

FRANCESCO CASETTI



SCHERMARE LE PAURE

I MEDIA
TRA PROIEZIONE
E PROTEZIONE

SAGGI
BOMPIANI



SAGGI



FRANCESCO CASETTI
SCHERMARE LE PAURE
I media tra proiezione e protezione

Traduzione di Alberto Pezzotta

SAGGI
BOMPIANI

In copertina: © PictureLux / The Hollywood Archive / Alamy / IPA
Progetto grafico: Polystudio

www.giunti.it
www.bompiani.it

FRANCESCO CASETTI, *Screening Fears. On Protective Media*
Copyright © 2023 by Francesco Casetti
All rights reserved

© 2023 Giunti Editore S.p.A. / Bompiani
Via Bolognese 165, 50139 Firenze - Italia
Via G. B. Pirelli 30, 20124 Milano - Italia

Per le citazioni tratte da “B/n” si ringraziano le Edizioni Sabinae.
Per le citazioni tratte da *L'Anticristo* di Joseph Roth si ringrazia Castelvecchi editore.
Per le citazioni e le immagini contenute nel testo l'editore dichiara di avere fatto tutto il possibile per identificare i proprietari dei diritti e ribadisce la propria disponibilità alla regolarizzazione degli stessi.

ISBN 979-12-217-0480-8

Prima edizione digitale: ottobre 2023

INTRODUZIONE

IL COMPLESSO PROIEZIONE/PROTEZIONE

1. *Delizie e timori*

Una delle più belle testimonianze dei piaceri connessi alla visione di un film in sala è il saggio di Antonello Gerbi intitolato *Iniziazione alle delizie del cinema*.¹ Pubblicato su una rivista autorevole come “Il Convegno” nel 1926 e riscoperto di recente dagli studiosi, il saggio evidenzia il fascino esercitato sia dalle immagini schermiche sia dall’ambiente in cui vengono proiettate – un dualismo su cui sarebbe tornato più di cinquant’anni dopo Roland Barthes nel suo celebre *Uscendo dal cinema*,² a cui l’intervento di Gerbi può essere associato per il tipo di analisi e la sensibilità.³

Gerbi comincia descrivendo non l’uscita degli spettatori dalla sala cinematografica, come farà Barthes, bensì il loro ingresso. C’è una transazione economica: “Le delizie del cinema cominciano subito dopo pagato il biglietto.” E c’è una transizione fisica: “Cominciano appena il custode, vedendovi arrivare attraverso la sala d’aspetto, schiude la portiera di velluto perché possiate entrare senza rallentare, senza un istante di pausa né un millimetro d’ostacolo.”⁴ Chi va al cinema deve varcare una soglia, reale e simbolica.

Il confine è meno pronunciato quando lo spettatore entra prima dell'inizio del film: in questo caso, la "realtà palpabile e tridimensionale"⁵ viene lasciata alle spalle in fasi successive, che cominciano con l'attesa della proiezione e finiscono con il graduale scomparire degli elementi architettonici: "Assorbita dalle tenebre, scompare dapprima ogni forma, ogni sagoma, ogni architettura: arti plastiche, addio!"⁶ Il confine, invece, è più marcato quando lo spettatore entra durante lo spettacolo: in questo caso c'è un "brusco salto"⁷ tra due universi opposti, contraddistinti dalla luce e dall'oscurità, in lotta l'uno contro l'altro. Non a caso, il custode che sta alle porte della sala di proiezione "dischiude le fauci della tenebra [...] pochino pochino, non saprei se per timore che la luce esterna turbi o ferisca il sacro buio, o che l'oscurità raccolta nella sala, trovato quello spiraglio, dilaghi nell'antisala, impedisca un attento controllo dei biglietti, si riversi nella via e in breve sommerga tutta la città."⁸ Se la luce del mondo minaccia la sala, il buio della sala minaccia il mondo. E per questo che c'è bisogno di uno spazio chiuso, separato dal mondo. Abbiamo bisogno di un antimondo, che "deglutisce il mondo reale e quotidiano".⁹

Una volta che lo spettatore è nella sala cinematografica, il suo sguardo "salta sulle lampadine di sicurezza, sfiora i riflessi luminosi tangenti alle teste allineate, si appoggia fidente allo schermo".¹⁰ Gli spettatori già seduti, "soppressi dalle tenebre", appaiono "senza luce dentro, opachi, lividi e pesanti, privi di uno spazio attorno e di un chiaro sfondo dietro": sembrano evitare lo sguardo del nuovo arrivato. Quest'ultimo, invece, è attratto soprattutto dal cono di luce che esce dalla cabina di proiezione. Si tratta di "un raggio elettrico acutissimo che con una scossa sveglia le piccole immagini nelle loro cellette quadrate di celluloidi, e una dopo

l'altra, in successione precipitosa, le butta dal finestrino a schiacciarsi, dilatate dal terrore, contro la tela."¹¹ Questa luce divina, essenziale, è "una specie di Via Lattea domestica contenente in embrione miliardi di mondi".¹² Questi mondi sbocciano una volta proiettati sullo schermo – "la grande fetta di tela, pronta a ricevere tutte le impressioni, pronta a dimenticarle"¹³ e che, in questo gioco di conquista e abbandono, rivela la sua natura maschile: "Impassibile e instancabile, lo schermo è l'ultima incarnazione dello spirito di Don Giovanni."¹⁴

Privo di immagini, "lo schermo irrita, tanto è stupido e inutile. Non si giustifica. Non si spiega".¹⁵ Ma quando viene colpito dalla luce del proiettore, si trasforma: "Era un gran cerotto cosparso di boro-talco, rinasce pala d'altare per le liturgie dei nuovi tempi."¹⁶ E come una pala d'altare, lo schermo rievoca momenti di straordinaria densità. La tela "miracolosamente s'agita e tramuta, trascolora, vibra, impallidisce, fugge negli sfondi, si avvicina nei primi piani fin sotto il naso del devoto, attraversa una quantità di metempsicosi affrettate e provvisorie, cambia volto ed anima cento volte al minuto".¹⁷ Sullo schermo prende forma il fiorire della vita.

All'inizio della proiezione, il titolo del film e i nomi degli attori possono ancora evocare la letteratura e il teatro, ma con le prime immagini inizia un'esperienza completamente diversa: "Evaporano gli ultimi, leggerissimi veli. [...] e, in un tramonto di emblemi, appare la viva divinità del Movimento."¹⁸ La sala è accogliente e rilassante: "Gli spettatori s'accomodano in fondo alle poltrone, l'occhio regola l'obbiettivo dello sguardo, i piedi trovano finalmente l'appoggio cercato, i gomiti sponano la linea dei braccioli." In questo spazio confortevole e sicuro gli spet-

tatori accolgono “una nuova Epifania” senza “nemmeno il mormorio di una preghiera”, in “perfetta adorazione”. La realtà che si sono lasciati alle spalle o di cui non hanno mai fatto esperienza si rivela in una nuova luce. Gerbi si chiede se siamo “sepolti nel profondo o librati tra le stelle”. E risponde: “Non so più. Certo [siamo] vicinissimi al cuore del cinema.”¹⁹

Malgrado le delizie, tuttavia, non mancano i motivi di preoccupazione. L’attesa dell’inizio del film, per esempio, genera ansia; è allora che sperimentiamo “l’improvvisa sensazione di trovarci sospesi tra due mondi, quello fantastico del cinema e quello reale”.²⁰ Un’ansia simile emerge quando la proiezione non è ben centrata sullo schermo: “Tutti gridano ‘Quadro! Quadro!’, con l’angoscia medesima di chi vede sopraggiungere dal fondo della via deserta un cavallo impazzito e urla [...] ‘Ferma! Ferma!’”²¹ E un’ansia ancora più forte prende forma quando, per qualche motivo, la proiezione rallenta: “Nessuna pazienza potrebbe resistere al lento, corrodente stillicidio delle immagini.” La proiezione può addirittura fermarsi: “Uno sbadiglio. Uno solo; ma in quello sbadiglio smisurato sarà ingoiato l’universo. Così mi immagino la fine del mondo.”²²

Questo timore che il mondo sullo schermo possa dissolversi nel nulla, ha la sua controparte nella paura che il mondo sullo schermo possa diventare reale e mescolarsi con il mondo quotidiano. L’immaginazione di Gerbi diventa apocalittica: “Scenderebbero i fantasmi nottambuli dallo schermo e andrebbero a incollarsi, deformati, contorti, *grimaçants*, sulle persone degli spettatori, sulle pareti spoglie, sulla pelle delle signore, sugli schienali dei sedili, sui crani, sui colletti, sui giornali.”²³ Un’ansia simile verrebbe generata da una proiezione diretta verso lo spazio aperto

anziché verso lo schermo. “Riflessione inquietante: una proiezione eseguita senza la tela, su uno spazio vuoto, dove andrà a finire? In apparenza vanirà nell’aria, si dissolverà in una vaga nebulosità luminosa. Ma se è vero che nulla si perde nell’Universo, come possono sparire così personaggi tanto vivi e animati? La loro sorte mi preoccupa. A trovarseli addosso, così esili e muti, la sera, tornando a casa, c’è da prendersi una bella paura.”²⁴ La materializzazione delle immagini è terrificante.

2. *Scontrarsi con il mondo*

La descrizione di Gerbi, con i suoi echi letterari e religiosi, colpisce nel segno. Il cinema non consiste solo nei film: è un dispositivo ottico-spaziale che combina due elementi fondamentali – uno spazio chiuso, separato dal mondo quotidiano, e uno schermo le cui immagini in movimento ristabiliscono il contatto con la realtà da cui gli spettatori sono stati distaccati, o a cui non hanno mai avuto accesso. Veicolate da un potente raggio luminoso e in netto contrasto con il buio della sala, le immagini acquistano forza e intensità insolite. Ne deriva l’idea di una miracolosa epifania: il mondo dello schermo finisce per essere più ricco e dettagliato di quello che può catturare lo sguardo rivolto alla realtà.²⁵ Ciò che è stato perduto viene restituito con gli interessi.

Questa interpretazione del cinema come dispositivo ottico-spaziale è al tempo stesso una rivelazione e una sfida. Perché questo ritirarsi dal mondo? Più che le delizie, a offrire una risposta sono i timori di cui parla Gerbi. L’esposizione diretta al mondo genera un disagio, come

mostrano gli spettatori quando fuggono dalla vita quotidiana, quando il film tarda a iniziare, quando problemi di proiezione infrangono la magia dello spettacolo e quando le immagini dello schermo sono scambiate per vere. La realtà può essere minacciosa. Di qui la necessità sia di uno spazio chiuso che funziona come una specie di rifugio, sia di immagini proiettate che funzionano come una specie di filtro.²⁶ Il mondo deve essere tenuto a distanza. Allo stesso tempo, la situazione in cui sono posti gli spettatori – il rilassamento dei corpi e l’attenzione rivolta precipuamente allo schermo – consente alla realtà di riapparire tramite immagini che sembrano “epifanie” – o che addirittura possono essere scambiate come percezioni dirette della realtà.²⁷ In questo modo viene ristabilito un contatto con il mondo – ed è un contatto che appare sicuro e che costituisce un rimedio alla (e una rimediazione della) distanza e al differimento creati in precedenza.

Se consideriamo il cinema da questo punto di vista, emerge una nuova prospettiva. Il cinema non appare più come un medium che espande i nostri sensi – una “estensione dell’uomo”, per usare la celebre formula di Marshall McLuhan.²⁸ Al contrario, è un *dispositivo protettivo*, che evita agli individui l’esposizione diretta al mondo senza interrompere la loro interazione con la realtà. In questo senso, il cinema appartiene a una stirpe di media moderni che inizia alla fine del diciassettesimo secolo con le proiezioni in una sala buia della Fantasmagoria²⁹ e che trova gli ultimi esempi nelle bolle immaginarie in cui troviamo rifugio mentre ci immergiamo in una conversazione online o in una navigazione sul web, estraniandoci dall’ambiente circostante e concentrandoci sul nostro smartphone o sul nostro laptop.³⁰

A prima vista, può sembrare strano includere la bolla creata dai media digitali nella stessa famiglia della Fantasmagoria e del cinema: la bolla non possiede pareti fisiche, non comporta la condivisione delle immagini e dei suoni con altri spettatori, non richiede un proiettore. Eppure, malgrado queste differenze significative, i dispositivi che abbiamo citato condividono la medesima struttura: si basano su una separazione intenzionale dal mondo esterno e su immagini viste su schermi e accompagnate da suoni che accentuano e compensano tale cesura. Gli individui sono scollegati dal loro ambiente fisico e riconnessi senza rischio al mondo grazie a una diversa via di comunicazione con la realtà esterna; passano da incontri immediati con cose ed eventi a una immediatezza mediata.³¹

Queste operazioni di base, che riguardano molti media moderni, compresa la televisione della metà del secolo scorso³² o il recente emergere della Realtà Virtuale, rivelano la presenza di ciò che definisco il *complesso proiezione/protezione* – dove, in sintonia con i suoi significati sia psicoanalitici sia economici, “complesso” significa un insieme di elementi e operazioni correlate, mirato qui a creare un confronto “protetto” con il mondo, e allo stesso tempo a “proiettare” gli individui oltre lo spazio sicuro in cui sono collocati. Il complesso proiezione/protezione gioca a nascondino con la realtà: da una parte crea una via d’uscita dal mondo, a causa dei suoi pericoli potenziali; dall’altra permette un modo sicuro di riconnettersi al mondo, grazie a immagini, dati o link che consentono una riapparizione della realtà. Un distanziamento dal contesto più prossimo funge da premessa e condizione per una riapparizione del mondo in forme non meno dense ma più maneggevoli. Tale stato di sicurezza rende possibile reintrodurre le paure da

cui spettatori e utenti sono salvaguardati. Le immagini possono essere terrificanti, ma non costituiscono una minaccia reale – a meno che cambino il loro statuto e diventino entità fisiche, come immaginava ironicamente Gerbi. Se da un lato il complesso proiezione/protezione può ricordare spazi mitici come la caverna di Platone, rituali religiosi in cui ci si stacca dal mondo per ricongiungersi con la divinità, o forme di gioco come il *Fort-Da* freudiano,³³ dall'altro lato si tratta in primo luogo ed essenzialmente di un meccanismo moderno, che risponde alle sfide di un mondo percepito come sempre più faticoso e vessatorio³⁴ con tecnologie che rendono disponibili nuove forme di confronto.

Prendendo in esame gli schermi, gli spazi in cui sono collocati e le paure che accompagnano la loro presenza, questo libro analizzerà il complesso proiezione/protezione sia nelle sue modalità di funzionamento generale che nelle sue forme più rappresentative. In particolare, metterà in luce la capacità della Fantasmagoria di fuggire dalle pressioni di un mondo politicamente e socialmente turbolento per lasciare spazio all'esplorazione di un triplice universo: naturale, spirituale e interiore; parlerà del talento del cinema nel compensare le difficili condizioni di vita degli spettatori con un setting confortevole e immagini piacevoli; ed evidenzierà come le bolle digitali isolino gli individui dai loro ambienti, impegnandoli in incontri *vis-à-vis*, ma a distanza. Il complesso non copre l'intera evoluzione di questi tre dispositivi – si pensi all'origine del cinema come puro dispositivo riproduttivo – così come spesso si scontra con situazioni in cui la separazione dal mondo è ritenuta invece pericolosa – si pensi alla diffidenza verso la sala cinematografica nei primi anni della sua storia. Ma l'analisi di questi tre dispositivi in uno stadio specifico della loro esi-

stenza sarà in grado di rendere conto del modo di operare del complesso e, più in generale, della logica sottostante i *media protettivi*. Nel combinare deprivazione spaziale ed eccitazione sensoriale, questi media non solo chiamano in causa ansie persistenti e forme di difesa, ma portano a due possibili risultati: da una parte l'emergere di forme di disciplina che creano un mondo ben ordinato, a differenza di quello in cui viviamo; dall'altra l'affermarsi di processi immunitari che forniscono una sorta di "vaccino" contro potenziali minacce.³⁵ Questo libro discuterà l'influenza esercitata sul complesso sia dal paradigma disciplinare sia da quello immunitario; in particolare mostrerà come il fatto d'essere strumenti d'ordine o di immunizzazione fa sì che i media che incarnano il complesso diventino sottili ma potenti forme di governo dei corpi e delle menti. Nello stesso tempo, questo libro esplorerà anche i pericoli derivanti da un eccesso di protezione – non è che il fatto di difendersi implica una violenza pari alle minacce che vogliamo evitare? – e la necessità di bilanciare sicurezza ed esposizione – in che modo una presa di distanza dalla realtà può diventare produttiva? Infine, l'analisi mostrerà come le opposizioni su cui il complesso si basa – esterno e interno, pericolo e salvezza, realtà effettiva e realtà rappresentata, individuo e mondo – lontane dall'essere delle costanti ontologiche, dipendono dal modo di operare del complesso stesso, e rispondono a situazioni contingenti e congiunturali.

Attraversando media meccanici ed elettronici, società industriali e postindustriali, e il sorgere e il declinare della cultura di massa, il complesso proiezione/protezione si configura come una delle strategie chiave nella storia dei media. Mentre sottolinea la natura spaziale della nostra mediazione con il mondo, rivela anche i processi che carat-

terizzano questa mediazione: dal bisogno di creare soglie alla presenza di una delega nelle forme di comunicazione a distanza, dalle dinamiche tra paure e minacce alla dialettica tra protezione e controllo. In un mondo che cambia rapidamente, e che prefigura la propria e la nostra estinzione, il complesso proiezione/protezione ci consente di capire la posta in gioco e di immaginare modi alternativi di confrontarci con la realtà.

Ho passato gran parte della mia vita di studioso a occuparmi dell'esperienza cinematografica, dapprima analizzando il modo in cui il cinema chiama in causa lo spettatore, poi la sua rilevanza culturale, quindi la sua persistenza di fronte ai cambiamenti tecnologici. Con questo libro estendo la mia indagine ai moderni media schermici, ed esamino l'esperienza che essi producono sullo sfondo dei processi di mediazione. Solo una genealogia dello schermo come dispositivo complesso e un coinvolgimento delle moderne forme di mediazione può fare luce sui problemi sollevati in passato dal cinema e oggi rimodellati dal paesaggio mediatico che ci circonda.

SCHERMI, SPAZI, PAURE

1. Sguardi e spazi

Un *citoyen* parigino della fine del diciottesimo secolo attraversa il giardino del malfamato Couvent des Capucines ed entra in una stanza dove un mago-scienziato evoca fantasmi che si materializzano dal nulla. Cent'anni dopo, sempre a Parigi – ma con qualche variazione la scena potrebbe avere luogo a Berlino o a New York – la folla fa la coda davanti al Grand Café di Boulevard de Capucines, dove dieci brevi film sono proiettati su un telo. Passano poco più di cent'anni e in un posto qualunque del globo, in un caffè che offre la connessione wi-fi, un cliente si isola dall'ambiente circostante per concentrare l'attenzione su ciò che appare sul suo laptop. Possiamo aggiungere altri esempi. Durante la seconda guerra mondiale un soldato americano, circondato da carte geografiche, siede davanti a una console piena di attrezzature e osserva un monitor circolare in cui una luce pulsante segnala la presenza di un possibile bersaglio. Negli anni cinquanta, una famiglia si raduna davanti a un apparecchio televisivo, nella sua nuova villetta in periferia, per passare un po' di tempo insieme. All'inizio degli anni novanta, in una stanza piena di monitor, un agente di polizia sorveglia se in qualche area cittadina sia necessario un intervento.

Queste scene – che fanno riferimento a uno spettacolo di Fantasmagoria,¹ a una *séance* agli albori del cinema,² a un internet café, a una stazione radar,³ a una trasmissione televisiva⁴ e a una sala di controllo⁵ – non hanno apparentemente quasi nulla in comune: alcune riguardano forme di divertimento, altre processi di sorveglianza; alcune ricorrono a rappresentazioni analogiche, altre a immagini digitali; alcune si rivolgono a un pubblico collettivo, altre a utenti separati; alcune si svolgono in un luogo unico e insostituibile, altre possono – anzi, devono – coesistere in molti luoghi diversi. Eppure due elementi ricorrono in ogni scena: tutti i protagonisti hanno a che fare con superfici su cui appaiono dati visivi mobili e transitori; e non solo adattano le proprie aspettative e reazioni a ciò che le superfici mostrano senza interruzione, ma cambiano anche posture e azioni in risposta all’ambiente dinamico in cui sono collocate queste superfici. In breve, si confrontano con uno schermo che si rivolge a loro visivamente e che al tempo stesso influenza lo spazio in cui si trovano.

L’accento sulle connotazioni sia ottiche sia spaziali degli schermi di cui ho parlato può sembrare strano. Quando pensiamo a uno schermo, si impone subito la presenza di una visione, qualunque forma essa possa prendere. Uno schermo può venire fissato, osservato, essere visto distratamente, controllato, monitorato.⁶ Eppure la natura ottica dello schermo emerge con chiarezza in Europa solo all’inizio del diciannovesimo secolo, in connessione con dispositivi come la Fantasmagoria e la lanterna magica.⁷ In precedenza, a partire dal quindicesimo secolo, la parola italiana “schermo” – al pari dell’inglese *screen*, del francese *écran* e del tedesco *Schirm* – denotava soprattutto oggetti che svolgevano funzioni diverse da quella di attrar-

re l'attenzione visiva. Uno schermo era una superficie che offriva protezione o difesa da agenti esterni; un qualcosa o un qualcuno che aiutava a tener nascosti i propri atti o le proprie intenzioni; una formazione militare dispiegata per ingannare il nemico. Era un filtro, un divisorio, uno scudo, una forma di mascheramento.⁸ La stessa cosa vale, sia pur con una cronologia diversa, per il termine cinese *ping*, che si riferisce a un muro che delimita un luogo prima di indicare una superficie su cui prendono posto delle immagini.⁹ Queste funzioni sottolineano non tanto le qualità ottiche dello schermo, ma la sua natura di oggetto da usare entro e su uno spazio, e quindi la sua correlazione all'ambiente in cui è inserito.

In modo paradossale, la progressiva esplosione di schermi nel corso del ventesimo secolo – un'esplosione che è sotto gli occhi di tutti a partire dal nuovo millennio – ribadisce il valore dei significati vecchi e apparentemente antiquati di questa parola. Pensiamo ai nostri esempi iniziali. I sistemi radar scansionano cieli e mari grazie a punti di osservazione collocati vicino ai confini di un territorio; quando individuano un intruso, attivano barriere. I monitor di sorveglianza – soprattutto quelli intesi a proteggere edifici pubblici o privati – rafforzano la divisione tra uno spazio esterno e uno interno e controllano i movimenti che si svolgono dal primo verso il secondo. Il laptop nell'internet café crea uno spazio privato in cui l'utente può trovare rifugio all'interno di uno spazio pubblico. Gli schermi sono tornati a essere filtri, protezioni, divisori, mezzi di mascheramento.

Questo riemergere di connotazioni relative all'ambiente¹⁰ ci invita a prestare attenzione a ciò che è in gioco nelle situazioni in cui lo schermo assume un ruolo centrale. Fino a che punto un appello alla vista implica un'azione nello

spazio, e viceversa? La convergenza tra la dimensione visiva e quella spaziale produce forme di sincronizzazione o crea una scissione? E perché a volte la dimensione visiva prende il comando, soprattutto quando è accompagnata da suoni, e a volte passa in secondo piano? Rispondere a queste domande è cruciale, soprattutto se vogliamo capire che cosa accomuna le diverse situazioni sopra elencate e le diverse forme di sinergia tra la dimensione ottica e quella spaziale.

Nelle pagine che seguono, analizzerò la convergenza di schermo e spazio, dapprima in modo generale, per poi concentrarmi sugli schermi collocati in luoghi chiusi e circoscritti – un abbinamento che è alla base di quello che ho definito il *complesso proiezione/proiezione*. Ma per capire perché e come schermo e spazio convergono, e quali effetti suscita questa convergenza quando lo spazio è delimitato fisicamente, dobbiamo fare un passo indietro e chiederci di nuovo, in una prospettiva diversa e non convenzionale, che cosa è uno schermo.

2. *Diventare schermo*

Spesso diamo per scontato di poter identificare come schermo un gruppo particolare di oggetti. Eppure, nessun oggetto possiede lo status di “schermo” indipendentemente dal fatto di operare in un contesto specifico. Non esiste uno schermo “in sé”: un oggetto diventa uno schermo quando interagisce con un gruppo di elementi ed è connesso con una serie di pratiche che lo rendono tale. Il fatto che siamo circondati da schermi ha l’effetto di rendere la loro presenza naturale: essi sembrano oggetti già ben definiti in sé, pronti per un uso prestabilito – un “essere-alla-mano”,

come dice Heidegger. Ma se, prendendo spunto da Gilbert Simondon,¹¹ ci concentriamo non sull'uso dello schermo, ma sul suo funzionamento, emerge la presenza di un gruppo di elementi eterogenei che sviluppano connessioni reciproche, e che nel far questo configurano quello che tradizionalmente si definisce un *dispositivo* o un *assemblage*.¹² È nella cornice di questo gruppo di elementi che lo schermo trova il proprio status, così come per ogni altro singolo componente.¹³ Questo status dipende tanto dal modo in cui è organizzato l'*assemblage* – la sua *disposizione* – quanto dalle azioni concrete che svolge – le sue *operazioni*. Nel nostro caso, dipende dalla propensione e dalla capacità dell'*assemblage* o di supportare una rappresentazione, o di filtrare elementi esterni, o di offrire un rifugio, o di dividere uno spazio, o di mascherare un elemento. Ciascuna di queste opzioni definisce una modalità di funzionamento dell'*assemblage* – Simondon direbbe: definisce un'*essenza tecnica* del dispositivo.

Lo schermo riflette questa essenza tecnica e funziona di conseguenza. Risponde e contribuisce al modo in cui opera l'*assemblage* e, in cambio, scopre la propria funzione e posizione – che sia di supporto, filtro, rifugio, separazione o mascheramento. Ciò significa che solo quando è integrato in un *assemblage*, uno schermo esiste veramente. Solo allora diventa “uno” schermo e “quello” schermo. In linea di principio, qualunque cosa può diventare uno schermo: ciò che conta non è la sua materialità, ma la capacità del dispositivo di far sì che un suo componente assuma uno dei suddetti ruoli nell'insieme degli elementi che lo compongono.

Un esempio può essere utile. Se nella Fantasmagoria lo schermo acquistava una sua identità, ciò dipendeva dall'arrangiamento fisico e funzionale dell'intero apparato. Infatti

il funzionamento del dispositivo implicava che la fonte delle immagini fosse nascosta, mentre le immagini dovevano essere ben visibili agli spettatori. La superficie traslucida dello schermo adempiva a entrambe le esigenze: occupando una posizione intermedia tra il proiettore e il pubblico, era in grado di nascondere il primo grazie alla sua parziale opacità e di materializzare le apparizioni per il secondo grazie alla sua parziale trasparenza. Il nome *screen*, che il lenzuolo traslucido presto acquistò nella lingua inglese, rifletteva questa doppia funzione: si riferiva alla capacità dell'elemento intermedio di fare da filtro, come se la superficie fosse un'altra forma dello schermo-barriera posto davanti a un caminetto; e allo stesso tempo introduceva una nuova connotazione visiva, dovuta alla capacità del dispositivo di presentare immagini. Fu questo contributo alla struttura complessiva dell'*assemblage* a rendere lo schermo una presenza riconoscibile e riconosciuta, in contrasto con i precedenti apparecchi ottici che usavano superfici riflettenti senza assegnare a esse un ruolo strutturale.¹⁴ Man mano che l'atto di mostrare diventava più importante, gli aspetti ottici dello schermo prevalsero, indipendentemente dal bisogno di nascondere la fonte delle immagini. Di qui il consolidarsi dello schermo come strumento – e come nome – in dispositivi come la lanterna magica o lo stereopticon.¹⁵ Con l'avvento del cinema, il ruolo e il nome dello schermo diventarono familiari e poi dati per scontati. Il telo bianco *era* lo schermo. Agli occhi dei professionisti la cosa comunque non appariva così ovvia. Se si prende un manuale dei primi tempi come il *Richardson's Handbook of Projection*, si vede che molte superfici erano eleggibili per questa funzione, tra cui fogli trasparenti, specchi, teli opachi e pareti bianche: l'importante era che ciascuna di

esse si adattasse alle esigenze del proiettore, alla pianta della sala e alla vista degli spettatori – in una parola, che facesse parte dell'*assemblage*.¹⁶

Il processo di diventare schermo non risponde a un disegno deterministico. Più che un progetto astratto, contano il confluire degli elementi e l'orientamento dell'insieme. È il modo in cui si aggregarono le diverse parti della Fantasmagoria a definire la funzione assegnata a ogni parte e all'insieme, e non il contrario. Nell'eventualità in cui la convergenza delle componenti è concepita in anticipo, la composizione e l'orientamento dell'*assemblage* diventano comunque chiari solo quando i componenti si incontrano davvero – e si incontrano non solo quando i tempi sono maturi, ma in modi spesso inaspettati.¹⁷ Ciò significa che l'emergere di un dispositivo risponde alla *contingenza* e alla *congiuntura* più che alla necessità. A rendere possibile l'aggregazione dei componenti, e la sua riconoscibilità come tale, serve solo la presenza di una serie di condizioni favorevoli, anche se spesso casuali. In questo senso, gli *assemblages* sono in tutto frutto della loro epoca.

3. Dallo schermo all'ambiente schermico

Durante questo processo di diventare schermo, quale ruolo giocano i rapporti con lo spazio circostante? Per rispondere a questa domanda, mi appoggio ancora una volta a Gilbert Simondon: il suo concetto di “oggetto tecnico” offre un background teorico che può guidare la nostra ricerca.

Per Simondon, “l'oggetto tecnico è al punto di incrocio di due ambienti” – quelli tecnici e geografici – “e deve essere integrato nei due ambienti insieme”.¹⁸ Ciò significa che

un oggetto tecnico appartiene all'universo delle macchine e contemporaneamente occupa un posto fisico nel mondo. Questo doppio orientamento porta alla creazione di un terreno in cui elementi artificiali e naturali sono a stretto contatto: Simondon lo chiama "ambiente tecno-geografico" o "ambiente associato" [*milieu associé*] e lo caratterizza come il contesto effettivo in cui l'oggetto tecnico svolge la sua funzione.¹⁹ L'ambiente associato non è la semplice somma di due realtà già date; al contrario, quando un oggetto tecnico mette in contatto il mondo delle macchine e quello naturale, costringe entrambi i mondi a ridefinire le proprie potenzialità, le proprie *affordances*. In particolare, i componenti tecnici arricchiscono il territorio con la loro presenza (un ponte di ferro che unisce due rive di un fiume), e i componenti naturali possono fornire le risorse di cui lo strumento ha bisogno per portare a termine la sua azione (il vento o l'acqua per il mulino).²⁰ In questo senso, l'ambiente associato è qualcosa di più del luogo in cui si trova l'oggetto tecnico: è l'elemento che ne finalizza il *modus operandi*.²¹ Innescato dall'oggetto tecnico, l'ambiente associato consente a esso di trovare la propria identità, la propria individualizzazione.²²

Lo schermo rientra alla perfezione in questo schema. Per poter svolgere correttamente la sua funzione, deve essere inserito in uno spazio fisico che lo accoglie assieme alle persone che lo stanno guardando. Il collegamento con un ambiente fisico dà vita a due forme di associazione. Nella prima gli schermi si diffondono in un territorio e in qualche modo lo "occupano". Tale "occupazione" è lungi dall'essere neutrale: nell'inserirsi in uno spazio fisico, gli schermi sfruttano le risorse del territorio e in cambio lo dotano di caratteristiche e di funzioni che non aveva prima. È il caso

del cinema nel primo Novecento: come notò all'inizio degli anni venti un critico allora famoso, Louis Delluc, il rapido e ampio successo del cinema in un'epoca di sviluppo dei trasporti consentì a pubblici distanti tra loro di vedere lo stesso film quasi contemporaneamente, connettendo punti altrimenti isolati e trasformando il mondo in una grande sala cinematografica.²³ La nostra attuale società delle reti ha fatto un passo avanti: la diffusione di videocamere e posti di sorveglianza fanno del nostro mondo un esteso *check point*. In questi casi, mentre il territorio si offre in tutta la sua estensione, gli schermi diventano un'*infrastruttura* che coinvolge e rimodella il territorio.²⁴

Nella seconda modalità di associazione, gli schermi si “appropriano” di parte dello spazio circostante e lo trasformano nell'ambiente in cui svolgono la loro azione. È il caso, ancora una volta, della Fantasmagoria. Lo spettacolo richiamava antichi rituali, con il loro bisogno di segretezza, di sorpresa e di controllo. La risposta fu un teatro tenuto chiuso e al buio, in cui le apparizioni di fantasmi sprigionavano tutta la loro forza. Quando nel 1799 il famoso impresario Robertson trasferì la Fantasmagoria in un ex convento ricco di storia e di misteri, il ruolo dello spazio di proiezione toccò il suo culmine.²⁵ Più che semplicemente ospitare una sfilata di fantasmi, l'ex convento divenne parte dello spettacolo e del suo “congegno”. La cosa si ripete anche per molti schermi contemporanei. Ci sono spazi urbani, come Times Square a New York o Federation Square a Melbourne, che hanno cambiato la propria funzione tradizionale e si sono adattati alla presenza di schermi giganteschi; consentono a questi ultimi di rivolgersi alla folla che raccolgono – una folla composta non più da passanti distratti, ma da persone che guardano. Il contesto fisico non è più solo il luogo di residenza di un

dispositivo; è letteralmente incluso nel dispositivo, che in questo modo diventa una *combinazione ottico-ambientale*.

Che siano elementi di un'infrastruttura o parti di una combinazione ottico-ambientale, gli schermi hanno una stretta connessione con il proprio contesto fisico. Operano entro e su uno spazio. In modo speculare, questo spazio trova la sua specificità negli schermi: si tratti di un ambiente che “ospita” schermi o di un sito dedicato che li “ingloba”, questo spazio diventa complice dell'azione degli schermi e componente del loro *assemblage*. Gli schermi e lo spazio si integrano, e il paesaggio da *landscape* diventa *screenscape*.

4. Il processo di innervazione

Esistono diversi modelli teorici che possono essere evocati per spiegare la fusione di schermo e spazio, oltre all'idea di Simondon di un mutuo scambio delle rispettive risorse. Nei primi decenni del ventesimo secolo, il biologo Jakob von Uexküll era interessato ai mondi percettivi di animali e uomini; ogni organismo percepisce lo stesso ambiente in modo diverso e lo trasforma in uno specifico campo di azione – nel proprio *Umwelt*.²⁶ Possiamo considerare gli oggetti tecnici come entità attive che, non diversamente dagli organismi viventi, “leggono” ciò che li circonda a loro modo e lo trasformano nel proprio *Umwelt*. La capacità che hanno gli schermi di rilevare un territorio in modo da “occuparlo” è una illustrazione perfetta di questo processo; il cinema delle origini si diffonde dappertutto perché capisce di cosa ha bisogno – di punti in cui la gente si raduna o in cui sosta, e di punti facilmente raggiungibili – e li sfrutta ai propri fini.

Un secondo modello è offerto dallo storico e filosofo Michel de Certeau. Negli anni settanta, de Certeau esplorò il modo in cui convertiamo uno spazio generico in uno spazio specifico grazie a pratiche sociali come camminare, raccontare storie e mappare.²⁷ Secondo de Certeau queste pratiche ricordano il processo di enunciazione in cui un locutore prende possesso delle possibilità di un linguaggio e crea il proprio discorso, nel quale, grazie al pronome “io”, può iscriversi quale sua fonte ideale – e conseguentemente dire che quello è il “suo” discorso. Allo stesso modo, quando cammino o quando descrivo uno spazio, lo trasformo nel “mio” spazio.²⁸ Possiamo applicare lo stesso ragionamento agli schermi: in particolare, quando uno schermo si “appropria” di un luogo e lo trasforma nel proprio ambiente, compie in qualche modo un atto di enunciazione; in qualche modo, anch’esso dice “questo è il ‘mio’ spazio”. Senza accantonare questi due modelli, voglio però concentrarmi su un quadro teorico diverso, suggerito dall’idea di *innervazione* proposta da Benjamin sulla scia di Valéry.²⁹

Benjamin parla dell’innervazione come di un processo a più fasi. “Innervare” significa inserirsi in un corpo individuale o collettivo e, diventandone parte, riconfigurare la sua organizzazione, migliorare la sua performance, e infine assegnare a esso nuovi compiti e obiettivi. Benjamin ripercorre questi passi: innanzitutto, una componente tecnica fornisce nuovi organi a un’entità sociale o biologica;³⁰ di conseguenza, l’orientamento e la sensibilità di quest’ultima subiscono un cambiamento;³¹ la sua azione prende un nuovo corso, con nuove pratiche che sostituiscono quelle vecchie, e nuove predisposizioni che vengono in primo piano; infine emerge un nuovo tipo di interrelazione tra gli elementi.³²

La conseguenza finale è un balzo in avanti dell'entità in questione – che si tratti di un essere umano o di un corpo collettivo – che ora si muove verso un'identità inedita.

Negli *screenscapes* osserviamo un processo simile. Quando gli schermi occupano o si annettono uno spazio, penetrano nel suo tessuto, sviluppano le sue potenzialità, e ne cambiano la natura. In particolare gli schermi trasformano un territorio in uno spazio dove i dati visivi possono circolare ed essere accessibili: essi creano punti entro e sui quali convogliamo, consultiamo, rielaboriamo, controlliamo, recuperiamo e condividiamo questi dati, connettendoli con discorsi sociali e comportamenti collettivi. Il territorio trova nuove configurazioni che si basano sulla sua capacità di supportare questo tipo di azione, e in questo senso diviene la controparte della presenza degli schermi.

L'infiltrazione della televisione negli spazi sia domestici sia pubblici è un buon esempio di come gli schermi possono essere uno strumento di innervazione. Nell'America postbellica, la penetrazione della televisione nelle abitazioni provocò una teatralizzazione e una specularizzazione dello spazio familiare, come ha mostrato Lynn Spigel.³³ Il televisore costituiva un punto di attrazione nuovo e alternativo; portava lo spazio pubblico nello spazio privato della casa; e assieme agli altri elettrodomestici contribuiva a una più generale "tecnicizzazione" delle abitazioni. Al tempo stesso, le sitcom e altri tipi di spettacoli mettevano letteralmente in scena la vita familiare, trasformandola in uno spettacolo e fornendo una specie di specchio al suo pubblico. Di conseguenza il soggiorno subì una profonda trasformazione: da spazio di aggregazione, divenne uno spazio di visione e di performance, in grado di "educare" i membri della famiglia a nuove forme di socialità e di "addomesticare"

la tecnologia che si era insinuata dentro casa. Negli anni novanta, la penetrazione della televisione negli spazi pubblici – caffè, bar, ristoranti, centri commerciali, negozi, sale d’attesa di studi medici, stazioni e aeroporti – seguì un percorso diverso, che è stato studiato da Anna McCarthy.³⁴ Pur offrendo sempre punti di attrazione, gli schermi televisivi cominciarono a rivolgersi a persone che stavano facendo altro. Acquirenti, clienti e viaggiatori avevano l’opportunità di diventare spettatori, rimanendo acquirenti, clienti e viaggiatori. Per ottenere questo risultato, gli schermi televisivi non avevano bisogno di appropriarsi di uno spazio e di convertirlo in un sito di visione, come era successo nelle abitazioni; era sufficiente che si disseminassero nel territorio per marcare i nodi costruendo una rete ideale. In questo caso l’innervazione spinse a una modulazione degli spazi più che a una riconversione di siti preesistenti. In entrambi i casi, emerse comunque un nuovo *screenscape*: in un caso era fondato su siti dove lo schermo giocava un ruolo centrale, nell’altro era dominato da luoghi in cui lo schermo fungeva da potenziale connettore. Vale la pena di notare che questi processi furono innescati da quello che siamo abituati a considerare come un unico dispositivo, la televisione: le due diverse forme di incontro con un ambiente associato e i due diversi *screenscapes* che sono emersi possono suggerire che la televisione si è comportata come se fosse due dispositivi diversi.

Malgrado le potenziali differenze, tutti gli *screenscapes* rappresentano un punto di giunzione cruciale tra la dimensione visiva e quella ambientale. In uno *screenscape*, gli schermi intercettano lo sguardo e allo stesso tempo modellano lo spazio in cui sono disponibili i dati visivi.³⁵ Si rivolgono agli occhi e mobilitano i piedi. A sua volta, nell’ospitare gli

schermi, lo spazio si adatta a essi. In questo modo geografia e visibilità si sovrappongono. La conseguenza di queste convergenze è duplice. Da un lato, gli schermi acquisiscono nuove opportunità. Non funzionano più isolatamente: si sintonizzano o addirittura annettono il proprio contesto e grazie a questa appropriazione “ecologica” raggiungono più alti livelli di performatività. La loro capacità di interagire con spettatori e utenti infatti aumenta, così come aumenta la possibilità di diffondere e di rielaborare i dati visivi. L'effetto è che gli schermi diventano un “medium diffuso”. D'altro lato, la presenza degli schermi cambia la morfologia del territorio: lo spazio non è più un semplice contenitore, ma diventa parte dell'azione dello schermo. Determina e produce posizioni, postazioni, campi di azione, punti di vista e così via, e di conseguenza supporta e modella la visibilità dello schermo e le interazioni che ne conseguono. In questo senso diventa un componente essenziale del processo di mediazione.

5. *Una ecologia delle operazioni*

Le modalità in cui schermo e spazio si sovrappongono, grazie alla innervazione del secondo da parte del primo, fanno emergere le operazioni che sostengono uno *screenscape*. Si tratta di *operazioni ibride*, dal momento che sincronizzano e fondono diversi elementi, compresi strumenti meccanici, corpi umani, elementi ambientali e attitudini mentali. Si tratta anche di *operazioni interconnesse*, dal momento che rispondono le une alle altre, o per uno scopo specifico o in modo più aleatorio. Infine si tratta spesso *operazioni invisibili*, in quanto possono anche essere svolte direttamente dalle

macchine e bypassare gli occhi umani: un esempio classico sono le procedure attivate dai droni militari.³⁶ Tutte insieme esse formano quella che Bernard Geoghegan ha chiamato una *ecologia delle operazioni*: ciò che infatti esse delineano è il campo di gioco di un dispositivo.³⁷

Questo campo di gioco cambia da medium a medium. Pensiamo ai nostri esempi iniziali. La Fantasmagoria, evocando il regno dei morti, badava soprattutto a coordinare lo spazio fisico della sala, lo spazio emotivo degli spettatori, e lo spazio sociale del pubblico. La televisione postbellica lavorava invece sullo spazio domestico. Il cinema offriva – e continua a offrire – mondi immaginari che sfidano la realtà in cui risiedono gli spettatori. I radar mettono in tensione spazio nazionale e spazio globale. I laptop consentono connessioni a distanza. Ogni dispositivo funziona a modo suo, secondo le sue finalità, la sua portata e il suo terreno di azione. Ma insieme condividono una serie di operazioni ricorrenti.

Un primo gruppo di operazioni riguarda le modalità e il grado in cui la tecnologia penetra nel territorio. I nostri esempi iniziali implicano una progressiva tecnicizzazione dello spazio: se la Fantasmagoria dipendeva da un solo schermo collocato in uno spazio chiuso di fronte a un unico pubblico, le sale controllo testimoniano l'ampia diffusione di telecamere, sensori, detector, osservatori, esperti e così via all'interno del nostro ambiente. Questo aumento mette in luce un processo su cui richiama l'attenzione Luciano Floridi: l'innervazione tecnologica favorisce la creazione di "involucri" [*envelopes*], ossia di spazi già strutturati per accogliere una tecnologia, alle spese degli "ambienti" [*environments*], ossia di territori a cui la tecnologia si deve adattare.³⁸