

PAOLO GRANATA

ARTE, ESTETICA E NUOVI MEDIA

“Sei lezioni” sul mondo digitale

leggerezza rapidità
 esattezza
visibilità molteplicità
 consistenza

logo **fausto
lupetti**
editore

Paolo Granata

Arte, estetica e nuovi media.
“Sei lezioni” sul mondo digitale

logo fausto
lupetti
editore

Paolo Granata
Arte, estetica e nuovi media. "Sei lezioni" sul mondo digitale

© 2009 Fausto Lupetti Editore
Via del Pratello, 31
40122 Bologna
www.faustolupettieditore.it

Distribuzione Messaggerie libri
ISBN 978-88-95962-39-9

oggi l'immagine-feticcio, il paradigma visivo della presentazione, la feticizzazione dell'esperienza visiva: gli indici prevalgono sulle icone; le tracce hanno la meglio sui segni, la seduzione inibisce l'interpretazione, i significanti occultano i significati. Ed è come dire, ancora una volta, che il *medium* ha frantumato il messaggio, trasformandolo in un feticcio.

4.2 Videomorfo. Il video come forma simbolica

È possibile costruire in riferimento all'assetto della cultura visiva contemporanea un discorso analogo a quanto proposto da Erwin Panofsky nel suo scritto del 1927, al cui titolo questo saggio dichiaratamente si ispira? Le argomentazioni che seguono tentano di abbozzare una risposta affermativa, legittimandola in seno ai rapporti che intercorrono oggi tra l'arte, l'estetica e i nuovi media, ovvero in riferimento a quel novero di studi interdisciplinari riconducibili alla culturologia di matrice nordamericana.

Come ha giustamente notato René Berger, «i neologismi sono irritanti» [Berger 1991, p. 113]. Eppure, in deroga a tale asserzione, talvolta possono rivelarsi strumenti semantici essenziali al fine di costruire un discorso o dimostrare una tesi. È il caso del neologismo *videomorfo*, che sarà adoperato in questo contesto per avvalorare l'ipotesi secondo la quale il video ha assunto il ruolo di forma simbolica predominante nella cultura visiva contemporanea; la forma simbolica più adatta a rappresentare un «momento stilistico» esemplare – per utilizzare le parole dello stesso Panofsky [1927, p. 47] – dell'attuale ciclo tecnologico post-elettronico, la quintessenza del mondo digitale.

Sostantivare in tal senso *il video* significa attribuire ad esso i caratteri del dispositivo – nell'accezione proposta da Giorgio Agamben in ossequio al pensiero di Foucault – inteso letteralmente come «qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi» [Agamben 2006, p. 22]. Pertanto, il video inteso come dispositivo agente all'interno della cultura visiva contemporanea – *in primis*, il risultato di un processo sociale oltre che tecnologico – si inserisce in quel rap-

porto di mutua causalità, di reciproca mediazione che da sempre sussiste tra l'uomo e il mondo. Si tratta di un rapporto fondato su uno schema binario, su una doppia logica di mediazione che coinvolge il conoscente e il conosciuto, *Knowing and the Know*, riprendendo una vecchia intuizione di John Dewey e Arthur Bentley [Dewey, Bentley 1949]. In ossequio alla lezione pragmatista, la videomorfofi è sì una funzione conoscitiva e interpretativa dello sguardo, ma è anche una regola d'azione, un «agire nella visione» [Infante 2006, p. 185]. Inoltre, il video sembra appartenere di diritto ad una particolare tipologia di dispositivo, un dispositivo che vale la pena di definire *estetico* in senso proprio: un modo di sentire e di percepire il mondo, una estensione extra-somatica della rete sensoriale umana – alla McLuhan, per intendersi – con conseguente effetto *feedback* sull'uomo stesso e sulla sua visione del mondo, cioè quell'insieme di fattori storico-culturali a cui il pensiero filosofico novecentesco ha attribuito il nome di *Weltanschauung*. In termini analoghi, un dispositivo tecnologico-culturale con valenza estetica altro non è che un medium, così com'è stato definito, in maniera pressoché unanime, all'interno della vasta branca dei *media studies*.

La forma-video – il video come forma simbolica, appunto, o videomorfofi in questo contesto – è da intendersi, invece, come un meta-medium, un arcipelago di forme espressive, una superficie mediale omogenea sulla quale convergono le diverse componenti materiali e intellettive che plasmano l'intero sistema culturale contemporaneo. Dal cinema al broadcasting televisivo, dai personal computer ai dispositivi portatili, dai videogames ai display dei tanti apparati tecnologici disseminati negli spazi urbani, *tutto è video*. Non a caso il suo prefisso si è infiltrato nel linguaggio comune tramite espressioni quali video-scrittura, video-giochi, video-telefono, video-sorveglianza, ecc., laddove *video* è sempre sinonimo di immagini plasmate dal movimento. In realtà si tratta di una tempesta di immagini che si scorrono all'interno di un unico flusso visivo, un *continuum* visivo inarrestabile e virale, una forma di scambio, di relazione, di interazione tra osservatore e osservato che, a riguardo, Nicholas Mirzoeff ha efficacemente definito con l'espressione «evento visivo» [Mirzoeff 1999, p. 13]. C'è chi ha descritto tale fenomeno ricorrendo ai neologismi più vari; tra questi la *videosfera* [Debray 1992], il *videoscape* [Canevacci 1995], e l'elenco potrebbe proseguire oltre.

La forma-video si trova dunque a svolgere un doppio ruolo nell'orizzonte culturale contemporaneo: è al tempo stesso sia un mezzo tecnologico attraverso il quale poter registrare, accedere, conservare, manipolare, trasmettere, condividere o semplicemente osservare l'insieme delle forme culturali del nostro tempo, sia l'oggetto stesso di questa osservazione, una forma culturale in sé. Intesa in senso generale come artefatto sociale, essa incorpora la cultura che l'ha prodotta. Ed è quanto ha dimostrato quella forma embrionale di videomorfosi che è il cinema; fin dai suoi esordi, e più in particolare durante la ricca stagione delle avanguardie primo-novecentesche. O quanto è accaduto a partire dalla seconda metà del Novecento all'interno di quel fenomeno culturale che con una parola suggestiva ma anche un po' retrò è tutt'oggi definita videoarte. Una particolare categoria di artisti e operatori culturali – e con essi già i cosiddetti registi sperimentali – ha fattivamente contribuito a trasformare l'esperienza estetico-visiva – anche la più comune delle esperienze visive, quella incentrata sullo spazio prospettico, sul quadro/finestra aperto sul mondo – in una attività essenzialmente noetica, concettuale, in cui lo spazio è esplorato, frammentato, presentato alla stregua di un *ready made*. La reazione tra l'uso simbolico-culturale e l'uso tecnologico-materiale del video ha innescato il processo di videomorfosi. Da esso si sono generate nuove forme espressive, esplorate attraverso quella sorta di corsia preferenziale che è la sperimentazione artistica e i suoi operatori di riferimento, i videoartisti.

Detto ciò, ecco qual è il ruolo della videoarte oggi: attuare un *disvelamento mediatico* – operazione che trasversalmente ha riguardato un po' tutta la storia dell'arte dell'ultimo secolo –, svelare cioè i meccanismi simbolici di questo flusso percettivo, questo *continuum*, questo evento visivo, o *videosfera*, o *videospace* che dir si voglia. La videoarte sembra, infatti, riproporre al ralenti, allo stato grezzo, molti fenomeni della cultura visiva contemporanea, manifestazioni concrete del processo di videomorfosi in corso, laddove il portato simbolico di queste singolari operazioni artistiche, realizzate nelle modalità più varie, diviene la premessa necessaria a fondamento della tesi da cui, in ispirazione al saggio di Panofsky, ha preso le mosse l'argomentazione in corso.

È noto che i meriti della nozione panofskyana di forma simbolica – in debito col pensiero della Scuola di Marburgo e del suo principale

esponente, Ernst Cassirer – risiedono nell'aver assunto un procedimento geometrico-filosofico di rappresentazione visiva, frutto della convergenza tra diverse discipline teorico-tecniche, al rango di simbolo, ovvero attribuendo a tale procedimento i tratti di una costruzione culturale, uno schema concettuale arbitrario, frutto di una visione del mondo storicamente determinata e al tempo stesso determinante¹³. Scrive Panofsky: «Se vogliamo adottare anche nella storia dell'arte il termine felicemente coniato da Ernst Cassirer, [la prospettiva] è una di quelle “forme simboliche” attraverso le quali “un particolare contenuto spirituale viene connesso a un concreto segno sensibile e intimamente identificato con questo”» [Panofsky 1927, p. 47]. Dunque, un contenuto spirituale (o sovrasensibile) diviene sensibile, esperibile, materiale; diventa un fatto tecnico. La forma simbolica ha perciò in sé il pregio di ricongiungere la componente sensibile, estetica in senso etimologico, della cultura materiale con quella sovrasensibile (o simbolico-spirituale) appartenente alla sfera delle idee, dei concetti, del pensiero o della cultura *tout court*. D'altronde, è nell'attività simbolica – o «facoltà simbolica», così come l'ha definita Leslie White [1949, p. 33] – che risiede l'elemento peculiare che permette all'uomo di costituirsi all'interno di quel substrato prettamente umano che è la cultura; ed è nota la definizione dell'uomo come *animal symbolicum* proposta dallo stesso Cassirer [1944]. Le più accreditate ricerche su questo argomento [Durand 1964] hanno inoltre suggerito che l'arbitrarietà soggiacente alle forme simboliche, il cui valore è conferito all'interno del sistema culturale che le legittima come tali, è, appunto, fortemente storicizzata, dipendente cioè da fattori spazio-temporali, quindi epocali o precipui di una civiltà. In altri termini, ogni forma simbolica è vincolata, o meglio, plasmata dall'*humus* culturale che l'ha prodotta. Come ha scritto René Berger, «I sistemi simbolici sono quindi dispositivi con i quali una concezione del reale diviene l'oggetto stesso di una percezione, dalla quale

13. Per completezza, va ricordato che l'ipotesi panofskyana di considerare la prospettiva come una costruzione arbitraria, una convenzione figlia del tempo e di una particolare visione del mondo non è mai stata unanimemente accettata. Essa si pone in antitesi, ad esempio, con quanto argomentato da Ernst Gombrich nel suo *Arte e illusione* [Gombrich 1959], il quale, alla luce delle più recenti teorie della percezione, ricusa proprio la natura arbitraria della raffigurazione prospettica. A tale proposito si veda anche Kemp 1999, pp. 105-123.

reciprocamente trae conferma in quanto concezione» [Berger 1991, p. 165]. Lo spazio prospettico – o «intuizione “prospettica” dello spazio» secondo Panofsky [1927, p. 35] – si rivela essere perciò un dispositivo culturale, oltre che un procedimento visivo, capace cioè di connettere la dimensione materiale della cultura rinascimentale con la corrispettiva dimensione simbolica – cioè associare un «segno sensibile» ad un particolare «contenuto spirituale», per utilizzare le parole di Cassirer citate da Panofsky [1927, p. 47] –, ampliando al tempo stesso le possibilità di entrambe, e influenzando così l'intera stagione umana occidentale a cui si dà il nome di Modernità.

Ebbene, se per le ragioni a cui si è fatto appello fin'ora, l'intero edificio concettuale della prospettiva può essere considerato un dispositivo culturale qualificante, e fondante, dell'età moderna – l'espressione di una visione del mondo e non solo un procedimento visivo di natura tecnico-materiale –, converrà allora individuare anche per l'età contemporanea, o postmoderna, un corrispettivo funzionale altrettanto valido; o, come ha scritto Simonetta Fadda, una «cartina di tornasole attraverso cui è possibile leggere e analizzare la svolta visiva del XX secolo» [Fadda 1999, p. 30]. E quale miglior dispositivo, quale migliore forma simbolica, oltre che materiale, quale migliore sintesi tra concezione e percezione se non quell'artificio, non solo tecnico, così caratterizzante nelle sue specificità linguistiche che è la forma-video? E quale miglior sostituto dello sguardo prospettico se non un tipo di sguardo che potrebbe definirsi appunto *videomorfo*, ovvero la protesi simbolico-percettiva dell'uomo contemporaneo?

È necessario a questo punto portare delle argomentazioni a sostegno di tale ipotesi, evidenziando, da un lato, alcune identità funzionali sussistenti tra le due tipologie di sguardo – prospettico e videomorfo –, dall'altro, alcune differenze circostanziali volte a legittimare il ruolo del video eletto a forma simbolica dell'età contemporanea o, se si preferisce, postmoderna. Per semplificare, si può a buon diritto parlare, in questa operazione comparativa, di *cultura prospettica* e di *cultura videomorfo*.

Sul fronte delle identità funzionali c'è da dire subito che entrambe le tipologie di sguardo in esame – prospettico e videomorfo – condividono un'analogia dimensione tecnologico-strutturale. Gli addetti ai lavori sanno bene che anche le più recenti tecnologie visive digitali

– *in primis* scanner, videocamere e fotocamere utilizzate dalla maggior parte dei videomaker impegnati nella ripresa diretta – funzionano al loro interno sulla base dell'antico principio della *camera obscura*; antico almeno quanto la prospettiva. Segnali di natura ottico-luminosa incamerati in un unico punto focale vengono tradotti in forma di impulsi elettromagnetici e successivamente cifrati nel sistema di rappresentazione digitale, condividendo in fin dei conti lo stesso principio di base che ha portato all'invenzione della fotografia, prima, e del cinema, poi; laddove nella fotografia o nel cinema di tipo tradizionale la traccia di tali segnali è fissata su pellicola, anziché su dispositivi elettromagnetici come avviene nei più recenti apparati digitali. E non si deve trascurare il fatto che anche le più avanzate tecniche di simulazione e modellazione 3D – adoperate di frequente nel cinema, negli spot televisivi così come nella produzione di video arte – si fondano essenzialmente su regole e principi prospettici. Si scopre così una dimensione comune alle tecnologie della visione di oggi e di ieri, un asse portante che affonda le sue radici nelle istanze ordinarie e razionalizzanti tipiche della modernità, con l'ovvia, ma fondamentale differenza che, mentre la rappresentazione prospettica nell'età moderna è affidata all'abilità pittorico-manuale dell'artista, a partire dall'invenzione della fotografia questo processo viene meccanizzato, automatizzato, delegato alle possibilità intrinseche del dispositivo tecnico. E non va dimenticato inoltre che, come ha suggerito Lev Manovich, un elemento di continuità col passato è da ravvisare laddove le più avanzate tecniche di elaborazione digitale delle immagini possono essere interpretate come nient'altro che una pittura elettronica, cioè una forma tecnologicamente aggiornata degli interventi pittorici tipici della stagione paleo-cinematografica del XIX secolo, che l'autore definisce con il singolare neologismo *cinematography* [Manovich 2001, p. 380 e ssgg.]. Sulla scorta delle argomentazioni di Manovich, si può aggiungere inoltre che l'ipotesi di una continuità tra cultura prospettica e cultura videomorfica trova conferma in ciò che egli definisce «una tendenza generale dell'apparato rappresentativo occidentale basato sullo schermo. In questa tradizione, il corpo deve rimanere immobile nello spazio, se si vuole che lo spettatore possa vedere l'immagine» [p. 141]. Lo schermo, infatti, inteso come interfaccia della cultura videomorfica, oltre che come semplice dispositivo tecnico, ben si presta a rappresentare una ver-

sione aggiornata di quella potente metafora di origine rinascimentale che è la cornice/quadro/finestra¹⁴. Oggi questa metafora domina il mondo digitale; essa è espressione di una nuova logica della cultura visiva che Anne Friedberg ha definito *virtual window*, un elemento architettonico del tempo oltre che dello spazio [Friedberg 2006].

Un'ulteriore affinità identitaria in riferimento al substrato culturale che ha portato alla nascita della forma prospettica e della forma video, ciascuna nel suo rispettivo contesto storico, riguarda il fatto che entrambe emergono in quanto costruzioni *trans-disciplinari* [Berger 1991, p. 165], cioè come il risultato dell'intersezione, della convergenza e dello scambio tra discipline e conoscenze appartenenti tanto alla sfera tecnico-scientifica quanto a quella artistico-umanistica; uno sforzo congiunto di artisti, filosofi, ingegneri, scienziati, matematici. È quanto ha chiaramente espresso Jonathan Crary suggerendo che i dispositivi ottici quali la *camera obscura* o lo stereoscopio sono stati in realtà «punti di intersezione in cui gli ambiti della filosofia, della scienza e dell'estetica si fondono con le tecnologie, le spinte istituzionali, sociali ed economiche» [Crary 1990, p. 28, *tdA*]. In tutti i casi non si tratta di invenzioni isolate, bensì del frutto della comune necessità di dar corpo a una nuova visione del mondo. Tutto ciò è testimoniato da una serie di intense collaborazioni – ampiamente argomentate da Martin Kemp [1898, 1999] – tra il settore delle arti e quello delle scienze. Se ciò che Panofsky ha definito *intuizione prospettica dello spazio* nasce come risultato di una coincidenza del gusto estetico e di una sinergia tutta italiana tra l'ambito della scienza – la visione razionalistica geometrico-matematica di Leon Battista Alberti – e quello dell'arte – si pensi al ruolo dei novatori fiorentini, Brunelleschi, Donatello, Masaccio, o di Piero della Francesca –, un analogo processo si verifica negli anni dei primi esperimenti condotti sul video. Non bisogna dimenticare a tale proposito

14. Su tale questione, de Kerckhove si è espresso nei termini di una vera e propria nuova scienza, la *schermologia*, laddove lo schermo assurge a diventare l'interfaccia connettiva di riferimento tra spazio fisico e spazio mentale. Scrive l'autore: «Lo schermo è l'area terminale di visualizzazione dove tutte le connessioni giungono a una fine. Proprio come carta, penne e libri erano acceleratori per l'elaborazione di informazioni nelle menti private, gli schermi sono connettori e acceleratori per le menti interconnesse» [de Kerckhove 2001, p. 36]. Cfr. anche Tursi 2007, p. 101.

che i primordi della tecnologia video risalgono alle ricerche scientifiche svolte in Europa nell'ultimo scorcio del XIX secolo – è del 1884 il primo dispositivo elettronico, l'*Elektrisches Teleskop*, per la scansione meccanica di immagini in movimento, brevettato da uno studente di scienze berlinese, Paul Nipkow [Briggs, Burke 2000, p. 141] – e che a partire da quegli anni le successive tappe tecnologiche procedono di pari passo con la stagione del divisionismo italiano e del *pointillisme* francese, due movimenti che, pur appartenendo alla sfera artistica, per primi hanno interpretato quei processi di scomposizione e scansione delle componenti visive e cromatiche dell'immagine sottesi alla stessa tecnologia video.

L'aver chiamato in causa Martin Kemp [1999] consente una breve digressione sui rapporti di convergenza tra scienza e cultura visiva nella storia del pensiero scientifico occidentale. Kemp ha sottolineato il ruolo tutt'altro che secondario svolto dalle immagini, in particolare a partire dall'età moderna, nei processi di formazione e acquisizione della conoscenza. Questo ruolo è ancor più importante oggi. Basti pensare, ad esempio, alle più avanzate tecniche di simulazione utilizzate perlopiù in ambito scientifico, – e non solo; si pensi al settore dell'entertainment, videogames e cinema innanzitutto –, che hanno come oggetto la ricostruzione o la simulazione, appunto, di fenomeni, modelli e processi di notevole complessità. Un campo, quello delle simulazioni, che ben riflette la possibilità, ma soprattutto la necessità, di tradurre, osservare, manipolare in forma visiva ciò che di per sé non sarebbe propriamente visivo; un campo che, come ha efficacemente dimostrato Domenico Parisi [2001], si rivela essere essenziale per osservare, conoscere, studiare ma anche agire sulla realtà e sulle sue possibili manifestazioni. Negli anni Novanta, tale campo di studi si è evoluto nella branca della cosiddetta *Information Visualization*, la rappresentazione visiva e interattiva di informazioni, dati e conoscenze, reali o astratti, o di teorie non direttamente verificabili. L'oggetto d'interesse della *Information Visualization*, inoltre, non è solamente la visualizzazione – cioè l'uso delle immagini per rappresentare forme esistenti o astratte di realtà – bensì la manipolazione cognitiva, ovvero la possibilità di trasformare le immagini in veri e propri strumenti di elaborazione del pensiero, mappe cognitive per un linguaggio visuale condiviso; «Using vision to think», come affermano Stuart Card e gli altri brillanti ricercatori del celebre Palo Alto

Research Center [Card, Mackinlay, Shneiderman 1999]. Ciò premesso, per ricondurre al concetto di videomorfofi quanto appena accennato, si potrebbe parafrasare “usare il video per pensare”; riconoscerne cioè l’efficacia cognitiva – sia a livello di forme simboliche, sia a livello di immaginario scientifico – in quanto dispositivo di conoscenza specifico della cultura visiva contemporanea.

A tale proposito, un ulteriore afflato argomentativo emerge da quanto ha evidenziato Nicholas Mirzoeff in continuità col novero di studi interdisciplinari ascrivibili all’ambito dei *visual studies*. La pervasività delle immagini nell’esperienza percettiva contemporanea, sostiene l’autore, sembra avere rispolverato e accentuato la capacità e la disponibilità ad assorbire e interpretare tramite nuovi codici cognitivi tutto ciò che si presenta sotto forma di informazione visiva. La cosiddetta *visual culture* postmoderna non sembra cioè appartenere e dipendere «dalle immagini in sé, ma dalla tendenza moderna a raffigurare o visualizzare l’esistenza» [Mirzoeff 1999, p. 33], inscrivendo il fatto in un fenomeno di più ampia portata, radicato nella storia della cultura umana e di volta in volta declinato in forme nuove. Se Erving Goffman, nel celebre saggio dal titolo *La vita quotidiana come rappresentazione* [Goffman 1959], ha metaforicamente analizzato le diverse dinamiche dell’assetto sociale in una prospettiva cosiddetta drammaturgica, ovvero adoperando a riguardo i canoni descrittivi della rappresentazione teatrale, oggi quello stesso approccio può essere aggiornato dal punto di vista videomorfo: piuttosto che negli spazi metaforici di un palcoscenico, l’attuale immaginario culturale induce a interpretare a livello simbolico il vissuto quotidiano e le conoscenze socialmente acquisite rendendole più vicine all’idea di performance visiva, nelle sue diverse forme espressive e tecnologiche. Per descrivere questa tendenza, cioè la disponibilità umana a strutturare a fronte di nuovi stimoli percettivi nuovi codici cognitivi, de Kerckhove utilizza da tempo il neologismo *brainframes* [de Kerckhove 1991], schemi o cornici mentali continuamente sottoposti all’azione dei media; e, in riferimento alla predominante azione delle immagini in movimento sul sistema psico-sensorio umano, questi nuovi codici cognitivi funzionano da *videoframes* [p. 59], ovvero schemi interpretativi strutturati in ossequio alle dinamiche introdotte nel vissuto contemporaneo dalla tecnologia video. Si può affermare, perciò, che la forma-video – in quanto meta-medium,

comprendente ogni dispositivo visivo per le immagini in movimento – ha condizionato, modificato, “massaggiato”, direbbe McLuhan, le modalità stesse di organizzazione strutturale del pensiero, così da generare una sorta di video-pensiero, i *videoframes* appunto, che in questa sede fanno tutt’uno col concetto di videomorfofi. L’assestarsi dei *videoframes*, ovvero la tendenza a video-organizzare, all’interno dei processi cognitivi, il rapporto col mondo sembra corrispondere inoltre ad una tipologia *sui generis* di conoscenza capace di attuarsi in forma autorappresentativa e per molti versi ascrivibile a ciò che l’antropologo Johannes Fabian ha definito «visualismo», ovvero la possibilità di tradurre in forma visiva l’esperienza, la conoscenza e il sapere di una data cultura o società [Fabian 1983, p. 134].

Un ulteriore possibile accostamento tra le due espressioni culturali in analisi – cultura prospettica e cultura videomorfica – emerge, con un esplicito riferimento alla nozione panofskyana di forma simbolica, nel recente commento di Bruno Di Marino alle opere del collettivo di artisti Studio Azzurro, e valido altresì per molte delle espressioni artistiche contemporanee. Ciò che l’autore descrive come dispositivo – artistico e tecnologico –, inteso cioè come l’insieme degli elementi espressivi e formali volti a generare una tipologia di immagini in movimento agenti nella logica degli *enviroments*, o ambienti sensibili così come proposti nelle opere del collettivo milanese, ben si presta all’accostamento con il dispositivo prospettico rinascimentale, laddove la riconfigurazione del concetto di spazio, la continuità indotta nello sguardo, l’evocazione di un’illusione icastica di tipo immersiva sembrano offrirsi come validi elementi di continuità e di corrispondenza funzionale tra la sperimentazione artistico-tecnologica contemporanea e il sistema di valori, di conoscenze e tecniche sul quale ha potuto edificarsi l’idea di spazio prospettico [Di Marino 2007, pp. 5-14].

Passando ora ad affrontare gli aspetti di cesura gli aspetti di cesura, o le divergenze, tra la cultura prospettica e la cultura videomorfica, un primo elemento indicativo è riconducibile al cosiddetto superamento di un unico punto di vista, ovvero quella rinuncia dell’illusione prospettica anticipata in maniera primordiale dal cubismo. Come ha avuto modo di notare, tra gli altri, Edmond Couchot [1982, p. 131] in riferimento allo statuto ontologico dell’immagine elettronica, la tendenza espressiva inaugurata dalla stagione cubista, volta a eliminare ogni intento di rappresentazione ottico-prospettica, si

pone come un riflesso di portata culturale più generale, il risultato di una più ampia ricerca estetica guidata dal bisogno di penetrare l'interno delle cose per presentarle nella loro frammentarietà. Rigettando le istanze ordinatrici e totalizzanti della cultura prospettica – un solo punto di vista –, le operazioni artistiche condotte nell'ambito della videoarte evidenziano quella intrinseca necessità tipicamente contemporanea di frammentazione visiva – più punti di vista –, ovvero una scomposizione, una parcellizzazione dell'esperienza estetica in tante e differenti unità portatrici di significato; frammenti, dunque, che solo in quanto tali, proprio come i pezzi di un mosaico o facce diverse di uno stesso cubo, possono restituire una visione dello spazio coerente con la dimensione esplorativa e cognitiva dello sguardo.

Quanto appena descritto, in ossequio al lascito concettuale del cubismo, potrebbe essere sintetizzato nell'antinomia tra la funzione per così dire *esogena* dello sguardo – la visione “dal di fuori” – e la funzione di segno opposto, *endogena* – una visione “dal di dentro”. Ha scritto McLuhan nell'agile volumetto fotografico intitolato *The Medium is the Massage: «L'eredità del Rinascimento. Il punto di fuga = Trarsi in disparte. L'osservatore distaccato. Nessun coinvolgimento! Chi contempla l'arte rinascimentale si colloca sistematicamente al di fuori della cornice dell'esperienza. Una piazza per ogni cosa e ogni cosa nella sua piazza»* [McLuhan, Fiore, 1967, p. 53]. Sulla scorta di quest'ultima sollecitazione intellettuale si può perciò affermare che la video arte – espressione della videomorfosi e della funzione endogena dello sguardo – sembra offrire allo spettatore infinite possibilità di “ingresso nella cornice”, laddove l'esperienza visiva, con tutte le sue risultanze estetiche, si trova ad assumere i connotati dell'esplorazione anziché quelli della semplice interpretazione. Se la cultura prospettica si colloca in un universo simbolico orientato a raccontare, a raffigurare, a rappresentare lo spazio, ebbene, la videomorfosi fa dello spazio un universo simbolico da attraversare, esplorare e con cui interagire. In chiave dichiaratamente postmodernista, l'una opera nella logica della sequenzialità razionale, della narrazione “forte”, i *grands récits* della modernità descritti da Lyotard [1979], l'altra sembra evocare la necessità di un «pensiero debole» [Vattimo, Rovatti 1983], mobile e frastagliato di fronte alla complessità della realtà sociale, quasi a reiterare la più vicina stagione del *ready made* e prostrarre la tendenza a presentare, o tutt'al più ri-presentare, piuttosto che raccontare.

Un ulteriore elemento di divergenza tra cultura prospettica e cultura videomorfica, che aiuta meglio a comprendere il ruolo del video come forma simbolica all'interno della cultura visiva contemporanea, riguarda lo statuto ontologico dell'immagine in sé nel momento in cui questa è filtrata, processata, mediata da un dispositivo tecnologico di visione. Semplificando si potrebbe contrapporre cornice/quadro/finestra *vs* schermo/monitor/display. Se il portato simbolico della prospettiva, per riprendere le parole di Albrecht Dürer citate nell'*incipit* del saggio di Panofsky, si basa sul procedimento di «guardare attraverso», laddove «l'intero quadro si trasforma in una "finestra", attraverso la quale noi crediamo di guardare lo spazio» [Panofsky 1927, p. 35], ecco che il video funziona invece come uno spazio in sé da guardare. La cornice/quadro/finestra, emblema dell'universo prospettico, è un medium inclusivo, normalizzante, che tende a inglobare il tutto, tentando di riportare il caos all'ordine. La videomorfosi, di cui l'emblema è lo schermo/monitor/display, agisce invece per esclusione, per resezione, procedendo in direzione inversa, dall'ordine al caos. Pertanto, mentre l'atteggiamento teoretico della cultura prospettica è orientato al concetto di rappresentazione, ciò su cui si fonda la cultura videomorfica è la reificazione: non più una cosa che diventa immagine (o video), ma un'immagine (o video) che diventa cosa [supra, § 4.1]. Questo è uno dei passaggi chiave del processo di videomorfosi, e in ciò risiede quel disvelamento mediatico a cui si è fatto accenno sopra, che la videoarte porta con sé, e verso cui più o meno consapevolmente molti artisti orientano il proprio lavoro.

Se si vuole continuare a confrontare cultura prospettica e cultura videomorfica, conviene mettere in luce una coppia oppositiva, quella espressa dall'antinomia sequenzialità *vs* simultaneità. Per compiere ciò basta fare un passo indietro. Com'è noto, McLuhan ha individuato nel contesto tecnologico-materiale in cui si è diffusa la stampa il momento epifanico della cultura prospettica, riferendosi cioè alla specifica funzione svolta dal medium tipografico nei confronti dell'accettazione a livello collettivo dei valori simbolici connaturati ai canoni visivi propri dello spazio prospettico; è per tale ragione che egli ha definito l'età moderna con l'appellativo di Galassia Gutenberg, anziché ad esempio Galassia Alberti, o Brunelleschi, o Masaccio. Scrive McLuhan: «Con la stampa il punto di vista diventa possibile» [McLuhan 1962, p. 176], che è come dire: la stampa traduce

la forma simbolica della prospettiva in una dimensione materiale o sensibile. Pertanto, la linearità, la sequenzialità, la serialità, l'uniformità della pagina stampata, e tutto l'insieme dei fattori di ordine materiale connessi alla cosiddetta Galassia Gutenberg, si rivelano essere perfettamente aderenti a quelle espressioni della *Weltanschauung* rinascimentale di cui la prospettiva è figlia. Il libro stampato – ha scritto in più occasioni lo studioso canadese – ha contribuito in forma essenziale a consolidare «l'illusione che lo spazio sia visivo, uniforme e continuo» [McLuhan 1964, p. 193], proprio come volevano i teorici dell'intuizione prospettica, e come la “Nova Scientia” galileiana-newtoniana avrebbe in seguito inverato. Alla stessa maniera, è altrettanto noto che laddove c'era da individuare l'elemento epifanico della più stretta contemporaneità – o età postmoderna –, il celeberrimo pensatore canadese lo ha ricondotto in maniera incontrovertibile alla tecnologia di specie elettronica e alle sue forme espressive. All'interno del mutuato panorama tecnologico del Novecento si assiste perciò ad un vero e proprio superamento del punto di vista; la prospettiva come forma simbolica tramonta per fare spazio ad altro. È sancita la fine dell'illusione prospettica; una fine anticipata – asserisce McLuhan – dalla stagione cubista. Si legge in *Understanding Media*: «Il cubismo, mostrando in due dimensioni l'interno e l'esterno, la cima e il fondo, il davanti e il dietro, eccetera, rinuncia all'illusione della prospettiva a favore dell'immediata consapevolezza sensoria del tutto» [McLuhan 1964, p. 31]. Ed ecco che alla sequenzialità come valore simbolico della cultura prospettica è così possibile contrapporre la simultaneità quale elemento precipuo della galassia elettronica e post-elettronica, a cominciare da un medium “freddo”, cioè a vocazione altamente partecipativa, come la televisione, espressione emblematica del processo di videomorfosi.

L'antinomia sequenzialità *vs* simultaneità – ovvero ciclo gutenberghiano *vs* ciclo elettronico-informatico – è stata, d'altronde, largamente esplorata e si è via via consolidata all'interno di tutto un filone di studi che in qualche modo ha dato un seguito alle intuizioni e al lascito McLuhaniano¹⁵. Più di recente, rifacendosi a questa stessa linea

15. Si pensi, tra gli altri, a Walter Ong, Elisabeth Eisenstein, Joshua Meyrowitz, David Bolter, senza tralasciare due autori Innis e Havelock ai quali invece lo stesso McLuhan si è largamente ispirato.

argomentativa, Raffaele Simone ha enucleato una periodizzazione delle principali forme del sapere sviluppate nel corso della storia umana in rapporto alle diverse tipologie di conservazione e condivisione della conoscenza. Se nelle prime due fasi, avviate rispettivamente con l'invenzione della scrittura e con l'invenzione della stampa, si assiste al predominio di un tipo di visione *alfabetica*, in quella che l'autore definisce «la Terza Fase», quella attuale, connotata dalla presenza massiccia delle tecnologie di specie elettronico-informatica – televisione e computer *in primis* –, si assisterebbe invece ad un vero e proprio ritorno alla visione *non-alfabetica*, dominata da un ventaglio di modalità sensoriali di tipo acustico-visivo, proprie delle culture pre-alfabetiche. E più in particolare, scrive Simone, «siamo passati da una modalità di conoscenza in cui prevaleva la linearità a una in cui prevale la simultaneità degli stimoli e dell'elaborazione» [Simone 2000, p. 21]. Ciò significa, al di là degli aspetti critici che emergono dall'analisi in questione e delle obiezioni da muovere a riguardo¹⁶, poter distinguere ancora più chiaramente la cultura prospettica d'età moderna dalla cultura videomorfica della più stretta contemporaneità alla luce della distinzione, proposta dall'autore già in testo precedente [Simone 1988], tra intelligenza *sequenziale* e intelligenza *simultanea*. La prima è stimolata sostanzialmente dall'uso di codici alfabetici e dalla necessità di individuare un ordine nel processo di codificazione, la seconda è stimolata, invece, da codici prettamente iconici, ma anche sonori, quindi multisensoriali, laddove la peculiarità dell'approccio cognitivo risiede nella «capacità di trattare nello stesso tempo più informazioni, senza però che sia possibile stabilire tra di esse un ordine, una successione, e quindi una gerarchia» [2000, p. 73]. Sebbene la simultaneità non necessariamente escluda la sequenzialità, mentre forse può essere vero il contrario, e ricono-

16. A tale proposito, si può chiamare in causa quanto argomentato più recentemente da Maldonado sul tema della convergenza tra oralità e scrittura, tra voce, testo e immagine a cui si assiste nella cultura contemporanea. Scrive l'autore: «[...] si deve tener conto che l'oralità, da un lato, e la scrittura e l'immagine, dall'altro, non si configurano come due compartimenti stagni. Nella nostra epoca, tra oralità, scrittura e immagine esiste uno stretto rapporto di reciproco condizionamento. A ciò si deve aggiungere il ruolo svolto, sul piano cognitivo, dalle immagini, un ruolo sostanzialmente di mediazione (e di verifica) semantica tra discorso verbale e discorso scritto» [Maldonado 2005, p. 80].

scendo i limiti di una così rigida contrapposizione¹⁷, è utile per il momento ravvisare nell'approccio cognitivo fondato sulla simultaneità e sulla compresenza di stimoli sensorio-cognitivi uno degli elementi sostanziali che più si prestano a connotare il video in quanto forma simbolica.

Proseguendo oltre, il raffronto tra i due universi simbolici presi in esame – cultura prospettica (età moderna) e cultura videomorfica (età contemporanea) – trova riscontro in una serie di altre antinomie quali, ad esempio, visione naturale *vs* visione artificiale, manualità *vs* meccanicismo, o anche figurazione (realismo) *vs* astrattismo. Il quadro prospettico è intrinsecamente connesso all'idea di visione naturale; il video, invece, non necessariamente lo è. L'automatismo dei procedimenti geometrico-pittorici della prospettiva è rivolto alla ricostruzione di una esperienza visiva. Il video, piuttosto, si pone come esperienza visiva in sé, libera dai vincoli della figurazione. E ancora, distanza *vs* vicinanza; se la prima rientra nei valori simbolici affini alla cultura prospettica, la seconda rappresenta un valore essenziale della videomorfosi. Allontanamento e avvicinamento si collocano, infatti, agli antipodi. Per questa ragione, alla strategia del distacco – il mondo visto da lontano, il punto di fuga quale elemento principe della prospettiva – il video oppone una strategia di avvicinamento, il mondo visto da vicino, in scala 1:1, o anche l'intrusione, la ricerca del particolare, il primo piano, lo zoom, il frammento visivo, il *pixel*.

Lungo questa linea interpretativa si è mosso, tra gli altri, Derrick de Kerckhove, il quale, ricalcando il pensiero di McLuhan, ha definito quel processo di intrusione quasi tattile, oltre che visivo, subentrato con le nuove tecnologie elettroniche, introducendo il concetto *punto di vita*. Esso rappresenta una tipologia di coinvolgimento estetico di tipo ambientale e perciò inclusivo. Scrive de Kerckhove: «Il mio punto di vita, invece di distanziarmi dalla realtà come fa il punto di vista, di-

17. È quanto argomentato da Giovanni Sartori in riferimento all'impatto del medium televisivo sulle modalità di conoscenza nella cultura contemporanea. L'autore si è espresso, infatti, in termini molto critici nei confronti dell'emergere di un *homo videns* al quale soccomberebbe l'*homo legens* schiacciato dal primato dell'immagine nell'attuale orizzonte sociale, a causa del prevalere del visibile sull'intelligibile, laddove il pensiero di tipo astratto e concettuale verrebbe soffocato dall'*overload* di immagini, generando una situazione in cui «il vedere sta atrofizzando il capire» [Sartori 1997, p. 27].

venta il mio punto d'entrata nella condivisione del mondo» [de Kerckhove 1991, p. 192]. Entrata e condivisione che, dal suo canto, Régis Debray ha assunto come valori portanti di un nuovo ambiente mediale che egli ha definito, lo si è accennato sopra, *videosfera*. Con essa – scrive l'autore – «intravediamo la fine della “società dello spettacolo” [...]. Eravamo *davanti* all'immagine, siamo *nel* visivo [...]. Si riservava il termine di “paesaggio” all'occhio e di “ambiente” al suono. Ora, il visivo è divenuto un'atmosfera quasi sonora, e l'antico “paesaggio” un ambiente sinestetico e avvolgente» [Debray 1992, p. 229].

La vocazione sinestetica della videomorfofi nelle sue tante manifestazioni espressive, in testa alle quali si possono collocare la produzione di video arte e le video installazioni, implica un coinvolgimento dell'intera rete percettiva, riconoscendo, in accordo con la fenomenologia di Merleau-Ponty, una reciproca sussistenza tra la sfera tattile e quella visiva – «La visione è palpazione con lo sguardo» ha scritto Merleau-Ponty¹⁸ [1964, p. 177]. Non c'è dispositivo tecnologico oggi che non preveda un uso se non a partire da un'esperienza di tipo tattile-visivo; che non favorisca una sorta di intimità, di contatto, di inerenza corporea. E non stupisce, infatti, che intimità, contatto, fisicità, inerenza corporea siano da sempre, nella sua breve storia, temi al centro della produzione videoartistica; una tendenza che è in auge tutt'oggi. Insomma, la videoarte sembra suggellare il superamento dell'egemonia della percezione visiva in favore di una sensorialità plurale, globale, immersiva; finanche olfattiva, secondo Debray¹⁹ [1992,

18. Si legge in *Il visibile e l'invisibile*: «Poiché, reciprocamente, ogni esperienza del visibile mi è sempre stata data nel contesto dei movimenti dello sguardo, lo spettacolo visibile appartiene al tatto né più né meno delle “qualità tattili”. Dobbiamo abituarci a pensare che ogni visibile è ricavato dal tangibile, ogni essere tattile è promesso in un certo qual modo alla visibilità[...]. Poiché il medesimo corpo vede e tocca, visibile e tangibile appartengono al medesimo mondo» [Merleau-Ponty 1964, pp. 150-151]. A tale proposito Mikel Dufrenne ha affermato: «L'orecchio e l'occhio sono entrambi, a modo loro, gli organi di una tatto a distanza» [Dufrenne 1991, p. 40].

19. Debray individua nelle diverse forme espressive della cultura visiva contemporanea una sorta di ritorno all'indice, secondo la terminologia della semiotica peirceana: «In un universo di azione a distanza e di modelli astratti, il godimento fisico dell'indice assicura un riequilibrio quasi medico dei nostri corpi con protesi, tramite un ritorno a monte al puro sensibile, tattile, quasi olfattivo [...]. Una terapia sociale [...]; non un supplemento d'anima, ma un complemento per il corpo» [Debray 1992, p. 170].

p. 179]; una evoluzione dell'idea di paesaggio (visivo) a quella di ambiente (sonoro, tattile, corporeo). «We are back in acoustic space», andava spiegando McLuhan [1969], attribuendo alla sfera acustica una particolare valenza tattile, corporea, capace di coinvolgere direttamente la propria pelle e, più in profondità, le proprie terminazioni nervose. Qualcosa di molto simile lo si ritrova nella dimensione empatica e relazionale espressa dalla definizione di visione o spazio *aptico*, introdotta a suo tempo da Riegl [1893] – dal verbo latino *apto*, toccare, o afferrare, in opposizione alla tradizionale visione ottica –, laddove allo sguardo è concessa una deroga di natura tattile, e la visione si trova perciò ad agire in una superficie di contatto, altamente interattiva, esplorativa, immersiva e sinestetica, nel senso largamente esplorato nel Novecento dalla stagione futurista. Su questa linea argomentativa si sono espressi, tra gli altri, Deleuze e Guattari riprendendo la distinzione tra visione ravvicinata (*aptica*) e visione a distanza (*ottica*) introdotta da Riegl e integrandola con un'opportuna chiarificazione terminologica, laddove «*Prensivo* è una parola migliore di *tattile*, poiché non oppone due organi di senso, ma lascia supporre che l'occhio stesso possa avere una funzione che non sia visiva» [Deleuze, Guattari 1980, p. 721]. Più di recente, Laura Marks, in una prospettiva fenomenologica, di nuovo in accordo col pensiero di Riegl, ha proposto una versione aggiornata del concetto di visione *aptica*, nell'intento di «ripristinare quel legame tra *aptico* e *ottico*, attualmente assente nella cultura contemporanea [...]. Riconoscere il substrato antropologico su cui è edificato il concetto di sguardo *aptico* aiuterebbe a comprendere l'importanza degli aspetti corporei e materiali presenti in ogni processo visivo. Adottare un approccio tattile potrebbe riconfigurare i nostri oggetti di percezione, soprattutto ora che la visione ottica ha assunto i tratti di una vera e propria epistemologia del virtuale dell'era digitale [Marks 2002, p. XIII, *tdA*].

La forma-video, per la sua natura *aptica*, nell'indurre cioè a “palpare con lo sguardo”, si emancipa dal semplice status di immagine in movimento. Essa assorbe, supera, integra e si fa gioco della mera dimensione narrativa a cui è saldamente ancorato il medium cinematografico, e quella di intrattenimento, documentazione e informazione proprie del medium televisivo. Si rivela, invece, nella sua incompiutezza e imperfezione, nell'arbitraria bassa definizione – dai

video che spopolano su YouTube ai filmati amatoriali girati con il telefonino –, come una superficie ibrida, da completare, da toccare, con cui interagire, da cui lasciarsi sedurre, a un livello sensoriale, piuttosto che cognitivo, quasi a colmare le fallite previsioni che hanno alimentato tutto il dibattito condotto negli anni Ottanta e Novanta attorno a quell'ossimoro rappresentato dalla cosiddetta realtà virtuale. I migliori esempi di videoarte, ad esempio, possono invece essere etichettati come vere e proprie realtà virtuali, nella logica della reificazione, secondo la formula sopra citata del trasformare le immagini in cose; immagini capaci cioè di generare realtà non più rappresentate o da vedere, bensì da esplorare e con cui interagire nel pieno delle stimolazioni sensoriali e non solo cognitive.

In questa prospettiva si colloca il neologismo *videoscape* introdotto da Massimo Canevacci in riferimento all'assetto interpretativo entro cui si trovano a funzionare i nuovi codici percettivi della contemporaneità. Nell'attuale fase di espansione della cultura visuale, scrive l'autore, si è verificata «una modificazione del paesaggio naturale (*landscape*): col concetto di *videoscape* si può denotare un panorama mediatico espresso in ciascuna sequenza, normalmente molto breve, del clip [...]. Il *videoscape* si prolunga e si allunga negli spazi metropolitani configurandoli a sua immagine» [Canevacci 1995, pp. 252-253]. La presenza pervasiva di segni e codici visivi disseminati negli spazi urbani e nella quotidianità genera così un nuovo ambiente visuale, il punto di contatto tra visione naturale e visione artificiale. È la fusione di natura e cultura, comprendente le istanze di ordine simbolico che, in ossequio all'*Ecologia della mente* di Gregory Bateson, Canevacci definisce proprie di una «ecologia visuale» [Canevacci 1995, p. 39 e ssgg.], l'interconnessione di modelli comportamentali e comunicativi, la batesoniana «trama che connette tutto» [Bateson 1972], su cui s'innesta in larga parte la *Weltanschauung* contemporanea. Su questa stessa linea argomentativa si muove Mikel Dufrenne in riferimento al tessuto relazionale e intersoggettivo proprio dell'esperienza estetica, laddove «la comunicazione può anche assumere la forma di una comunione allorché gli sguardi convergono sullo stesso oggetto e partecipino alla stessa evidenza; si costituisce, allora, un'intersoggettività in qualche modo ideale, che può tingersi di affettività quando il “vedere insieme” venga esperito come un “sentire insieme”» [Dufrenne 1991, pp. 58-59].

Con quest'ultima considerazione si fa ritorno al passaggio chiave del processo di videomorfosi e alla tesi che ha animato l'argomentazione in corso. Accordando al video il ruolo di forma simbolica predominante del ciclo tecnologico-culturale contemporaneo, alla videoarte e ai tanti suoi operatori spetta la funzione elettiva di reificarne i corrispettivi "contenuti spirituali", ovvero connettere la dimensione simbolica a quella materiale della cultura visiva attraverso forme e sperimentazioni sempre nuove che il mezzo di per sé offre, in accordo con le più recenti possibilità espressive indotte dall'avanzare delle tecnologie di elaborazione dell'immagine. Alla videoarte spetta forse il compito di ricongiungere consapevolmente la componente sensibile – visiva, sonora, tattile – dell'esperienza estetica con la componente sovrasensibile, o cognitiva, delle idee, del pensiero, della cultura *tout court*, all'interno di quel delicato processo di formazione, in continuo divenire, della *Weltanschauung* dell'uomo contemporaneo, che coinvolge ineluttabilmente anche la sfera individuale, l'ambito dell'Io. Ha scritto in proposito Debray: «Ogni età dell'immagine corrisponde a una strutturazione qualitativa del mondo vissuto. Dimmi cosa vedi, ti dirò perché vivi e come pensi» [Debray 1992, p. 176]. Ed è quanto sembra aver intuito nel 1999 proprio un artista e videomaker, lo statunitense Peter Campus, coniando la felice espressione *video ergo sum*; un neologismo che suona quasi come un avvertimento: "Siamo ciò che vediamo".