma di eterotopia, 41 – 1.4. Cinema nel cinema. *Meta-picture* tra eterotopia e disciplina, 44 – 1.5. Profanazioni: il dito nell’occhio del Novecento. Il cortocircuito tra voyeurismo e panotticismo, 53 – 1.6. Un *1984* anti-orwelliano. Dalla società disciplinare alla società del controllo, 61 – 1.7. Società del controllo: dispositivi digitali come *pharmakon* omeopatico, 66 – 1.8. *Il combine movie* di Michel Gondry e i dispositivi ipomediali: tra eterotopia e ipertopia. *The We and the I* (2012), 74 – 1.9. Percorsi dello sguardo (incarnato) nei dispositivi di controllo, 82 – 1.10. L’occhio di un avvoltoio in volo. Il drone, 87 – 1.11. Ipertopie, *smart city* e *participatory surveillance*, 98 – 1.12. *Minority Report* (S. Spielberg, 2002). Dispositivi di controllo vs eidola arcaici, 107.
- 123 *Capitolo II*
Sui margini del futuro. Le immagini viventi dalla clonazione alla biopicture
- 2.1. Biopotere genetico e soggettività postumana, 123 – 2.2. Iconologia critica e immagini ipermediali. “Iconoclash” in *Cowboys & Aliens* (J. Favreau, 2011), 132 – 2.3. I cloni come ombre noir. *Road to Nowhere* (M. Hellman, 2010), 139 – 2.4. (Pre)Visioni del futuro I: la destinazione della Tecnica al dominio, 145 – 2.5. (Pre)Visioni del futuro II: Post-human, 152 – 2.6. Il *loop* degli immortali. Simulazione e videogiochi, 159 – 2.7. Il biopotere dopo l’apocalisse. *The Divergent series*: dispositivi di controllo biogenetico e simulazioni mentali, 164 – 2.8. *The Giver* (P. Noyce, 2014): dispositivo tecnico globale vs dispositivo pulsionale, 171.

181 Capitolo III

Quel che resta del cinema postmoderno. Tecnostalgia: dal pastiche alla poetica vintage

3.1. La resa dei conti con la postmodernità, 181 – 3.2. Lo spazio urbano di Las Vegas come modello ideale dello stile postmodernista, 184 – 3.3. Postmodernismo: ascesa e declino di uno stile cinematografico, 186 – 3.4. Il cinema della tecnostalgia e la poetica dell'obsolescenza come *visual subculture?*, 191 – 3.5. *Super 8* (J.J. Abrams, 2011). La pellicola come reliquia e il cinema del passato come icona, 202 – 3.6. La fabulazione del mondo "analogico": *Be Kind Rewind* (M. Gondry, 2007). Tra storicizzazione del postmoderno e poetica dell'obsolescenza, 209.

219 Capitolo IV

Il pianale (flatbed) come superficie simbolica dell'immagine digitale

4.1. Immagini ipermediali/ipomediali e prospettiva verticale/precipitata, 219 – 4.2. *Flatbed* come nuova forma simbolica dell'immagine dello spazio gravitazionale e dei campi elettromagnetici, 226 – 4.3. Display come superficie di lavoro (*flatbed*), 231 – 4.4. Prospettiva verticale nel cinema I. Nello Spazio non c'è un sopra o un sotto: *Interstellar* (C. Nolan, 2014), *Star Trek Beyond* (J. Lin, 2016), *Total Recall* (L. Wiseman, 2012), *Gravity* (A. Cuarón, 2013), 234 – 4.5. Prospettiva verticale nel cinema II. L'unica legge che conta è quella di gravità: *Hardcore!* (I. Naishuller, 2016), 248 – 4.6. Genealogie del *flatbed* e della prospettiva verticale, 254 – 4.7. Dispositivi di controllo, wargame e immagini di propaganda nel regime distopico di *Ender's Game* (G. Hood, 2013), 261 – 4.7.1. Il *training* a gravità zero di Ender e il videogame psicomentale, 265 – 4.7.2. Una paradossale caverna (post)platonica: simulazione finale e immagine operative, 267 – 4.8. Le immagini del cinema contemporaneo tra laboratorio creativo e osservatorio critico, 270.

277 *Bibliografia*301 *Filmografia*309 *Sitografia*311 *Ringraziamenti*

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!

Introduzione

Se ci chiedessimo perché il pictorial turn sembra aver luogo adesso [...] andremmo incontro a un paradosso. Da un lato, sembra assolutamente ovvio che l'era del video e della tecnologia cibernetica, l'era della riproduzione elettronica, ha sviluppato nuove forme di simulazione visuale e di illusionismo con risultati senza precedenti. Dall'altro lato, la paura dell'immagine, l'ansia che il potere delle immagini possa finalmente distruggere i loro creatori e manipolatori, è antica quanto le immagini dell'uomo [...]

L'idea di pictorial turn, di una cultura totalmente dominata dalle immagini, è diventata adesso una possibilità tecnica reale su scala globale
W.J.T. Mitchell

La vita o la sopravvivenza del cinema dipendono dalla sua lotta interna con
l'informatica
Gilles Deleuze

Qualsiasi produzione di concetti teorici *sul* e *attraverso* il cinema prende inevitabilmente posizione, spesso in modo implicito, su questioni fondamentali che riguardano le proprietà e le funzioni dell'immagine. La dislocazione/rilocazione dell'esperienza filmica¹ e la produzione/manipolazione di immagini che circolano in modo pervasivo attraverso i new (mixed) media² pongono ormai il dispositivo cinema in un ampio spettro di pratiche visuali (videogame, YouTube, Instagram, *home theatre*, *video on demand* ecc.) che favorisce i processi di ibridazione e contaminazione. Il passaggio al codice digitale (con le sue ine-

1. Cfr. F. CASETTI, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in «Fata Morgana», n. 4 (2008); ID., *Ritorno alla madre patria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediataica*, in «Fata Morgana», n. 8 (2009).

2. Mitchell e più in generale i *visual studies* adottano prevalentemente un concetto di immagine sinestesica che è sempre interconnessa con elementi sia sensoriali che semiotici, quindi le immagini e i media non sono mai puri ma sono sempre ibridi, misti, combinando in modi diversi il suono, la vista, la tattilità, la testualità, la discorsività ecc. W.J.T. MITCHELL, *Four Fundamental concepts of Image Science* (2008); tr. it. *Scienza dell'immagine. Quattro concetti fondamentali*, in ID., *Pictorial turn, saggi di cultura visuale*, (a cura di) M. COMETA, :due punti, Palermo 2008, p. 6.

vitabili ricadute sull'ontologia dell'immagine fotografica e filmica)³ e la convergenza tra i nuovi dispositivi mediali richiedono, come è ormai evidente, paradigmi concettuali differenti soprattutto da una prospettiva epistemologica. Da molti anni infatti sia gli studi sul cinema⁴ sia quelli sull'immagine⁵ sono oggetto di un profondo ripensamento e si interrogano sul loro stesso statuto. Le questioni teoriche che riguardano le immagini (non solo in ambito artistico) e le esperienze visuali *tout court* sono ormai da vent'anni al centro di un costante dibattito soprattutto nell'ambito multidisciplinare dei *visual studies*⁶. Questo "nuovo" interesse per le immagini si collega, come è noto, alla cosiddetta svolta visuale, o iconica, teorizzata nei primi anni novanta, in piena epoca postmoderna, da W.J.T. Mitchell⁷ e Gottfried Boehm⁸. Alla luce degli ambienti mediali contemporanei (per esempio il cyberspazio) descritti da Peppino Ortoleva

3. Cfr. D.N. RODOWICK, *The Virtual Life of Film* (2007); tr. it. *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008. Sulle diverse posizioni teoriche che riguardano l'ontologia dell'immagine digitale vedi, C. UVA, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze 2012, pp. 9–60.

4. Un sintomo di questi cambiamenti è la contrapposizione sviluppatasi nell'ambito dei *film studies* tra Post-Teoria e Teoria, che vede i neoformalisti/cognitivisti americani (David Bordwell, Noël Carroll, Edward Branigan, Gorben Troadal), contestare la matrice post-strutturalista, psicanalitica e culturalista dei *film studies* continentali. Per un confronto tra le due posizioni vedi almeno, D. BORDWELL, N. CARROLL (a cura di), *Post-Theory*, University of Wisconsin Press, Madison 1996; S. ŽIŽEK, *The Frigate of Real Tears: Krzysztof Kieślowski Between Theory and Post-Theory* (2001); tr. it. *Paura delle lacrime vere. Krzysztof Kieślowski fra Teoria e Post-Teoria*, tr. it., Città Aperta, Troina, 2010.

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

6. La rivista «October» circa vent'anni fa si proponeva di definire lo statuto della cultura visuale con una serie di interventi provenienti da diverse aree disciplinari (David Norman Rodowick, Svetlana Alpers, Tom Gunning, Martin Jay, Jonathan Crary e altri). *Visual Culture Questionnaire*, in «October», n. 77 (1996), pp. 25–70.

7. W.J.T. MITCHELL, *Pictorial turn...*, cit., pp. 19–50.

8. G. BOEHM, *La svolta iconica*, M.G. DI MONTE, M. DI MONTE (a cura di), Meltemi, Roma 2009.

come un'iconsfera⁹, o da Régis Debray con la nozione di videosfera¹⁰, il concetto di *pictorial turn* appare oggi ancor più denso di significati. Al *linguistic turn* di Richard Rorty¹¹, paradigma novecentesco della filosofia — che dopo le cose e le idee comincia a riflettere sul linguaggio —, si giustappone dunque un *pictorial turn*. Per dirla con un efficace aforisma di Nicholas Mirzoeff: «persino gli studi letterali sono costretti a concludere che il mondo come testo è stato sostituito dal mondo come immagine»¹². Gli studi visuali, e in particolar modo l'iconologia critica¹³, indagano e analizzano le implicazioni sociali e ideologiche prodotte dal dominio della *visual culture* e delle immagini tecnologiche, i processi di identificazione, proiezione e soggettivazione configurate nell'esperienza visuale tramite i dispositivi. I *visual studies*, piuttosto che la visione apocalittica delle masse soggiogate dall'industria culturale, un'idea propugnata soprattutto dalla Scuola di Francoforte, riprendono un modello più aperto, dialettico e negoziale dei processi culturali/sociali, ereditato dai *cultural studies* (Stuart Hall, Fredric Jameson ecc.). Una nozione chiave di cultura visuale e di iconologia critica in rapporto ai fenomeni sociali viene formulata da W.J.T. Mitchell:

9. P. ORTOLEVA, *YouTube e l'iconsfera on line*, in R. DIODATO, A. SOMAINI (a cura di), *Estetica dei Media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2011, pp. 295–312.

10. R. DEBRAYS, *Vie et mort de l'image* (1992); tr. it. *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1999, pp. 215–289.

11. R. RORTY, *Philosophy and the Mirror of Nature* (1979); tr. it. *La filosofia e lo specchio della natura*, tr. it., Bompiani, Milano 1986, p. 198.

12. N. MIRZOEFF, *An Introduction to Visual Culture* (1999); tr. it. *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma 1999, p. 35.

13. Nel metodo interdisciplinare adottato da W.J.T. Mitchell convergono, in sintesi, la scienza delle immagini (iconologia) di Erwin Panofsky e la riflessione critica (da Louis Althusser a Jacques Derrida, da Michel Foucault a Fredric Jameson). Vedi in particolare: W.J.T. MITCHELL, *Pictorial Turn...*, cit., pp. 19–50; ID., *Cloning terror: The War of Images. 9/11 to the Present* (2011); tr. it. *Cloning Terror. La Guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, La casa Usher, Firenze–Lucca 2012, pp. 15–17.

Un concetto chiave di cultura visuale non può accontentarsi di una definizione del proprio oggetto in quanto “costruzione sociale dell’ambito visuale”, ma deve insistere sull’esplorazione dell’inverso chiasmico di questa asserzione, la *costruzione visuale dell’ambito sociale*. Non si tratta semplicemente del fatto che noi vediamo nel modo in cui vediamo perché siamo animali sociali, ma anche che le nostre azioni sociali assumono le forme che assumono perché siamo animali che vedono.¹⁴

Davanti alle immagini *tout court* gli aspetti sensibili (e sinestesici) connessi alla nostra percezione corporea, infatti, sembrano sempre eccedere la nostra comprensione discorsiva e culturale. Le immagini, e più in generale le esperienze visuali, provocano in noi (animali sociali che vedono) emozioni spesso contrastanti: esaltazione, piacere, desiderio, estasi, eccitazione, paura, ansia, disgusto, dispiacere, fastidio, terrore, scetticismo, noia o indifferenza. Il visuale, adottando le parole di Fredric Jameson, «è essenzialmente pornografico, il che significa che sbocca in una fascinazione estatica, irrazionale; ragionare sulle sue caratteristiche, ne diventa un complemento, se non si vuole tradire il suo oggetto, nonostante i film più austeri traggano inevitabilmente la loro energia dal tentativo di reprimere il proprio eccesso»¹⁵. Contrariamente a quello che pensa un importante esponente dei *visual studies* quale Mirzoeff, Jameson non crede affatto che la visualità sia un’esperienza estetica degradata. Anzi, si tratta esattamente dell’idea opposta: il teorico americano prova a pensare le immagini e i film da una prospettiva non così diversa da quella intrapresa proprio in quegli stessi anni (primi anni novanta) da Mitchell e Boehm. Questi tre studiosi, infatti, pur partendo da premesse differenti, si rendono perfettamente conto che le teorie linguistiche/letterarie (semiotiche, strutturaliste, logiche, analitiche ecc.) non sono del tutto adeguate a dar conto delle immagini perché inevitabilmente rischiano di tradire il proprio oggetto. Prosegue Jameson «i film sono un’esperienza

14. W.J.T. MITCHELL, *Pictorial Turn...*, cit., pp. 69–96.

15. F. JAMESON, *Signatures of the Visible* (1992); tr. it. *Firme del visibile*. Hitchcock, Kubrick, Antonioni, Donzelli, Roma 2003, p.3.

fisica, e come tale vengono ricordati immagazzinati interamente in sinapsi corporee che eludono il controllo della coscienza»¹⁶. In queste ultime parole pare evidente la consonanza con il pensiero di Gilles Deleuze¹⁷.

Un ampio dibattito si è focalizzato (a dire il vero non solo nell'ambito dei *visual studies*) sulla questione centrale dell'irriducibilità delle immagini rispetto al linguaggio, che viene articolata in modi differenti anche da una prospettiva genealogica. Come ricordano Francesco Antinucci¹⁸ e lo stesso Mitchell, nella storia umana le rivoluzioni tecnologiche, l'apparire di nuovi dispositivi e paradigmi epistemologici, evidenziano costantemente un confronto/scontro tra parola e immagine.

L'idea di "svolta" in direzione dell'immagine (*pictorial*) non si limita alla modernità, o alla cultura visuale contemporanea. Si tratta di un *tropo* o figura del pensiero che ri-appare varie volte nella storia della cultura, di solito nel momento in cui compaiono sulla scena nuove tecnologie di riproduzione o una serie di immagini connesse a nuovi movimenti sociali, politici o estetici. In tal modo, l'invenzione della prospettiva, del cavalletto per dipingere o della fotografia furono eventi accolti tutti come *pictorial turn* e interpretati come meravigliosi o minacciosi, o spesso nei due modi allo stesso tempo. [...] i *pictorial turn* sono spesso connessi all'ansia di un "nuovo dominio" dell'immagine, in quanto minaccia rivolta contro qualsiasi cosa, dalla parola di Dio all'alfabetizzazione verbale. [...] Il *pictorial turn* [...] non è una caratteristica esclusiva della nostra epoca. Questo non vuol dire, comunque, che i *pictorial turn* siano tutti uguali: ognuno riguarda una specifica immagine che emerge in una particolare situazione storica.¹⁹

16. Ivi, pp. 3-4.

17. G. DELEUZE, *Cinéma II — L'image-temps* (1985); tr. it. *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989, pp. 210-238.

18. F. ANTINUCCI, *Parole e immagini. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari 2011.

19. W.J.T. MITCHELL, *Pictorial Turn...*, cit. p. 7.

Come vediamo, l'approccio di Mitchell tiene insieme due prospettive in apparenza contrapposte: da un lato, abbiamo alcune caratteristiche *transtoriche* fondamentali dell'immagine che si ripresentano costantemente nei vari *pictorial turn* emersi in diverse epoche (l'attuale e inquietante ritorno dell'idolatria e dell'iconoclastia connesso all'integralismo religioso sono lì a dimostrarlo); dall'altro, ci sono delle specificità materiali e storiche delle immagini in riferimento soprattutto alle diverse tecnologie di riproduzione/visione delle immagini.

Jameson, invece, pone sul campo una questione fondamentale all'interno di questa costante polarità dell'esperienza visuale nella quale riecheggia, da un lato, la riflessione di Walter Benjamin sul medium che modifica l'esperienza sensibile²⁰ e, dall'altro, il complesso della mummia di André Bazin²¹, che trova soprattutto nell'immagine in movimento la sua forma più avanzata.

La natura umana cambiò il 28 dicembre 1895? Oppure esisteva una qualche dimensione cinematografica della realtà umana che era sempre stata là, da qualche parte nella vita preistorica, in attesa di trovare la propria attualizzazione in un certo tipo di civiltà tecnologicamente avanzata (permettendoci ora di rileggere e riscrivere il passato filmicamente e come filosofia del visuale)?²²

Questa tensione dialettica, che riguarda sia la *storicità* dei supporti e dei dispositivi visuali, sia le caratteristiche *transtoriche* delle immagini, è un elemento che terremo costantemente in considerazione nelle nostre analisi. All'interno del paradigma storicista possiamo individuare una seconda coppia concettuale

20. W. BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (zweite Fassung)* (1935/36); tr. it. ID., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica (prima stesura dattiloscritta 1935-36; postuma)*, in A. PINOTTI, A. SOMAINI (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Einaudi, Torino 2012, pp. 21-22.

21. A. BAZIN, *L'ontologie de l'image photographique* (1945); tr. it. *L'ontologia dell'immagine fotografica*, in ID., *Che cos'è il cinema?* Garzanti, Milano 1979, pp. 3-10.

22. F. JAMESON, *Firme del visibile...* cit., p. 8.

molto importante seguendo la proposta di Hal Foster che distingue, mettendo al tempo stesso in relazione, la dimensione *visiva*, ovvero gli aspetti percettivi/sensibili/ottici, e la dimensione *visuale* collegata al contesto socioculturale e tecnologico.

Why vision and visuality, why these terms? Although vision suggests sight as a physical operation, and visuality sight as a social fact, the two are not opposed as nature to culture: vision is social and historical too, and visuality involved the body and the psyche. Yet neither are they identical: here, the difference between the terms signals a difference within the visual — between the mechanism of sight and its historical techniques, between the datum of vision and its discursive determinations — a difference, many differences, among how we see this seeing or the unseen therein.²³

La *film theory*, da parte sua, ha affrontato in modi diversi e interessanti molte delle questioni poi messe in campo dai *visual studies*: ad esempio, la *vexata quaestio* del rapporto tra modelli linguistici (semiologia, narratologia, formalismo russo ecc.), visuali (teorie dello sguardo, dell'apparato, identificazione, pulsione scopica ecc.) e studi sul suono (pulsione invocatrice, acusmatizzazione ecc.). A ben vedere, alcune riflessioni comuni tra *visual studies* e *film theory* seguono una genealogia complessa che rimanda innanzitutto all'influenza del post-strutturalismo negli studi umanistici. Come per i *film studies*, le prime ricerche sulla cultura visuale degli anni settanta, nell'ambito della *New Art History* (Norman Bryson, Mieke Bal, Svetlana Alpers, Michael Baxandall), riprendono delle metodologie ispirate dalla psicanalisi, dal decostruzionismo, dal femminismo e dalle scienze sociali, oltre a recuperare un approccio della storia dell'arte considerato in quel periodo marginale: l'iconologia warburghiana e panofskyana. «Parte degli scopi dei nuovi storici dell'arte è di decostruire [...] in particolare la nozione dell'opera d'arte come una diretta espressione della personalità

23. H. FOSTER, *Preface*, in ID. (a cura di), *Vision and Visuality*, Bay Press Seattle, Seattle 1988, p. ix.

dell'artista, il credo che l'arte contenga verità eterne libere dalla classe e dal tempo e la convinzione che l'arte sia al di sopra della società o al di fuori del suo ambito di ricerca»²⁴. Uno dei referenti teorici più importanti per Mitchell, che comincia a lavorare proprio nell'ambito di ricerca della *New Art History*, è appunto Erwin Panofsky, uno dei fondatori della scienza iconologica. Ad esempio, Panofsky nel suo influente saggio *Stile e mezzo nel cinema*²⁵ affronta la questione tra dimensione visuale, sonora e verbale attraverso il principio di coespressibilità²⁶.

Nei primi anni '70, sempre prendendo le mosse dalla svolta post-strutturalista francese (Jacques Derrida, Michel Foucault, Julia Kristeva, Roland Barthes ecc.), i *film studies* elaborano un quadro metodologico molto articolato e sofisticato sul dispositivo cinematografico e sul piacere visivo prodotto dalle immagini del cinema classico. In particolare ad entrare nell'attuale lessico e nel bagaglio teorico dei *visual studies* — che estendono ulteriormente il campo di ricerca della *New Art History* a tutte le tipologie di immagini e a tutte le forme di spettatorialità — è soprattutto la riflessione psicanalitica: le nozioni di voyeurismo, regimo scopico²⁷, sutura²⁸ e sguardo di *gender*²⁹.

24. L. REES, F. BORZELLO, *The New Art History*, in C. CIERI VIA, *Nei dettagli nascosto. Per una storia del pensiero iconologico*, tr. it. Carocci, Roma 2009, pp. 298–299.

25. E. PANOFSKY, *Style and Medium in the Motion Picture* (1947); tr. it. *Stile e mezzo del cinema*, in *Leggere il cinema* (a cura di) A. BARBERA, R. TURIGLIATTO, Mondadori, Milano 1979, pp. 239–256, vedi in particolare pp. 243–252.

26. Ivi, pp. 245–247.

27. C. METZ, *Le significant imaginaire. Psychanalyse et cinéma* (1977); tr. it. *Cinema e Psicanalisi*, Marsilio, Venezia 1980, pp. 74–80.

28. J.–P. OUDART, *La suture*, «Cahiers du cinéma», n. 211 (1969); ID., *La Suture. II*, «Cahiers du Cinéma», n. 212 (1969).

29. L. MULVEY, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975); tr. it. *Piacere visivo e cinema narrativo*, ID., *Cinema e piacere visivo*, V. PRAVADELLI (a cura di), Bulzoni, Roma 2013, pp. 29–44; ID., *Afterthoughts on "Visual Pleasure and Narrative Cinema Inspired by King's Vidor Duel in the Sun (1946)"* (1981); tr. it. *Riflessioni su "Piacere visivo e cinema narrativo" ispirate da Duello al sole*; ID., *Piacere visivo e cinema narrativo*, op. cit., pp. 45–55.