

## **I.Con. Rivista internazionale di Teoria e Pratica dell'Immagine** **I.Con – International Journal of Image Theory and Practice**

**Direzione:** Tommaso Ariemma, Donato Martucci, Vincenzo Sansone

**Comitato editoriale:** Ester Annunziata, Patrizia Dal Maso, Flavia Matitti, Enrico G. Rollo, Patrizia Staffiero, Andrea Strano, Giacomo Toriano.

**Comitato Scientifico:** Tommaso Ariemma (Accademia di Belle Arti di Lecce), Nunzio Fiore (Accademia di Belle Arti di Lecce), Emanuele Coccia (École des hautes études en sciences sociales (EHESS)), Laurent De Sutter (Vrije Universiteit Brussel), Anna Maria Monteverdi (Università Statale di Milano), Francesca Romana Recchia Luciani (Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"), Lev Manovich (California University).

**Cover, Design e Layout:** Enrico G. Rollo e Mattia Cagnazzo.

*I.con – International Journal of Image Theory and Practice* is a peer-reviewed academic journal dedicated to the interdisciplinary study of images in all their forms. Based at the Academy of Fine Arts in Lecce, *I.con* was founded as a space for dialogue between critical theory, artistic research, and visual experimentation, with the aim of exploring the role and potential of images in the contemporary world. The journal welcomes original contributions from fields such as philosophy, art history, semiotics, visual studies, photography, design, cinema, visual arts, and new media. Each issue serves as a platform for reflection, where scholars, artists, and researchers can examine the status and transformation of images. *I.con* thrives on the hybridization of languages and the intersection between theoretical and artistic practices, addressing an international audience of scholars, educators, students, and image professionals.

*I.con – Rivista internazionale di Teoria e Pratica dell'Immagine* è una rivista accademica sottoposta a peer review, dedicata allo studio interdisciplinare delle immagini in tutte le loro forme. Con sede presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce, *I.con* nasce come spazio di dialogo tra teoria critica, ricerca artistica e sperimentazione visiva, con l'obiettivo di esplorare il ruolo e le potenzialità dell'immagine nel mondo contemporaneo. La rivista accoglie contributi originali provenienti da ambiti quali la filosofia, la storia dell'arte, la semiotica, i visual studies, la fotografia, il design, il cinema, le arti visive e i nuovi media. Ogni numero si configura come una piattaforma di riflessione in cui studiosi, artisti e ricercatori sono invitati a interrogare lo statuto e le trasformazioni dell'immagine. *I.con* si fonda sulla ibridazione dei linguaggi e sull'intersezione tra pratiche teoriche e artistiche, rivolgendosi a un pubblico internazionale di studiosi, docenti, studenti e professionisti dell'immagine.



# *i.Con*

**Rivista internazionale di teoria  
e pratica dell'immagine**

 **MIMESIS**

**N°1/2026**

Tutti gli articoli sono sottoposti a una procedura di peer review

Rivista finanziata dall'Accademia di Belle Arti di Lecce (progetto di produzione e ricerca a.a 2024-2025)

Revisione impaginazione per l'editore: Matteo Benedetto Tatullo

This is an open access journal distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-4.0).

Mimesis Edizioni (Milano – Udine)

[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)

[mimesis@mimesisedizioni.it](mailto:mimesis@mimesisedizioni.it)

Isbn: 9791222331836

2026 – Mim Edizioni SRL

Piazza Don Enrico Mapelli, 75

20099 Sesto San Giovanni (MI)





**I.Con. Rivista internazionale di Teoria e Pratica dell'Immagine**  
**I.Con – International Journal of Image Theory and Practice**

**Indice del numero 1**

Introduzione – La Direzione della Rivista 9

**Origini e destini dell'immagine**

1. Digital Body / Mutant Body. Identity, Desire, and Resistance in the Algorithmic Age – Carmelo Gabaldón López 14
2. Urban Holds – Maria Bolia 24
3. Nuova scienza, nuova tecnologia, nuove fantasie: alle origini della fotografia spiritica – Francesco Paolo de Ceglia 52
4. La passione tempestosa e la prudenza storico-artistica si intrecciano. Note sullo studio della Ninfa, figura in movimento, nel progetto Ninfa fiorentina di Aby Warburg e André Jolles – Ada Naval 63
5. Il corpo del filosofo, il corpo della filosofia. Variazioni sull'immagine al di qua e al di là di Gilbert Simondon – Giovanni Carrozzini 80
6. Gioco e immagine. Lineamenti di una teoria mediale del fenomeno ludico – Alessandro De Cesaris 104
7. Vedere oltre. L'opacità dello schermo, dell'errore e del non-umano – Dafne Frasca 122
8. Dal gesto al prompt: Genealogia del dispossessamento creativo nell'era dell'IA generativa – Salvatore Paone 138
9. Fenomenologia della Frivolezza: il Caso Kardashian come Lente del Contemporaneo – Benedetta Tricarico 148

**ARCHIVIO**

10. Sul Toccare. Il corpo come spazio di conoscenza. Intervista a Virgilio Sieni – Daniela Rizzo 169
11. La Rivoluzione Silenziosa dell'Arte a Saviano. Intervista al gallerista Sabato Angiero – Salvatore Manzi 175



## *Introduzione*

I.Con. Rivista internazionale di Teoria e Pratica dell'Immagine nasce come spazio di attraversamento critico tra discipline, linguaggi e temporalità dell'immagine. La rivista si propone come luogo di confronto internazionale tra ricerca teorica, pratiche artistiche e indagine storica, assumendo l'immagine come campo di forze in cui si intrecciano sapere, tecnologia, desiderio, potere e immaginazione. Il suo primo numero ha come tema "Origini e destini dell'immagine" e restituisce con particolare evidenza questa vocazione plurale. I contributi raccolti mettono in dialogo immagini del passato e del presente, dispositivi tecnici e regimi simbolici, corpi storici e corpi digitali, mostrando come l'immagine continui a funzionare come soglia instabile tra visibile e invisibile, tra conoscenza e proiezione, tra documento e fantasma.

Una prima linea tematica attraversa la dimensione storico-critica dell'immagine, indagata nei suoi momenti di crisi e di reinvenzione, mostrando come lo sviluppo delle tecnologie scientifiche e dei nuovi paradigmi epistemici non abbia prodotto soltanto un processo di disincantamento del mondo, ma abbia paradossalmente favorito nuove forme di "ri-incantamento" della realtà. La fotografia, strumento percepito come oggettivo e scientifico, diventa così il luogo di una negoziazione ambigua tra scienza, spiritualismo e desiderio di visibilità dell'invisibile, anticipando dinamiche che risultano ancora oggi sorprendentemente attuali. A questa prospettiva si affianca l'indagine storico-artistica e teorica sul movimento, sul pathos e sulla sopravvivenza delle immagini.

Accanto a questi contributi, il numero si apre con decisione alla contemporaneità e alle pratiche artistiche legate ai media digitali. I saggi in lingua inglese affrontano il corpo come interfaccia politica, tecnologica e performativa, interrogando le trasformazioni della soggettività nell'ecosistema algoritmico. In particolare, la riflessione sul digital body e sul mutant body mette in evidenza come le piattaforme, i sistemi di visibilità e le tecnologie di registrazione

producano nuovi regimi di desiderio e nuove forme di normatività, ma anche spazi di resistenza, errore e reinvenzione. Il corpo queer, digitale e mutante, viene così pensato come archivio instabile, come campo di sperimentazione estetica e come dispositivo critico capace di sabotare l'omogeneizzazione algoritmica.

Nel loro insieme, i contributi di questo numero mostrano come l'immagine non possa essere ridotta a una superficie neutra o a un semplice veicolo di rappresentazione. L'immagine agisce, produce effetti, costruisce comunità, orienta sguardi e immaginari. Che si tratti di fotografie spiritiche ottocentesche, di figure rinascimentali in movimento o di avatar digitali generati da processi algoritmici, ciò che emerge è una continuità problematica: l'immagine come luogo di conflitto tra sapere e credenza, tra controllo e desiderio, tra norma e deviazione.

I.Con intende collocarsi proprio in questo spazio critico. Una rivista che non separa teoria e pratica, storia e contemporaneità, perché le mette costantemente in tensione. Un archivio vivo, aperto, in cui le immagini del passato illuminano le urgenze del presente e le pratiche artistiche contemporanee interrogano, retroattivamente, la storia delle forme e dei dispositivi visivi. In questo senso, il numero offre una costellazione di problemi, invitando il lettore a considerare l'immagine come uno dei luoghi privilegiati in cui si giocano le trasformazioni culturali, politiche ed estetiche del nostro tempo.

Chiudono l'articolazione della rivista due contributi per il suo "Archivio", pensato come spazio di sedimentazione della memoria critica e come luogo di confronto diretto con le pratiche artistiche e curatoriali. In questo numero, l'Archivio ospita l'intervista a Virgilio Sieni, figura centrale della ricerca coreografica contemporanea, in cui il tema del corpo, del gesto e della trasmissione del sapere emerge come riflessione incarnata sull'immagine in movimento, intesa non come rappresentazione, ma come esperienza condivisa, relazione e pratica del tempo. Accanto a questa, l'intervista al gallerista Sabato Angiero restituisce il profilo di una pratica artistica e curatoriale radicata nel territorio e consapevolmente distante dalle logiche dominanti del sistema dell'arte, offrendo uno sguardo prezioso su forme alternative di produzione, circolazione e cura dell'immagine. Nel loro insieme, questi materiali d'archivio rafforzano la vocazione della rivista a intrecciare teoria, testimonianza e pratica, contribuendo a costruire un archivio vivo dell'immagine contemporanea.

La Direzione della Rivista







# *Digital Body / Mutant Body*

Identity, Desire, and Resistance  
in the Algorithmic Age

*Carmelo Gabaldón López*  
PDI Polytechnic University of Valencia  
*cargalo@upv.es*

## Abstract

The following text explores the transformations of the contemporary body in the digital environment, understood not only as a biological support, but also as a political, technological, and performative interface in queer community configurations. Based on a theoretical and practical approach informed by the work of Judith Butler, Paul B. Preciado, Jack Halberstam, and Gilles Deleuze, it analyzes how social media, algorithms, and technologies of digital recording and representation shape bodily expression, the construction of desire, and the semantic forms of the body. It therefore proposes an analysis of the digital body as a symbolic battlefield where new forms of identity, eroticism, and resistance are negotiated. Through the analysis of contemporary discourses and through proposals for artistic creation, it defends the possibility of imagining mutant bodies that escape algorithmic homogenization and open spaces for queerness.

*Keywords: body, digital, queer, social media, desire.*

The digital representation of desiring bodies occurs as a particularly hyperbolic constant in queer communities, just as the recording and representation technologies used stand as a contemporary paragon in the articulation of desire and, therefore, as a unidirectional possibility for both individual and collective identity construction in sexual-affective dissidence. The introduction of social media and the digital image into sexual-affective relationship processes has generated unquestionable changes in the way we communicate with others and with our own bodies.

*“We must start with the most obvious: we are here, we exist in this world, in this time. If we can make such a statement, it is because we are and have a body.” (Pérez Galí 2021, p. 2)*

This statement, which dancer, choreographer, and researcher Aimar Pérez-Galí makes in the volume *The Weight of Gravity*, serves as a starting point for proposing an exercise in questioning and defining the body not only as a fixed essence, but also as a territory in constant transformation. Under this premise, it is possible to open a field of reflection that articulates the body as a set of subjective experiences, historical memories, and structures that shape it from multiple forms and technologies of power over time. Likewise, we can understand the body as the very condition of possibility for inhabiting the world. This imprint leads us to understand the body as an inseparable element in the construction of individual and community subjectivity.

This perspective can be further complicated if we understand it as a cultural, political, and historical territory in a permanent process of construction. In this sense, the body is made, formed, disciplined, adapted, and also proposes resistance.

Michel Foucault clearly demonstrated this in *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (1976) how modern institutions—schools, hospitals, prisons—have functioned as devices for normalizing the body, molding it according to the needs of power and the social order. Currently, this understanding of the body as a mutable territory is also manifest in struggles over gender identity. Trans, non-binary, and other dissident people demonstrate that the body is not limited to an immutable biological truth, but can be reconfigured through medical technologies, subjective decisions, and social processes. The existence of these expanded or transformed bodies challenges the idea of a natural and fixed body, revealing its deeply performative and political nature. In turn, digital platforms have become a visual showcase for bodies emptied of content and often mutated through filters for their exposure far removed from reality. This corporeal digitalization—represented, visualized, cataloged, labeled, and therefore subject to public judgment—can be equated with the modern institutions that Foucault denounced during the 1970s.

The body, which has historically been an instrument of expression and a living archive of memories and affections in the artistic field, is reconfigured in the new digital paradigm to present itself as a pure, shining shell that fluidly covers the blurred identities of queer communities. Bodily presence, understood as a means of transmitting and containing memories, thus becomes an amalgam of muscles and deformities that continually mutate, posing exercises in escapism that lead to dissolution within the capitalized mass of the normative.

In this diatribe, the digital body is simultaneously presented as a new form of existence and participation in society, understood, therefore, as a space for symbolic, historical, and political negotiation. If our existence in the world is inevitably mediated by a body that we feel, think, inhabit, and transform, what happens when the experiential space is transferred from our physical self to a virtual representation? In this digital age, the body is no longer just flesh: it is a pixel, avatar, filter, biometric data, and affective commodity. The proliferation of visual interfaces has radically reconfigured how the body is represented, perceived, and eroticized, inscribing it within logics of visibility, consumption, and algorithmic control.

The queer body as an embodied subject, as a bodied struggle, is now transformed into a mutant body, a hybrid entity that oscillates between the material and the virtual, the normative and the dissident, the desirable and the unpredictable. It has become an organizational system sustained as a performative archive, a political and technological interface traversed by different intensities and experiential flows.

It is necessary to highlight the particularity of the queer body in that it is indoctrinated to be adaptable and changeable. In a context where, in certain situations, queer subjects are forced to limit and constrain their gender expression to safeguard their own integrity, the body and its representation take on special relevance. The set of gestures articulated by queer bodies sometimes become markers of shame, configuring maps of self-inflicted punishment and the aggression of others. Thus, the digital body appears as a promise of salvation, as a simile of an opportunity to control and modify shameful gestures at will. The digital body is, in turn, often not a place of freedom but a space where we perform to the detriment of our difference, seeking to fit into a castrating normality. The creation of digital images here becomes an opportunity to reconfigure gesture and the archetypal visual memory associated with queerness. In the digital context, platforms can be used to reiterate or subvert these norms: for example, a queer profile that plays with gender ambiguity, digital drag, or filters as tools of dissent. But there are also risks: platforms have algorithms that reward normativity and punish dissent, rendering invisible or censoring queer, racialized, or non-binary bodies. Digital performativity can thus become a trap sustained by apparent visibility. The aspirational model required and proposed by social media is organized according to very specific parameters (muscled, waxed, tattooed) and that permanently visible on social media becomes a sign of self-control and success; it is a

body that speaks the language of late capitalism. (Mira, 2015) In this approach, the body is exposed not only as an aesthetic surface but, as we will see later, it becomes a biopolitical device, where discipline, performance and appearance converge in the same narrative of productivity and self-exploitation as described by Byung-Chul Han when he speaks of the false personal fulfillment through effort proposed by neoliberal devices on contemporary subjects and bodies (Han, 2014).

In this new digital non-reality, social media operates as normalizing devices: algorithms are not neutral, but rather prioritize content that generates interaction, generally sexualized, standardized, or normative. Thus, desire becomes a consumer product, and the body, its currency. The anxiety over digital validation reveals how subjectivity has been commodified in the attention economy. Audiovisual media, in all its dimensions, plays a fundamental role in this play of representations for the construction of subjectivities in virtual spaces, offering possibilities for dissent and visibility, but also for control and submission to normative canons.

After Judith Butler (2007) proposed that gender is no longer an internal identity, but a series of repeated acts that materialize through the body in social space, we can affirm that in the digital age, this performativity intensifies: each post, each filter, each like reinforces or subverts norms of gender, race, class, and sexuality. In *Dysphoria Mundi* (2022), Paul B. Preciado exposes how the pharmacopornographic regime transforms bodies into digital interfaces where technologies of power are inscribed that regulate what can be seen, desired, or even exist, generating a highly dissociated subjectivity between the physical body and the represented body. For queer subjects, this implies a double violence: they are pushed to represent acceptable versions (clean, sexualized, stylized), while their real bodies (trans, disabled, aged) are hidden or rejected. At the same time, Preciado defends the possibility of using these technologies to hack the norm, through glitches, visible dysphoria, and bodies that don't fit the binary pattern or the beauty algorithm.

In this failure, in the dysphoric and glitched representation of the queer body we can find, as pointed out Jack Halberstam (2018), a form of resistance to the dominant success of cisheteropatriarchal normativity. On social media, where everything is oriented towards visual perfection and success measured in likes, the distorted, disembodied, fluid, and fragmented bodies that we present here as queer corporalities can become a representation strategy capable

of breaking the ideal aesthetic, showing themselves vulnerable, chaotic, grotesque, or non-productive. This aesthetic failure is posed as a political way of confronting normativity through other bodies that do not want to be ideal for the algorithm, which choose dissidence, incoherence, and non-identity as forms of freedom.

From the failed (old) and mutant (fractured and reconfigured) bodies of London-based photographer John Coplans's *Body Parts* series (2000–2003), to the cyborg and digitized bodies that audiovisual artist Arca embodies in her contemporary performances and video clips, we can trace a genealogy that traverses the mutation of the body as a territory of representation and site of desire, while also posing it as a space for resistance. In this interval, digital technologies, social media, and algorithmic culture have radically transformed forms of presence and self-figuration. By photographing her own nude, aging body, Coplans constructed an archive of vulnerability that challenged dominant narratives of beauty and youth. But at the same time, we can glimpse in her proposal modes of representation without the current representational dynamics that already predict new forms of bodies, faceless, without recognizable identity, functioning as fragmented surfaces that connect to configure new forms of the known. A body that fails in the normative terms of desire, but precisely in that failure finds aesthetic and political power.

Twenty-five years later, Arca (Alejandra Ghersi) embodies a reconfigured, pharmacologically, technologically expanded, hybrid body that transits between the human and the machine. In her proposals, from music videos such as *Nonbinary* (Heyman 2020) or *Time* (MANSON, 2020) to body prostheses and installations in collaboration with the artist Carlos Saez, the body, her body, is no longer presented as a trace of what has been lived, but as a mutable prototype, an entity that is constructed, destroyed and reprogrammed in real time. Thus, the journey that unites Coplans with Arca is not only a technical or aesthetic evolution, but an epistemic shift: from the body as a biographical archive of experience to the body as a mutant and political interface. In this transition, corporality ceases to be a surface of representation and becomes a field of ontological experimentation, a place where flesh and code intersect, inevitably conditioning queer affective performativity.

The comparison between the two artists ultimately reveals how digital contemporaneity has replaced the obsession with the body's presence with a politics of its expanded representation, in which visibility

becomes both a privilege and a burden. The body, once a document and memory, is now a stream of data, an avatar, a projection: a space of symbolic dispute in which the possibility of queerness is constantly redefined between materiality and simulation.

The broad space generated between the two creators is the ideal starting point from which we propose the creation of new avatar bodies configured through the use of digital tools linked to the creation, manipulation, and dissemination of digital images. Queerness thus transcends identity to propose a way of inhabiting virtuality by deconstructing traditional bodily frameworks and allowing for experimentation with emancipatory bodily fictions.

*Digital Body / Mutant Body*<sup>1</sup> is a project for the production of audiovisual material intended to become an installation that captures the previously outlined assumptions and proposes a liberated bodily representation that challenges normative forms of body representation. The initial production of the audiovisual material arose from collaborative meetings and workshops with different stakeholders, where the recording of bodies, now present, was proposed using digital scanning tools. This material will later be displayed in an audiovisual installation that embraces the premise of the body as a constant process of transformation, overwhelmed and sometimes unsuccessful, and which, through error in recording and its subsequent post-production using artificial intelligence, proposes a new form of digital performativity. In this way, representation escapes creative control, ceding the capacity for decision-making and transformation to the digital algorithm, creating dissident bodies removed from normative desire. With these strategies, the bodies generated for this piece escape any conditioning that could push them into stagnation within the descriptive containers of the normal. The main objectives of this proposal are to question the logic of hegemonic bodily representation in digital environments and to propose a queer aesthetic/ethics that celebrates error, mutation, the unreadable body, and unstable performativity as forms of resistance and community building.

This project is born from the intersection of artistic practice and theoretical research using a transdisciplinary working methodology. An approach that understands the creative process not only as aesthetic production, but also as a tool for knowledge and critical analysis. From this perspective, *Digital Body / Mutant Body* is conceived as a research device that allows us to problematize the notions of the digital body, representation, and desire in virtual space.

The installation also functions as an experimental space where digital technologies and collaborative processes derived from the collection of random and anonymous body recordings converge, seeking to address a totalizing vision of the queer digital body.

Likewise, working with emerging digital technologies is seen to critically explore the processes of virtualization and identity mutation. In this sense, *Digital Body / Mutant Body* is an example of how artistic practice can highlight the tensions between materiality and virtuality, presence and anonymity. This concern can also be observed repeatedly in the work of some contemporary artists, as is the case in much of the work of Italian artist Martina Menegon, where she proposes new and innovative ways of representing dissident bodies in the digital age.

The methodology adopted in *Digital Body / Mutant Body* does not seek a neutral analysis, but rather the active involvement of art as situated research, capable of generating knowledge from the aesthetic experience itself. In this way, we question the usual forms of bodily representation on both social media and digital media, and we can make the queer desiring experience visible as a form of digital dissidence. Recording through digital portable scanning, introducing these fragments into synthetic image generators, and projecting the resulting materials onto different surfaces are technological intervention strategies that function as a political act, proposing an exercise in escapism from any narrative imposed by corporality, binaries, cisheteronormatives, and misnamed biological ones. The mutant, the postorganic, the fluid takes control of desires here. Considering that We live in a present deeply marked by the hyperrepresentation of the body. Digital platforms, mobile devices, and social media have transformed the body into an interface, a personal brand, a visual archive that must be constantly updated, edited, and displayed. This logic is not neutral: it is traversed by algorithms that reward normativity, youth, whiteness, thinness, and cisheterosexuality. Faced with this regime of visibility, dissident, trans, queer, racialized, aging, and ableist bodies are systematically displaced, rendered invisible, or reduced to forms of superficial consumption. This installation stems from the desire to resist this digital normalization and to propose a new imaginary for the queer body: not as a coherent surface, but as a fault zone, a glitch, a dysphoric political presence that refuses to fit in.

1 Corpo digitale / Corpo mutante.  
Identità e registrazione nell'era digitale first workshop held with students of the Accademia di Belle Arti Lecce on May 29, 2025.

The visual language is structured around an aesthetic of error, dislocation, and mutation, in which bodies appear as unstable, disembodied, fluid, and multiple presences. Materializing non-normative corporalities, fragmented or mutant bodies challenge the binary taxonomies and visual hierarchies imposed by representation algorithms. These digital figures do not aspire to formal perfection but rather highlight the limits of the interface and the fractures of normative desire. Videos generated and modified through synthetic digital processes present queer bodies in motion, which intermingle, dissolve, or are disfigured, questioning bodily legibility and visual control and configuring an indissoluble whole as a metaphorical image of the queer desiring community. The use of artificial intelligence does not seek to simulate or enhance appearances, but rather to critically subvert them. Technologies are reappropriated as tools of dissent, producing glitches, errors, and distortions: broken filters that deform the digitized image and reveal the fragility of the avatar. Representational failure, in this context, operates as a gesture of aesthetic resistance to the algorithmic control of identity and desire. The installation is ultimately presented as an act of visual insurrection against the algorithmic regime of representation. A possibility rather than a result that synthesizes an intentional resistance. Our bodies are not made to fit into a grid. We are not products; we are not interfaces. This installation project is itself a set of intentional errors, an interruption in the calm flow of the digital continuum, a call to disobey, opening space for unfinished, mutant, amorphous, and free bodies. The bodies derived from queer politics are thus shown as territories of thought, action, and desire traversed by technologization and inhabitants of dissolution as a disruptive approach to the lines and borders of the normative imaginary.

In dialogue with this vision, Paul B. Preciado argues in *Dysphoria Mundi* (2022) that dysphoria cannot be understood as an individual or pathological condition, but rather as an epochal phenomenon that affects all bodies in a world traversed by ecological, technological, political, and gender crises. From this perspective, queer artistic practices reveal the mutant and unstable nature of contemporary subjectivity. The project *Cuerpo digital / cuerpo mutant* (Digital Body / Mutant Body) fits into this horizon by experimenting with fragmented bodies, artificial intelligence, and synthetic images, demonstrating how social media and digital exposure generate hybrid bodies between the physical and the digital. A conglomerate of flesh in a liminal state that forms a representative whole of contemporary digital corporeality, bodies that serve to construct a

metaphor for queer communities and the subjects that comprise them. In an age of disciplinary algorithms, it is impossible to find answers or solutions. Rather, it seems necessary to expose the zones of doubt, desire, error, and transformation in order to propose hollow intersections where we can house our possibility for existence. Artistic practice here becomes a tool capable of drawing and supposing forms of a possible future, where we can think of hybrid forms of community that recognize the value of the body without rejecting the possibilities of the digital environment. It is necessary to recover the strange, the dissident, the removed from the norm, the imperfect as an act of subversion against a social spectrum saturated with perfect images and standardized desires. And from this point, we can propose discourses that propose new anatomies, new ways of existing at the intersection of flesh, camera, and code. The mutant body is not a dystopia, but an ethical and aesthetic possibility for inhabiting the digital world from a position of dissidence.

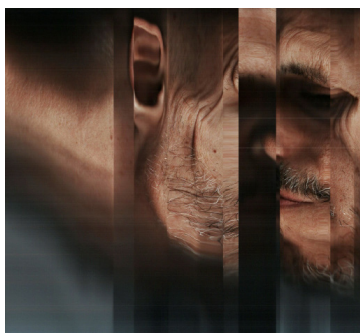


Fig. 1.  
Gabaldón, Mutante Dígita I,  
2025 (work in progress).



Fig. 2.  
Gabaldón, Mutante Dígita II,  
2025 (work in progress).

## References

Butler, Judith. *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Translated by María Antonia Muñoz García. Barcelona: Paidós, 2007.

Coplans, John. "The John Coplans Trust." Website. August 25, 2025.  
<https://www.johncoplanstrust.org/>

Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: El nacimiento de la prisión*. Translated by Aurelio Garzón del Camino. México: Siglo XXI Editores, 1976.

Halberstam, Jack. *El arte queer del fracaso*. Translated by Javier Sáez. Barcelona/Madrid: Egales, 2018.

Han, Byung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. Translated by Raúl Gabás. Barcelona: Herder, 2013..

Han, Byung-Chul. *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Translated by Alfredo Bergés. Barcelona: Herder, 2014.

Heyman, Frederik, dir. *Ark: Nonbinary*. Music video. YouTube video, 3:42. Published by Arca, April 30, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=6sV6jVvXq4c>

MANSON, dir. *Arca: Time*. Music video. YouTube video, 3:49. Published by Arca, May 20, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=K5Q8fG4mRgY>

Menegon, Martina. Website. May 5, 2025. <https://martinamenegon.xyz/>

Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Translated by Jem Cabanes. Barcelona: Edicions 62/Península, 1975.

Mira, Alberto. “Mario Casas y el hombre ‘depornosexual’: la espectacularización erótica del cuerpo masculino.” *Área Abierta* 15, no. 1 (2015): 15–30.

Pérez Galí, Aimar. Website. October 11, 2025. <https://www.aimarperezgali.com/>

Pérez Galí, Aimar. *Lo tocante*. Edited by Aimar Arriola and Aimar Pérez Galí. Bilbao: Album, 2018.

Pérez Galí, Aimar, and Jaime Conde-Salazar. *Cuadernos sobre el tocar*. Lleida: Centre d'Art La Panera, 2019.

Preciado, Paul B. *Dysphoria mundi: El sonido del mundo derrumbándose*. Barcelona: Anagrama, 2022.

Preciado, Paul B. *Testo yonqui*. Madrid: Espasa, 2008.

Russell, Legacy. *Glitch Feminism: A Manifesto*. New York/London: Verso, 2020.

## Index of figures

Fig. 1. Gabaldón, Mutante Digita I, 2025 (work in progress). Digital image from personal archive.

Fig. 2. Gabaldón, Mutante Digita II, 2025 (work in progress). Digital image from personal archive.

# Urban Holds

Maria Bolia  
University of West Attica

## Abstract

This article examines the design and implementation of an interactive sound installation in situ at the Hellas Liberty Floating Museum, addressing the themes of the “hold,” trafficking, and the body. The concept of the hold is approached in two ways: as a space of maritime history and as an “urban hold” – a hermetic space of confinement and exploitation. The installation seeks to highlight the dark aspects of the slave trade and human trafficking, with art serving as a means of revelation and memory. The study is based on a theoretical framework that connects social history, visual creation, and interactivity, while using both analog and digital media (mechanisms, sound, QR codes) to create a heterotopia that actively engages the viewer. The project contributes to the broader dialogue on trafficking and the role of art in the public sphere.

*Keywords:* Hold, trafficking, body, interactive installation, Hellas Liberty, public space

## Introduction

The project is an in-situ interactive sound installation in a public space, based on the concepts of the hold, trafficking, and the body. The central idea revolves around the notion of the hold, approached in two ways: first, as the hold of a ship, and second, as “urban holds” – studios, hermetic spaces in Athens. Beyond storing and transporting grain and goods, holds are dark spaces that have historically concealed stories of violence, inhuman events, and abused souls. The aim of the visual and interactive sound installation is to indirectly “unveil” these hidden histories through images, sound, and form. The concept conveys the inspiration behind the work, the theoretical framework, and their translation into form through the final installation. The use of digital media and construction methods highlights the materials, mechanisms, and technical details that shape the final work.

The completed piece is an in-situ interactive sound installation incorporating robotic mechanisms, sensors, Arduinos, and code.

Through QR codes, the project gains both a digital and an analog dimension, juxtaposing the critical issue of trafficking and female confinement within an oxymoronic heterotopia, where the visitor gains digital access through this medium.



Fig. 1.  
Hellas Liberty Floating Museum

## Hellas Liberty ship

Liberty ships were built in the United States during World War II (1941-1945), with a total of 2,711 ships, to replace the heavy losses of Allied convoys. They were constructed using the then-new method of electric welding, which reduced time and cost, and had improved capacity (approximately 10,000 tons). Although initially considered disposable, many remained in service for more than 25 years in global maritime transport. After the war, under the Merchant Ship Sales Act (1946), many Liberty ships were sold to foreign countries. Greece acquired 98 such ships, forming the backbone of the post-war reconstruction of Greek shipping. They provided more than 4,000 jobs and gave a decisive boost to the industry's development. Despite difficulties such as high operating costs, wear and tear, and losses, Liberty ships served as the "springboard" for Greece's subsequent dominance in global shipping.

Today, a few Liberty ships have been preserved as museums: the Jeremiah O'Brien and John W. Brown in the US, and the Hellas Liberty in Greece, which was donated in 2008 by the US government (formerly ARTHUR M. HUDDLELL) and has been operating as a floating museum in Piraeus since 2010.

## Ambaria and “Urban Holds”

The word ‘ambar’ comes from the Turkish word ambar (of Persian origin) and is used to mean a warehouse, mainly for grain. With this meaning, it was used by sailors to describe the holds of ships carrying bulk cargo. Subsequently, the verb ‘ambariazom’ came to mean loading, stowing cargo (cargo stowage) in the holds of ships, as well as carefully levelling, (securing) of bulk cargo and taking other safety measures for stowage. Later, the first cargo ships that appeared during World War II were called “mobile holds.”

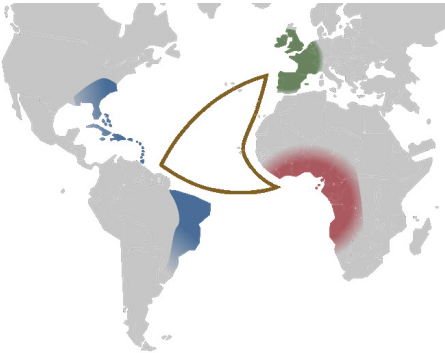


Fig. 2.  
Map of transatlantic routes

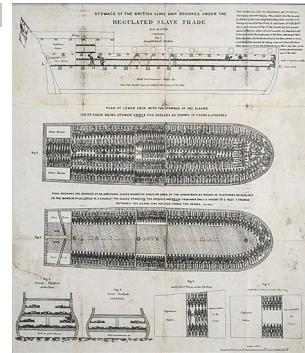


Fig. 3.  
Slavery ship designs

## The hold and the slave trade

The slave trade represents one of the darkest chapters in human history. From the 15th to the 19th century, more than 12 million Africans were forcibly transported to America, crammed into ship holds under appalling conditions. The term “Middle Passage” describes the transatlantic journey that marked by mass mortality and the violation of human dignity. The slave trade changed the demographics of America, as large percentages of the population are descended from African slaves. Despite its abolition in the 19th century (Britain 1833, USA 1865), it remains one of history’s darkest chapters.

In modern times, the phenomenon continues in new forms such as forced labor, human trafficking, child slavery, and exploitation in supply chains, proving that slavery has not been completely eradicated.

The hold was a closed, dark, opaque space. Similarly, modern 'urban holds' remain unseen, concealing acts of violence, exploitation, and silence within them.

## Trafficking and modern society

According to the UN definition, trafficking is the recruitment, transportation, and exploitation of people through violence, threats, or deception. In Greece, since the 1990s, trafficking of women from Eastern European and Balkan countries has increased rapidly, with women working under coercion. The places where this exploitation takes place – basements, studio apartments, closed houses – are reminiscent of urban holds, linking the present with the historical past.

## Salpinga

The term Salpinga has a triple meaning. Firstly, a salpinga is a wind instrument similar to a trumpet without holes. It produces only sounds in a harmonic series and is mainly used in the army to transmit orders. In addition, it was used as a means of warning, informing, or announcing an event or person. Secondly, in the body, the salpinga (Eustachian tube) is the canal, a tube that connects the middle ear to the nasopharynx. Its function is to equalize the air pressure in the middle ear with that of the external atmosphere, protecting the eardrum. Thirdly, the fallopian tube is part of the female reproductive system, connecting the ovaries to the uterus. Also known as the oviduct, it plays a crucial role in fertilization. We can therefore conclude that the salpinga functions as a connector between two different poles. In two of the three cases, it also serves as a form of alarm and protection.

## Concept

The hold of the Hellas Liberty Floating Museum was chosen as the site for the in-situ installation. The project addresses the concepts of boundaries, time, and space in relation to the significance of the 'hold' throughout history, while the contemporary experience transforms and materializes my visit to the inaccessible spaces of brothels and studios. In modern times, 'urban holds' conceal tragic stories of sexual slavery and human trafficking.

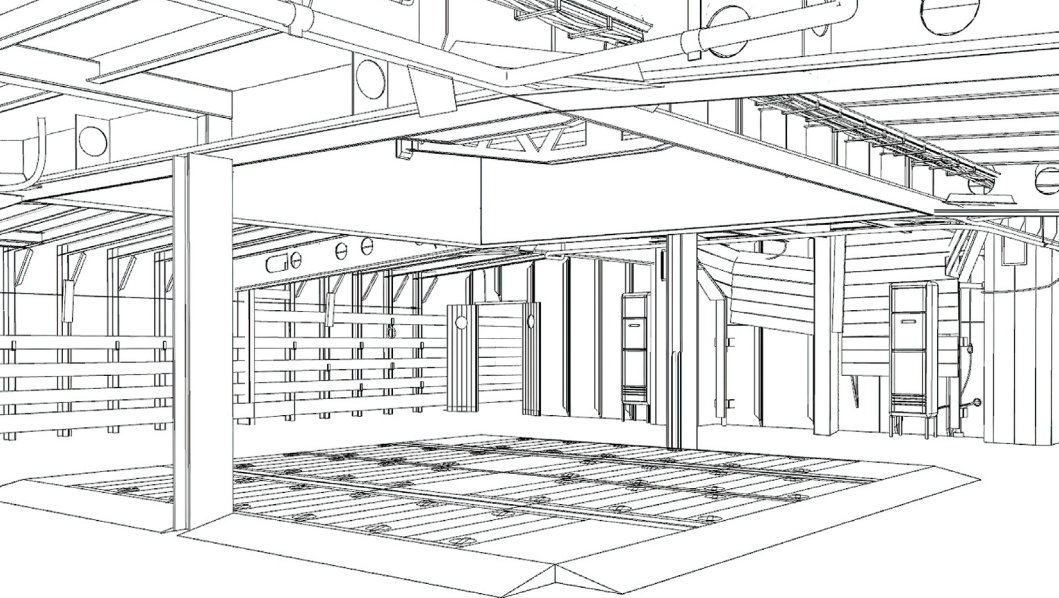


Fig. 4.  
Warehouse where the  
installation is located,  
designed in Rhino

## Space

Climbing the ship's ladder, one reaches the deck, whose sheet metal floor is called the 'blanket.' While on the surface, light and visibility dominate, yet the 'blanket' separates us from the basement, the darkness, and the hidden. As in Kapoor's Dirty Corner at Versailles, the installation, although located below the ship's 'blanket' in the hold, seeks to reveal its dark secrets to the viewer. The next 'stop' is the hold (in reality, the space we call the 'hold' is called the twin deck, tween deck, with the hold located directly below). In addition to transporting bulk goods and products, the hold has been a means of transporting stories, events, traditions, and arts. However, there is also a dark side to holds, as they have been used to transport illegal goods, weapons, white slavery, slaves, and illegal immigrants and stowaways. In addition to ship holds, we also mentioned the existence of "urban holds" – brothels/studios. "Urban holds," hermetically sealed and sealed off from light, present a vulgar, embellished male image for the pleasure and satisfaction of the male sex without revealing the dark reality inside and behind them. Access to the two types of cabins ("urban holds" and ship cabins) is granted to specific individuals after "approval." The hold in this particular installation is treated as a womb that gives birth to and "nurtures" the work, as well as the viewer's emotions and experiences.



Figure 5.  
Final form of the installation with the womb and the fallopian tubes, scanned model from an existing handmade model, the model was used for the photorealistic 360o images, the VR environment

## Form

In the hold of the ship Liberty (freedom, symbol of the recovery of Greek and global trade), under the hatch and the beams, the interactive sound installation unfolds. The “womb” floats in the center of the installation, supported by “muscles” and “ligaments” (chone), allowing it to move and balance. It is placed in the center of the hold with reference to the female body (the womb is located in the center of the pelvic cavity and is protected by the skeleton).

The invisible walls of the parallelogram space protect the inner core-womb from external interference. The supports (muscles) act as sensors that send messages to the central body according to external influences. The shape of the supports also refers to the female fallopian tubes (the female reproductive system that ensures communication between the uterus and the abdomen, but also to the fallopian tube, the trumpet (transmission of orders, retransmission). The structure of the fallopian tube symbolises the revelation of the secrets of the “social veil” in the bright light of justice.

The shape of the fallopian tube defines the physical essence of women and, indirectly, of men. It refers to the female reproductive organ but at the same time has an anti-phallic shape (Dirty Corner, Kapoor). The “womb” and its interior sculpture also have the same reference (sculpture *Germinal*, Bourgeois). Physical male and female elements appear and coexist in the same work. They appear abstractly, as positive-negative dipoles and dualities (Janus Fleuri, Bourgeois). The fallopian tubes are abstract, mirroring the central axis and leaning in opposite directions (future, past). The wire forms the skeleton of the installation and the fabric refers to the skin and tights of women inside and outside the studios (*Nœuds et nus*, Benglis).

When the visitor approaches the installation, the “trumpets” have a mechanism that causes movement similar to spasms. During the spasms, sounds are also heard that harmonize with the fragmented writing of a text written after my first visit to “tolerance houses – studios.” The spasms and sounds are incorporated into the installation, while at the same time revealing the secrets of the “brothels.” The visitor moves around and continuously challenges the boundaries of the work by entering and exiting it. The visitor’s goal is to find themselves in the center of the installation, inside the “womb,” potentially transforming them into a phallus and, with the presence of sensors, revealing to them the desperate “whisper” of the confinement of the young women inside.

The trumpets sound the cry inside the “urban hold” and a trumpet to grow outside the ship and hang towards the surface of the sea with a QR CODE printed on the vertical surface of the ship’s sheet metal so that it reveals the installation in the bowels of the hold to the visitor -traveler of the port. At the same time, this revelation will be possible with QR CODES printed on the walls of brothels-studios in the center of Athens.



Fig. 6.  
Installation model

## Methodology

The starting point for implementing this interactive sound installation was my experiential visit to brothels-studios in the center of Athens and was implemented in the hold of the ship *Hellas Liberty*.

The installation uses distance sensors connected to Arduino, which use code to send commands to robotic mechanisms and speakers. The distance sensors are activated by the visitor's position, triggering the corresponding robotic mechanisms. These mechanisms consist of servos and components designed in CAD software (Rhino) and printed on a 3D printer. The sounds heard through the speakers have been processed in an audio editing program (Audacity), with the pieces/words playing in random order through the code.

The energy I felt after visiting these places sparked the need to express this experience as a new woman. During one of my frequent waits in Piraeus, due to my departure or arrival between Piraeus and Syros (my place of origin), I came across the Ktistes-Vassiliadis permanent docks. Not far from the docks lies the decommissioned *Hellas Liberty*, now a floating museum. Observing the docking process and its relationship with the decommissioned ship it sparked the need to create an interactive sound installation using sensors in relation to my identification with the new foreign women of my age who are confined within the hermetically sealed spaces of brothel-studio. The sad "urban holds" were instantly "projected" as a vision onto the metal sheets of the decommissioned ship, which consequently aroused my interest in its interior.

The hold is stifling and the sounds are indistinct. It is a space potentially similar to the space of the “urban holds” - STUDIOS, which arouses stifling emotions.

My visit to a brothel, studios, was accompanied by a trusted person and was done in secret. My presence as a woman provoked reaction. This experience was a driving force for awakening and, in part, understanding the whole phenomenon. After the above, the space of the brothel and the work took on another form and dimension. The recording of the events and my feelings on that day was of crucial importance.

## Digital media

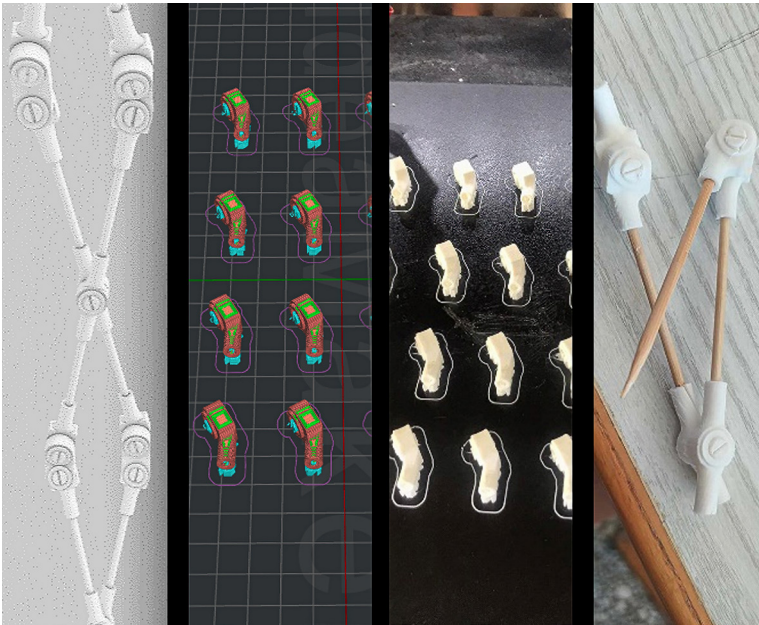


Fig. 7.  
From the design in a 3D program  
to the printing and assembly process

## *Mechanism*

The initial prototypes of the mechanism were improvised, handmade from sticks. The final mechanism consists of components designed in Rhino 6 and printed on a 3D printer. The mechanism is activated by a servo connected to Arduino and an Ultrasonic Distance Sensor. By detecting the distance between the viewer and the artwork, Arduino activates the servo and the

mechanism to cause a small spasmodic movement in the trumpet.  
The initial design was based on the Hoberman mechanism, while  
the latter was based on the umbrella and windmill mechanism.

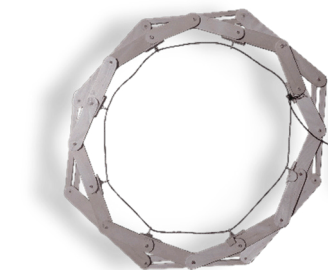
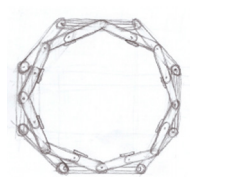
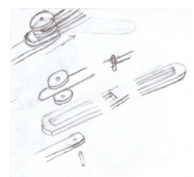
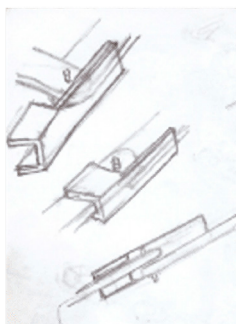
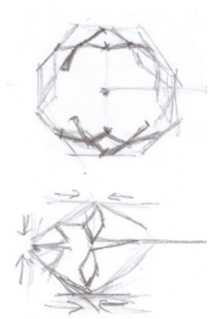
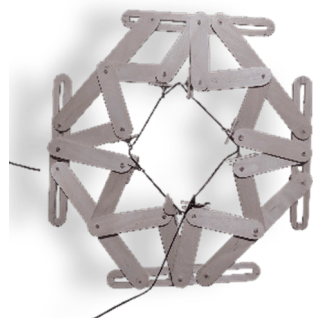
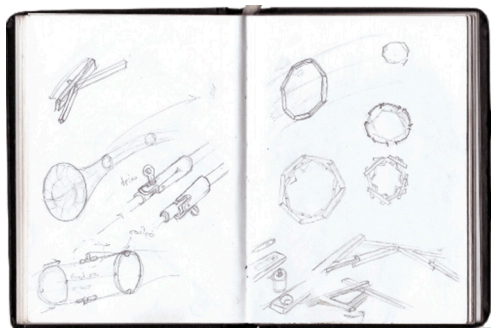


Fig. 8.  
First and second mechanism designs,  
sketches, models

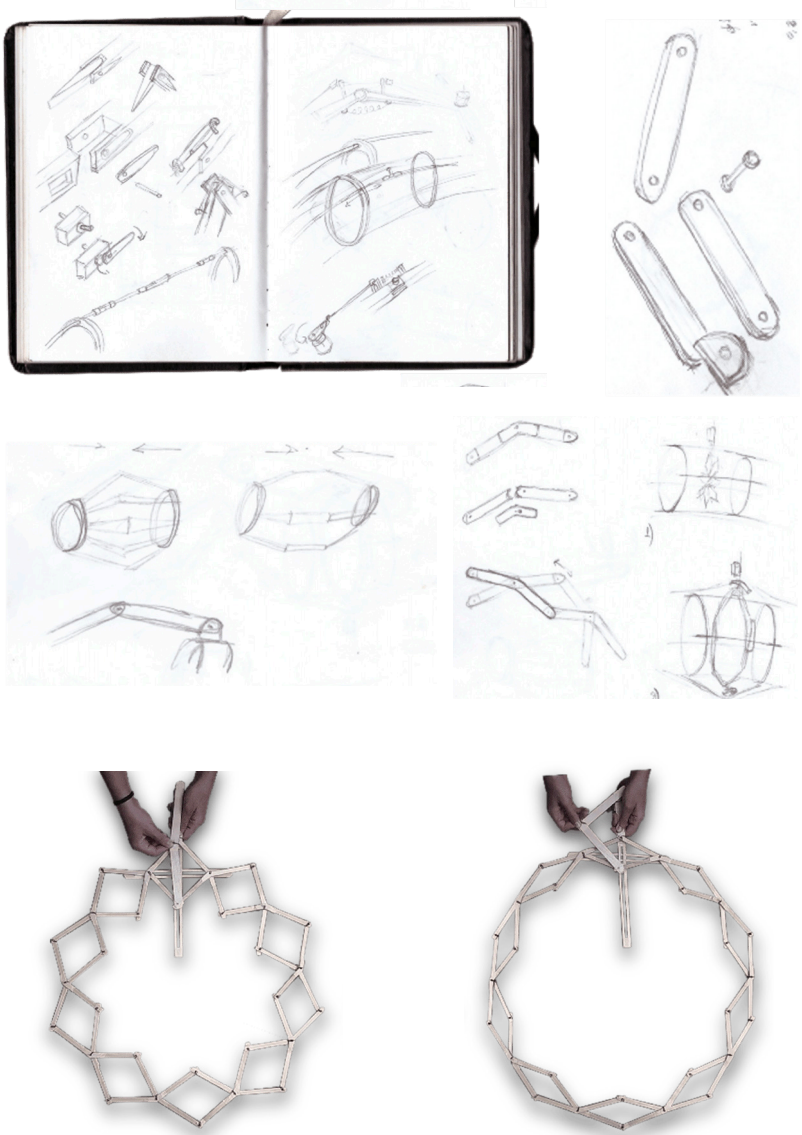


Fig. 8b.  
First and second mechanism designs,  
sketches, models



Fig. 9.  
Third mechanism design, sketches, model

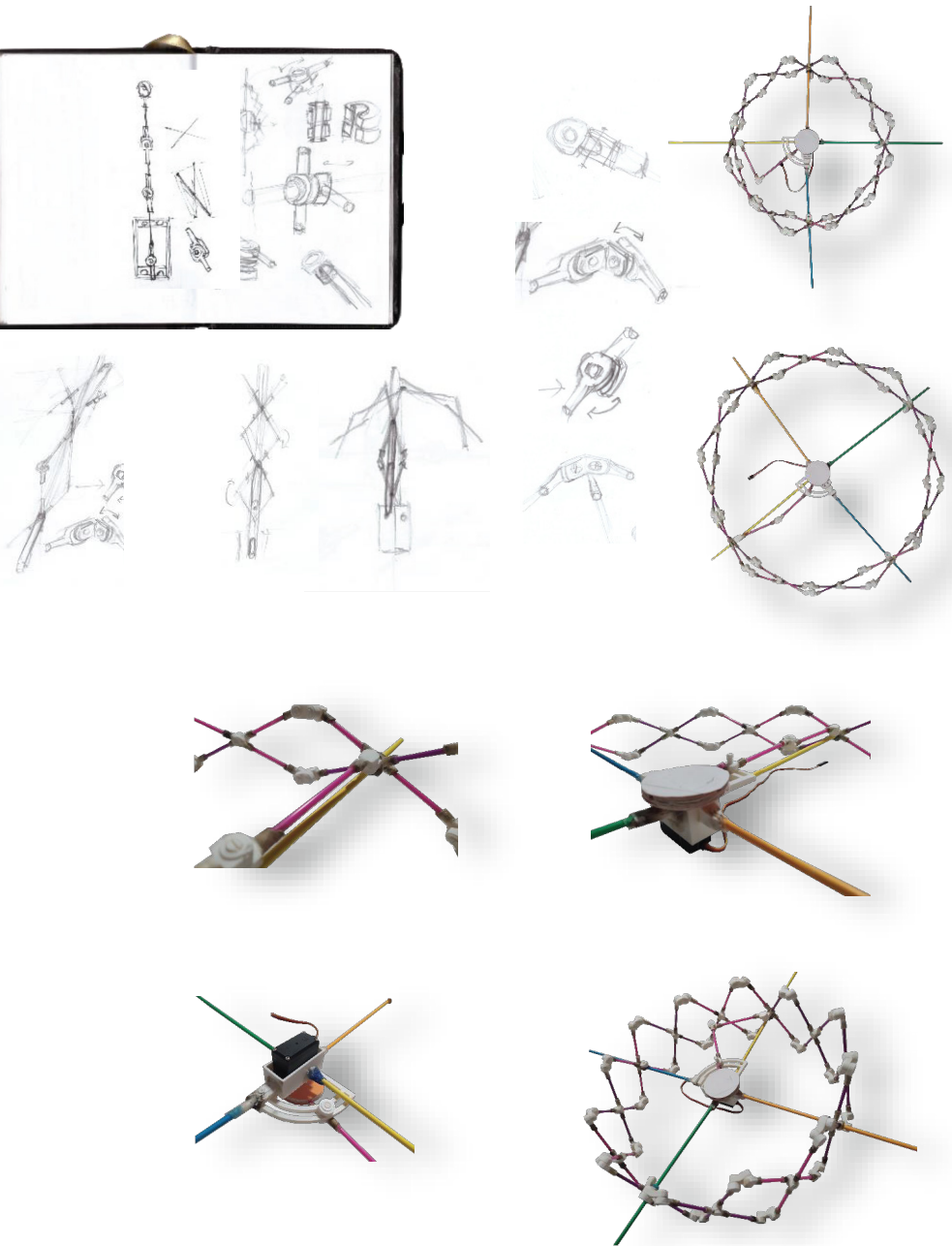


Fig. 10.  
Fourth mechanism design, sketches, model

## Sound installation

```
// C++ code

#include <Servo.h>

int apostash = 0;

long readUltrasonicDistance(int triggerPin, int
echoPin)
{
  pinMode(triggerPin, OUTPUT); // Clear the
trigger
  digitalWrite(triggerPin, LOW);
  delayMicroseconds(2);
  // Sets the trigger pin to HIGH state for 10
microseconds
  digitalWrite(triggerPin, HIGH);
  delayMicroseconds(10);
  digitalWrite(triggerPin, LOW);
  pinMode(echoPin, INPUT);
  // Reads the echo pin, and returns the sound
wave travel time in microseconds
  return pulseIn(echoPin, HIGH);
}

Servo servo1_9, servo2_9 ;

void setup()
{
  Serial.begin(9600);

  pinMode(12, OUTPUT);
  pinMode(13, OUTPUT);
  servo1_9.attach(9, 500, 2500);
  servo2_9.attach(8, 500, 2500);
}

void loop()
{
  apostash = 0.01723 * readUltrasonicDistance
(10, 11);
  Serial.println(apostash);
  if (apostash < 50) {
    servo1_9.write(0);
    servo2_9.write(95);
  } else {
    servo1_9.write(95);
    servo2_9.write(0);
  }
  delay(100); // Delay a little bit to improve
simulation performance
}
```

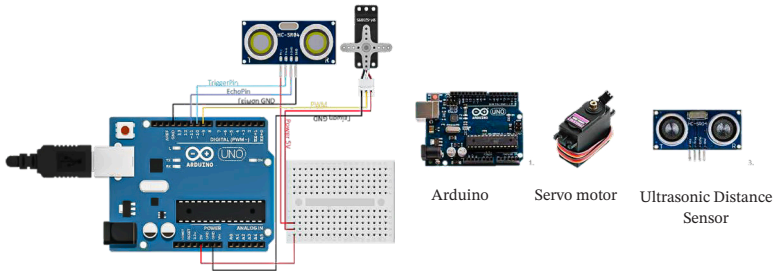


Fig. 11.  
Electronic installation for motor  
operation and code

The sound installation consists of Arduino, DFPlayer Mini Troubleshooting, an SD card, Ultrasonic Distance Sensor, and speakers. The audio track features the text I wrote after my visit to the “urban holds” - studios. The text is divided into words and phrases that are played normally or backwards (based on the Lettrist movement). The order of the pieces (1,017 pieces in total) is random and defined by the code. In addition, the sound fluctuates according to the viewer’s distance from the sensors. The sound was recorded, fragmented, and edited in the Audacity audio program.

Lettrism was a radical movement of the early postwar period. It began in 1946 in Paris, founded by Isidore Isou, as a continuation of the experiments of Dadaism and later Surrealism, with its activity influencing other sciences besides the arts, the social sciences, and the natural sciences. Its basic principle was the subversion of

established forms of expression and a focus on the letter, the smallest building block of language, as an independent aesthetic unit. Lettrism contributed significantly to the development of sound and visual poetry, experimental music, and performance art. The emergence of sound as an autonomous expressive material was an important step for later sound installations and multimedia.

```
#include "mp3tf16p.h"
MP3Player mp3(2,3);
long volume = 10;
long randomNumber;
int apostash = 0;

long readUltrasonicDistance(int triggerPin, int
echoPin)
{
  pinMode(triggerPin, OUTPUT); // Clear the
trigger
  digitalWrite(triggerPin, LOW);
  delayMicroseconds(2);
  // Sets the trigger pin to HIGH state for 10
microseconds
  digitalWrite(triggerPin, HIGH);
  delayMicroseconds(10);
  digitalWrite(triggerPin, LOW);
  pinMode(echoPin, INPUT);
  // Reads the echo pin, and returns the sound
wave travel time in microseconds
  return pulseIn(echoPin, HIGH);
}

void setup() {
  Serial.begin(9600);
  Serial.println("Start a new sequence");
  mp3.initialize();
  randomSeed( analogRead(A0) );
  pinMode(randomNumber, OUTPUT);
}

void loop() {
  apostash = 0.01723 * readUltrasonicDistance
(10, 5);
  Serial.println(apostash);
  if (apostash < 10) {
    Serial.println("a");
    volume = 30;
  } else if (apostash >=10 && apostash <=20){
    volume = 20;
    Serial.println("b");
  } else {
    volume = 10;
    Serial.println("c");
  }
  randomNumber = random(1017);
  Serial.print("The Random Number is= ");
  Serial.println(randomNumber);
  mp3.playTrackNumber(randomNumber, volume);
  delay(0);
}
```

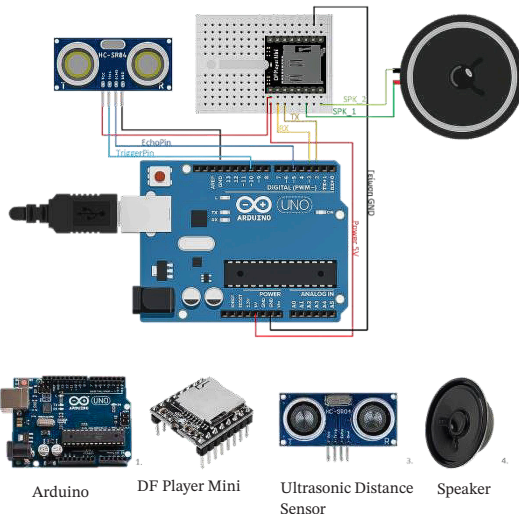


Fig. 12.  
Electronic circuit for sound installation  
and code

## QR Code

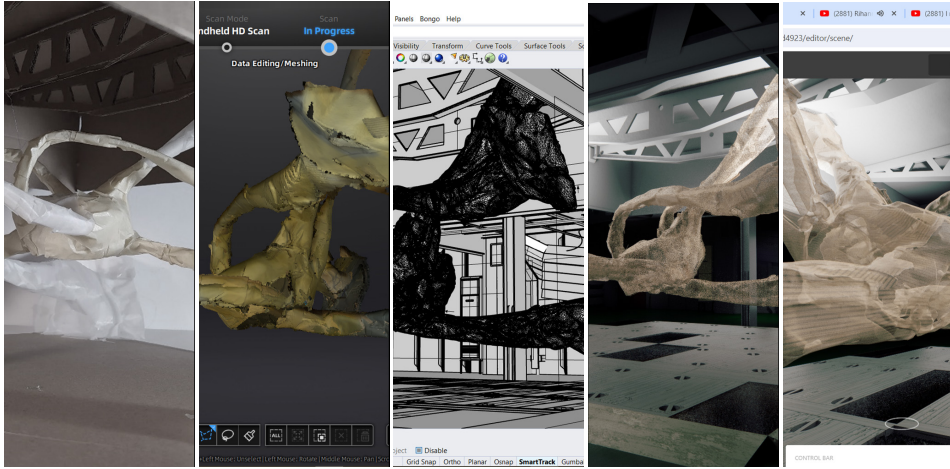


Fig. 13.  
Photographs of the process from analog to digital format in sequence: analog model, 3D scanning workspace, Rhino 6 workspace, Enscape workspace, Lapentor web workspace

With the QR code, the analog dimension of the sculpture installation becomes digital. The space of Abario 3, the Hellas Liberty Floating Museum, where the sculpture installation is located, was designed in a 3D program (Rhino 6). Once the form of the sculpture installation was finalized and constructed in an analog model, it was scanned and, after exporting the file to OBG, it was transferred to the 3D model of the hangar. The 360 panoramic photorealistic photos were created using the Enscape program. The VR tour and the final QR code were created using the Lapentor application.

The VR tour consists of ten 360 panoramic points around and inside the digital sculpture installation, while at the same time a sample of its sounds can be heard. In addition to the “hotspots” related to the tour, the user is given the opportunity to read a summary of the project and a link to access the thesis.

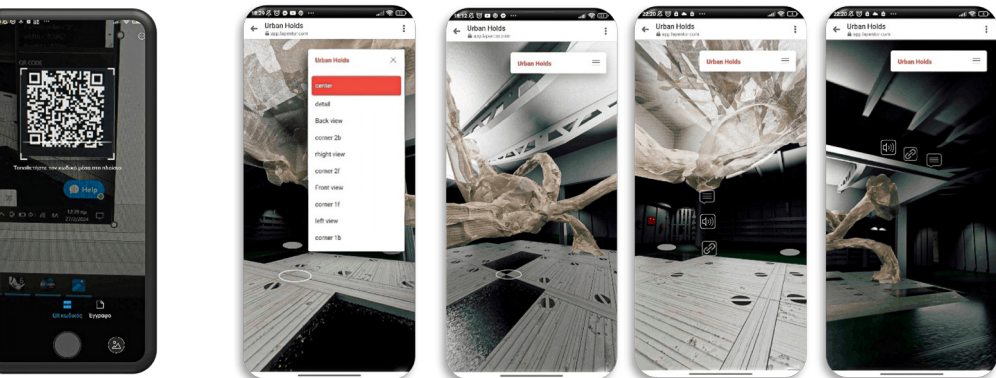


Fig. 15.

Screenshots after scanning the QR code link:  
<https://app.lapentor.com/sphere/urbanhold>

## Analog Sculpture Installation

The ship's hold becomes a workshop where the sculpture installation is created. First, the form was created from wire, with its individual parts stabilized and joined together with paper tape and fishing line. The frame was covered with cling film, which was then removed and used as a pattern for the final fabric covering. The fabric chosen is reminiscent of tights (elastic tulle in skin color), as a reference to the tights worn by women, but also because of its elasticity. The fabric was secured to the frame with pins and locally sewn with fishing line.



Fig. 16.  
Pattern and dressing process



Fig. 16b.  
Pattern and dressing process

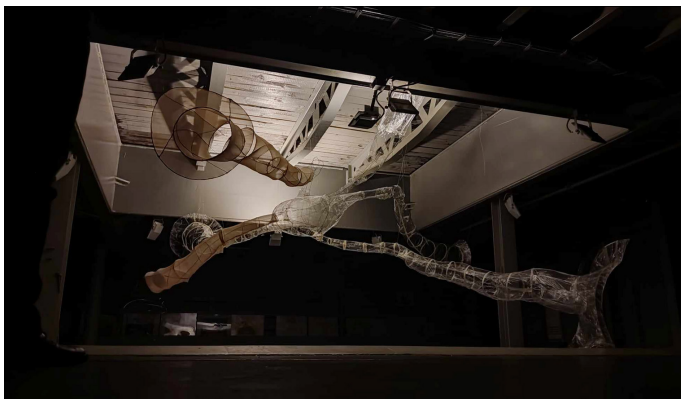
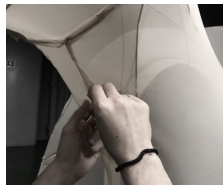


Fig. 17.  
Construction process

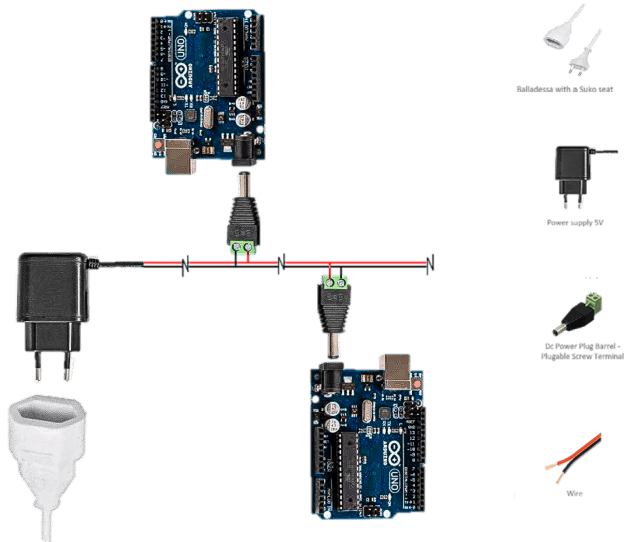
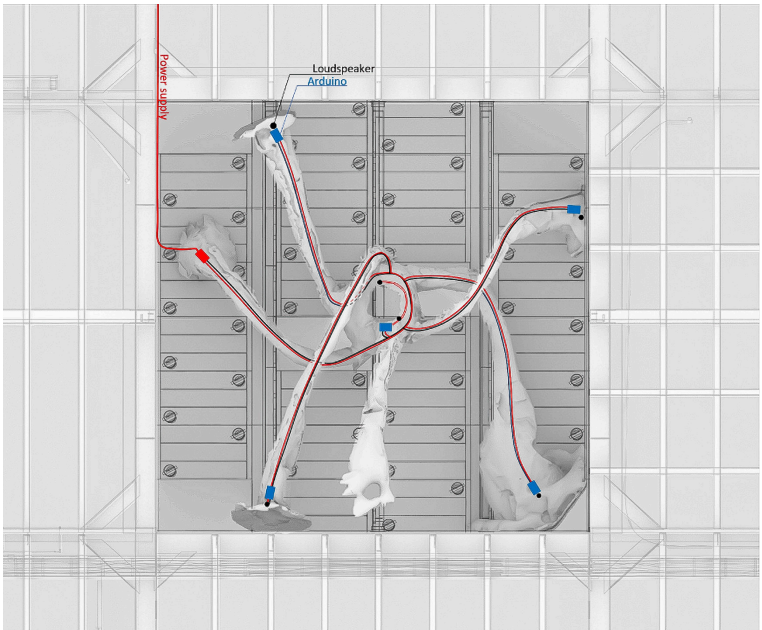


Fig. 18.  
Power supply circuit and wiring

## Final project

This section analyzes the process of creating a sound sculpture installation based on the personal experience of an inaccessible space and the presence of a new prostitute within it. The atmosphere, the conditions, sensations, and emotions are transformed into image, sound, and form. The hold of the Hellas Liberty Floating Museum takes on a dual meaning: as both a ship's hold and a brothel – an 'urban holdstudio.' Despite their differences, these spaces share hidden, hermetically sealed characteristics and an inhuman history. Prostitution and trafficking are modern continuations of the slave trade, which from the 17th to 19th century operated using specialized ships designed to transport enslaved people.

The final form of the installation embodies a male–female duality. As a trumpet and womb, it references femininity, yet its trumpet form also becomes an antiphallic cry. The visitor enters the womb with their head, momentarily embodying a phallic presence, in order to hear the sound of the work. The installation thus creates an oxymoronic heterotopia, combining its analog presence with its digital extension via QR codes.

Fig. 19.  
Installation



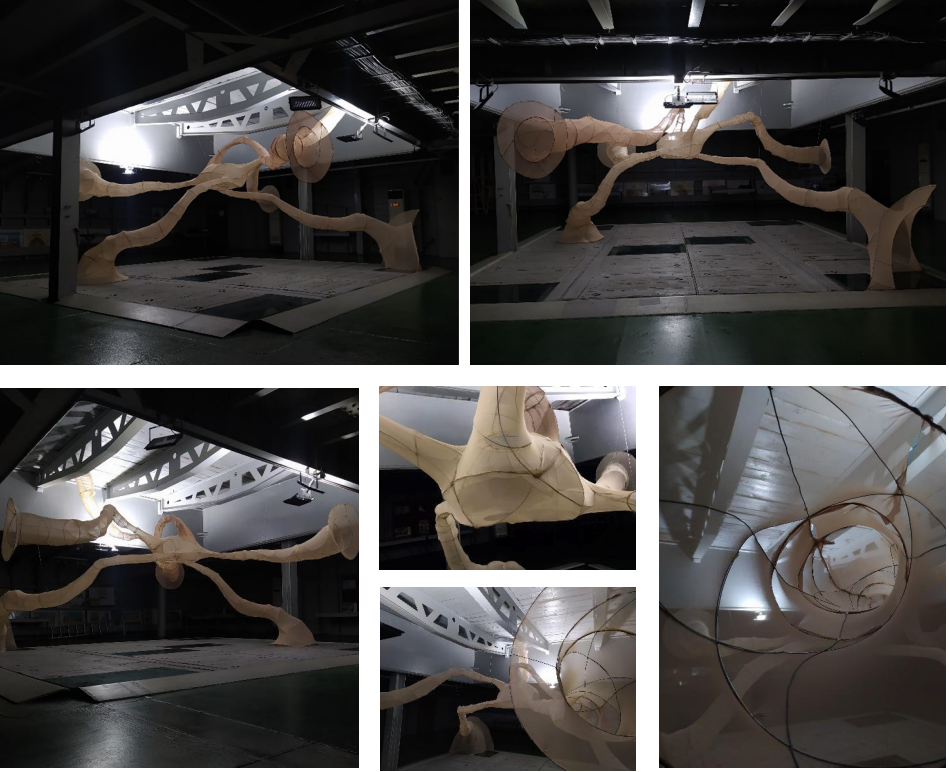


Fig. 20.  
Details



Fig. 21.  
Installation outside the ship with the QR code

## **Text after my visit to the brothels Urban Holds 07/22/23**

While we were talking, he suddenly suggested we visit the studios, otherwise known as takes on a dual meaning: both as a ship's hold and as a brothel, an 'urban holdstudio. At first, I was hesitant because I felt awkward and afraid of what I might encounter (disturbing images, sounds, environments). In the end, I said yes, but I still hadn't realized where we were going. I felt that the journey to our destination would be long, both in terms of distance and in terms of time (the distant future). The first studio we encountered was in Gazi. I was surprised by the location and by the fact that there were restaurants and taverns next to the various studios. Two contrasting worlds coexisting in the same place. The only things that set them apart were the heavily locked doors, the red neon lights, and the faces of the people approaching them. The people approaching the studios were nervous as they went in and out of one another to satisfy their urges. If the studio was not open, they frantically tried to find the entrance or some way to confirm that it was closed so they could move on to the next one. Their faces and movements were nervous. A group of young boys and girls passed by, hyperactive, shouting and moving like "thugs" and "tough guys." During all this, we were looking for the first studio to visit. At the same time, we were afraid that someone we knew might see us, but just my presence as a woman in this "black zone" made it difficult for us to go unnoticed.

We enter the first studio. We enter through a large white corridor with stickers on the walls that lead you to a place of pleasure and enjoyment. We stand in front of the closed door with a peephole and ring the bell. Then I really realized the situation and thought about how I should behave when the door opened. I shouldn't behave as usual, greeting with a smile and waving my hands. I also thought I shouldn't stand next to him so that when the woman who opened the door looked through the peephole, she wouldn't see me and reject us outright. The door opened and an elderly woman appeared, dressed modestly, and looked at us. When she saw me, she seemed troubled and hesitated to let us in. He described her look as "seeing her own life in front of her." In the end, she let us in, still looking confused. We introduced ourselves as a couple and sat down on the sofa in the reception area. The woman asked me if I had been there before because I reminded her of someone.

I was flustered and didn't know what to say. I suspect she was trying to fish for information to see if I had been to such a place before and what my intentions were.

The place was relatively dark with blue, red, pink, and purple lighting. It was simple and modern without any kitsch elements, giving the impression of luxurious entertainment. In the reception area, apart from the sofa and the carpet, there was a TV with "advertising content" and a pull dance pole. While we were sitting there, the receptionist called the girl, who came out of another room, and advertised her to us as a "great object of pleasure," praising her for her services. When the girl came out, she was also startled to see me, stopped for a moment and looked at the other woman, approached the pole and turned around, showing us her assets. When I saw the girl, I froze. She was my age or younger, beautiful in face and body, and her overall appearance reminded me of many of the girls I meet in my daily life, on the street, at the beach. When the girl returned to the room from which the other woman had come, she told us the prices, the time, and the services offered. 50 euros per person for 15 minutes for the basics. At some point, the doorbell rang and the girl came out of the room asking if she could open it. The woman abruptly and emphatically said no and motioned for her to go inside. I believe the woman refused to open the door because I was in the room, whereas if there had been only men, she would have opened it. Throughout our "visit," the woman tried to fish for information about our purposes, and when we refused her offer, she seemed eager to get rid of us. When we opened the door, there were two men outside. As we left and they entered, we did not look at each other. They entered the premises with their heads down, like drug addicts looking for their fix. When we left and on our way to the next studio, I felt rage, anger, disappointment, and disgust. Rage and anger at the whole situation, girls my age making money by selling their bodies under the orders of older men and others. Anger and disappointment towards the male population who support, visit, and promote such situations, destroying the quality of such an act, such a process.

The next two studios we visited were located on Liossion Street. A completely different picture from the studios in Gazi. Inside neoclassical and old houses with narrow doors, everything looked more makeshift and poor. Outside the studios, it was a different world: 15-year-olds behaving like hooligans, making various obscene gestures,

people dressed more simply, while some were poorly dressed, ragged, dirty, and in a miserable state. In the first studio we went to, we met an elderly foreign woman in pink underwear who explained her services to us in very few words. Her prices were 20 euros per person for as long as needed. The exterior appearance of the building and the interior are reflected in her prices. The interior was very dark, small, with lots of colorful flashing lights. The atmosphere was gloomy and reminiscent of another decade. An additional factor, in terms of cost, I believe was its age and the limitations it placed on its services. Also, I can't overlook her surprise when she saw me, which was not as intense as that of the woman at the first studio. Finally, what impressed me was that when we left, she was very polite, saying "thank you very much, have a nice day," with perhaps a slightly sly tone.

At the second studio, in the same area, our visit took a different turn. As we entered the dark hallway leading to the door, we encountered a man who had just entered as we arrived in the area. Looking at my recording time, I realized that he had been inside for at least 7 to 10 minutes, which means that he left without being served or that the process was quick. Of course, he entered and exited quickly, with his head down and without making eye contact.

While we were standing outside the door waiting for it to be opened, I noticed that there was a surveillance camera in addition to the peephole. The door opened and an elderly, short woman appeared, modestly dressed and probably the receptionist. When we asked her if we could come in, she looked at us inquiringly. Then her gaze turned fierce and she angrily said "no" and slammed the door shut. My first reaction was to leave, laughing at her rejection. My first thought was that she mistook us for the vice squad or the police and that's why she rejected us. But on second thought, I became very concerned. I wondered if there were moral barriers even in these places. Are there limits that they set for themselves as an unwritten law? Did she mistake me for a minor because of my appearance? Appearance is certainly a factor, as I do not resemble the women in this environment. Also, my clothing was not appropriate.

## Conclusion

As for the studios in the two areas, I notice that there are similarities and differences. In terms of similarities, all the studios are hermetically

sealed so that no one can see what is hidden inside their secret world. In terms of their spatial layout, they have a narrow corridor leading to the door, a reception area, and bedrooms. There was an elderly person who performed reception duties.

As for the people moving around and between the studios, they all move awkwardly, hurriedly, with awkward and jerky movements. They moved like predators searching for prey, or like addicts chasing a fix. They don't look at each other, they keep their heads down, trying to move unnoticed and invisible. But there are also those who are ostentatious, wanting to show their strength and masculinity through their movements and behavior.

The difference between them again has to do with the area where the studio is located. Only this time it has to do with the client's appearance and physical integrity.

In terms of atmosphere, studios, regardless of their location, exude the same negative, oppressive aura and atmosphere. They are "social holds," strictly and suffocatingly closed, which do not want to reveal what they hide inside. You can guess what goes on inside, but you don't know until you find yourself inside. As in the holds of slave ships, the strongest survive while flesh is sold as an object and not as a human being. A space with strong smells, a stifling atmosphere, organized and equipped with the necessary equipment.

However, I cannot help but comment on the way they treated me as a female customer. I did not expect them to be so surprised by a woman entering such a place. Of course, a woman's appearance, clothing, and physique are important. It also played a big role that I was accompanied by my supposed partner and we were both seeking simultaneous satisfaction. All of the above raise questions such as: Is it possible that in such a place women are treated competitively and therefore cannot be treated as customers? Are women treated in these places only as objects for profit? Are there moral barriers or limits or unwritten rules as to who can enter?

I cannot overlook the feelings I had when I saw the girl in the first studio. A girl of the same age or even younger. A figure you see everywhere in your daily life, on social media. Why does she do it? Does she do it because she hasn't had the opportunity to do anything else in her life? Was she forced into it? How old was she when she started? What did she think when she saw me there?

## References

Alfavita. “The ‘Zong Massacre’: Mass Killing of African Slaves in 1781 on the Ship Zong.” *Alfavita*, August 12, 2018.

[https://www.alfavita.gr/kosmos/264529\\_i-sfagi-toy-zongk-maziki-dolofonia-afrikanon-doylon-1781-sto-ploio-zongk](https://www.alfavita.gr/kosmos/264529_i-sfagi-toy-zongk-maziki-dolofonia-afrikanon-doylon-1781-sto-ploio-zongk).

Argo Publishing & Advertising Ltd. “The First Greek Liberty Ships.” *Greek Shipping Miracle*. Accessed June 9, 2023.

<https://greekshippingmiracle.org/special-sections/ploia-liberty/first-greek-liberty-ships/>.

Balasz, Takac. “How Lettrism Gave a New Definition of Visual Language.” *Widewalls*, December 23, 2018.

<https://www.widewalls.ch/magazine/lettrism-art-movement>.

BMonster Laboratory. “Make Your Own Motion Activated Arduino Music Player With The Sparkfun MP3 Player Shield.” YouTube video, March 26, 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=zam1AniU2nQ>.

Bolia, Maria. “Urban Holds.” University of West Attica Institutional Repository (Polynoe), 2024.

<https://polynoe.lib.uniwa.gr/xmlui/handle/11400/6248>.

Bookhardt, D. Eric. “Lynda Benglis: I Choose My Dreams.” *Artsy*, May 8, 2017.

<https://www.artsy.net/article/international-sculpture-center-lynda-benglis-choose-dreams>.

Bueti, Federica. “Lynda Benglis.” *BOMB Magazine*, December 15, 2016.

<https://bombmagazine.org/articles/lynda-benglis/>.

Dufrêne, François. “Crirythme.” YouTube video, 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=lJYkA-fPyJM>.

Fair Electro. “How to Play Audio with Arduino by Using MP3 TF Module.” YouTube video, October 16, 2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=gX2AppFiyIg>.

Hancock, Catherine. "Lynda Benglis." *AWARE: Archives of Women Artists, Research and Exhibitions*, 2013.

<https://awarewomenartists.com/en/artiste/lynda-benglis/>.

Higgins, Charlotte. "Anish Kapoor: A Life in Art." *The Guardian*, November 8, 2008.

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/nov/08/anish-kapoor-interview>.

Institute of Contemporary Art / Boston. "Untitled (Louise Bourgeois, 1948): Janus Fleuri." *ICA Boston*. Accessed July 16, 2023.

<https://www.icaboston.org/art/louise-bourgeois/janus-fleuri/>.

Ioakeimidis, Christos M. Kounellis: *A Poetic Visionary*. Athens: Agra Publications, 1997.

Isou, Jean-Isidore. *Traité de bave et d'éternité*. YouTube video, 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=hy7XrmOqgyc>.

Kapoor, Anish. "Dirty Corner." *Anish Kapoor Official Website*, June 19, 2015.

<https://anishkapoor.com/1031/dirty-corner-19-06-2015>.

Koulouktsis, K., and G. Letsos. "Liberty Ships and Their Contribution to the Development of Greek Merchant Shipping." *Hellenic Merchant Marine Academy*, May 2, 2018. <https://maredu.hcg.gr>.

Lauesen, Christina. "Lynda Benglis: Locks." *The Brooklyn Rail*, July 2022.

<https://brooklynrail.org/2022/07/artseen/Lynda-Benglis-Locks>.

Lemaitre, Maurice. "What Is Lettrism?" *Maurice Lemaitre Official Website*. Accessed February 2, 2024.

<http://www.mauricelemaitre.org/~pfs/what-is-lettrism/>.

Lisson Gallery. "Anish Kapoor." Artist Profile. Accessed June 17, 2023.

<https://www.lisongallery.com/artists/anish-kapoor>.

Love, Idalis. "Harmonia Rosales: Black Feminine Empowerment in Paintings." *The Collector*, March 28, 2021.

<https://www.thecollector.com/harmonia-rosales-black-feminine-empowerment-in-paintings/>.

Sarantakos, Nikos. "The Ship's Hold – A Borrowed Word That Is Not a Borrowed Word." *Sarantakos.com*, 1998.

<https://www.sarantakos.com/antidaneaia/gram.html>.

Stanska, Zuzanna. "Anish Kapoor on the Scale of the Sculpture." *Daily Art Magazine*, August 14, 2017.

<https://www.dailyartmagazine.com/anish-kapoor-scale-sculpture/>.

Tate. "The Art of Louise Bourgeois." *Tate Modern*. Accessed July 15, 2023.

<https://www.tate.org.uk/art/artists/louise-bourgeois-2351/art-louise-bourgeois>.

The Last Outpost Workshop. "Master the MP3-TF-16P (DF Player Mini) on Arduino." YouTube video, 2023. [https://youtu.be/PBdqgHj\\_AkU](https://youtu.be/PBdqgHj_AkU).

Walk2geographies. "Slavery in the Modern Era and the Triangular Trade." *Walk2geographies Blog*, January 10, 2013.

<https://walk2geographies.wordpress.com>.

# *Nuova scienza, nuova tecnologia, nuove fantasie: alle origini della fotografia spiritica*

*Francesco Paolo de Ceglia  
Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”  
francescopaolo.deceglia@uniba.it*

## **Abstract**

The article aims to reconstruct the early stages of spirit photography, showing how developments in scientific paradigms and technologies between the mid-19th and early 20th centuries, contrary to what one might think, contributed to creating a sort of “re-enchantment” of reality, which allowed spirit photography and, more generally, spiritualism, to gain strength and scientific support.

*Keywords: Spirit photography; Spiritualism; Re-enchantment of reality*

## **L'imprevisto e il colpo di genio**

Erano i primi anni di quella sorta di follia collettiva che prese il nome di spiritismo moderno, movimento nato a Hydesville, negli Stati Uniti d'America, grazie alle giovanissime sorelle Fox e a quei colpi – da loro ritenuti inviati da una presenza che si sarebbe fatta chiamare Splitfoot – avvertiti nelle piccole stanze della loro casa senza pretese<sup>1</sup>. Ma erano anche gli anni tra i più strazianti della storia americana, quelli della Guerra di Secessione (1861–1865), che tanti giovanissimi avevano sottratto alle loro inconsolabili famiglie. Fu proprio allora, il calendario segnava il 1861, che, a Boston, William Howard Mumler, orefice di professione e fotografo per diletto, produsse un'immagine che avrebbe segnato la storia<sup>2</sup>.

Trastullandosi col suo apparecchio di nuova generazione, Mumler aveva scattato alcuni autoritratti, salvo poi notare che in uno di questi, alle sue spalle, si poteva chiaramente scorgere una figura femminile vestita di bianco. Parrebbe che Mumler si fosse immediatamente reso conto che di null'altro si trattasse se non della sovrapposizione

1 Scotti, *Storia degli spettri. Fantasmi, medium, e case infestate fra scienza e letteratura*, 11-12.

2 Mumler, *The personal experiences of William H. Mumler in Spirit-Photography*.

di un'immagine precedente rimasta sulla lastra non adeguatamente lavata. Ma altrettanto immediatamente comprese il potenziale economico di quel fortunato errore. Riuscì, dunque, a mettere in giro la voce che quell'immagine, frutto di disattenzione, fosse in realtà la prima fotografia spiritica (o "con extra", come sarebbe poi stato più attentamente precisato) mai scattata. Una sorta di miracolo laico, scientifico, anzi tecnologico, peraltro assolutamente replicabile.

In un clima culturale come quello del tempo non stupisce che la "scoperta" di Mumler attirasse l'attenzione di molti. Gli spiritisti, in particolare, i quali vi riconobbero la prova definitiva della autenticità delle loro convinzioni. Infatti, come riassume Wallace Nutting, in quegli anni, la fotografia era considerata alla pari di uno strumento scientifico e, in quanto tale, affidabile e neutrale: qualcosa che "diceva la verità" senza la fallace intermediazione dei sensi umani<sup>3</sup>. In fondo, poi, è ogni volta la stessa storia: una nuova tecnologia introduce sempre, all'inizio, una difficoltà nella comprensione dei suoi risultati e una certa credulità in chi ne fruisce (si pensi al rapporto tra internet e fake news), che a distanza di pochi anni appare poi estranea e troppo ingenua.

Ovviamente, l'enorme clamore suscitato da quella foto stravolse la vita dell'orefice di Boston. Ormai non si contavano più le persone che a lui si rivolgevano nella speranza di ottenere analoghi ritratti in cui facesse capolino questo o quell'amato defunto. Gli affari presero ad andargli a gonfie vele. Di lì a poco, la parcella di Mumler sarebbe diventata di dieci dollari a seduta, senza peraltro garantire ai clienti di riuscire a ottenere l'immagine dello spirito<sup>4</sup>. Un nuovo, assai promettente, filone della fotografia era stato inaugurato e da quel momento nulla sarebbe più stato come prima.

## Lo dice la scienza

Mumler aveva ottenuto le sue presunte fotografie spiritiche attraverso l'espedito della doppia esposizione. Nonostante questo effetto fosse ben noto a chi praticasse la fotografia e, pertanto, il trucco, evidente a molti, i ritratti "con extra" conobbero grande diffusione, tanto negli Stati Uniti quanto in Europa, fino ai primi decenni del ventesimo secolo. Le ragioni sono chiare: Mumler non stava vendendo dei meri prodotti commerciali. Stava offrendo una speranza; di più: una prova, una testimonianza. Le sue fotografie

3 Nutting, *Photographic Art Secrets. With a General Discussion of Processes*, 60-61.

4 Natale, "Quella sensibilità esagerata della lastra: Raggi X e revival del mesmerismo nella fotografia di fine Ottocento."

erano pregne di nuove coordinate culturali, filosofiche, religiose. Di fatto, per dirla col semiologo Tatsuma Padoan, la fotografia spiritica era un “oggetto teorico” ossia un oggetto capace di contenere in sé le teorie che lo fondano<sup>5</sup>. Ed ecco che Andrew Jackson Davis, il “Giovanni Battista” dello spiritismo moderno, poteva a gran voce sostenere che fotografie come quelle scattate da Mumler rappresentavano il tanto agognato ponte tra religione e scienza moderna, erano il mezzo empirico per catturare quelle profonde verità spirituali provenienti dall’aldilà<sup>6</sup>.

Lo spiritismo stesso, in fin dei conti, si presentava come una religione in senso lato, capace nondimeno di offrire presunte prove scientifiche e ciò era quanto la mentalità positivista aveva sempre auspicato. Esso, in barba a tutte le altre religioni, cercava infatti legittimazione nella scienza stessa e nella sua capacità di attingere alla “verità” o, almeno, all’oggettività<sup>7</sup>. Ciò, grazie alla macchina fotografica in primis, la quale, certificando l’esistenza di uno spazio a metà strada tra la non-vita e la non-morte, tra l’invisibile e il visibile, tra l’aldilà e l’aldiquà, finì presto per rappresentare lo strumento più consono a soddisfare le aspettative dello spiritismo.

Il mezzo fotografico, però, non si limitava a investigare o produrre conferme dell’autenticità dei fenomeni raffigurati<sup>8</sup>. Al pari di altri strumenti dell’epoca, invero impiegati in fasi successive, offriva i mezzi per rileggere gli eventi paranormali in termini di fenomeni fisici verificabili e misurabili. Lo scrittore John Harvey, a tal riguardo, parla di “scientificazione” dello spiritismo<sup>9</sup>. La quale si servì, oltre che della fotografia, della telegrafia (poi, anche senza fili)<sup>10</sup>.

Celebre il paragone tra comunicazione tiptologica (quella che aveva visto le sorelle Fox dialogare con gli spiriti a suon di raps, ossia di colpi, e che si diffuse rapidissimamente) e quella telegrafica. Al pari di quest’ultima, anche la comunicazione dei medium era infatti capace di coprire enormi distanze in un modo sbalorditivo che sfuggiva alla capacità comprensiva dei più. Tra i primi a sottolineare l’analogia tra le due modalità di comunicazione, il reverendo Ashahel H. Jervis, un ministro metodista che aveva avuto modo di conoscere le sorelle Fox,

5 Padoan, “Glossolalie visive. La fotografia spiritica tra scienza e religione,” 329-330.

6 Kaplan, *The strange case of William Mumler, Spirit Photographer*.

7 Daston, Galison, *Objectivity*, 115-190.

8 Galluzzi, *Fantasmì elettrici. Arte e spiritismo tra Simbolismo e Futurismo*, 25.

9 Harvey, *Fotografare gli spiriti. Il paranormale nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, 180.

10 Harvey, 181.

11 Weisberg, *Talking to the Death: Kate and Maggie Fox and the Rise of Spiritualism*, 102-103.

e che si riferì alla straordinaria capacità delle giovanissime medium come all'attitudine di fare da "Telegrafo di Dio"<sup>11</sup>.

Una similitudine, questa, ripresa anni dopo anche dal famoso settimanale "Spiritual Telegraph", prima autentica rivista spiritista pubblicata negli Stati Uniti, per otto anni, a partire dal 1852<sup>12</sup>.

Quanto alla fotografia, la procedura di sviluppo della lastra fotografica, che necessitava del buio totale al fine di non alterare il processo chimico che ne è alla base, forniva agli spiritisti un'utile e quanto mai opportuna analogia per giustificare la necessità, durante le sedute spiritiche, di garantire condizioni di buio assoluto al fine di non alterare la riuscita del processo, per certi versi ugualmente meraviglioso e incredibile (ma non per questo, secondo loro, fraudolento), che ne era alla base.

## Vedere l'invisibile

Accanto alla fotografia e al telegrafo, forniva un argomento quasi incontrovertibile ai sostenitori dello spiritismo un'altra sensazionale scoperta di qualche decennio successiva.

Era il 28 dicembre 1895, quando, il direttore dell'Istituto di Fisica di Würzburg, il professor Wilhelm Conrad Röntgen, annunciava al mondo la scoperta, avvenuta un mese prima, di un nuovo tipo di radiazione: i raggi x. Una scoperta che, col tempo, avrebbe rivoluzionato la diagnostica medica, ma che, in prima battuta, fu avvertita come una nuova forma di fotografia dagli effetti speciali<sup>13</sup>. A partire dal 1896, infatti, in campo fotografico, furono pubblicati numerosi articoli riguardanti la natura di tali raggi misteriosi. Talmente tanti che, appena un mese dopo la sua scoperta, Röntgen già si lamentava del risalto eccessivo, a suo avviso, dato alle applicazioni fotografiche dei raggi x piuttosto che alla novità in sé nel campo della fisica, precisando che per lui la fotografia era stata soltanto il mezzo per raggiungere lo scopo<sup>14</sup>. Quali che fossero le sue intenzioni, quella fornita dal professore di Würzburg venne intesa come la riprova che fotografare l'invisibile fosse possibile. Di più, le immagini da lui ottenute erano strettamente imparentate

<sup>12</sup> Capron, Barrow, *Singular Revelations: Explanation and History of the Mysterious Communion with Spirits, Comprehending the Rise and Progress of the Mysterious Noises in Western New York*, 39.

<sup>13</sup> Pamboukian, "Looking Radiant: Science, Photography and the X-ray Craze of 1896," 56.

<sup>14</sup> Röntgen, "Lettera a Ludwig Zehnder, Wurzburg, 25 gennaio 1896," 39.

col mondo spettrale. Almeno a detta di quanti all'epoca presero a manifestare interesse per l'aspetto paranormale o magico delle effigi scheletriche, le radiografie appunto, piuttosto che per il loro valore scientifico, anatomico o diagnostico<sup>15</sup>. Come infatti riassume lo storico Allen Grove, a loro avviso la radiografia, offrendo un'"immagine spettrale" che ricordava la mortalità di ogni individuo, una mortalità già presente in vita (e ora visibile, in forma di scheletro "dentro" ciascuna e ciascuno), poneva in diretto contatto con quanto, in ogni essere umano, trascendeva la transeunte condizione di essere vivente<sup>16</sup>. Mostrava, in altri termini che l'essere umano è già morto in vita, ma cela il proprio segreto sotto la pelle. A ciò si aggiunga che, da un punto di osservazione sociale, le fotografie spiritiche facevano molto più che certificare l'autenticità di un fenomeno. Esse rinsaldavano (e, in certi casi, creavano) comunità: quella degli spiritisti. Quei ritratti "con extra" erano infatti anche oggetti sociali. Come sottolinea la storica dell'arte Nicoletta Leonardi, lo scambio di fotografie metteva in essere relazioni tra gruppi di individui capaci di produrre conoscenza attraverso il mezzo fotografico. La fotografia poteva insomma essere "considerata non più un fenomeno esclusivamente visivo, un'immagine da analizzare in quanto produzione testuale di un autore o come un veicolo di forme di potere e ideologie proiettate su di essa, ma come un oggetto materiale dotato di una sua 'vita sociale', di una sua biografia"<sup>17</sup>.

### Un "incredibile" *ménage à trois*

L'ascesa dello spiritismo moderno sparigliò le carte in un clima culturale segnato da un materialismo che incominciava ad avvertire segni di stanchezza<sup>18</sup>. Anziché impegnarsi in un inutile e controproducente scontro diretto coi principi del materialismo, lo spiritismo agì d'astuzia, ripensando le definizioni stesse dei termini in ballo: i confini dello "spirituale" e del "materiale" vennero sfumati al punto di diventare irricognoscibili. Si prese così a parlare con disinvoltura di "materializzazione degli spiriti", espressione adesso non avvertita più come ossimorica. Il confine in cui finiva lo spirito e iniziava la carne si rivelò molto difficile da determinare, tanto per

15 Pamboukian, "Looking Radiant," 58.

16 Grove, "Röntgen's Ghosts: Photography, X-Rays, and the Victorian Imagination."

17 Leonardi, "Il metodo lombrosiano e le fotografie come oggetti sociali," 36-37.

18 Tromp, "Spirited Sexuality: Sex, Marriage, and Victorian Spiritualism," 68.

gli spiritisti quanto per i loro detrattori. Prendendo in prestito non solo l'energia ma anche, in un certo qual modo, parte del corpo del medium, gli spiriti potevano infatti tornare a manifestarsi e ad agire. In tal modo erano anche in grado di essere fotografati.

La spiegazione, invero tirata un po' per i capelli, sul finire dell'Ottocento parve plausibile persino ad alcuni fisici. Ma non a tutti. Emblematico, in tal senso, il caso del chimico e fisico inglese di vaglia William Crookes, che per primo avrebbe dato dignità allo studio dei cosiddetti *psychical phenomena*, inaugurando un ambito di studi presto noto come *psychical research*. Incuriosito dalla nuova moda spiritica che, dagli Stati Uniti, era giunta in Europa, nel 1871 Crookes invitò Kate Fox a farsi studiare da lui. Grazie al finanziamento di un suo ricco ammiratore, la Fox si recò in Inghilterra, si sposò e iniziò a collaborare con Crookes e con due medium del posto: la signora Guppy e Daniel Dunglas Home. Ma all'apice della sua carriera, un brutto giorno, Kate fu scoperta mentre, al buio, in sottoveste, si fingeva un fantasma. Persa la sua star, Crookes non si arrese e, tra il 1871 e il 1874, continuò la sperimentazione con un'altra medium, capace di materializzare lo spirito (dai tratti così inequivocabilmente simili ai suoi) di una fanciulla di nome Katie King. Il nome di questa medium, che presto tutto il mondo avrebbe imparato a conoscere, era Florence Cook.

Florence aveva quindici anni quando iniziò a materializzare pubblicamente parti di corpi spirituali, come mani, braccia e volti. Ectoplasmi, per utilizzare il termine che il fisiologo francese Charles Richet, futuro premio Nobel per la medicina, avrebbe mutuato dall'ambito citologico per indicare qualsiasi formazione (*plasma*) che fuoriusciva (*ectós*) del corpo del medium<sup>19</sup>. Detto in maniera più semplice, "qualcosa che può essere formato o modellato" dal medium<sup>20</sup> e che sembrava ascrivibile non tanto all'esito di un "contatto con gli spiriti", quanto a "un'abilità psichica del medium di trasformare la materia"<sup>21</sup>.

A diciassette anni, facendo affidamento sulla propria energia spirituale, Florence riuscì a dar forma a una intera incarnazione spiritica: lo spettro di una fanciulla di nome Katie King, figlia

19 Richet, "Préface," 11.

20 Warner, *L'immateriale materializzato*, in *Apparizioni. Scritti sulla fantasmagoria*, 77-98.

21 Morton, *Evocare gli spiriti. Storia delle sedute spiritiche*, 192.

spirituale, si diceva, di un bucaniere del XVII secolo, John, divenuto governatore della Giamaica. La giovanissima medium, dopo essere entrata nel gabinetto medianico, un ambiente delimitato dal resto della stanza da tendaggi e utile ad agevolare le apparizioni, veniva legata con cura alla sua sedia per impedirle qualsivoglia azione fraudolenta. Richiuse le cortine del gabinetto medianico, si attendeva per alcuni minuti intonando canti devozionali e preghiere propiziatorie. A quel punto il fantasma di Katie, perfettamente incarnato, e invero sorprendentemente somigliante alla Cook, emergeva dal luogo in cui, pochi minuti prima, era stata immobilizzata la medium. I più scettici eran pronti a giurare che si trattasse di un banalissimo trucco col quale la giovane ma abile ragazza, dopo essersi divincolata dalle corde ed esser rimasta in sottoveste, fuoriusciva dal gabinetto medianico e, complice il buio che, come ricorda Tom Gunning, sottrae le coordinate spaziali e temporali attraverso cui siamo soliti osservare il reale<sup>22</sup>, buggerava gli astanti creduloni.

Più d'uno si disse però pronto a giurare di aver sbirciato tra le pesanti tende del gabinetto medianico nel mentre lo spirito di Katie scorrazzava per la stanza e di aver visto distintamente la medium Cook ancora legata e priva di sensi. Nulla di mai confermato. Come che sia, a sentir chi a quelle materializzazioni ci credeva, ciò che accadeva alle sedute presenziate da Crookes, aveva davvero dell'incredibile. Quel giovane e avvenente spirito femminile sarebbe emerso, a sentir il noto scienziato, dalla materialità della medium, dalla sostanza stessa della Cook. Carne della carne della Cook, Katie entrava nella seduta come uno "spirito materiale". Ed eccolo che, in maniera civettuola, dispensava ai partecipanti baci e carezze dando loro, in certi casi, la possibilità di cingerle i fianchi come prova della sua materialità, non senza sconvolgere l'etichetta della società vittoriana dell'epoca<sup>23</sup>. Flirtando con gli spettatori, o comunque toccandoli, Katie King forniva quelle prove della violazione del confine netto tra lo spirituale e il materiale attraverso la constatazione tangibile della sua fisicità spiritica. Una idea che, decenni dopo, l'italiano Cesare Lombroso avrebbe cercato di elaborare meglio appellandosi al "quarto stato della materia" e abbozzando le "prime linee di una biologia degli spiriti".

22 Gunning, "To Scan a Ghost. The Ontology of Mediated Vision," 94-127.

23 Tromp, "Spirited Sexuality," 68.

A Crookes, lo spirito materializzato di Katie King, concesse non soltanto di essere palpeggiato, baciato e accarezzato: all'illustre scienziato venne infatti permesso di essere ritratto, nel mentre camminava, sottobraccio, al non troppo etereo spirito, in fotografie che, com'è facile intuire, fecero il giro del mondo, dando l'abbrivio a numerosi altri studi, che vollero ambire a essere scientifici, di questi bizzarri e controversi fenomeni<sup>24</sup>.



Fig. 1.

William Crookes, in una fotografia con lo spirito di Katie King (sinistra) e con la medium Florence Cook.

24 Lombroso, *Ricerche sui fenomeni ipnotici e spiritici*, 291-304.

## Conclusioni

La fotografia spiritica era solo all'inizio. In questa sede si è concessa attenzione solo alle sue primissime fasi, che, da un lato, videro produrre ritratti sempre più elaborati a fini commerciali, dall'altro, a fini scientifici, ottenere immagini in cui veri o presunti ectoplasmici – all'inizio ben definiti, poi, con gli anni, sempre più informi – fuoriuscivano dagli orifizi più riposti di medium, quasi sempre donne. E anche sulle questioni di genere vi sarebbe molto da dire, ma non è questa la sede<sup>25</sup>.

Quel che qua si può considerare è che la fotografia spiritica venne a rappresentare una delle espressioni più curiose e affascinanti dell'incontro tra scienza, tecnologia e spiritismo nel XIX secolo. Nata in un periodo di grande fermento scientifico, ma anche di forte interesse per l'occulto e l'aldilà, essa fu percepita quale strumento apparentemente oggettivo per documentare la presenza di spiriti e altre manifestazioni paranormali: per osservare da vicino e, al contempo, per dar forma a quella “follia collettiva” che, partita dagli Stati Uniti, aveva presto contagiato velocemente anche la gran parte del vecchio continente.

Nella cultura scientifica, dominata dal positivismo e dal materialismo, l'anelito a certa spiritualità, scacciato dalla porta principale, rientrò dal gabinetto medianico, sottoforma di ectoplasmici, che del medium rappresentavano una parziale esteriorizzazione<sup>26</sup>, o in figura di spiriti pienamente formati, capaci di respirare, camminare e parlare. L'apparente contraddizione di spiriti “materiatati”, tangibili e fotografabili venne, in quegli anni, aggirata attraverso una ridefinizione della materia: una ridefinizione resa possibile anche dalle nuove sensazionali scoperte nel campo della scienza<sup>27</sup>. L'ansia “scopica”, “del vedere” cioè, tipica della cultura ottocentesca, trovava finalmente un'appagante prova di queste materializzazioni nelle fotografie con “extra”, confidando nell'incontrovertibile oggettività della neonata macchina fotografica. Ciò non impedì a molti di sostenere l'ipotesi della frode e dell'inganno e di dimostrarsi diffidenti.

25 Lowry, “Gendered Haunts: The Rhetorical and Material Culture of the Late Nineteenth-Century Spirit Cabinet,” 221-235.

26 Geley, *De l'incoscient au conscient*, 65.

27 Fra i numerosi libri che si potrebbero citare in tal senso si rimanda a Cerruti, *Bella e potente. La chimica dagli inizi del Novecento ai giorni nostri*.

In conclusione, le vicende che si sono provate a raccontare cercano di raccontare un capitolo singolare e affascinante della storia della scienza e della cultura visiva. E per quanto, oggi, la fotografia spiritica sia stata smascherata nei suoi metodi, la sua storia ci ricorda quanto sottile sia il confine tra scienza e pseudoscienza, tra verità e inganno, tra ottenimento di una prova e desiderio di confermare una speranza. In un'epoca come la nostra, in cui le immagini mantengono un enorme potere persuasivo, le lezioni della fotografia spiritica restano più attuali che mai.

## Bibliografia

Capron, Eliab Wilkinson, D. Barrow Henry D. *Singular Revelations: Explanation and History of the Mysterious Communion with Spirits, Comprehending the Rise and Progress of the Mysterious Noises in Western New York*. Auburn, 1850.

Cerruti, Luigi. *Bella e potente. La chimica dagli inizi del Novecento ai giorni nostri*. Editori Riuniti University Press, 2003.

Daston, Lorraine J., Galison Peter. *Objectivity*, Zone Books, 2007.

Galluzzi, Francesco. *Fantasma elettrici. Arte e spiritismo tra Simbolismo e Futurismo*. Pacini, 2017.

Geley, Gustave. *De l'incoscient au conscient*. Felix Alcan, 1921.

Grove, Allen Walter. "Röntgen's Ghosts: Photography, X-Rays, and the Victorian Imagination." *Literature and Medicine* 16 (1997): 141-173.

Gunning, Tom. "To Scan a Ghost. The Ontology of Mediated Vision." *Grey Room* 26 (2007): 94-127.

Harvey, John. *Fotografare gli spiriti. Il paranormale nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Bollati Boringhieri, 2010.

Kaplan, Louis. *The strange case of William Mumler, Spirit Photographer*. University of Minnesota, 2008.

Leonardi, Nicoletta. "Il metodo lombrosiano e le fotografie come oggetti sociali." In *Il museo di Antropologia Criminale Cesare Lombroso dell'Università di Torino*. Silvana Editoriale, 2015.

Lombroso, Cesare. *Ricerche sui fenomeni ipnotici e spiritici*. UTET, 1909.

Lowry, Elizabeth. "Gendered Haunts: The Rhetorical and Material Culture of the Late Nineteenth-Century Spirit Cabinet." *Aries. Journal for the Study of Western Esotericism* 12 (2012): 221-235.

Morton, Lisa. *Evocare gli spiriti. Storia delle sedute spiritiche*. Odoya, 2022 [2020].

Mumler, William H. *The personal experiences of William H. Mumler in Spirit-Photography*. Colby and Rich, 1875.

Natale, Simone. “Quella sensibilità esagerata della lastra: Raggi X e revival del mesmerismo nella fotografia di fine Ottocento.” *AFT – Rivista di Storia e Fotografia* 48 (2008): 53–61.

Nutting, Wallace. *Photographic Art Secrets. With a General Discussion of Processes*. Dodd, Mead & Co., 1928.

Padoan, Tommaso. “Glossolalie visive. La fotografia spiritica tra scienza e religione.” *E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici* 14, no. 30 (2020): 329–344.

Pamboukian, Sylvia “Looking Radiant”: Science, Photography and the X-ray Craze of 1896.” *Victorian Review* 27, no. 2 (2001): 56–74.

Richet, Charles R. “Préface.” In *Fotografie di fantasmi*, Bocca, 1912.

Röntgen, Wilhelm C. “Lettera a Ludwig Zehnder, Wurzburg, 25 gennaio 1896.” In *W.C. Röntgen. Briefe an L. Zehnder*, Rascher & CIE. A.–G., 1935.

Scotti, Massimo. *Storia degli spettri. Fantasmi, medium, e case infestate fra scienza e letteratura*. Feltrinelli, 2013.

Tromp, Marlene “Spirited Sexuality: Sex, Marriage, and Victorian Spiritualism.” *Victorian Literature and Culture* 31, no. 1 (2003): 67–81.

Warner, Marina. “L'immateriale materializzato.” In *Apparizioni. Scritti sulla fantasmagoria*, Aracne, 2019.

Weisberg, Barbara. *Talking to the Death: Kate and Maggie Fox and the Rise of Spiritualism*. Harper Collins, 2004.

# La passione tempestosa e la prudenza storico–artistica si intrecciano.

Note sullo studio della *Ninfa*, figura in movimento, nel progetto *Ninfa fiorentina* di Aby Warburg e André Jolles

Ada Naval

Universitat Pompeu Fabra | Università Ca' Foscari  
adanavalg@gmail.com

## Abstract

This article examines *Ninfa fiorentina*, the project jointly conceived by Aby Warburg and André Jolles in 1900 in the form of a fictional correspondence. It explores how the fascination with the «figure in movement» was distributed between the two interlocutors: Jolles, adopting the role of the enamored aesthete, and Warburg, by contrast, assuming critical distance in order to elaborate his philological–historical method. Drawing on notes and unpublished preparatory materials preserved in the Warburg Institute Archive [WIA], the article demonstrates that the epistolary genre was not merely a rhetorical device but a genuine theoretical principle, grounded in a carefully articulated division of roles. It argues that this framework made possible an exceptional and necessary doubling between passion and prudence. In this dynamic interplay, Jolles's *tempestuous passion* and Warburg's *historical–artistic prudence* reveal the duality at the core of Warburg's reflection on *Ninfa*, the image in movement.

*Keywords:* Aby Warburg, method, *Ninfa fiorentina*.

Il 3 agosto 1902 Aby Warburg riceve una lettera dal suo amico Jacques Dwelshauvers, nella quale gli chiede: *vous découvrez qui es la très jolie femme qui paraît dans le Nativité du S. Jean?*<sup>1</sup> La domanda riguarda la figura che incide frettolosamente nella *Nascita di San Giovanni* degli affreschi eseguiti da Domenico Ghirlandaio nella Cappella Maggiore o Cappella Tornabuoni di Santa Maria Novella e destinata a diventare l'esempio paradigmatico della *Ninfa warburghiana*.

La domanda formulata nel 1902 da Dwelshauvers, giunge due anni dopo che Aby Warburg, insieme all'amico André Jolles, aveva intrapreso un progetto in forma di corrispondenza fittizia intitolato *Ninfa fiorentina*, dedicato alla giovane fanciulla che entra nella stanza portando frutti fiorentini.

La scena, in particolare il personaggio – l'ancella, la Ninfa –, costituisce l'oggetto di studio di due lettere nelle quali Jolles, da un lato, maschera i postulati teorici sotto le spoglie di una dichiarazione d'amore per la giovane, mentre Warburg, dall'altro, sollecita a comprendere il perché della sua irruzione sulla scena attraverso lo studio di «ciò che sta dietro queste immagini...» [*was hinter diesen Bildern vorgeht...*]<sup>2</sup>.

Le due lettere che danno forma alla corrispondenza, l'Epistola prima di Jolles e la risposta di Warburg, sono l'unico documento definitivo<sup>3</sup> che ha permesso di avvicinarsi alle riflessioni che entrambi gli studiosi sviluppano alla luce della rappresentazione della figura in movimento. Entrambe le lettere si conservano presso l'Archivio Warburg di Londra [WIA] insieme ai numerosi materiali relativi al processo di lavoro (annotazioni, schemi, appunti, disegni, abbozzi e testi appartenenti solo a Warburg, nonché una considerevole quantità di materiale d'archivio raccolto da lui durante le sue ricerche sulla Firenze del Quattrocento)<sup>4</sup>.

Sulla base di questi materiali, insieme al testo delle due lettere, il presente contributo intende mostrare in che modo il genere epistolare del progetto si fondi su una necessaria ripartizione di ruoli. L'importanza del genere epistolare e della ripartizione di ruoli è già presente nell'interpretazione di Gombrich nella sua *Biografia intellettuale di Aby Warburg*, quando egli considera che la lettera di Jolles «ha lo scopo di indurre Warburg allo scoperto»<sup>5</sup>. Tuttavia, gli importanti

2 Jolles, Warburg, «Ninfa fiorentina» in *Werke*, 198–210; trad. it. en: *Opere*, 250; *Fra antropologia e storia dell'arte*, 405.

3 La *Epistola prima* di André Jolles è effettivamente un lavoro definitivo che Jolles consegna a Warburg il 23 novembre 1900. Al contrario, la risposta di Aby Warburg, soprattutto a partire dal foglio 5, presenta un evidente carattere di lavoro in corso. Tuttavia, grazie all'esistenza di bozze dirette della redazione della risposta (WIA. III.55.3.1-2), che testimoniano un'elaborazione preliminare, possiamo considerare che i fogli conservati nella sottocartella WIA.III.55.2 documentino una fase relativamente avanzata, conclusiva, del processo di stesura.

4 Alcuni tra i frammenti più significativi furono pubblicati da Gombrich nel capitolo «Il frammento della Ninfa» della sua *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*. Gombrich, *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*, 99-116.

5 Gombrich, 101.

studi successivi – già dal primo saggio di Salvatore Settis nel 1990 fino al recente studio di Claudia Wedepohl nel 2023 –<sup>6</sup> hanno ricostruito con maggiore precisione l'importanza di Jolles come parte attiva del progetto e, soprattutto, hanno mostrato come la corrispondenza consente di stabilire un vero dialogo teorico tra i due amici.

In questa prospettiva, questo contributo intende proseguire su tale linea di ricerca. Si argomenterà, grazie allo studio di alcuni materiali inediti, che tale divisione non fu soltanto un dispositivo retorico, un divertimento, ma un vero principio teorico. Così, attraverso un esempio specifico, il primo punto di uno schema redatto da Warburg nei materiali, si evidenzierà che i ruoli, in concreto l'esaltazione amorosa di Jolles, furono definiti con una certa precisione nella fase preparatoria del progetto<sup>7</sup>.

Ciò apre, a sua volta, lo snodo interpretativo fondamentale di questo contributo: che il genere epistolare raccoglie, e al contempo rende possibile, la necessità di uno sdoppiamento per il quale tutta la fascinazione sulla Ninfa ricade su Jolles, e Warburg può distanziarsi dalla figura in movimento per introdursi nello studio della «sua famiglia»<sup>8</sup>.

I due amici, Aby Warburg e André Jolles, si erano conosciuti nei primi mesi del 1894, poco dopo che Warburg aveva terminato la sua tesi su Botticelli<sup>9</sup>. È proprio grazie a due articoli pubblicati da

6 Settis, «Presentazione», VII-XXXIX; Wedepohl, «Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Fiorentina: The story of an ambitious undertaking», 83-130. Ulteriori studi rilevanti sulla corrispondenza sono riportati direttamente in bibliografia. Tra questi si distinguono: Contarini, Ghelardi; Weigel.

7 Questo elemento si ritrova anche nei fogli che compongono i cosiddetti abbozzi del 1900. I primi fogli, redatti da André Jolles, vengono poi rielaborati da Aby Warburg, ma non entreranno a far parte di nessuna delle due lettere. In essi, tuttavia, si manifesta l'esistenza di un «tu» al quale si rivolgono i due amici. Allo stesso modo, uno degli abbozzi inizia rendendo esplicita anche la separazione dei ruoli, dove si legge: «non mi sorprende che la fanciulla italiana dell'affresco ti abbia impressionato, e non deve sorprenderti tanto quanto un fatto elementare individuale [...]». Per ragioni di spazio, il presente contributo non si è soffermato su di essi. In italiano è stato pubblicato il contenuto dei primi tre fogli nell'edizione di Maurizio Ghelardi delle Opere di Warburg: Aby Warburg, *Opere* [1889-1914], 243. Anche in: *Aby Warburg, Fra antropologia e storia dell'arte*, 399. Per uno studio più dettagliato del rapporto con le due lettere finali, si veda: Naval, *Ninfa fiorentina*, 2025.

8 «La donna che incede e la sua famiglia» [*die l. F. u[nd] ihre Familie*]. WIA.III.55.4.1, f.5.

9 Warburg, Sandro Botticelli's Geburt der Venus und Frühling [1893] in Aby Warburg, *Gesammelte Schriften*, 1-59; trad. it. in *La rinascita del paganesimo*, 1-58. Sui primi incontri di Aby Warburg e André Jolles: Wedepohl, *Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Fiorentina: The story of an ambitious undertaking*, 83-93; Contarini, Botticelli ritrovato: frammenti di dialogo tra Aby Warburg e André Jolles, 87-93; Contarini, Ghelardi, *Die verkörperte Bewegung: La ninfa*, 32-45.

André Jolles<sup>10</sup> su un dipinto di Botticelli, appena riscoperto nella soffitta di Palazzo Pitti, che possiamo ricostruire l'avvio dei loro scambi teorici<sup>11</sup>. Nell'articolo si intravede già la forte influenza che l'incontro con Warburg avrebbe esercitato sul giovane studente giunto a Firenze con l'intenzione di scrivere «un libro di psicologia dell'arte sugli inizi del Rinascimento»<sup>12</sup>.

Gli interessi comuni tra i due studiosi si rafforzano ulteriormente quando, nel 1895, Warburg parte per il Nuovo Messico, mentre Jolles prosegue le sue ricerche sul folclore, che si arricchiranno dell'esperienza personale di Warburg con gli indiani Hopi. Lo studio di Jolles sfocerà nel volume, dedicato a Warburg e pubblicato nel 1897, *Folclore e scienza dell'arte* [*Folklore en Kunstwetenschap*]<sup>13</sup>. Nello stesso anno, nell'autunno del 1897, Warburg si stabilisce con la moglie, Mary Hertz Warburg, a Firenze. Questo momento segna una tappa decisiva nell'intensificazione del rapporto con André Jolles, che raggiungerà il suo apice tra la fine del 1899 e l'inizio del 1900 quando i due affittano una villa, *Le Palazzine*, a San Domenico di Fiesole, nei dintorni di Firenze. È lì, sulle colline fiorentine, che prende avvio *Ninfa fiorentina*, il progetto sulla Ninfa, i cui primi abbozzi risalgono ad alcuni mesi dopo, nell'aprile del 1900<sup>14</sup>.

Pur conoscendo la data del cosiddetto primo abbozzo, il 13 aprile, non disponiamo di alcuna informazione certa che consenta di stabilire come nacque l'idea di avviare un progetto incentrato sulla figura femminile in movimento, la Ninfa. Gli appunti dell'epoca

10 De hervonden Botticelli, del 23 de marzo y De nieuwe Botticelli II del 30 de marzo. Si veda: Contarini, Botticelli ritrovato: frammenti di dialogo tra Aby Warburg e André Jolles, 87-93.

11 Contarini, 87-93.

12 «Egli era giunto a Firenze per sottrarsi definitivamente all'attività dispersiva di giornalista e per raccogliere i suoi precedenti studi storico-artistici in un libro di psicologia dell'arte dedicato agli inizi del Rinascimento; non dubito che questo libro diventerà un'opera realmente seria, capace di promuovere il progresso della scienza». [*nach Florenz gekommen, sich der zersplitternden Tätigkeit als Journalist endgültig zu entziehen um seine früheren kunstgeschichtlichen Studien in ein einem kunstpsychologischen Buche über die Anfänge der Renaissance zusammenzufassen; ich zweifle nicht dass dieses Buch ein wirklich ernsthaftes die Wissenschaft förderndes Werk werden wird*]. En: Jolles, «Gebildeter Vagant» *Briefen en Documenten*, 208; Warburg, *Briefe*, 209-210.

13 Si veda: Contarini, «Introduzione», 15 y ss.

14 Sulla preistoria di *Ninfa fiorentina*, si veda: Wedepohl, «Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Fiorentina: The story of an ambitious undertaking», g, 83-93.

forniscono soltanto indicazioni relative a una rivista d'arte<sup>15</sup> o a un grande libro che Warburg desiderava da tempo realizzare<sup>16</sup>. In una nota del diario di Warburg si fa riferimento sia alla rivista, sia a un «libro sull'uomo primitivo» che egli aveva progettato e del quale, ora, si chiede se assieme a Jolles «riusciranno» a portarlo a termine<sup>17</sup>. Non è possibile affermare con certezza che quel libro «sull'uomo primitivo» sia stato il germe del progetto sulla Ninfa; tuttavia, grazie a una lettera anch'essa fittizia, che André Jolles redige come una sorta di biografia di Warburg<sup>18</sup> sappiamo che il progetto fu effettivamente concepito come un libro: un «piccolo libro sulla ninfa nel primo Rinascimento italiano»<sup>19</sup>.

Nessuna informazione, invece, riguarda la decisione di realizzare il progetto in forma epistolare. Nei principali studi dedicati alla Ninfa di Aby Warburg e, in particolare, in quelli incentrati sul carteggio Warburg-Jolles<sup>20</sup>, si tende a ritenere che la scelta del genere sia stata di Jolles, il quale, afferma S. Contarini, mostrò sempre una spiccata predilezione per «la forma breve della lettera»<sup>21</sup>.

Grazie a una lettera che Jolles inviò a Warburg poco prima di concludere la sua Epistola prima si conferma che la ripartizione delle parti sia stata una decisione condivisa dai due colleghi:

15 «I progetti di Aby e André per una rivista comune dedicata all'arte vanno lentamente prendendo forma» [*Aby's and André's plans for a combined magazine on art are slowly taking shape*]. En: Jolles, 210. Il 24 marzo Paul Warburg scrive ad Aby molto preoccupato per il suo stato di salute, gli consiglia di andare in un sanatorio perché è ossessionato dall'idea di contrarre qualche malattia; non gli piace l'idea che egli diriga una pubblicazione periodica e ritiene Jolles insufficiente. WIA GC/27317. 16 Wedepohl, «Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Fiorentina: The story of an ambitious undertaking», 88.

17 «E ciò che è davvero singolare; come dissi anni fa in sua presenza alla Pension Laurent: intorno al 1900 si sarebbe dovuto scrivere il libro sull'«uomo primitivo». – Riusciremo davvero a portarlo a termine?». [*Und, was doch merkwürdig ist; wie ich vor Jahren in seiner Gegenwart in der Pension Laurent sagte: um 1900 müßte das Buch vom ‚primitiven Menschen‘ geschrieben werden. – Ob wir es wohl fertigbringen?*] En: WIA.III.10.2, f.37r.

18 Jolles, «*Gebildeter Vagant*» *Briefen en Documenten*, 236-238. Una copia della lettera (come indica l'*Abschrift* nel margine sinistro) si conserva presso il WIA con la segnatura WIA III.1.7.2.1.2. Nell'edizione di W. Thys sono riportate due date: il 1960 come data fittizia e il 1902 come data di redazione. La copia del WIA è datata all'estate del 1900 (*Sommer 1900*) e la data fittizia è il 12 marzo 1963. Thys, a sua volta, attribuisce la redazione a Tilli, mentre la copia del WIA sembra corrispondere alla grafia di André Jolles. La datazione del WIA collocherebbe la stesura di questa biografia fittizia nell'anno centrale del rapporto tra i due amici. In: Jolles, 238. La lettera è stata recentemente tradotta in inglese: *Wets, A Fictional Letter, a Florentine Friendship*, 175-178.

20 Salvatore Settis, invece, nel suo testo dedicato alla corrispondenza, scrive: «è lecito congetturare che la forma epistolare sia stata scelta da Warburg per evidenziare la diversità (e la complementarità) dei ruoli». En: Settis, «Introduzione», VII.

21 Contarini, «Un'amicizia fiorentina: Aby Warburg e André Jolles», 52

(Ti comunico che Florentia, la vecchia cortigiana, civetta con noi in modo del tutto pagano e, in nostro onore, si è adornata di una giovinezza autunnale... Stile barocco, vero? Sul serio, qui si sta bene e l'inverno promette molto. Non credere che le cose siano così terribili: vedrai che da questi sei mesi nascerà qualcosa di buono. Il fuoco è pronto, manca soltanto un fiammifero e una pigna. Dividiamoci fraternamente questi ruoli).<sup>22</sup>

Grazie a questa lettera risulta evidente che la posizione assunta da Jolles nella sua missiva corrispondeva a una decisione consensuale tra i due. Ma il genere epistolare non favoriva soltanto una necessaria dualità tra i due amici: esso offriva anche a Jolles la possibilità di esprimere liberamente il suo spirito letterario, con il quale intendeva inoltre aiutare Warburg a uscire, almeno in parte, dal suo consueto stile di scrittura<sup>23</sup>. Jolles poteva così dar libero corso a un movimento letterario, a una poetica, che privilegiava il tono amoroso destinato a rivestire lo studio della Ninfa. L'Epistola prima di Jolles si configura come una sorta di canto d'amore che erotizza, lasciando agire Eros al centro della lettera, i presupposti teorici sulla Ninfa. Tutto si impregna di una sorta di stordimento, proprio dell'innamoramento. Per questo, subito prima di addentrarsi nel nucleo della lettera, prima di presentare la scena in cui compare la giovane ancella, Jolles scrive:

22 *Theil ich dir mit, dass die alte Dirne Florentia ganz heidnisch mit uns coquettiert und sich uns zu Ehren mit herbstlicher Jugend geschmückt hat ... Barockstil, wie? Im Ernst, es ist hier fein und der Winter verspricht viel. Stell dir die Sache nicht so grässlich vor, du wirst sehen, aus diesen sechs Monaten wird etwas Gutes. Das Feuer liegt fertig. Man braucht nur ein Streichholz und einen Pinienapfel. Lass uns diese Rollen brüderlich verteilen).* Jolles, 218. Tambièn: Bodar, «Aby Warburg en André Jolles: Een florentijnse vriendschap» 14; Wedepohl, «Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Florentina: The story of an ambitious undertaking», 91.

23 Tal y como reflejan varias cartas y apuntes en el diario de Aby Warburg, los desacuerdos por el «estilo de escritura» de cada uno fueron una constante en el contexto del proyecto. En este sentido, es clara la durísima carta que Jolles le envía a Warburg el 27 de enero de 1901 en la que, por ejemplo, le dice: «Aby, la questione è chiara, hai un certo diritto d'amicizia di sapere cosa penso di te e del tuo rapporto con la letteratura [...] La tua lingua è l'arte e al momento non sai nient'altro che le più povere generalità. Se con questo parli di Böcklin, ti metti subito alla pari di qualcuno che scrive di Dante in un italiano da cameriere. [...] È ingiusto da parte tua non capire che io ho un diritto assoluto, là dove posso presentarmi con maggiore autorità, di aiutare nel modo che mi sembra migliore.». [*Aby, Sache ist sicher, du hast ein gewisses Freundschaftsrecht zu wissen was ich über dich und dein Verhältnis zur Litteratur denke [...] Deine Sprache ist die Kunst und du weisst momentan nichts mehr als die dürftigsten Allgemeinheit. Wenn du damit über Böcklin' sprichst, stellst du dich gleich mit Jemandem der in Kellner italienisch über Dante schreibt. [...] es ist Unrecht von dir, nicht einzusehen dass ich ein ab solutes Recht habe, da wo ich mit grösserer Autorität auftreten kann zu helfen auf die Weise die mir am besten scheint.*] Si veda: Jolles, *Gebildeter Vagant*, 226.

Che cosa è successo? *Cherchez la femme*, mio caro. Si tratta di una signora che fa con me un gioco crudele. Ho iniziato un *flirt* intellettuale e ne sono diventato vittima. La rincorro, o piuttosto è lei a rincorrermi? Non lo so più<sup>24</sup>.

Qui si concentra un momento cruciale nel gioco dei ruoli, poiché Jolles assume in maniera definitiva il proprio personaggio. Accetta giocare il suo ruolo, diventa vittima, e si lascia trascinare dal grazioso correre dell'ancella; allora, sedotto dall'erotica della Ninfa, non sa più se è lui a inseguirla o, piuttosto, se sia lei che lo insegue. Non smette di vederla, e la figura in movimento si trasforma in «oggetto dei [suoi] sogni che comincia però ad assumere le dimensioni di un affascinante incubo»; è «una ninfa classica con un piatto di meravigliosi frutti esotici sulla testa» e agita il suo velo; «quasi vola»; il pavimento a mattonelle svanisce e la giovane scivola «come una dea su nuvole»<sup>25</sup>. La figura comincia a metamorfosarsi e, come in *I costumi* (1895) di Warburg<sup>26</sup>, appare sotto diverse forme: Salomè, Giuditta, la «grazia fanciullesca» di Tobia, madre terrorizzata...

Soffermiamoci ora sul passo di *I costumi* in cui Warburg introduce, seppur attraverso una breve digressione, la figura della Ninfa. Si tratta di un passaggio che, anteriore alla *Ninfa fiorentina*, consente di cogliere la continuità con cui Warburg elaborò il motivo della Ninfa fin dalla sua prima visita a Firenze. Nel 1889, infatti, poco dopo il ritorno da quel primo viaggio, egli redige una serie di appunti fondamentali per comprendere la sua riflessione sulla Ninfa quale formulazione dell'immagine in movimento. In uno dei primi frammenti dei *Frammenti sull'espressione*,<sup>27</sup> il 4 aprile 1889, Warburg annota come Thema probandum per la propria tesi di dottorato:

24 *Was ist geschehen? Cherchez la femme, mein Lieber. Es ist eine Dame im Spiel, die grausam mit mir kokettiert. Ich hab einen geistigen flirt angefangen und werde dessen Opfer. Verfolge ich sie, oder verfolgt sie mich? Ich weiss es wahrhaftig nicht mehr.* Jolles, Warburg, *Ninfa fiorentina in Werke*, 198-210; trad. it. en: *Opere*, 246; *Fra antropologia...*, 401.

25 Jolles, Warburg, *Ninfa fiorentina*, trad. it in *Opere*, 247-248; *Fra antropologia...*, 402-404.

26 Warburg, «I costumi teatrali per gli Intermezzi del 1589», in *Gesammelte Schriften*; trad. it. in *La rinascita del paganesimo*, 59-107

27 «Grundlegende Bruchstücke zu einer pragmatischen Ausdruckskunde (monistischen Kunstpsychologie)» in Aby Warburg, *Fragmente zur Ausdruckskunde*; trad.it in *Fra antropologia e storia dell'arte*, 21-87.

[...]

2.) Nella pittura fiorentina del 1450-1500 (e in precedenza) si cerca di motivare il pannello mosso attraverso il parallelo movimento della persona:

- a) La laufende Frau
- I. L'immagine della Ninfa<sup>28</sup>.

«La figura della Ninfa», che compare qui sotto la *laufende Frau*, donna che incede, diventerà una prima personificazione, una sorta di individualizzazione, del tipo generico della «*donna che incede*», della immagine in movimento che appariva in numerose opere del primo Rinascimento fiorentino.

La *laufende Frau*, il «tipo», permette a Warburg di indagare, di fare archeologia<sup>29</sup>, nella formulazione dell'immagine del movimento: partire dal contorno della *laufende Frau* per giungere alla sua intensificazione, fino alla sua identificazione con una figura più concreta: la *Ninfa classica* che irrompe nel presente fiorentino.

Questa Ninfa che accede al presente fiorentino trova qui, in *I costumi*, una delle sue prime formulazioni testuali nei studi di Warburg:

La ninfa fu una di quelle attraenti creazioni, in cui il Quattrocento italiano seppe fondere, in modo felice e tutto suo, proprio il genio dell'arte con il sentimento dell'Antichità. La troviamo sotto forma di svelta fanciulla, che cammina leggiadramente [...] Vorrei accennare brevemente che si deve riguardare come una filiazione artistica di questo tipo anche quella figura femminile con un canestro o con un vaso sulla testa<sup>30</sup>.

28 2.) *Daß in der Florentiner Malerei von etwa 1450-1500 (u. früher) der Versuch gemacht wird, die bewegte Gewandung durch gleichzeitige Bewegung d. Person zu motiviren. a. die laufende Frau: die Figur der, Nympe. En: Aby Warburg, Fragmente, 24; Aby Warburg, Fra antropologia, 34.*

29 Warburg si collega qui al «tipo» goethiano, che «è considerato come un fenomeno originariamente reale, che permette di fare archeologia e di pensare l'unità della natura nei suoi diversi aspetti» e, soprattutto, consente di pensare e osservare le metamorfosi una volta che il tipo sia stato stabilito. Così Goethe: «Una volta costituito il tipo, si procederà mediante un duplice confronto; dapprima si descriveranno le specie isolate secondo il tipo; procedendo in tal modo, non sarà necessario confrontare un animale con un altro, basterà confrontare le due descrizioni affinché il parallelo si stabilisca da sé; si potranno inoltre seguire le modificazioni di uno stesso organo nei principali generi. Questo studio condurrà alle conseguenze più importanti». Goethe [1850-1851] in Bonneau, *Lire l'oeuvre d'Aby Warburg à la lumière de ses Fragments sur l'expression* 2022, 53. Il concetto goethiano di «tipo» lascerà poi il posto a quello di *Urphänomen*. Sull'importanza in Warburg, Bonneau, 51-54; Agamben, *Signatura rerum*, 36-39.

30 Warburg, *I costumi teatrali per gli Intermezzi del 1589* [1895], 94-95.

In una nota a piè di pagina, Warburg annota inoltre: «circa il rapporto in cui sta la ninfa colle opere d'arte antiche, mi riservo di trattarne in altro luogo più diffusamente»<sup>31</sup>.

Quello studio giunge, o almeno avrebbe dovuto giungere, nella corrispondenza fittizia con André Jolles. Così, la fascinazione per la Ninfa, che apparteneva anche a Warburg, viene interamente trasferita e proiettata su Jolles che, sotto forma di un canto d'amore alla Ninfa, maschera i postulati sulla figura in movimento sui quali Warburg rifletteva sin dal 1889.

L'importanza fondamentale dell'*Epistola prima* risiede, a nostro avviso, nel modo in cui Jolles lascia agire la Ninfa all'interno della lettera, nel modo in cui l'innamoramento vela il «desiderio di conoscere» che apparirà a Warburg nella sua risposta. Jolles mette così in moto un conflitto tra amore e conoscenza, tra amante e studioso, per spingere Warburg a conoscere la Ninfa, ossia, seguendo il tono amoroso della lettera, desidera che Warburg gliela presenti. Jolles vuole incontrare la sua amata, sapere chi è.

È in questo modo che conclude la sua lettera con le celebri domande: «Chi è? Da dove viene? [...] Con serietà: qual è la storia di questa fanciulla?»<sup>32</sup>.

Per comprendere lo *spostamento* che si produce nella lettera di Jolles, la quale assume interamente la fascinazione che anche Warburg provava per l'oggetto di studio, la Ninfa, è necessario rivolgersi ai materiali preparatori del progetto. In questo senso è nota la bozza in cui la Ninfa viene metaforizzata attraverso l'immagine di una farfalla. Warburg si rivolge a Jolles e scrive:

31 Ibid., 95.

32 *Wer ist sie, woher kommt sie, [...] Im Ernst, was ist das mit dem Mädchen.* Jolles, Warburg, *Ninfa fiorentina* in *Werke*, 198-210; trad. it. en: Aby Warburg, *Opere*, 249; Aby Warburg, *Fra antropologia...*, 404-405.

La più bella farfalla, con le ali spiegate, che io abbia mai catturato infrange il soffitto di vetro e fugge, svolazzando beffarda nell'aria azzurra... Vorrei afferrarla di nuovo ma non dispongo di questa capacità. O, meglio, lo vorrei, ma la mia formazione intellettuale non me lo permette. Anch'io sono nato in Platonìa e mi piacerebbe, insieme a te, guardare dall'alto di un picco montano il volo circolare delle idee e, quando viene la nostra donna che concede, vorrei roteare via con lei pieno di gioia. Ma questi slanci non sono fatti per me. A me è solo permesso guardare indietro e assaporare nei bruchi lo sviluppo della farfalla<sup>33</sup>...

Warburg, anch'egli nato in Platonìa, in realtà non rifiuta di seguirla, ma di andare, di elevarsi, «via con lei». Accetta di accompagnarla, ma spingendosi più lontano, all'indietro, verso il luogo in cui si radica il suo passo; per questo: «la mia formazione intellettuale non me lo permette»; «me è solo permesso guardare indietro» e, ancora, scorgere «lo sviluppo della farfalla». La bozza della farfalla preannuncia già la posizione che Warburg assumerà nella risposta, perché già qui, sebbene accolga ancora la propria fascinazione e la condivida con l'amico – «la nostra fanciulla che corre» –, ci avverte: egli non può lasciarsi trascinare da lei, ma porsi sulle sue tracce. A differenza di quanto avviene nella bozza della farfalla, nel testo definitivo della risposta di Warburg scompare ogni possibilità di un incantamento condiviso e, sin dall'inizio, egli mette in atto un distanziamento non solo dalla Ninfa, ma anche dall'amico:

*33 Mein schönster aufgespannter Falter zerschlägt die Glasdecke und gaukelt spöttisch hinauf in die blaue Luft... nun soll ich ihn wieder einfangen; auf diese Gangart bin ich nicht eingerichtet. Oder eigentlich, ich möchte wohl, aber meine wissenschaftliche Erziehung erlaubt es nicht. Auch ich bin in Platonien geboren und möchte mit Dir auf einer hohen Bergesspitze dem kreisenden Flug der Ideen zuschauen und wenn unsere laufende Frau kommt, freudig mit ihr wirbelnd fortschweben. Aber zu solchem Aufschwung... mir ist es nur gegeben, nach rückwärts zu schauen und in den Raupen die Entwicklung des Schmetterlings zu genießen.... En: Gombrich, Aby Warburg. Una biografia intellettuale, 103. Traduzione modificata.*

No, amico mio, non posso presentarti così alla fanciulla. Se non sei in qualche modo già introdotto, rischi di precipitarti nel palazzo chiuso e sprangato di una famiglia patrizia fiorentina con la stessa irruenza che caratterizza la tua signorina dal passo leggero. No, non si può in modo così temerario pretendere di fare l'intima conoscenza di qualcuno che appartiene alla famiglia Tornabuoni, sia pur di una domestica. Capisco che tu non abbia idea di ciò che sta dietro queste immagini ... [...] Che con la tua procellaria pagana tu possa irrompere in questa pacata rispettabilità, in questo controllato cristianesimo, mi svela l'aspetto enigmatico e illogico della semplice umanità primitiva dei Tornabuoni, che tanto mi attira non meno di quanto tu sia rapito dal fascino sfuggevole della tua ignota apparizione<sup>34</sup>.

La fascinazione dell'abbozzo della farfalla si concentra qui, definitivamente, sull'interesse per la sua entrata o, più precisamente, per ciò che il suo ingresso incrina nell'immagine. Warburg sembra domandarsi: che cosa ci fa lì? chi l'ha lasciata entrare? Ed è per questo che comincia a indagare la «umanità primitiva dei Tornabuoni», la loro psicologia. In tal modo, Warburg, fin dall'inizio, imprime una svolta decisiva all'*Epistola prima* di Jolles per condurci verso la famiglia Tornabuoni e per sviluppare gradualmente il suo metodo filologico-storico attraverso lo studio delle immagini assieme ai documenti degli Archivi fiorentini che va via via rinvenendo.

Ma lo *spostamento* della Ninfa verso i Tornabuoni, il rifiuto dell'«irruenza» dell'amico, era già iscritto nella base stessa dell'«impostazione», della «teatralizzazione» della corrispondenza fittizia e, quindi, anche nell'esaltazione della lettera di Jolles che permetteva, appunto, di dire «no» all'amico. Ciò trova conferma in un foglio inedito conservato nella sottocartella WIA.III.55.4.1,

34 *Nein, mein Freund, so ohne Weiteres kann ich dich nicht mit dem Mädchen bekannt machen; ohne irgendwie introduziert zu sein, stürmst Du auf das abwehrend geschlossene Gehege einer florentinischen Patrizierfamilie los, selbst gerade so ungestüm wie dein leichtfüßiges Fräulein. So husarenmäßig kann man denn doch nicht gleich die intime Bekanntschaft von jemand machen wollen, der zum Haushalte der Tornabuoni, wenn auch nur als dienstbarer Geist, gehört. Aber ich merke schon, Du weißt garnicht recht, was hinter diesen Bildern vorgeht... [...] Daß nun in diese schwerwandelnde Respektabilität ihrer christlichen Gedampftheit Dein heidnisches Windspiel hinein wirbeln darf, das zeigt mir die Tornabuoni von der ratselhaft unlogischen Seite primitivster Menschlichkeit, die mich mindestens ebenso sehr anzieht, wie Dich der pläsirliche Leichtsinn Deiner Unbekannten. Jolles, Warburg, Ninfa fiorentina in Werke, 198-210; trad. it. en: Aby Warburg, Opere, 249-250; Aby Warburg, Fra antropologia..., 405.*

intitolata «Note per il progetto» della cartella *Ninfa fiorentina* del WIA. Si tratta, appunto, del primo foglio (f1) che contiene uno schema suddiviso in due sezioni, A e B, numerate a loro volta fino al numero 5. La divisione tra le due sezioni corrisponde con precisione alle diverse parti della risposta: «A» per l'introduzione, ossia la parte in cui Warburg si accosta maggiormente a spiegare a Jolles il cambiamento di prospettiva, la presa di distanza dalla giovane ancella, l'introduzione del metodo filologico; «B» per i Tornabuoni, la loro personalità e il loro rapporto con Domenico Ghirlandaio; ma anche per lo studio della loro psicologia e per l'analisi del punto di vista dello spettatore con cui Warburg conclude la sua risposta.

All'inizio dello schema, nella sezione A I.1, Warburg scrive: «sei troppo impetuoso» [*A I, 1., Du bist zu stürmisch*]<sup>35</sup>, un'affermazione che si collega, da un lato, con la negazione della prima frase della risposta, ma anche, e soprattutto, con la continuazione: «se non sei in qualche modo già introdotto, rischi di precipitarti nel palazzo chiuso e sprangato di una famiglia patrizia fiorentina con la stessa irruenza che caratterizza la tua signorina dal passo leggero»<sup>36</sup>.

Le prime due frasi della risposta trovano nello schema un legame diretto tra la negazione di Warburg e la sua spiegazione, vale a dire, lo sviluppo metodologico del perché «non così». Dopo l'appello vocativo – *nein mein Freund* – il «sei troppo impetuoso» che Warburg annota nello schema si riformula nella risposta, da un lato, nella pausa esplicita che egli richiede a Jolles per presentargli la giovane – «no, amico mio, non posso presentarti così la giovane» – ma anche nella continuazione, in cui Warburg espone la ragione di questa pausa, della sua rottura con il romanzo di Jolles, che rischia di interrompere con eccessivo impeto, di essere impetuoso (*stürmisch, stürmen*). Warburg sfrutta inoltre questa correzione del «modo» in cui ci si dovrà studiare alla giovane fanciulla per deviare, a poco a poco, l'attenzione verso il contesto in cui essa compare.

Nel paragrafo che abbiamo presentato (v. *supra*), appartenente al primo foglio della risposta di Warburg, risulta evidente come il «non così» si colleghi direttamente allo spostamento che Warburg compirà: se si vuole conoscere intimamente la fanciulla, occorre anzitutto conoscere la famiglia Tornabuoni; conoscere, dunque, ciò che si cela dietro a quelle immagini.

Questo *spostamento* risponde, in modo particolare, a un'esigenza metodologica, ma si tratta di un'esigenza *duplice*: trasferendo in Jolles

35 WIA.III.55.4.1, f.1. En: Naval 2025.

36 Aby Warburg, *Opere*, 249-250; Aby Warburg, *Fra antropologia...*, 405.

la fascinazione, per acquisire la necessaria distanza, Warburg può inoltrarsi verso «ciò che sta dietro queste immagini» e dispiegare, a poco a poco, il suo metodo. Doppia, dunque, perché si prende distanza dall'«oggetto amato», che diventa «oggetto di studio», e questa posizione annuncia una decisione metodologica. Ma doppia anche perché la Ninfa, «oggetto di studio», è colei che, a sua volta, consente a Warburg di intravedere come, nell'apparente immagine sacra della *Natività di San Giovanni*, si cristallizzi l'impronta dell'epoca che egli cerca di comprendere, ossia il primo Rinascimento fiorentino e, in particolare, la psicologia dei suoi committenti. Per questo, l'impeto della giovane *fruttivendola* – che incanta l'amico – diventa in Warburg fondamentale filo metodologico per addentrarsi definitivamente nella psicologia dei Tornabuoni per comprendere che cosa nasconda – e, soprattutto, che cosa apra – quell'impeto che è riuscito a penetrare nella scena.

Nel processo di redazione della risposta, Warburg si immerge sempre più a fondo nella ricerca sulla famiglia Tornabuoni. È infatti questa indagine archivistica – nella quale Warburg rinviene documenti importanti per approfondire lo studio della psicologia della società fiorentina del Quattrocento – che lo allontana progressivamente dal concludere la sua risposta a Jolles e che, infine, conduce all'incompiutezza del progetto *Ninfa fiorentina* <sup>37</sup>.

Questo contributo ha inteso argomentare in che modo il genere epistolare concordato dai due amici – *dividiamoci fraternamente questi ruoli* – si sia consolidato come un primo passo essenziale affinché la fascinazione di Warburg per la Ninfa, per la «sua» farfalla, appartenesse a un altro necessario che lo aiutasse, come abbiamo detto, a prendere distanza, a dire «no» per articolare il suo metodo. Inoltre, si è cercato di mettere in evidenza che, ancora, lo studio del progetto *Ninfa fiorentina*, insieme ai materiali conservati nel WIA, apre nuove chiavi di lettura per questo progetto inaudito nella produzione di Warburg, che ha come oggetto quella grande figura teorica divenuta paradigma degli studi warburghiani.

Pertanto, è tuttora necessario comprendere in che modo Warburg si sia avvicinato alla Ninfa, come abbia progressivamente formulato il suo studio sulla Ninfa che qui si incarna nella figura frettolosa della

37 Sul cosiddetto fallimento di *Ninfa fiorentina* è in corso di pubblicazione uno studio che affronta la questione in profondità.

*Natività di San Giovanni*<sup>38</sup>.

In uno dei fogli preparatori del progetto, in cui in intestazione si legge l'iscrizione «l'amore ti rende perspicace» [*die Liebe macht scharfsichtig*]<sup>39</sup>, Warburg annota: «la passione tempestosa e la prudenza storico-artistica si intrecciano qui» [*stürmische Leidenschaft u[nd] kunsthistorische Besonnenheit hier so durchdringen*]<sup>40</sup>. È proprio questa compenetrazione che sembra prodursi grazie allo sdoppiamento *tra* le due lettere. Ma, anche qui, si tratta di una relazione duplice.

Da un lato, le due lettere si compenetrano reciprocamente: la passione rappresentata da Jolles, la conoscenza storico-artistica di Warburg; dall'altro, la «passione tempestosa» di André Jolles, dispiegata con maestria in una lettera-*canto* all'amico ma anche alla Ninfa, consente a Warburg di separarsi dalla propria fascinazione per la Ninfa, di placare il desiderio di volare «via con lei» e, intrecciando passione e prudenza, dispiegare una lezione di metodo mitigando il rischio di essere inseguito, inseguendola. Warburg si separa così dalla farfalla che *rompe il vetro* a favore delle crepe che essa apre nell'immagine *crystallizzata della Natività di San Giovanni*, per comprendere come fosse arrivata, quella farfalla, fin lì.

Fu questo lo studio, che apriva il suo metodo filologico-storico, al quale Warburg consacrò la sua risposta, mentre l'*Epistola prima* di Jolles, «meravigliosamente colorata»<sup>41</sup>, o la bozza della farfalla restano come prove di una fascinazione condivisa e, dunque, di una dualità intrinseca allo studio della figura in movimento, tra passione e conoscenza<sup>42</sup>. È questa dualità essenziale che viene *messa in scena* in *Ninfa fiorentina*, e alla quale, ben oltre il progetto, Aby Warburg continuò a confrontarsi per tentare di scoprire, riprendendo la domanda con cui abbiamo iniziato, chi è la figura in movimento che appare nella *Natività di San Giovanni*.

38 Inoltre, parallelamente agli anni di *Ninfa fiorentina* (1900-1901), Warburg lavora anche ai già menzionati *Frammenti dell'espressione*, nei quali la Ninfa viene analizzata nella sua formulazione come immagine del movimento. Per questo la Ninfa costituisce in Warburg un vero anello di congiunzione tra una teoria simbolica dell'espressione e lo studio della sopravvivenza dell'Antico. E, come ha osservato Sigrid Weigel, «in entrambi i casi, la Ninfa è la protagonista della scena warburghiana». In: Weigel, «Da Darwin attraverso Filippino sino a Botticelli...e...di nuovo alla ninfa», 43.

39 WIA.III.55.4.2, f.2.

40 Ibid.

41 Warburg annota nel suo diario la data in cui André Jolles gli consegnò la *Epistola prima* e la qualifica in questo modo. *Jolles bringt am 23. den ersten Nymphenbrief. Wundervoll farbig.* «Jolles porta la prima lettera della ninfa il 23. Meravigliosamente colorata». In: WIA.III.10.2, f.49r. Anche in: Wedepohl, «Aby Warburg and André Jolles's Ninfa Fiorentina: The story of an ambitious undertaking», 90.

42 Vorrei ringraziare profondamente Georges Didi-Huberman, che mi ha aiutato ad approfondire questa riflessione -la cui prima articolazione si trova in questo lavoro- con i suoi preziosissimi commenti in occasione della discussione della mia tesi di dottorato.

## Bibliografia

- Agamben, Giorgio. *Signatura rerum*. Bollati Boringhieri, 2008.
- Bodar, Anton. “Aby Warburg en André Jolles: Een florentijnse vriendschap.” *Nexus* 1 (1991): 5–18.
- Bonneau, Laurence. *Lire l'oeuvre d'Aby Warburg à la lumière de ses Fragments sur l'expression*. Les Presses du Réel, 2022.
- Contarini, Silvia. “Botticelli ritrovato: Frammenti di dialogo tra Aby Warburg e André Jolles.” *Prospettiva* 68 (1992): 87–93.
- Contarini, Silvia. “Introduzione.” In *André Jolles. I travestimenti della letteratura. Saggi critici e teorici* (1897–1932), a cura di Silvia Contarini, ix–lvii. Mondadori, 2003.
- Contarini, Silvia, e Maurizio Ghelardi. “Die verkörperte Bewegung: La ninfa.” In Aby Warburg. *La dialettica dell'immagine*, a cura di Daniela Stimilli, *aut aut* 321–322 (maggio/agosto 2004): 32–45.
- Contarini, Silvia. “Un'amicizia fiorentina: Aby Warburg e André Jolles.” In *Camere con vista. Aby Warburg, Firenze e il laboratorio delle immagini. Catalogo della mostra*, a cura di Marzia Faietti, Eike Schmidt, Giovanni Targia e Gerhard Wolf, 50–52. 2023.
- Gombrich, Ernst H. *Aby Warburg: An Intellectual Biography*. 2a ed. 1986. Prima ed. 1970. Trad. it. *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*. Le comete, 2003.
- Jolles, André. *André Jolles (1874–1946), “gebildeter Vagant”. Brieven en documenten*, a cura di Walter Thys. Amsterdam University Press / Leipziger Universitätsverlag, 2000.
- Jolles, André. *I travestimenti della letteratura. Saggi critici e teorici* (1897–1932), a cura di Silvia Contarini. Mondadori, 2003.
- Jolles, André, e Aby Warburg. “Ninfa fiorentina” [1900]. In *Aby Warburg. Werke in einem Band*, a cura di Martin Treml, Sigrid Weigel e Per Ledwig, 198–210. Suhrkamp Verlag, 2010.
- Trad. it. in *Opere. I. La rinascita del paganesimo antico e altri scritti* (1889–1914), a cura di Maurizio Ghelardi e Susanne Müller. Arago, 2004, 243–255;
- Fra antropologia e storia dell'arte. Saggi, conferenze e frammenti*, a cura di Maurizio Ghelardi. Arago, 2021, 399–411.
- Naval, Ada. *Ninfa fiorentina. La Ninfa de Aby Warburg a partir de la correspondencia, las conferencias de 1901 y otros materiales del Archivo (1900–1901)*. Tesi di dottorato, Universitat Pompeu Fabra / Università Ca' Foscari, 2025.
- Raimondi, Ezio. “Premessa.” In *André Jolles. I travestimenti della letteratura. Saggi critici e teorici* (1897–1932), a cura di Silvia Contarini, v–x. Mondadori, 2003.
- Sacco, Donata. “Ninfa e Gradiva: dalla percezione individuale alla memoria storica sovraperonale.” In *Intuizione e forma. André Jolles: vita, opere, posterità*, a cura di Silvia Contarini, Fabio Fonio e Maurizio Ghelardi, *Cahiers d'études*

italiennes 23 (2016): 45–60.

Settis, Salvatore. “Presentazione.” In *Jean Seznec, La sopravvivenza degli antichi dei. Saggio sul ruolo della tradizione mitologica nella cultura e nell'arte rinascimentali*, vii–xxix. Bollati Boringhieri, 1981.

Targia, Giovanni. “Modelli biologici per la trasmissione culturale: Tracce del dialogo con Jolles nei Frammenti sull'espressione di Aby Warburg.” In *Intuizione e forma. André Jolles: vita, opere, posterità*, a cura di Silvia Contarini, Fabio Fonio e Maurizio Ghelardi, *Cahiers d'études italiennes* 23 (2016): 61–71.

Warburg, Aby. *Sandro Botticellis Geburt der Venus und Frühling: Eine Untersuchung über die Vorstellungen von der Antike in der Italienischen Frührenaissance* (1893). In *Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der heidnischen Antike*, Bd. I, 1–59.

Trad. it. *La rinascita del paganesimo antico*, a cura di Gertrud Bing, trad. di Eugenio Cantimori. Sansoni, 1966;

*Opere. I. La rinascita del paganesimo antico e altri scritti* (1889–1914), a cura di Maurizio Ghelardi e Susanne Müller. Aragno, 2004, 77–151;

*Fra antropologia e storia dell'arte. Saggi, conferenze e frammenti*, a cura di Maurizio Ghelardi. Aragno, 2021, 323–396.

Warburg, Aby. *Grundlegende Bruchstücke zu einer pragmatischen Ausdruckskunde* (1888–1901). In *Gesammelte Schriften, Bd. IV, Fragmente zur Ausdruckskunde*, a cura di Ulrich Pfisterer e Hans Christian Hönes, 1–271. De Gruyter, 2015.

Trad. it. in *Fra antropologia e storia dell'arte. Saggi, conferenze e frammenti*, a cura di Maurizio Ghelardi. Aragno, 2021, 21–87.

Warburg, Aby. “I costumi teatrali per gli Intermezzi del 1589: i disegni di Bernardo Buontalenti e il ‘Libro di conti’ di Emilio de’ Cavalieri.” *Atti dell'Accademia del R. Istituto Musicale di Firenze: Commemorazione della Riforma Melodrammatica* 33 (1895): 259–300.

Ripubblicato in *Gesammelte Schriften. Die Erneuerung der heidnischen Antike*, Bd. I.

Trad. it. *La rinascita del paganesimo antico*, a cura di Gertrud Bing, trad. di Eugenio Cantimori. Sansoni, 1966, 59–107;

*Opere. I. La rinascita del paganesimo antico e altri scritti* (1889–1914), a cura di Maurizio Ghelardi e Susanne Müller. Aragno, 2004, 163–219;

*Fra antropologia e storia dell'arte. Saggi, conferenze e frammenti*, a cura di Maurizio Ghelardi. Aragno, 2021, 429–486.

Warburg, Aby. *Gesammelte Schriften*. Bd. V: *Briefe*, a cura di Martin Diers, Steffen Haug e Thomas Helbig. De Gruyter, 2022.

Wedepohl, Claudia. “Aby Warburg and André Jolles’s Ninfa Fiorentina: The Story of an Ambitious Undertaking.” *Visual History. Rivista internazionale di storia e critica dell'immagine* 9 (2023): 83–130.

Weigel, Sigrid. “Aby Warburgs ‘Göttin im Exil’. Das ‘Nymphenfragment’ zwischen Brief und Taxonomie, gelesen mit Heinrich Heine.” *Vorträge aus dem Warburg-Haus IV* (2000): 65–103.

Trad. ingl. di Joel Golb: “Warburg’s ‘Goddess in Exile’: The ‘Nymph’

Fragment between Letter and Taxonomy, Read with Heinrich Heine.” *Critical Horizons* 14, no. 3 (2013): 271–295.

Weigel, Sigrid. “Da Darwin attraverso Filippino sino a Botticelli... e di nuovo alla ninfa’: il progetto di Warburg di una teoria energetica del simbolo e la sua errata lettura di Darwin.” Versione ridotta di Chiara Nicastro. In *Energia e rappresentazione. Warburg, Panofsky, Wind*, a cura di Andrea Barale, Fabrizio Desideri e Stefano Ferretti, 41–62. Mimesis, 2016.

Wetts, William. “A Fictional Letter, a Florentine Friendship: On André Jolles and Aby Warburg.” *La Rivista di Engramma* 211 (2024): 167–178.

#### RIFERIMENTI ALL'ARCHIVIO WARBURG [WIA]

Corrispondenza generale: WIA GC/646; WIA GC/27317.

Diario personale: WIA.III.10.2 Diario [Tagebuch] 1897–1902.

Cartella «Ninfa fiorentina»: WIA.III.55. In particolare, per questo articolo: WIA. III.55.1. Warburg e Jolles: Epistola prima di Jolles, 23 novembre 1900, 5 fogli; Warburg e Jolles: cartella intitolata *Ninfa fiorentina* di mano di Warburg, contenente la risposta di Warburg a Jolles e relativi abbozzi, MS, 15 pp.; WIA.III.55.4.2. Appunti e abbozzi sulla struttura dell’argomento (I, II, III), MS, 3 pp.

# *Il corpo del filosofo, il corpo della filosofia. Variazioni sull'immagine al di qua e al di là di Gilbert Simondon*

Giovanni Carrozzini  
Università del Salento  
giovannicarrozzini@gmail.com

## Abstract

The two sections that compose this short contribution aim, first, to reflect on the relevance of a certain need for “visualization,” understood as intrinsic to thought and knowledge, within the process of representing the philosopher, at least in the Western geo-historical context. Particular attention is given, not merely by way of example, to the recent and gradual publication of an increasing number of images of the French thinker Gilbert Antoine Barthélemy Simondon (Saint-Étienne, 1924 – Palaiseau, 1989). The article then turns to the possibility of translating complex philosophical notions into graphic representations, once again starting from the “case” of the philosophical system developed by Simondon, with specific reference to his principal doctoral thesis, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Through this double focus, the contribution explores the relationship between philosophical thought, visual representation, and the epistemic function of images.

*Keywords: Simondon; Visualization; Individuation; Visual epistemology*

## Il corpo del filosofo: riflessioni rapsodiche sull'immagine di un “filosofo senza immagini”

Platone lo aveva capito: gli Occidentali, ancor prima che questa stessa identità si costruisse, avevano, e continuano ad avere, bisogno

di vedere<sup>1</sup>, altrimenti non credono, o perlomeno fingono di farlo, ma lo fanno davvero solo quando vedono. Nel caso dell'umano, o più in generale dell'umanizzabile, hanno bisogno di assegnare un volto a chi immaginano, altrimenti cessano di farlo, e di pensarci, e quel qualcuno viene risucchiato dall'oblio. Certo, il volto, il viso sono un modo per prestare il fianco al controllo altrui quando si mostrano e, dunque, diventano un profilo<sup>2</sup>: si tratta di quella sorta di insana tentazione poliziesca che giace sepolta in ciascuno di noi e che, a volte, si risveglia per esercitare dominio e, dunque, per *appropriarsi* dell'altro. Ciononostante, pare non vi sia modo di sfuggire a questa dinamica della coscienza: "tu sarai per me, come io sarò per te". Prima che lo affermasse, a tinte fosche, colui che perlomeno fu il "maestro di tutti" Sartre<sup>3</sup>, lo aveva compreso ed esplicitato Antoine de Saint-Exupéry. Con lui, tuttavia, non era "l'inferno"<sup>4</sup>: era un campo di grano biondo come biondi i capelli del suo Piccolo Principe<sup>5</sup>. Nell'*addomesticare* l'altro, infatti, c'è sempre un fondo onirico che, invece di schiavizzarlo, lo desidera autenticamente e, quindi, non mira necessariamente a dominarlo.

Ora, nel caso del filosofo Gilbert Antoine Barthelémy Simondon (Saint-Étienne, 1924–Palaiseau, 1989), quando, nel 2004, cominciai ad addentrarmi nei suoi scritti e in quanto all'epoca si fosse scritto su di lui, non erano reperibili che due sole fotografie: una, risalente al 1963, lo ritraeva intento a scrutare una cartina geografica sul cofano di un'automobile non meglio identificata, e figurava nel volume che raccoglieva gli Atti di un convegno tenutosi nella sua città natale nel 2001<sup>6</sup>, gentilmente donata dalla famiglia, l'altra, invece, era stata

1 Seppur implicitamente, s'intende qui richiamarsi alla correlazione fra il termine *eidos* e il verbo *orao*. Sebbene, infatti, come è noto, Platone non attribuì alla conoscenza sensibile e, con essa, ai sensi da cui essa deriva, la medesima rilevanza che egli assegnava, piuttosto, a quella intellettuale, non è di certo casuale che, per una delle nozioni cardine della sua filosofia, egli prescelga, fra gli altri termini impiegati per designare la medesima "realtà, proprio questo. Naturalmente – e come pure è noto – nello specifico caso del processo che dovrebbe culminare nella conoscenza delle Idee, la "vista" in questione non è quella garantita dagli "occhi del corpo", quanto quella che scaturirebbe dall'opportuno impiego degli "occhi della mente", come pure ricorda – non senza una certa malcelata ironia – Diogene Laerzio nel ricostruire questo notissimo aneddoto: «Discorrendo Platone intorno alle idee e usando "tavolinità" e coppità" invece di "tavola" e "coppa", Diogene disse: "Io, o Platone, vedo la tavola e la coppa; ma le idee astratte di tavola e di coppa non vedo". E Platone: "È giusto. Hai gli occhi per vedere la coppa e la tavola: non hai la mente per vedere le idee astratte di tavola e coppa» (Diogene Laerzio 1962, 266).

2 Deleuze e Guattari, *Mille piani*, 249-279.

3 Deleuze, *L'île déserte*, 109-113.

4 Sartre, *Le mosche. Porta chiusa*

5 de Saint-Exupéry, *Le petit prince*, 80.

6 . Aa.Vv., *Gilbert Simondon*.

pubblicata, molti anni prima, nel 1965, negli «Annales de l'Université de Paris»<sup>7</sup>, e doveva trattarsi – come pure ebbe a confermarmi in una missiva in formato elettronico sua figlia Nathalie nel 2008 – di una fototessera, non dissimile da quelle che si impiegano per i documenti d'identità, per le patenti di guida o per i passaporti. Un “filosofo senza immagini”, dunque, come pure ebbe a definirlo il cineasta François Lagarde, all'epoca della pubblicazione del suo docu-film *Simondon du désert*, nel 2012<sup>8</sup>. Eppure, proprio a ridosso della pubblicazione di questo stesso lungometraggio, cui presi parte in qualità di suo biografo e studioso, appariva sulla rete un sito, [gilbert.simondon.fr](https://gilbert.simondon.fr)<sup>9</sup>, a cura dei suoi figli ancora in vita – cinque su sette – in cui si procedeva alla pubblicazione di alcune fotografie del filosofo, naturalmente accuratamente coperte dai diritti d'autore in possesso dei suddetti famigliari del pensatore francese.

Personalmente, ricordo che, quando si trattò di procedere alla pubblicazione della mia tesi di laurea magistrale, discussa presso l'allora Università del Salento nel luglio del 2005, il mio relatore di tesi, il prof. Fabio Minazzi, ci tenne particolarmente che, sulla copertina del volume, figurasse una fotografia di Simondon. La sua argomentazione, decisamente condivisibile, fu la seguente: Bisogna vedere il corpo del filosofo.

Ora – e per riprendere le fila del discorso abbozzato in apertura del presente scritto – sia che si tratti di una fotografia, sia che si tratti di una rappresentazione grafica a ben più ampio raggio (dalle pitture, alle sculture, agli schizzi, agli schemi, ecc.) parrebbe che l'essere umano, nel corso del suo lento ma inesorabile processo di adattamento creativo all'ambiente circostante, abbia gradualmente specializzato, in modo esponenziale, il senso della vista, privilegiandone le modalità di costruzione e ricostruzione dei contesti alla luce delle sue potenzialità e, così facendo, di rimando, abbia gradualmente depotenziato le altre strategie sensoriali di traduzione degli stimoli esterni.

Come è noto, questo processo passa, in primo luogo, attraverso l'elaborazione di immagini, le quali, peraltro, si fissano nella memoria, fungendone da contenuto e materiale, a prescindere dalla loro effettiva attendibilità (si tratta di quanto, in modo assai

7 «Annales de l'Université de Paris» 1965, 225-227.

8 Lagarde, *Simondon du désert*.

9 <https://gilbert.simondon.fr/>.

condivisibile, Henri Louis Bergson, soprattutto nel suo *Matière et mémoire*, ha definito, icasticamente, *image-souvenir*)<sup>10</sup>.

È proprio Gilbert Simondon ad aver riflettuto sull'immagine e sul suo intrinseco potere in un corso di *Psychologie générale*, tenuto alla Sorbona, nel quadro del suo insegnamento, dal secondo semestre del 1965 al primo semestre del 1966, intitolato *Imagination et invention*<sup>11</sup>, e che, a detta di quanti assistettero alla sua esposizione, segnò profondamente i suoi uditori<sup>12</sup>. In questo corso universitario, in modo decisamente originale, Simondon discute criticamente, seppur in modo più o meno esplicito, le tesi sostenute in merito all'oggetto prescelto da alcuni dei massimi esponenti del pensiero filosofico e scientifico a lui coevi o di poco precedenti, come il già citato Bergson, Gaston Bachelard e, notoriamente, Jean-Paul Sartre, rispetto al quale assume posizioni decisamente critiche.

Nel contesto di questo breve saggio, tuttavia, non si intende analizzare le suddette critiche, quanto focalizzarsi, seppur *en passant* e strumentalmente al tema che si mira a trattare, sulla definizione che Simondon elabora dell'immagine. Ora, e come pure spesso accade nel caso dei suoi innumerevoli scritti, il filosofo di Saint-Étienne non fornisce una definizione *strutturale* dell'immagine: in altri termini, egli non si sofferma su *cosa sia* un'immagine *tout court*, quanto, piuttosto, su *come essa operi*, elaborandone, in ultima istanza, una definizione – posto che, date queste premesse, se ne possa parlare a giusto titolo in questi esatti termini – di carattere *operatorio*, senza, tuttavia, con ciò prescindere dall'implicita premessa filosofica che

10 Bergson, *Matière et mémoire*.

11 All'epoca in cui si tenne il suddetto corso universitario, si procedette alla realizzazione di una dispensa del medesimo di complessive 80 pp. Dattiloscritte, che venne distribuita anche ai fini del sostenimento dell'esame previsto al termine. Il corso venne altresì pubblicato sulla rivista universitaria «Bulletin de Psychologie»: *L'imagination et l'invention. Plan du cours. Introduction*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 2-5, novembre 1965, n. 245, pp. 230-7; *L'imagination et l'invention. Introduction (suite). Première partie: a), b), c)*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 6-7, décembre 1965, n. 246, pp. 395-414; *L'imagination et l'invention. Deuxième partie: a), b), c)*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 13-15, février 1966, n. 248, pp. 916-29; *L'imagination et l'invention. Troisième partie: a), b), c)*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 16-18, mars 1966, n. 249, pp. 1074-95; *L'imagination et l'invention. Quatrième partie: a), b), c). Conclusion*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 19-20, avril 1966, n. 250, pp. 1184-5; *L'imagination et l'invention. Notes complémentaires*, «Bulletin de Psychologie», XIX, 21-2, mai 1966, n. 251, pp. 1312-4. In seguito, si è proceduto a una prima, parziale, riedizione postuma di questo testo in Gilbert Simondon, *L'invention dans les techniques. Cours et conférences*, édition établie et présentée par Jean Yves Chateau, Seuil, Paris 2005, pp. 273-304, quindi alla riedizione completa, con l'aggiunta di un prezioso *Préambule*, G. Simondon, *Imagination et invention (1965/1966)*, édition établie par N. Simondon et présentée par J.-Y. Château, Les Éditions de La Transparence, Chatou 2008 oggi alla sua seconda ristampa per i tipi delle Presses Universitaires de France (Paris 2014).  
12 Plas, *Qualche ricordo di Gilbert Simondon*, 205-208.

orienta, in modo ubiquo, l'incedere del pensiero simondoniano, e cioè che un'operazione – e nel caso specifico, dunque, anche una *definizione operatoria* – altro non sia che una trasduzione di una struttura, secondo quanto opportunamente chiarito dal filosofo nell'elaborazione della sua *teoria del cambiamento* o *allagmatica*. Così afferma in merito Gilbert Simondon, nel *Préambule* al suo corso universitario:

[I]l'immagine mentale è come un sottoinsieme relativamente indipendente all'interno dell'essere vivente soggetto ... Con il termine "immagine" si intende generalmente ciò che designa un contenuto mentale di cui si può avere coscienza; è qui che si trova la principale difficoltà, poiché in certi casi, per il soggetto umano, una tale apparizione cosciente dell'immagine è effettivamente possibile, parzialmente nella situazione di anticipazione e soprattutto in quella di simbolo-ricordo; ma nulla prova che, anche nei casi migliori, la presa di coscienza esaurisca l'intera attività di questa attività locale<sup>13</sup>.

Detto in altri termini, per quanto il soggetto umano si sforzi di esercitare un dominio cosciente sull'immagine, quest'ultima possiede ed esercita su questo stesso soggetto *presunto-immaginare* (per parafrasare, non senza qualche forzatura, Jacques Lacan) un potere che sovverte i ruoli, a tal punto che ciò che nella tradizionale dinamica della conoscenza si configurerebbe come oggetto e prodotto dell'immaginare diventa, piuttosto, soggetto del processo stesso. È, forse, soprattutto per questa stessa ragione che, sulla scorta del ragionamento che soggiace alla prospettiva simondoniana che presiede il corso in oggetto, il filosofo francese, piuttosto che esaminare l'immaginazione, concepita, soprattutto *via* Kant, come una facoltà, finisca per concentrarsi sull'*immagine* in quanto tale, polemizzando così, e come pure si è già accennato, con le posizioni sostenute da Sartre, e soprattutto dal Sartre fenomenologo e *post-fenomenologo*, nei suoi noti scritti giovanili sul tema<sup>14</sup>.

Dalla definizione d'immagine elaborata da Simondon, e cui pure ci si è riferiti riportandone alcuni passaggi, emerge, come si è puntualizzato, un potenziale dell'immagine che sovverte i ruoli soggetto-oggetto. A ben vedere, questo stesso potenziale è proprio, altresì, della stragrande maggioranza dei pensieri e, con essi, di quella delle idee, qui intese non solo come *contenuti della mente*,

<sup>13</sup> Simondon, *Immaginazione e invenzione*, 9-10.

<sup>14</sup> Sartre, *L'Imagination*.

ma anche come *crystallizzazioni* e *rappresentazioni* di pensieri, non senza ammiccare, con ciò, a un certo Platone, riletto alla luce della tradizione della teoria della conoscenza moderna e contemporanea. Si pensi, per esemplificare di molto quanto testé affermato, a quale potere possano esercitare certi pensieri che, alla luce della psicologia e della psichiatria contemporanee, si tendono a definire “ossessivi” sul soggetto *presunto-pensare*, in particolari fasi critiche della sua esistenza: questi stessi pensieri, infatti, non si limitano ad “assorbire” la mente del soggetto, ma, si direbbe, si sostituiscono ad esso, dominandolo, soprattutto attraverso gli strumenti subdoli della proiezione e della paranoia, che, attraverso processi anticipatori o di costruzione di nessi logici non verificabili fra eventi temuti, assoggettano il soggetto stesso, operando, in tal senso, come autentici *spettri* infestanti, padroni incontrastati del pensare e dell’operare di quello stesso *presunto* soggetto. Ora, detti pensieri, e più in generale tutti quei pensieri che, giocoforza, passano attraverso la veste della rappresentazione ideale (non bisogna dimenticare il nesso etimologico fra il termine *idea* e il verbo *vedere*, ancora una volta, *via* Platone), nell’appropriarsi del soggetto sino a dominarlo, minandone il ruolo stesso di soggetto (a meno di volerlo intendere, per certi versi heideggerianamente, come *sub-jectum*, “sotto-getto”, *assoggettato*), finiscono per infestarlo, per abitarlo, come pure ha precisato, a più riprese in merito e soprattutto nei suoi scritti letterari, il pensatore francese Maurice Mouillaud<sup>15</sup>. Questa condizione si rivela, a mio avviso, in particolare nel rapporto che intercorre fra “il mondo dei vivi” e “il mondo dei morti”. Sin da tempi immemori, si possiedono testimonianze di come gli esseri umani abbiano strenuamente cercato di costruire rapporti fra questi “due mondi”, forse, ancora una volta, per placare, ove possibile, l’irrefrenabile paura che suscita in loro non solo il “mistero della morte” *tout court*, ma anche, e soprattutto, la *condizione* del morto. Se nella cultura ebraica si è sempre cercato di tutelare l’autonomia di queste due realtà, a tal punto che, soprattutto a partire dalle testimonianze evangeliche, uno degli scandali maggiori che Gesù di Nazareth suscitò fu proprio la sua presunta capacità di *risuscitare i morti*, come nel notorio caso di Lazzaro, in quello della cultura greca, ancora una volta in ragione di un atavico timore nei confronti del *popolo delle ombre*, si è piuttosto cercato di stabilire un ponte fra questi due mondi e, più ancora, fra i due luoghi che li rappresentano<sup>16</sup>. Non è il caso di

15 Mouillaud-Tropmann, *Semplificazioni percettive*.

16 A tal proposito, cfr. la magistrale interpretazione di Erode eseguita da Carmelo Bene in *Salomé* (1972).

ripercorrere, in questa sede, i numerosi miti che attestano questa esigenza: in questo contesto, valga solo richiamarsi alla *discesa agli inferi* di Odisseo, il quale, grazie al sacrificio di un capro nero, riesce persino a stabilire una comunicazione diretta con alcuni degli ospiti dell'Ade, in particolare con Agamennone, con sua madre Anticlea e con il "divin Tiresia", che proprio in occasione di quell'incontro gli rivelerà le sue sorti future. Ora, apparentemente, questa digressione potrebbe risultare priva di nessi logici con l'oggetto di questo scritto, e cioè a dire con il tema dell'immagine e dei suoi potenziali. Orbene, a ben vedere, invece, un nesso esiste e, come tale, merita di essere richiamato: anche nel caso dei morti, infatti, gli esseri umani hanno sentito la necessità di rappresentare e, per farlo, d'impiegare lo strumento dell'immagine che, in questo specifico caso, assume peraltro il carattere di una sorta di simulacro e, prima ancora, di simbolo. D'altro canto, non va neppure dimenticato che, come ha osservato proprio Gilbert Simondon nel corso universitario a partire dal quale si sono prese le mosse per esaminare il "potere" dell'immagine, quest'ultima assume, in quello che egli stesso designa come suo "ciclo" evolutivo, e che ritiene si dipani in quattro distinte fasi, anche il carattere di "immagine-simbolo":

[p]iù materialmente, – scrive in proposito Simondon – i simboli, frammenti di oggetti nei quali la parte vale per il tutto e comunica con esso, sono alla base dei volt [voul] necessari nelle operazioni magiche; una semplice ciocca di capelli, un lembo di vestito preso a una persona sono un frammento della sua realtà e permettono di agire su di essa, a distanza, per mezzo della relazione simbolica<sup>17</sup>.

L'immagine-simbolo, simulacro del morto, nel suo fungere da elemento-ponte fra due mondi, assume, a tutt'oggi, il carattere materiale della fotografia, come un tempo, d'altra parte, lo assumeva il ritratto. I vivi, infatti, mantengono un rapporto con il mondo dei morti e, più nello specifico, con *i propri morti*, anche attraverso le immagini che li ritraggono e che, spesso, soprattutto in alcuni contesti geo-culturali, campeggiano persino sulle lapidi e sui monumenti funebri eretti in loro ricordo. Anche in questo caso, l'immagine sprigiona un potere: su un fronte, lo si è già detto, placa il timore che sorge, ad esempio, ancora una volta atavicamente, dal *revenant* (il termine immagine, non va dimenticato, deriva da *phantasma*, ed è noto in che modo questo termine si sia storicamente caricato di senso e di sensi nelle varie culture), sull'altro, funge

<sup>17</sup> Simondon, *Immaginazione e invenzione*, 12.

da elemento di connessione e comunicazione fra mondi e, come tale, si carica, di per sé, di un alone di sacralità. A tal proposito, basti richiamarsi alla recente vicenda di cronaca, che ha scosso le coscienze di molti, relativa al furto sistematico di alcune fotografie sottratte da numerose lapidi nel cimitero del Verano a Roma per opera di un soggetto, a tutt'oggi ancora sotto inchiesta, che con queste stesse fotografie aveva composto, nel tempo, un'autentica collezione privata, naturalmente in violazione di qualsiasi legge vigente<sup>18</sup>. Ora, di per sé, il furto di una fotografia da una lapide potrebbe naturalmente configurarsi strettamente come reato di sottrazione dolosa di beni altrui: tuttavia, la vicenda ha suscitato un vero e proprio clamore mediatico, soprattutto in ragione del fatto che le vittime di questo "ladro di tombe" hanno per anni preteso la restituzione delle fotografie sottratte, non accontentandosi, cioè, di sostituire più semplicemente le precedenti con altre immagini del proprio morto. È in ciò che, perlomeno a mio avviso, si coglie bene il potenziale che l'immagine, in questo caso nella forma tecnica della fotografia, esercita nello stabilire un ponte fra mondi, uno strumento di comunicazione fra il "non più" e il "non ancora", dimensioni che appartengono all'essere umano più che a qualsiasi altro essere vivente (è la modalità in cui l'essere umano si *pone* e si *fa* tempo, come pure ebbe a notare Agostino di Tagaste, prima ancora che Heidegger ci fabbricasse un'intera teoria, spacciandola per innovativa<sup>19</sup>). Quest'ulteriore digressione, consente di riconnettersi alla riflessione sull'immagine del filosofo e, nello specifico, di quella di Gilbert Simondon, cui pure si è accennato e che intende essere il *fil rouge* della sezione successiva di questo scritto. Come pure ha sagacemente osservato Pascal Chabot, i filosofi, in ragione della loro attività, sono, volenti o nolenti, costretti, nel lento processo di costruzione del loro pensiero, e cioè della loro personale prospettiva filosofica, a confrontarsi costantemente con il passato<sup>20</sup>. Questo stesso passato è popolato da pensieri che, non essendo *stelle fisse* piantate una volta per tutte in una sorta di dimensione iperuranica, sono *fabbricati, costruiti e creati* da esseri umani, dai filosofi morti appunto, che i filosofi vivi si ritrovano a dover costantemente *dissotterrare*. Il rapporto con i morti è una costante del mestiere del filosofo e questo rapporto, anche in ragione di quanto testé affermato,

18 De Santis, *Cimitero del Verano*.

19 Heidegger, *Essere e Tempo*.

20 "I filosofi, al contrario, riesumano i morti, evocano gli spiriti. Tutta una truppa di vecchi li accompagna, sotto l'egida di quello che vogliono sentirsi autorizzati a pensare, da cui cercano l'appoggio, le garanzie, il cavalierato". Chabot, *I sette stadi della filosofia*, 13.

può ulteriormente consolidarsi quando quegli stessi filosofi morti “acquisiscono un volto”. Si pensi, a tal proposito, all’esigenza di rappresentare anche e soprattutto quei pensatori dell’Antichità e della Modernità di cui, per ovvie motivazioni storiche, non si possono possedere raffigurazioni attendibili, affidandosi, per questo, all’interpretazione di artisti di ogni genere ed epoca, dagli scultori ai pittori.

In ultima analisi, l’immagine, alla luce di quanto sinora affermato, nel suo sorgere e costruirsi – nella sua genesi, insomma – funge da *symbolon*, secondo il significato originario di questo termine – e cui pure si richiama nei suoi scritti ancora una volta Platone<sup>21</sup> – fra l’immaterialità – ad esempio un pensiero concepito nella sua processualità come attività della mente – e il materiale – l’acquisizione, da parte di questo stesso pensiero, del carattere di *idea*, cioè di *visualizzazione* del pensiero. In tal senso, più sbrigativamente, e non senza qualche scarto derivante, appunto, dalla semplificazione, l’immagine è una sorta di *materializzazione* dell’immaterialità, che rende giustizia, su un fronte, alla dimensione “spirituale” dell’umano e, sull’altro, a quella fisica.

Come tale, l’immagine è una sorta di tensione, di “corda tesa” fra due dimensioni che, per loro stessa indole, convivono in una convivenza “difficile”, l’una sempre al di là o al di qua dell’altra. Ben invero, dunque, l’immagine quella complessa relazione fra “anima” e “corpo” per come indagata da Descartes, da Spinoza e, una volta di più, da Simondon, il quale, nel riflettere sulla relazione fra la dimensione psichica e quella somatica nell’operazione di individuazione ha giustamente osservato come quest’ultime non mantengano, reciprocamente, una costante “concordanza di fase”, ma seguano, per certi versi, *ritmi* propri, nel tentativo e nello sforzo costante di accordarsi, onde *risuonare* all’unisono<sup>22</sup>: si tratta, tuttavia, più di un’aspirazione che di una effettiva realtà.

Ora, per tornare alla ricostruzione del percorso che ha infine portato a godere, per quanti vi fossero interessati, delle *immagini* del filosofo Simondon, il dovere di cronaca obbliga a passare attraverso una fase intermedia fra la scarsità di testimonianze iconografiche cui ci si è richiamati in apertura del presente scritto e la disponibilità attuale di un congruo numero di fotografie che lo ritraggono, tutte ugualmente disponibili, come pure si è precisato, sul sito in rete *gilbert.simondon.fr*. Questa stessa fase intermedia corrisponde al ritrovamento, da parte

21 Platone, *Simposio*, 501.

22 Simondon, *L’individuazione*, 361-369.

di Ludovic Duhem, di una lunga intervista filmata, risalente al 1968 e versata nei fondi della *Bibliothèque Archives nationales du Québec*, condotta da Jean Le Moyne e ripresa da Jacques Parent in vista della partecipazione attiva all'organizzazione del primo *Colloque sur la Mécanologie* del 1971 da parte di Gilbert Simondon.

Il ritrovamento di questo importante documento risale al 2007; nell'autunno 2008, poi, il filosofo francese Vincent Bontems – specialista, fra l'altro, del pensiero di Gaston Bachelard<sup>23</sup> – mi comunicò, per vie brevi, l'esito delle suddette ricerche e la sua intenzione di rendere disponibile la fruizione di questo stesso mediometraggio da parte di quanti conducessero studi, più o meno specialistici, sul pensiero del filosofo francese. Circa un anno dopo, e dunque nel 2009, fu lo stesso Bontems a curare una trascrizione fedele dei contenuti della suddetta intervista, pubblicandola, corredata da un'introduzione da lui redatta e da una missiva inviata da Simondon a seguito delle riprese, al suo intervistatore, sulla nota rivista francese *Revue de Synthèse*<sup>24</sup>. Bontems inaugura la sua introduzione con una riflessione sull'aspetto di Simondon, constatabile, per l'appunto, a partire dalla visione delle riprese realizzate nel 1968. Bontems si concentra, in particolare, sugli indumenti indossati dal filosofo in quell'occasione<sup>25</sup>: il pensatore sfoggia una classica camicia bianca dal cui colletto sbucca il nodo strettissimo di una cravatta che, si deduce dalle riprese in bianco e nero, essere di colore scuro, sotto un giubbotto che gli conferisce, nel complesso, un *look* sportivo.

Bontems osserva come l'apparentemente improbabile accostamento della camicia e la cravatta al giubbotto funga in realtà, agli occhi dell'osservatore edotto della filosofia di Simondon, da *materializzazione* del suo pensiero: gli abiti classici, indossati dal filosofo, traducono (e trasducono) il suo interesse per questioni filosofiche tradizionali, come attesta la sua tesi principale per il Dottorato di Stato, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*<sup>26</sup>, in cui, come è noto,

23 Bontems, *Bachelard*.

24 *Entretien sur la mécanologie avec Jean Le Moyne, août 1968*. L'intervento di Simondon, originariamente disponibile nel VHS del documentario diretto da Jacques Parent e montato da Jean-Marc Verniajou, *Un entretien sur la mécanologie*, I (min. 62), II (min. 75), Canada 1970, è oggi visionabile ai seguenti URL: [https://www.youtube.com/watch?reload=9&annotation\\_id=annotation\\_387329&feature=iv&src\\_vid=7FjNb-fuRyk&v=VLkjI8U5PoQ](https://www.youtube.com/watch?reload=9&annotation_id=annotation_387329&feature=iv&src_vid=7FjNb-fuRyk&v=VLkjI8U5PoQ), <https://www.youtube.com/watch?v=HRqy9vttW-E> e <https://www.youtube.com/watch?v=kCBWTHjKvbU> nella versione rimontata da Eric Brian. La trascrizione della suddetta intervista è stata pubblicata con il titolo *Entretien sur la Mécanologie*, texte présenté par Vincent Bontems, «Revue de Synthèse», CXXX, 2009, 6e série, n. 1, pp. 103-129 e riedita in Simondon 2014, 405-455.

25 Bontems [texte présenté par] 2009, 103-106.

26 Simondon, *L'individuation*.

Simondon, nel riprendere una tematica del pensiero filosofico antico-medioevale, propone soluzioni ardite alla luce dei traguardi più recenti delle scienze della natura, delle scienze umane e, soprattutto, della Cibernetica e della Teoria dell'Informazione, mentre il giubbotto, assai più *casual*, ben rimanderebbe alla sua "passione" per la tecnicità in tutte le sue espressioni, inviando al pubblico l'*immagine* di un individuo *di pensiero e di mano*.

Tuttavia, e come pure si già accennato, il contributo più rilevante alla conoscenza del "corpo del filosofo" Simondon fu senz'ombra di dubbio fornito nel 2012 dalla pubblicazione, sulla rete internet, del sito, a cura dei famigliari del filosofo e, in particolare, di sua figlia Nathalie e di sua nipote Irlande Saurin, *gilbert.simondon.fr*.

Il sito in questione, nel proposito espresso di fornire, a quanti fossero interessati, una diffusione del pensiero e dell'opera di Simondon, si è dotato, negli anni, di un sempre maggior numero di documenti inediti, fra cui schizzi realizzati dal pensatore a supporto dei suoi corsi universitari, frontespizi delle prime edizioni dei testi dell'Autore e, naturalmente, fotografie che lo ritraggono, nonostante – e come pure ebbe a chiarire allo scrivente la suddetta Nathalie in una missiva in formato elettronico – questi non amasse particolarmente essere ritratto. Le fotografie a tutt'oggi disponibili sul sito in rete sono numerose e comprendono un arco temporale che va dall'inizio degli anni '40 del XX secolo a quello degli anni '80. Questa carrellata di fotografie suscita una riflessione, ancora una volta sull'immagine e, in particolare, su quella del filosofo. Forse per un retaggio culturale, siamo soliti immaginare il filosofo come un uomo anziano, magari con il volto adornato da una folta barba: in tal senso, non v'è dubbio che, oltre alle testimonianze iconografiche dei filosofi dell'Antichità – al di là della loro effettiva attendibilità – quella che maggiormente soddisfa i criteri dell'immaginario collettivo è quella dell'epistemologo, storico delle scienze e poeta francese novecentesco Gaston Bachelard, la cui vicenda biografica e professionale, come è ormai noto soprattutto grazie alla testimonianza fornita da Nathalie Simondon nella sua densa e accurata *Biographie* del padre pubblicata sul sito citato, s'intrecciò, soprattutto sul finire degli anni '40 e l'inizio degli anni '50 del Novecento, ancora una volta con quella di Gilbert Simondon<sup>27</sup>. Perché, poi, nell'immaginario collettivo il filosofo sia dipinto come testé descritto è tutto da chiarire o, forse, una volta

27 Simondon, *Biographie*.

di più, da immaginare. Non si esclude che a quest'immagine del filosofo abbiano contribuito proprio i summenzionati pensatori dell'Antichità che associavano la sua pratica alla saggezza derivante dal vissuto e gli attribuivano altresì una certa seraficità e un certo distacco, atteggiamenti, questi, tipici dell'adulto quando non dell'anziano, cui, forse, si è soliti attribuire certe caratteristiche fisiche, fra le quali, appunto, nel caso specifico dei filosofi, la presenza di lunghe barbe. È ben vero, d'altro canto, che nella realizzazione di numerosissimi busti ritraenti alcuni dei maggiori esponenti del pensiero filosofico antico, i loro artefici abbiano riproposto la presenza della barba sui loro volti, quasi a costruire, infine, una sorta di archetipo del filosofo, assegnando proprio alla barba il carattere di una sorta di stilema. Si pensi, in tal senso, e per citarne solo alcuni, ai volti di Socrate, Platone, Aristotele, Epicuro. A questo elemento, s'aggiunge poi una sorta di costume morale: il rifiuto della ricchezza, e questo perlomeno da Talete di Mileto in poi, costume, questo, cui tuttavia, perlomeno secondo la testimonianza di Diogene Laerzio nella sua classica opera *Vite dei filosofi illustri*, si oppose, quasi a incarnare la critica radicale mossa al suo maestro Platone, proprio Aristotele di Stagira, descritto come estremamente curato negli abiti e avvezzo ad adornare le sue mani con anelli, simboli, appunto, di sfarzo e ricchezza<sup>28</sup>. Ora, e per tornare all'immagine del filosofo Simondon, se quanto sinora affermato può avere perlomeno un qualche fondo di verità, le fotografie che ritraggono Simondon si discostano radicalmente dal modello classico del filosofo. In primo luogo, l'ampio arco temporale (circa quarant'anni) in cui si dipanano le fotografie che lo ritraggono, ne trasmettono all'osservatore le trasformazioni fisiche legate al processo di inesorabile invecchiamento che accomuna ciascun ente, organico e inorganico. In tal senso, non vi è forse immagine che meno si attagli all'immaginario collettivo di un filosofo della fotografia che lo ritrae, diciottenne, nei corridoi del *Lycée du Parc* di Lione, nel 1942, con due pesanti borse in mano – che si immaginano piene di libri – e con due sagome – una delle quali sembrerebbe sorridere al passaggio del giovane – in penombra alle sue spalle. In secondo luogo, e questo a prescindere dall'età del filosofo, sia nelle fotografie che lo ritraggono adolescente sia in quelle che lo ritraggono ormai adulto, il suo volto appare glabro: si registra, pertanto, l'assenza proprio di quell'elemento che, tradizionalmente, comunica, anche a quanti

28 Diogene Laerzio, *Vite dei filosofi*, 196.

non praticino la filosofia, l'“immagine del filosofo”. In tal senso, Simondon sembrerebbe inaugurare, anche con il suo aspetto, una “nuova via” del pensiero filosofico, che si spoglia di fronzoli e *cliché*, per intraprendere un “nuovo corso”, come d'altro canto fa, appunto, la sua riflessione, sia nel dominio dell'ontologia sia nel dominio dell'epistemologia e, più ancora, della filosofia delle tecniche. Ora, è ben vero che di volti glabri è popolato, in particolare, il *parterre* dei pensatori francesi novecenteschi: si pensi, ancora una volta solo a titolo esemplificativo, al volto di Jean-Paul Sartre, di Gilles Deleuze, di Jacques Derrida, ecc. Tuttavia, nel caso di Simondon, non si tratta solo di questo. Simondon, perlomeno nelle fotografie che lo ritraggono, appare privo di qualsiasi elemento che risvegli in chi le osserva anche solo il presentimento che le fattezze di quel volto possano essere riconducibili a quelle di un filosofo.

Nessun “segno particolare”, infatti, sembra caratterizzarlo come tale, a meno di non voler individuare quest'ultimo in ciò che egli stesso dichiara in merito nei suoi documenti identificativi, presenti nel suo fascicolo personale conservato, a tutt'oggi, nei fondi degli archivi del *Ministère de l'éducation nationale* degli *Archives Nationales* di Pierrefitte-sur-Seine, e, sino a pochi anni fa, presso quelli dell'*École Normale Supérieure* di Parigi, in cui, in riferimento a questa stringa, si legge: il *porte des lunettes* [indossa gli occhiali]<sup>29</sup>. Questo suo aspetto dimesso, in merito al quale anche alcuni suoi conoscenti hanno scritto<sup>30</sup>, sembra per certi versi tradurre una sua attitudine esistenziale, nota ai suoi studiosi: come pure ha, infatti, scritto in merito François Dosse, nella sua *Biographie croisée* di Deleuze e Guattari<sup>31</sup>, Simondon fu uomo schivo e solitario, alieno alle mode dell'epoca, sia a quelle di costume sia a quelle filosofiche, atteggiamento, questo, che ne ha rimarcato, negli anni successivi alla sua morte, la sua indubbia e inafferrabile *unicità*, condannandolo, al contempo, in vita, a una, spesso sofferta, solitudine di pensiero, sebbene, come pure ha recentemente osservato ancora una volta sua

29 Dossier d'étudiant à l'École Normale Supérieure, Gilbert Simondon, L44.

30 Plas, “Qualche ricordo di Gilbert Simondon.

31 “Deleuze assegna [...] notevole importanza a un pensatore solitario, suo contemporaneo, Gilbert Simondon, che si interessa ai fenomeni d'individuazione, al crocevia di culture multiple, tanto tecniche, scientifiche quanto filosofiche. [...] Peraltro, egli era uomo d'esperienza, di perizia, che conosceva dall'interno il mondo delle tecniche. D'altra parte, lo faceva disperare il modo in cui la sua epoca aveva fallito l'incontro con l'innovazione tecnica, questo incontro mancato, visto che la maggior parte degli utenti della tecnica ne ignorano del tutto il modo di funzionamento e i suoi meccanismi. Professore, Simondon era altresì uomo di laboratorio: praticava i suoi esperimenti nel suo laboratorio della rue Serpente, testando il più spesso possibile ciò di cui avrebbe parlato”. Dosse, *Gilles Deleuze et Félix Guattari*, 200 (trad. a cura dell'autore)

figlia Nathalie, questa non coincidesse, in tutto e per tutto, con una altrettanto sofferta solitudine sociale<sup>32</sup>, giacché questi possedeva pure una ristretta cerchia di amici e conoscenti, pur non essendo un pensatore *à la page*, avvezzo alla frequentazione di caffè e *bistrot* parigini, né tantomeno di serate di gala da intellettuali prezzolati, cui preferiva, notoriamente i laboratori in cui poteva condurre, con il supporto di alcuni dei suoi più stretti collaboratori, esperimenti scientifici di ogni sorta, da quelli sulla percezione visiva su campioni umani, a quelli sulle condotte animali, a quelli, certo assai più noti, sui suoi beneamati oggetti tecnici, di cui peraltro era abile costruttore e ri-costruttore. Ora, nonostante quanto testé richiamato relativamente ai suoi contatti sociali che – pare – vi fossero e fossero peraltro sinceri e profondi, ispirati, soprattutto, dal valore che egli attribuiva alla generosità, secondo la definizione che ne fornì René Descartes nell'articolo 153 de *Les passions de l'âme*<sup>33</sup>, oltre che dimesso e modesto nell'apparire, egli lo fu anche nei costumi che scelse di adottare: se, infatti, non si può pensare a Gilles Deleuze senza le sue unghie ferine, su cui pure lo stesso filosofo scrisse<sup>34</sup>, o a Jean-Paul Sartre senza il tabacco dei suoi immancabili pacchetti di sigarette *Gitanes* senza filtro o *Gauloises blondes*, oltre che a una serie di altre sostanze psicotrope che costituivano la sua “dieta quotidiana” e che pure, ad onor del vero, fungevano da carburante per certe sue ricerche sulle dinamiche dell'immaginario (si pensi al ruolo delle anfetamine anche nella tragica slatentizzazione della sua psicosi allucinatoria che gli causò la visione costante di granchi sino al giorno della sua morte<sup>35</sup>), Simondon non si associa facilmente a nulla che lo costruisca, ancora una volta nell'immaginario collettivo, come filosofo artista della sua stessa immagine, questa volta intesa nel più ampio senso del termine e non solo in quello della rappresentazione del suo aspetto fisico, a meno di non volerlo fare, come si è già accennato, ad alcuni oggetti tecnici che lo hanno accompagnato vita natural durante: il saldatore a stagno<sup>36</sup>, la carcassa di una vecchia Peugeot 203<sup>37</sup> su cui sperimentava fari non-abbaglianti e portapacchi, per la verità, troppo pesanti per

32 Simondon, *Sur la technique*, 277–296.

33 Descartes, *Le passioni dell'anima*, 2475–2477, contenuto in Charpentier, *Un contadino del Danubio*, 223–227.

34 Deleuze, *Pour parler*, 13–22.

35 Gerassi, *Parlando con Sartre*.

36 Charpentier, *Un contadino del Danubio*.

37 Simondon, *Biographie*.

essere supportati dal tetto di un'automobile<sup>38</sup>, televisori – di cui realizzò egli stesso un prototipo funzionante agli inizi degli anni '50<sup>39</sup> – e, naturalmente, valvole termoioniche, di cui studiò e ripensò filosoficamente l'evoluzione (l'operazione di concretizzazione, analogia tecnica dell'operazione d'individuazione per come concepita nei domini dell'inorganico naturale e dell'organico, o vivente che dir si voglia)<sup>40</sup>. L'immagine di Simondon, dunque, non rappresenta l'icona del filosofo, quanto piuttosto quella di un *uomo comune* che fa della filosofia uno strumento critico d'innovazione del pensiero, piuttosto che un *marchio di fabbrica* per rendersi riconoscibile fra le moltitudini e le masse. In tal senso, traspare, dalle immagini che di lui si possiedono, una sorta di gioco fra il visibile e l'invisibile, una sorta di scambio continuo – per usare un noto *cliché* della *Gestaltpsychologie* – fra figura e fondo che rende, come pure si è inteso tratteggiare sinora, inafferrabile la sua identità di filosofo, posto che quest'ultima esista e che non sia l'ennesimo costrutto sociale, come tale soggetto ai continui e inarrestabili mutamenti dei contesti e, con essi, della modalità umana di pensarli e, così, di costruirli, per l'appunto, *a misura d'uomo*, a sua volta anch'egli soggetto, e per una sorta di causalità ricorrente, a modificarsi in ragione dell'attività del suo stesso pensiero.

Ora, permane il fatto che, come pure si è segnalato in apertura di questo breve contributo, l'essere umano, soprattutto per questioni d'ordine evolutivo e, nel caso dell'Occidente, anche culturale, sembrerebbe necessitare di *vedere* ciò che pensa, anzi, si direbbe che questa sorta di esigenza di visibilità sorga da presso all'attività stessa del pensiero occidentale: nel richiamarsi alla radice greca del termine *idea* si è inteso, infatti, esplicitare alcune trame di questa dinamica. Questo processo trova, in particolare, nel dominio delle scienze della natura la sua prova regina: le teorie scientifiche si traducono, nella stragrande maggioranza dei casi, in “rappresentazioni tecniche”, non senza, com'è naturale, un qualche scarto nell'incedere di questa stessa applicazione. Gli schemi scientifici divengono schemi tecnici e, infine, applicazioni di questi stessi schemi. Con ciò, non si intende certo appiattare il dominio delle tecniche su quello delle scienze, in ragione della loro autonomia relativa, come pure dimostrano le rispettive storie. Tuttavia, sembrerebbe che questi ambiti siano quelli che meglio d'ogni altro si attagliano a fornire una sorta di dimostrazione di quanto testé sostenuto. Al contempo, l'esigenza di

38 de Béjarry, *Ricordi di Gilbert Simondon*, 305-308.

39 Simondon, *Biographie*.

40 Simondon, *Du mode d'existence*.

*visualizzazione* del pensiero non consiste in una prerogativa esclusiva di quello scientifico e di quello tecnico. Ciò vale, infatti, e forse prima di ogni altro, proprio per quello filosofico, per quanto assai più arduo sia il processo di traduzione e, anche in questo caso, di trasduzione dall'intuizione filosofica alla sua rappresentazione *immaginifica*.

A titolo d'esempio, valga, in merito, richiamarsi al noto saggio di Gilles Deleuze *Le pli. Leibniz et le Baroque*<sup>41</sup>, in cui il filosofo francese, nello sforzo di contestualizzare la genesi delle idee del pensatore seicentesco, trova nella piega la migliore delle rappresentazioni possibili della sua monade, apparentemente irrepresentabile in ragione della sua stessa indole (come "rappresentare", infatti, una *sostanza spirituale*? Ciò prevederebbe un corpo e, con esso, uno spazio fisico che possa contenerlo, a meno che, appunto, questo stesso spazio e, con esso, quel corpo, non siano... piega e *nella* piega).

### **Il corpo della filosofia: divagazioni sulla persistenza dell'invisibile nel visibile**

Nella seconda sezione di questo contributo, s'intende compiere lo stesso sforzo di rappresentazione che presiede l'opera testé citata di Deleuze applicandolo al pensiero filosofico di Simondon, a partire dal presupposto che anche l'irrepresentabile, se possiede genesi umana, tende a cercare, in qualche maniera, il suo "corpo" possibile, e cioè la sua *immagine*. Se, infatti, persino i fisici quantistici e, con essi, i rappresentanti *in pectore* della Meccanica ondulatoria hanno, in ultima istanza, sentito la necessità di *rappresentare*, costruendone modelli, l'atomo da loro teorizzato, e che, alla luce delle attuali tecnologie, sarebbe più opportuno pensare, bachelardianamente, in termini di *effetto*<sup>42</sup>, piuttosto che di *corpo*, non si vede per quale ragione non si possa fare altrettanto con le nozioni di una filosofia quale è per l'appunto quella simondoniana. Ora, i limiti del processo di rappresentazione e, dunque, di traduzione e trasduzione in immagine di questo pensiero giacciono, perlomeno a prima vista, proprio nel presupposto teorico da cui sviluppa, icasticamente riassunto dallo stesso Simondon in una nota battuta: *la relazione ha valore d'essere*<sup>43</sup>. A ben vedere, infatti, in questa stessa affermazione si cela tutta la complessità di un pensiero innovativo, originale e dirompente, questo perlomeno in rapporto a tutta la tradizione filosofica occidentale, quale è, appunto, quello di Simondon. Nell'affermare quanto citato,

41 Deleuze, *Le pli*.

42 Bachelard, *L'activité rationaliste de la physique contemporaine*.

43 Simondon, *L'individuazione*, 85.

infatti, Simondon non appiattisce la relazione sull'essere, quanto piuttosto le attribuisce un valore *pari* a quello dell'essere. In ciò, si coglie assai più di quanto la frase in esame non dica, perlomeno a una prima lettura rapida e disattenta: ciò che Simondon sembrerebbe voler affermare, infatti, riporta, una volta ancora, all'approccio generale che presiede il carattere del suo filosofare, e cioè a quel carattere *operatorio* (e non, semplicemente, *operativo*) del suo pensiero. Nell'affermare che *la relazione ha valore d'essere*, infatti, è possibile che Simondon voglia dichiarare che la relazione, appunto, *funziona come* l'essere e cioè che, certo, essa *sia*, ma ciò che più conta, appunto, è il modo in cui *opera, funziona*, ed è propriamente questa modalità operatoria che le consente di assurgere, per analogia, ancora una volta, *operatoria*, al rango di essere. Se, infatti, come è noto, Sartre, nel suo *L'être et le néant* antepone l'esistenza all'essenza, Simondon antepone il modo di funzionamento, che è a sua volta il modo di esistenza, al modo di essere. È proprio in questa autentica rivoluzione del pensiero che giace tutta l'originalità della sua filosofia, cui ci si è richiamati, e che rende il lavoro di rappresentazione delle sue nozioni decisamente arduo. Ora, il limite di questo lavoro è tracciato, perlomeno a mio avviso, dalla modalità stessa in cui siamo soliti pensare. Che lo si voglia o meno, il nostro pensiero è, più o meno manifestamente, pensiero di *cose*. Forse, è proprio in ciò che risiede quella necessità di tradurre queste stesse cose con cui pensiamo in immagini. Anche il pensiero filosofico, perlomeno tradizionalmente, ha sempre proceduto di *cosa in cosa*. È da questa, quasi spontanea, modalità di pensare per cose che, ancora una volta a mio parere, sorge la nozione di *sostanza*. Cos'altro è, infatti, la sostanza se non la "cosa più semplice", la "cosa ridotta all'osso", la "cosa di cui non si può dire null'altro se non che è quella cosa e non un'altra, che è proprio quella cosa". Ora, però, in questa modalità di pensare si cela, per l'appunto, un limite: il pensare per cose finisce per credere che quelle stesse cose esistano così come le pensiamo, senza accorgersi che quel "così come le pensiamo" altro non è che una strategia, più o meno inconscia, per semplificare la complessità. Il reale, al contrario, è tale solo in ragione della sua complessità, accentuata, ulteriormente, da quella componente di invisibile che partecipa della sua trama e ne tesse, al contempo, l'ordito. Lo si è detto: questo invisibile, per divenire credibile al pensiero umano e, con esso, *all'occhio*, deve passare attraverso una certa quota di visibilità; da ciò i modelli matematici, fisici, ecc. La riflessione, così posta, si spinge sino a sfiorare una questione assai tradizionale, perlomeno in campo filosofico: cosa diciamo quando diciamo

“reale”? Il contributo del costruttivismo in campo filosofico all'elaborazione di una plausibile risposta a questa questione è stato, perlomeno a giudizio della scrivente, notevole, nella misura in cui ha chiarito, mi sembra inoppugnabilmente, che non si può prescindere, appunto, dal potenziale costruttivo che caratterizza l'essere umano nel suo rapporto con “la sua circostanza”, per dirla con José Ortega y Gasset<sup>44</sup>. In tal senso, dire “reale” *con* e *per* l'uomo significa passare necessariamente attraverso l'approccio teorizzante e, prima ancora, “parlante” dell'essere umano al mondo. In tal senso, *i fatti proprio non esistono, à la Nietzsche*, esistono tuttavia *input* esterni che l'uomo dapprima riceve, poi nomina, infine costruisce e ri-costruisce in modo sempre diverso nel corso della sua evoluzione. Per tornare al tema della relazione, centrale nella riflessione di Simondon, la sua traduzione e trasduzione in immagine, in rappresentazione, risultano decisamente complesse nella misura in cui, proprio in ragione di quel *pensare per cose* cui ci si è testé richiamati, visualizzare la relazione risulta decisamente arduo. Tradizionalmente, infatti, si è soliti pensare, e dunque rappresentare, dapprima i termini *in* relazione e, in seguito, porre fra di essi una relazione, la quale, a sua volta, non passa, necessariamente, attraverso una sua *visualizzazione*, quanto attraverso una sua *nominazione*: è sufficiente *dire* la relazione fra cose, non altrettanto necessario rappresentarla, a meno di non voler utilizzare simboli grafici semplici, validi in qualsiasi contesto, quali ad esempio frecce unidirezionali o bidirezionali che individuano l'andamento della relazione stessa (da/a, da/a e viceversa). Tuttavia, nel caso di specie, il lavoro di rappresentazione e visualizzazione si complica ulteriormente, nella misura in cui, come pure chiarisce lo stesso Simondon, la relazione di cui egli stesso discute soprattutto nella sua tesi principale per il Dottorato di Stato, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, non è assimilabile a un nesso, a un legame fra due entità preesistenti a essa, ma è essa stessa, la relazione appunto, a costituire le trame delle entità considerate. Così, com'egli stesso chiarisce icasticamente, l'individuo non è *in* relazione (con qualcosa o con qualcun altro), bensì *della* relazione<sup>45</sup>. Questa opportuna precisazione traduce il radicale ribaltamento di prospettiva introdotto da Simondon in seno alla tradizione filosofica occidentale, abituata a pensare, perlomeno da Parmenide in poi (e non piuttosto da Pitagora in poi, data la problematicità intrinseca

44 Ortega y Gasset, *Meditazioni del Chisciotte*, 44.

45 Simondon, *L'individuazione*, 86.

della sua nozione di numero, che, forse, sarebbe più opportuno concepire, piuttosto che come un'entità, come un *rapporto*<sup>46</sup>), nella misura in cui è proprio da Parmenide, e poi, naturalmente, da Platone in poi che, perlomeno in campo filosofico, gli Occidentali si abituanano a pensare per *cose*, che, ancora una volta filosoficamente parlando, si riducono poi alla loro "cosalità" ultima e cioè, appunto, alla sostanza, smettendo di concepire elementi non riducibili a cose come esistenti *tout court*. Ora, è nota la conseguenza logica di questa rivoluzione del pensiero introdotta da Simondon: se l'individuo è della relazione, e non piuttosto, tradizionalmente, *in* relazione, allora quest'ultimo non è un *hortus conclusus*, un'entità autosufficiente, ancora una volta, con la filosofia, una sostanza (à la Leucippo e Democrito, in questo specifico caso), bensì è un *teatro di individuazioni*, definizione, questa, che Simondon impiega, in particolare, per definire l'individuo vivente, in cui le operazioni d'individuazione, cioè di strutturazione, non si verificano esclusivamente *fuori* dall'individuo stesso, alla sua origine, e sul *bordo*, sul *limite* di esso (si pensi a un cristallo immerso in un'acqua-madre in cui possa fungere da germe strutturante per cristallizzazioni ulteriori rispetto a quella che lo ha originato), ma proprio *all'interno* dell'individuo stesso che, in tal senso, non è riducibile a un'entità statica, ma, appunto a un'entità *di* relazione, data peraltro la presenza dell'ambiente associato con cui sorge e che funge, per tutto il corso della sua esistenza, da riserva di potenziali inespressi durante la sua individuazione primigenia<sup>47</sup>. Così, a nulla vale pensare l'individuo con la logica classica di aristotelica matrice, giacché, in questo caso, *tertium datur*: l'individuo è e non è proprio in quanto *della* relazione e non già *in* relazione *tout court*. Si torni, dunque, alla questione principale che guida l'incedere di questa riflessione: come tradurre e trasdurre in immagine, e dunque come rappresentare, una simile complessità? Ciò che ostacola il suddetto processo risiede, in primo luogo, nell'implicazione diretta di questa specifica prospettiva: rappresentare qualcosa che sia *della* relazione e non piuttosto *in* relazione implica che la tradizionale rappresentazione e, prima ancora, concettualizzazione dello spazio non risulti valida. Lo spazio euclideo non può ospitare la relazione, poiché essa non è traducibile in misurazioni tradizionali (lunghezza, larghezza, profondità). La relazione non può trovare, in tal senso, rappresentazione e visualizzazione neppure in un piano cartesiano: non è un punto individuabile grazie alle coordinate che lo fissano all'interno di

46 Yon, *Ratio et les mots*.

47 Simondon, *L'individuazione*, 37.

un quadrante del piano piuttosto che in un altro. Non è un caso, pertanto, che Simondon, quando tematizza l'individuo per come questi lo concepisce, tiri in ballo una topologia del tutto differente rispetto a quella di matrice euclidea e che troverà negli studi di René Thom una delle sue migliori traduzioni matematiche<sup>48</sup>. Tuttavia, se con Deleuze la monade leibniziana trova rappresentazione nello "spazio non-spazio" della piega, ci si chiede, dunque, quale "spazio non-spazio" possa favorire la rappresentazione e visualizzazione della relazione. È un problema, questo, già presente nei tentativi di modellizzazione dell'atomo teorizzato dalla Meccanica ondulatoria, da Louis de Broglie e ancor più da Erwin Schrödinger in poi. Se, infatti, l'atomo di Niels Bohr e, più in generale, della scuola di Copenaghen, trova la possibilità di essere rappresentato in un modello, certo semplificato, ma comunque apparentemente adeguato ai mezzi di visualizzazione umana, la centralità del problema della complementarità per la Meccanica ondulatoria rende assai più arduo il processo. È noto come proprio la fisica quantistica in generale abbia influito sull'epistemologia bachelardiana, inducendo il filosofo e storico delle scienze di Bar-sur-Aube a teorizzare una fisica, e con essa una filosofia che si lascia *insegnare* dalle scienze, degli *effetti*, piuttosto che delle cose<sup>49</sup>. Quando, oggi, si parla di particella, d'altro canto, di cos'altro si parla se non di un effetto rilevabile grazie alla strumentazione degli acceleratori particellari che individuano, per dirla con Simondon, qualcosa che *funziona* e che solo in ragione di ciò *c'è*, ma che non *c'è* prima di funzionare? Davvero la fisica quantistica ha dimostrato la validità della concezione bachelardiana delle scienze come fenomenotecniche<sup>50</sup>, non senza prescindere, in tal senso, dal contributo ineliminabile del principio d'indeterminazione heisenberghiano per rivoluzionare la concezione scientifica del mondo. In tal senso, la rivoluzione *del e nel* pensiero occidentale apportata da Simondon, figlia, come è noto, dei suoi studi approfonditi di scienze naturali e umane e, nel primo dei due casi, in particolare di fisica quantistica, con particolare riferimento proprio agli scritti di de Broglie (variamente citato soprattutto per i suoi contributi degli anni '50 alla storia della fisica<sup>51</sup>), risiede, in ultima analisi, in una autentica rottura anche con la tradizionale esigenza di visualizzazione e rappresentazione connessa all'altrettanto tradizionale modalità di pensare per cose.

48 Thom, *Modèles mathématiques de la morphogenèse*.

49 Bachelard, *La philosophie du non*.

50 Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique*.

51 Simondon, *L'individuation*, 99-153.

Così come, dunque, nelle immagini del corpo del filosofo Simondon alla vista dello spettatore si sottrae ciò che di lui più conta, e cioè la sua *identità* di filosofo, nella misura in cui egli sceglie, per sé, un'apparenza dimessa, da *uomo comune* che sembrerebbe *procedere mascherato à la Descartes*<sup>52</sup>, così per il corpo della sua filosofia si sottrae la possibilità di rappresentazione e visualizzazione, rilanciando una sorta di monito a credere senza vedere, giacché, per dirla con il Saint-Exupéry de *Le petit prince*, "l'essentiel est invisible pour les yeux"<sup>53</sup>.

## Eppure...

Nonostante quanto sinora sostenuto, sulla scorta delle argomentazioni approntate per giungere, infine, alla conclusione testé formulata, permane il fatto che, se l'essere umano sembra doversi arrendere a una irrinunciabile quota d'invisibilità e, con essa, a un altrettanto incontrovertibile limite della rappresentazione, a tutt'oggi certe applicazioni che sfruttano l'Intelligenza artificiale sembrerebbero fungere da protesi percettive ai limiti dei sensi e, con essi, ai limiti della stessa immaginazione, concepita come processo cognitivo atto alla traduzione e trasduzione di pensieri e nozioni in immagini. Con ciò, non si intende certo affermare che le suddette surclassino l'essere umano, nella misura in cui si crede, ancora una volta con Simondon, che dette tecnologie nient'altro siano che l'ennesima manifestazione di quella *parte umana* che trova nelle tecniche e nelle loro applicazioni terreno decisamente fertile. Ciononostante, e con l'obiettivo di riaprire la questione posta in apertura del presente scritto senza, pertanto, fornirle una soluzione definitiva, riporto di seguito il *prompt* fornito dallo scrivente a una delle suddette applicazioni e la risposta da essa fornita:

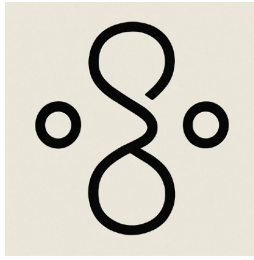
### *Prompt:*

*Realizza un'immagine che rappresenti la relazione, ispirandoti alla seguente citazione: l'individuo non è in relazione, è della relazione. In altri termini, devi rappresentare la relazione in quanto tale e non due termini in relazione. Peraltro, ricorda che la relazione non è un semplice rapporto.*

### *Risposta:*

52 Cartesio, *Cogitationes privatae*, 8-11.

53 de Saint-Exupéry, *Le petit prince*, 83.



*L'immagine rappresenta la relazione come principio originario, non come collegamento tra due entità distinte.*

*Ecco alcuni elementi chiave:*

- *La linea continua e fluida al centro crea una forma che ricorda un nastro o un infinito aperto. Non ci sono inizio o fine chiari: la relazione è ciò che è, non ciò che lega.*
- *I cerchi laterali, pur presenti, non sono i protagonisti. Non sono “individui in relazione”, ma appaiono come generati dalla relazione stessa: la relazione li precede, li fonda.*
- *Il simbolismo della simmetria e della reciprocità indica che la relazione non è gerarchica, né dualistica: è co-constitutiva. Ogni parte esiste solo dentro la relazione.*

*In linea con la citazione – “l'individuo non è in relazione, è della relazione” – l'immagine non rappresenta due soggetti legati tra loro, ma la relazione in quanto soggetto originario, il campo da cui ogni identità emerge.*

Qual è, dunque, il vero limite a monte e a valle del “rappresentare”?

## Bibliografia

Aa.Vv. *Gilbert Simondon. Une pensée opérative.* Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2002.

“Annales de l'Université de Paris”. *Les professeurs de l'Université. Notices biographiques et bibliographiques.* M. Gilbert Simondon. 1965.

Bachelard, Gaston. *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective.* Vrin, 1938.

Bachelard, Gaston. *La philosophie du non. Essai d'une philosophie du nouvel esprit scientifique.* Presses Universitaires de France, 1940.

Bergson, Henri. *Matière et mémoire*. Félix Alcan, 1896.

Bontems, Vincent. “Entretien sur la mécanologie. Gilbert Simondon”. *Revue de synthèse* (2009): 103–106.

Bontems, Vincent. *Bachelard*. Les Belles Lettres, 2010.

Cartesio, Renato. *Cogitationes privatae*. In *Opere*. 1967.

Chabot, Pascal. *I sette stadi della filosofia. Il gioco della vita e del pensiero*. Castelvechi, 2020.

Charpentier, Jean-Marie. “Un contadino del Danubio. Gilbert Simondon a Poitiers”. Intervista a cura di Giovanni Carrozzini. In *Il Protagora*, 223–227. Mimesis.

De Béjarry, Patrick. “Ricordi di Gilbert Simondon”. In *Il Protagora*, 305–308. Mimesis, 2020.

Deleuze, Gilles. “Lettera a un critico severo”. In *Pour parler (1972–1990)*. Quodlibet, 1999.

Deleuze, Gilles. “Il a été mon maître”. In *L'île déserte et autres textes. Textes et entretiens 1953–1974*. Les Éditions de Minuit, 2002.  
Trad. it. *L'isola deserta e altri scritti (1953–1974)*. Orthotes, 2022.

Deleuze, Gilles, e Félix Guattari. “Anno zero: viseità”. In *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*. Cooper & Castelvechi, 2003.

De Saint-Exupéry, Antoine. *Le petit prince*. Reynal & Hitchcock, 1943.

Descartes, René. *Le passioni dell'anima*. In *Opere 1637–1649*. Bompiani, 2019.

Diogene Laerzio. *Vite dei filosofi*. Laterza, 1962.

Dosse, François. *Gilles Deleuze et Félix Guattari. Biographie croisée*. La Découverte, 2007.

Gerassi, John. *Parlando con Sartre. Conversazioni al caffè*. Il Saggiatore, 2012.

Heidegger, Martin. *Essere e tempo*. Longanesi, 1976.

Lagarde, François, reg. *Simondon du désert*. Hors Œil Éditions, 2012.

Mouillaud-Tropmann. *Semplificazioni percettive*. Lupo Editore, 2014.

Ortega y Gasset, José. *Meditazioni del Chisciotte*. Guanda, 2000.

Plas, Régine. “Qualche ricordo di Gilbert Simondon al civico 28 di rue Serpente”. In *Il Protagora*. Mimesis, 2015.

Platone. *Simposio*. In *Tutti gli scritti*. Bompiani, 2003.

Sartre, Jean–Paul. *L'Imagination*. Presses Universitaires de France, 1936.

Sartre, Jean–Paul. *L'imaginaire*. Gallimard, 1940.

Sartre, Jean–Paul. *Le mosche. Porta chiusa*. Bompiani, 2017.

Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier, 1958.

Simondon, Gilbert. *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Millon, 2013.

Simondon, Gilbert. *Sur la technique (1953–1983)*. Presses Universitaires de France, 2014.

Simondon, Gilbert. *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e d'informazione*. Mimesis / Centro Internazionale Insubrico, 2021.

Simondon, Gilbert. *Immaginazione e invenzione (1965–1966)*. Mimesis, 2022.

Simondon, Nathalie. “Gilbert Simondon, du Lycée Descartes à la Sorbonne”. *Mémoires de l'Académie des Sciences, Arts et Belles–Lettres de Touraine* (2017): 277–296.

Thom, René. *Modèles mathématiques de la morphogenèse*. Accademia Nazionale dei Lincei – Scuola Normale Superiore di Pisa, 1971.

Yon, Albert. *Ratio et les mots de la famille de reor. Contribution à l'étude historique du vocabulaire latin*. Honoré Champion, s.d.

# *Gioco e immagine.*

## *Lineamenti di una teoria mediale del fenomeno ludico*

*Alessandro De Cesaris*  
*Università di Friburgo*  
*alessandro.decesaris@unifr.ch*

### **Abstract**

The essay's fundamental aim is to propose a theory of the ludic phenomenon grounded in a linkage between play and image. The first part examines several classic theories of play, schematically arranged along the subjective/objective dichotomy. After showing the limits of both approaches, the essay outlines a media-theoretical approach to play that charts a third way beyond subjectivism and objectivism: the ludic phenomenon is reducible neither to a subject's disposition nor to a fixed set of rules, but should be described as a specific mode of being. By reconstructing the ludic phenomenon from the standpoint of the image, the essay clarifies how this account differs from performative theories of the social sphere. In conclusion, the concept of playfication is offered as a theoretical and normative alternative to the notion of gamification.

*Keywords: play, image, gamification*

### **Introduzione**

Nel 2018 viene pubblicato *The Game* di Alessandro Baricco, un saggio destinato ad avere un enorme successo internazionale, la cui tesi è piuttosto semplice: «per ragioni storiche e per così dire darwiniane, da un certo punto in poi (dall'iPhone in poi, se dovessi azzardare una data), nulla ha più avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico dei videogame<sup>1</sup>». Il gioco – anzi, il *videogioco* – sarebbe così diventato la forma dominante di ogni attività umana.

1 Baricco, *The Game*, 150.

Subito dopo Baricco elenca gli elementi costitutivi di questa forma:

un design piacevole capace di generare soddisfazioni sensoriali; una struttura riconducibile allo schema elementare problema/soluzione ripetuto più volte; tempi brevi tra qualsiasi problema e la sua soluzione; aumento progressivo delle difficoltà di gioco; inesistenza e inutilità dell'immobilità; apprendimento dato dal gioco e non dallo studio di astratte istruzioni per l'uso; immediata, senza preamboli; rassicurante esibizione di un punteggio ogni tot passaggi<sup>2</sup>.

Sulle prime, questa tesi sembra un aggiornamento di una tesi classica dell'idealismo tedesco, alla quale Baricco – data la sua formazione – non poteva non pensare: si tratta dell'idea schilleriana, secondo la quale il gioco costituisce il nucleo profondo dell'esperienza umana. In realtà, la posizione di *The Game* è molto diversa: più che una riflessione sul gioco come tratto strutturante dell'umano, si tratta di una riflessione sociologica sulla forma che l'attività umana sta assumendo nelle società altamente industrializzate.

Questa differenza è evidente se si tiene conto di un dettaglio: tutte le caratteristiche elencate in quella citazione possono essere compresenti in un'attività, senza che questa sia per questo un gioco. In altre parole, affermando che il videogioco è diventato la "forma" di qualsiasi operazione, Baricco sembra non tener conto di ciò che ne fa, appunto, un gioco. La sua posizione sembra fortemente influenzata dal tipo di videogiochi della sua infanzia, ovvero i cabinati arcade delle sale giochi. Soprattutto, l'analisi sembra segnalare un fenomeno ormai ampiamente riconosciuto, quello della gamification. Come hanno giustamente sottolineato in un saggio recente Vivien Garcia e Carlo Milani, le attività gamificate non sono, per questo, attività ludiche<sup>3</sup>. Allo stesso modo, il variegato mondo dei videogiochi sembra offrire numerosi esempi di prodotti che non hanno quelle caratteristiche, e che nondimeno sono giochi.

In questo modo il problema del gioco assume una connotazione immediatamente politica, legata al design delle attività e dei prodotti digitali: quella lista di caratteristiche rimanda effettivamente ai tratti del gioco in quanto tale, o piuttosto ai principi di un certo modo di intendere il design delle interfacce nella nostra epoca? Quello che viene

2 Ibidem.

3 Garcia e Milani, Gamification. Già qualche anno fa Ian Bogost faceva notare che la nozione di gamification è sostanzialmente insincera, perché si serve del concetto di gioco per mascherare strategie di psicologia comportamentale volte all'ottimizzazione dei processi produttivi in ambito aziendale o industriale. In questo senso Bogost parla di "gamification without games". Bogost, *Why Gamification is Bullshit*, 72-73.

presentato come un tema legato al gioco, non è piuttosto qualcosa di legato alla storia del design delle interfacce e alla storia dei media?

In effetti, il libro di Baricco sembra riprodurre un dilemma che attraversa il dibattito contemporaneo sui giochi: soffermandosi su alcune caratteristiche specifiche dei videogiochi o dei giochi, resta inevasa la domanda circa l'essenza del gioco in quanto tale.

In questo saggio vorrei proporre l'idea che l'essenza del fenomeno ludico è strettamente legata alla nozione di immagine. In particolare, vorrei articolare i tratti fondamentali di una teoria mediale del gioco. Per fare questo, partirò da alcune teorie classiche formulate nel '900, per mostrare la radice di alcune difficoltà tutt'ora presenti nel dibattito. In particolare, mi soffermerò su alcune tendenze presenti nel campo dei *game studies*, prima di proporre un modello teorico alternativo che trae fortemente ispirazione da una certa lettura della *Critica del giudizio* e della sua ricezione nell'idealismo tedesco. Nell'ultima parte del saggio, infine, riprenderò la questione politica, cercando di sviluppare – con il termine *playfication* – un'alternativa al fenomeno della gamificazione.

## Tra Play e Game. Definire l'ambito del gioco

### *Le teorie classiche*

Qualsiasi discorso sul gioco non può evitare il confronto con la definizione classica proposta nel 1939 dallo storico Johan Huizinga nel suo *Homo ludens*:

Si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa «sul serio» e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano, mediante travestimento, la loro diversità dal mondo solito<sup>4</sup>.

Questa definizione è rilevante innanzitutto per le reazioni che ha suscitato nei decenni successivi, producendo di fatto un dibattito che, partendo dalla messa in questione di questa lettura del

4 Huizinga, *Homo ludens*, 34.

fenomeno del gioco, ha dato vita a un intero settore di studi.

Huizinga era uno storico della cultura: il suo interesse non era tanto quello di identificare il gioco come attività specifica, separata dalle altre, quanto piuttosto di mostrare il nesso tra gioco e cultura. La tesi radicale è proprio questa: al di là dei giochi, esiste una “funzione ludica” che può essere identificata al cuore di qualsiasi attività culturale. Al tempo stesso, la presenza di questa funzione serve da indicatore per valutare due aspetti, uno puramente descrittivo, uno normativo: in un primo senso, l’aspetto ludico sembra l’effetto di una precisa dinamica temporale, per cui le attività che rivestono una funzione sociale, religiosa o sacrale “perdono il loro significato” e si cristallizzano in giochi; in un secondo senso, la presenza del gioco all’interno di una civiltà ne indica il grado di salute (qui, Huizinga pensa innanzitutto alla disarmante assenza di gioco nella cultura tedesca della sua epoca).

Non è sorprendente che la definizione di Huizinga abbia generato reazioni ostili: innanzitutto, si tratta di un approccio al gioco che ne sfuma i confini, interpretando l’elemento ludico più come aspetto funzionale all’interno di una teoria generale della cultura che come fenomeno a sé stante da osservare scientificamente. I commenti critici più aspri, infatti, hanno riguardato l’idea che il gioco fosse al cuore di fenomeni di carattere religioso e sacrale. Proprio questo intreccio tra la sfera del sacro e quella del gioco, oltre al manifesto disinteresse per la specificità dei giochi in quanto tali, è al centro delle principali obiezioni formulate allo storico negli anni successivi. Nel 1947 Émile Benveniste pubblica un articolo intitolato *Le jeu comme structure*, nel quale il punto di partenza è proprio il commento della definizione di Huizinga<sup>5</sup>. Il problema principale, secondo il linguista francese, sta proprio nel fatto che Huizinga non terrebbe in considerazione la differenza essenziale tra il gioco e l’atto sacrale: nel primo caso abbiamo un’attività separata dalla vita perché fittizia, libera e inefficace; nel secondo caso, invece, abbiamo un’operazione che si svolge fuori dal mondo, in uno spazio separato dalla vita ordinaria, ma per avere effetti sul mondo stesso.

A partire da questa differenza, Benveniste elabora un’opposizione formale tra la sfera ludica e la sfera delle attività culturali socialmente rilevanti. Ogni attività culturale ha bisogno di un sistema di regole di svolgimento, ma anche di un sostrato narrativo. In breve: di un *rito* e di un *mito*. Nella sfera del sacro, mito e rito non sono mai separati. Nel caso del gioco, invece, abbiamo due tipi diversi di

5 Benveniste, *Le jeu comme structure*.

fenomeni: da un lato un mito senza rito, ovvero ciò che solitamente associamo alla finzione, alla *mimesis* e alla performance; dall'altro un rito senza mito, ovvero un set di procedure che hanno ormai perso la loro efficacia sociale e religiosa. Per nominare queste due forme di gioco, accorpate a questo punto ormai solo per onominia, Benveniste utilizza i termini latini *Jocus* e *Ludus*.

Non è difficile identificare in questa contrapposizione il binomio tra *play* e *game*, che tanta fortuna ha avuto nello sviluppo del dibattito. Secondo Benveniste il gioco si identificherebbe per questa strutturale separazione tra due funzioni che nel campo sociale si trovano invece unite.

La critica di Benveniste è una delle ispirazioni del secondo grande classico sul gioco scritto nel '900, *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois. Già nel titolo è possibile leggere l'obiezione implicita contro Huizinga: all'idea di uno "homo ludens", che sembra rimandare a un'antropologia essenzialista e basata su un'idea molto generica del gioco, Caillois intende invece esplorare *i giochi*, e associarli alle diverse funzioni che essi possono esercitare nelle comunità umane. Basandosi su un'ampia documentazione etnografica, Caillois condivide certamente la critica di Benveniste circa l'avvicinamento indebito tra la sfera del sacro e quella del gioco. Oltre a ciò, tuttavia, mira a sviluppare una definizione più variegata e dettagliata del fenomeno ludico, creando la ben nota quadripartizione tra quattro elementi strutturali: *alea* (il caso), *agon* (la competizione), *mimicry* (la finzione) e *ilinx* (la vertigine).

Caillois sottolinea che competizione e finzione sono di solito elementi alternativi: «Molti giochi non comportano regole. [...] In questo caso la finzione, il sentimento del come se sostituisce la regola e assolve esattamente la stessa funzione. [...] I giochi, dunque, non sono regolati e fittizi, ma piuttosto o regolati o fittizi»<sup>6</sup>. In questo modo, ai quattro elementi identificati si aggiunge un'ulteriore distinzione funzionale: da un lato i giochi performativi, dall'altro i giochi competitivi. In questo caso, Caillois utilizza i termini *Paidia* e *Ludus*.

La reazione critica al volume di Huizinga, per certi versi giustificata e fruttuosa, non sembra tener conto dell'intento fondamentale alla base dell'impegno dello storico olandese: cercare, al di là delle sue manifestazioni culturali e sociali, qualcosa come una "funzione ludica" unitaria che permetta di tracciare una genealogia e una dinamica delle attività culturali. Se si guarda la cosa da questo punto di vista, tanto Benveniste quanto Caillois sembrano non rispondere

<sup>6</sup> Caillois, *I giochi e gli uomini*, 30.

alla questione fondamentale: data la separazione tra *jocus/paidia* e *ludus*, dove sta il gioco? Cosa ci permette di unificare queste due dimensioni, al di là di una superficiale analogia formale?

### *Game Studies e Performance Studies*

Questa contrapposizione tra aspetto finzionale e aspetto formale, tra “mito senza rito” e “rito senza mito”, avrà uno sviluppo molto significativo negli studi sul gioco dalla seconda metà del Novecento fino ai giorni nostri. La distinzione tra *play* e *game* sembra riprodurre quell'opposizione, permettendo di trasformare il concetto di “gioco” in un termine che raccoglie sotto di sé pratiche molto diverse, quasi estranee, identificate solo per omonimia<sup>7</sup>.

In effetti, la dicotomia *play/game* può essere impiegata per creare una tassonomia delle principali teorie del gioco nel corso del '900, distinguendo tra teorie *soggettiviste* e teorie *oggettiviste* del gioco. Per le prime, il gioco consiste essenzialmente in uno stato d'animo, in un'intenzione o in una disposizione del soggetto: giocare significa “divertirsi”, “non fare sul serio”, o fare qualcosa senza alcun fine. Per le seconde, il gioco si identifica con un determinato set di regole, uno spazio e un tempo: giocare è un certo tipo di comportamento normato. Non è difficile vedere che entrambi questi elementi si trovano intrecciati nella definizione di Huizinga. Molte teorie del gioco mantengono una certa tensione tra le due dimensioni: l'obiettivo di questa contrapposizione non è quello di creare una divisione schematica netta, ma piuttosto di generare uno spettro su cui è possibile posizionare le diverse proposte teoriche che si sono avvicendate negli anni.

Tuttavia, ad esempio, è piuttosto chiaro che nel Novecento la linea inaugurata da Wittgenstein, in cui compaiono studiosi come Bernard Suits e C. Thi-Nguyen, è fortemente orientata verso il polo oggettivo: in questo caso la nozione di gioco è strettamente legata alla nozione di “regola”, e il fenomeno ludico viene spiegato in termini operazionali, come qualcosa che può essere descritto e osservato oggettivamente.

Allo stesso modo, alcune teorie psicologiche e artistiche del gioco sembrano fortemente spinte verso il lato soggettivo<sup>8</sup>. Giocare significa

7 Un riflesso di questa dicotomia può essere trovato nel saggio di Jane McGonigal *I'm not playful, I'm gameful* (2015).

8 Brown, *Play*, 139: «Play is state of mind that one has when absorbed in an activity that provides enjoyment and a suspension of sense of time. And play is self-motivated so you want to do it again and again»; Gray, *Free to learn*, 139: «The characteristics of play all have to do with motivation and mental attitude, not with ... the behavior itself».

avere una certa attitudine, una certa intenzione o un certo stato d'animo. Se nel caso delle teorie oggettiviste il concetto centrale è quello di regola, le teorie soggettiviste del gioco si fondano invece su una pluralità di opposizioni: apparenza/realtà, libero/interessato, gratuito/utile, scherzoso/serio.

Negli ultimi decenni, la contrapposizione tra *play* e *game* sembra aver dato vita a una vera e propria cesura istituzionale. Negli anni '90 i Game Studies si costituivano ormai come una branca di studi ben definita. Nel 2004, Gonzalo Frasca proponeva una contrapposizione tra simulazione e rappresentazione per comprendere l'aspetto specifico dei (video)giochi, in aperta contestazione nei confronti di una tradizione che aveva trattato quest'ultimi semplicemente come delle narrazioni testuali<sup>9</sup>. Contrapponendo approccio narratologico e approccio ludologico, Frasca identificava lo spazio ludico con quello relativo a una certa modalità di interazione tra soggetto e modello di riferimento, escludendo tutte le forme di *play* che non comprendono un elemento di simulazione<sup>10</sup>.

Allo stesso modo, il concetto di *play* è stato progressivamente sviluppato in direzione di una teoria della performatività. Imponendosi come un campo di studi variegato, il cui interesse si estende dalle arti (in particolare la musica e il teatro) fino all'analisi dello spazio sociale e delle sue dinamiche, i *performance studies* sono diventati sempre più rilevanti nella discussione di vari fenomeni socio-culturali, adoperando l'idea del gioco performativo come dispositivo analitico e critico per l'analisi di temi come l'identità personale e di genere.

Entrambe le prospettive, però, sembrano esposte alla stessa critica che abbiamo mosso a Baricco all'inizio di questo saggio: pur cogliendo elementi importanti del gioco, non riescono a darne una definizione soddisfacente. Nel caso dei *game studies*, infatti, è possibile mostrare

9 Frasca, *Simulation versus Narrative*.

10 In questo modo, Frasca non teneva sufficientemente conto della differenza tra videogiochi, e del potere performativo e simulativo della narrazione in un contesto ludico. In questo senso, mantenendo lo spettro tra ludologia e narratologia non come un'alternativa tra ciò che è gioco e non lo è, ma come una distinzione interna al campo del gioco, è possibile distinguere tra diversi modelli di produzione ludica. Basti pensare alla contrapposizione evidente tra Sony e Nintendo: nel caso della Sony, abbiamo un'impostazione prevalentemente narratologica, per cui i giochi della Playstation somigliano a dei grossi film interattivi (che richiedono, non a caso, risorse di sistema spaventose per poter funzionare); nel caso della Nintendo, invece, abbiamo un'impostazione molto più marcatamente ludologica, in cui l'accento è posto sulle dinamiche di gioco (non a caso, Nintendo ha inventato gran parte delle innovazioni tecniche degli ultimi 20 anni per quanto riguarda le interfacce e i controller). Questo comporta anche uno strano ribaltamento nell'equilibrio dell'esperienza dell'utente: nel caso del modello orientato narratologicamente, la Playstation è il mezzo per giocare al gioco; nel caso del modello orientato ludologicamente, il gioco diventa sostanzialmente il mezzo (la scusa) per giocare con la console Nintendo.

che la definizione del gioco a partire dalle regole (o da altri elementi di carattere oggettivo e/o materiale) dice al tempo stesso troppo e troppo poco: troppo, perché le regole sembrano necessarie per identificare un gioco, ma non necessariamente a spiegare perché quel gioco è un gioco. Possono esistere, d'altra parte, giochi senza regole (almeno secondo una definizione restrittiva del termine, come accade di solito per le teorie oggettiviste). Ma questa scelta teorica dice anche troppo poco, perché è possibile immaginare un comportamento regolato e che tuttavia non è un gioco<sup>11</sup>. Lo stesso vale per gli elementi materiali che di solito costituiscono una parte essenziale del gioco: posso usare un giocattolo, e tuttavia non star giocando; posso usare i pezzi degli scacchi, ma non star giocando a scacchi.

Dall'altro lato, è possibile dire lo stesso per i performance studies. Elaborando una critica che verrà ulteriormente approfondita nella quarta sezione, il problema fondamentale è quello relativo allo scarto tra finzione e gioco: ogni tipo di performance ha un carattere ludico? Allo stesso modo, ogni gioco ha un elemento performativo? Sembra che la risposta a entrambe le domande sia no, se si intende con "elemento performativo" ciò che Huizinga esprimeva con l'idea di "non fare sul serio". Da un lato, sembra che ci siano forme di finzione sociale – ma anche di attività libera e disinteressata – che non hanno nulla a che vedere con il gioco: in altri termini, una teoria del gioco non è necessariamente una teoria del relax o del divertimento. Dall'altro lato, è possibile immaginare forme di gioco che si svolgono in condizioni soggettive difficili e inusuali: si può giocare senza divertirsi, si può giocare per interesse o per ragioni molto serie, e si può giocare senza interpretare un personaggio.

Contro Benveniste, insomma, sembra che il problema del gioco vada riformulato a partire da un'inseparabilità di queste due dimensioni: il gioco non è un rito senza mito o un mito senza rito, ma un certo modo di operare riti e di raccontare miti, dove queste due attività vanno sempre pensate insieme. Pur riconoscendo la grandiosa portata euristica della distinzione tra *play* e *game*, non c'è l'uno senza l'altro. Ma come pensare, dunque, la loro unione? Sicuramente non tramite una semplice giustapposizione: non è sufficiente affermare che ogni gioco include al tempo stesso elementi oggettivi e soggettivi, perché abbiamo appena affermato che nessuno di questi due elementi, preso

11 Bernard Suits è probabilmente colui che si è spinto più in là nel cercare di definire l'essenza del fenomeno ludico solo a partire dall'identificazione di un certo tipo di regole. Anche nel suo caso, tuttavia, ciò diviene possibile solo a costo di identificare una tipologia molto specifica di giochi (che Thi Nguyen chiama appunto "suitsian games"). Cfr. Suits, *What is a game?*; Thi Nguyen, *Games*, 6-7.

isolatamente, compare in qualsiasi tipo di gioco. Piuttosto, sembra che il primo passo sia proprio una reinterpretazione del *play* e del *game*, di ciò che abbiamo chiamato aspetto soggettivo e oggettivo. Non ogni gioco ha regole e giocattoli, non ogni gioco richiede una certa intenzione o una certa disposizione soggettiva. Tuttavia, ogni gioco presuppone un elemento normativo e uno performativo.

Torna dunque la domanda: come tenere insieme elemento normativo e performativo? La risposta che vorrei proporre parte da una rilettura *mediale* del fenomeno ludico. Con questo termine faccio riferimento innanzitutto a una prospettiva che si distanzia tanto dall'approccio oggettivista, quanto da quello soggettivista. Non dobbiamo pensare il gioco come un certo set di regole o come un'attività motivata da una certa disposizione soggettiva, bensì come un certo *modo d'essere*.

## Essere immagine. Una prospettiva mediologica sul gioco

*Mediano e mediale*

In *Verità e metodo*, Hans-Georg Gadamer riserva una posizione centrale al gioco come riferimento strutturale dell'indagine ermeneutica. Nel corso della sua analisi, ritorna più volte sull'importanza di spogliare il gioco del «significato soggettivistico che esso ha presso Kant e Schiller, e che domina tutta l'estetica e l'antropologia moderne»<sup>12</sup>. Partendo da una lettura soggettivistica dell'idealismo tedesco, l'obiettivo fondamentale di Gadamer è mostrare che è il gioco che fa il giocatore, e non viceversa:

L'essere del gioco non è dunque tale da esigere che vi sia un soggetto che si attegga ludicamente perché il gioco sia giocato. Piuttosto, il senso originale del verbo giocare è quello mediale. Così diciamo per esempio che qualcosa in una certa o in un certo luogo "gioca", che qualcosa si svolge (*sich abspielt*), che qualcosa è in gioco<sup>13</sup>.

Tematizzando il carattere mediale del gioco, Gadamer utilizza un riferimento linguistico-grammaticale, ovvero la diatesi media di lingue come il greco antico<sup>14</sup>. Il suo argomento centrale è che il gioco

12 Gadamer, *Verità e metodo*, 227.

13 Ivi, 231.

14 Per l'argomentazione centrale di questo saggio è rilevante segnalare che anche la grammatica dell'apparenza immaginale è strutturalmente legata alla diatesi media. Cfr. Alloa, *Attraverso l'immagine*, 378-379.

non va inteso come un gesto usuale, che promana da un soggetto animato da disposizioni e intenzioni, ma è piuttosto qualcosa che si impadronisce dei giocatori e li trasfigura. Riferendosi all'uso del verbo giocare anche in contesti naturali (come, ad esempio, i giochi di luce), Gadamer restituisce un'interpretazione quasi-naturalistica del gioco, interpretato come un evento più che come un'operazione.

Il merito fondamentale della lettura gadameriana è che mette in luce la differenza tra *mediano* e *mediale*: l'obiettivo non è trovare un punto intermedio tra soggetto e oggetto, attività e passività, giustapponendo le due dimensioni e sfumandole in una posizione intermedia. Piuttosto, si tratta di identificare una modalità – una diatesi, si potrebbe dire – irriducibile tanto al primo quanto al secondo polo, e che sia capace di rideterminare il senso di entrambi in modo specifico. In questo senso, il gioco non è un po' soggettivo e un po' oggettivo, ma né soggettivo né oggettivo: nella sfera ludica, soggetto e oggetto, disposizione e regola, assumono un significato diverso.

A questo punto, è forse possibile ricalibrare la critica di Gadamer al criticismo kantiano e ai suoi sviluppi. La giusta obiezione di Gadamer contro il soggettivismo, infatti, potrebbe essere formulata allo stesso modo contro un'impostazione puramente oggettiva, che interpretasse il gioco semplicemente come un comportamento. Se è vero, infatti, che nella *Critica del giudizio* il gioco ha una dimensione soggettiva, questa soggettività non va assolutamente intesa in senso psicologico:

Per distinguere se qualcosa è bello o no non riferiamo, mediante l'intelletto, la rappresentazione all'oggetto per la conoscenza, ma la riferiamo, mediante la forza di immaginazione (forse collegata con l'intelletto), al soggetto e al suo sentimento del piacere o dispiacere. Il giudizio di gusto non è pertanto un giudizio di conoscenza; non è quindi un giudizio logico, ma estetico, intendendo con questo che il suo principio di determinazione non può essere altro che soggettivo<sup>15</sup>.

Nel paragrafo 9 dell'opera, questo collegamento tra immaginazione e intelletto, che media tra la rappresentazione dell'oggetto e il sentimento di piacere e dispiacere, viene notoriamente chiamato da Kant "libero gioco"<sup>16</sup>. Senza addentrarci nell'analisi della tesi kantiana, qui è importante mettere in luce il fatto che il gioco delle facoltà, per quanto soggettivo, media in realtà tra una disposizione puramente soggettiva (il sentimento di piacere e dispiacere) e

15 Kant, *Critica del giudizio*, 75 (AA 5:205)

16 Ivi, 107 (AA 5:217)

l'oggetto. Allo stesso modo, il libero gioco consiste precisamente in questa mediazione tra la dimensione sensibile (l'immaginazione) e quella intellettuale (la concettualità).

Nelle sue *Lettere sull'educazione estetica e sentimentale dell'essere umano*, Friedrich Schiller riconcettualizzerà il gioco come funzione antropologica fondamentale, in quanto capace di mediare tra vita e forma, tra sensibile e intelligibile, bisogno e legge:

Questo nome [gioco] è giustificato perfettamente dall'uso della lingua la quale tutto ciò che né soggettivamente né oggettivamente è contingente, e tuttavia non costringe né esternamente né internamente, suole chiamare con la parola gioco<sup>17</sup>.

Azzardando una sovrapposizione forse troppo drastica, si potrebbe dire che il criticismo ha pensato il gioco precisamente come luogo di mediazione tra *play* e *game*. Proprio in quanto media tra sentimento e intelletto, il gioco richiede strutturalmente una compresenza di vita e forma, di disposizione e regola. Al tempo stesso, però, queste due dimensioni devono essere trasfigurate in qualcosa di diverso.

Questo tratto può essere reso in termini ancora più radicali se viene interpretato in senso genetico: solo a partire da quella comune radice che è il gioco, è possibile determinare la genesi di qualcosa come una disposizione soggettiva e una sfera normativa. In altri termini, il gioco non si porrebbe come qualcosa che sopraggiunge tra il soggetto e l'oggetto e li mette in comunicazione, bensì ne costituirebbe il luogo d'origine. È questa, ad esempio, la celebre tesi di Donald Winnicott, quando interpreta il gioco come luogo transizionale a partire dal quale si genera la separazione tra la sfera del sé e lo spazio esterno<sup>18</sup>. Lo spazio del gioco non è né soggettivo né oggettivo, né falso né vero, né finzionale né reale: si tratta di quell'ambito d'interazione in cui il bambino, lentamente, impara a tracciare i confini tra sé e la madre, e successivamente tra sé e il mondo. Solo a partire da questa comune radice è possibile, con il tempo, identificare uno spazio del soggetto e uno spazio delle norme.

17 Schiller, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, §15.

18 Winnicott, *Gioco e realtà*.

## Gioco e immagine

Sulla base di queste considerazioni è possibile proporre una definizione mediale del gioco. Il punto di partenza è proprio la costellazione di autori evocata poc'anzi: ciò che accomuna Kant, Schiller, Gadamer e Winnicott è l'identificazione dello spazio del gioco con la sfera della pura apparenza. Con il termine "apparenza", qui, non si deve intendere qualcosa di contrapposto alla realtà, bensì propriamente un certo modo di esperire il mondo: il bambino interagisce con il suo oggetto transizionale imparando a trattarlo in modo speciale, ovvero come qualcosa che non è assoggettato alle leggi usuali della realtà. Winnicott insiste molto su questo punto: l'oggetto transizionale non è né reale né inventato. In altri termini: esso è un'immagine.

L'immagine è, effettivamente, il modello per antonomasia di qualsiasi esperienza mediale: l'immagine non è né un oggetto (la pittura sulla tela) né una fantasticheria soggettiva, ma qualcosa che si trova per l'appunto tra oggetto e soggetto<sup>19</sup>. Questo carattere medio dell'immagine è evidente anche nell'estetica di Kant, allorché egli afferma che l'apprezzamento estetico è ciò che vi è di più proprio nell'esperienza umana: anche gli animali sono capaci di provare il piacevole, e anche un essere razionale incorporeo sarebbe in grado di valutare un oggetto e stabilire se sia fatto bene o male; solo gli esseri umani, però, sono in grado di avere un'esperienza estetica, ovvero – potremmo aggiungere – valutare l'apparenza in quanto apparenza, in quanto dominio irriducibile tanto alla realtà esterna quanto alla fantasia del soggetto<sup>20</sup>.

In questo modo, l'immagine è identificata non tanto con un oggetto o con una disposizione, ma con un certo modo d'essere<sup>21</sup>. Ci sono oggetti che supportano questa modalità specifica in modo prioritario (un quadro, insomma, invita ad essere esperito in quella modalità specifica), ma tutto può essere considerato come un'immagine. Senza ripercorrere l'enorme dibattito sulla nozione d'immagine che comincia con Platone e arriva fino ai giorni nostri, in questo saggio vorrei intendere l'immagine in questi termini modali minimali: l'immagine è l'apparenza in quanto apparenza,

19 Coccia, *La vita sensibile*, cap. 4-5.

20 Kant, *Critica del giudizio*, §5, 89 (AA 5:210).

21 Forse è in questo senso, ad esempio, che Ivan Mosca scrive che "Il gioco non è quindi un oggetto, ma un *modo* che si lega al contesto, e pertanto non si possono né trovare oggetti che siano solo giocattoli né oggetti che possano più facilmente di altri essere usati per giocare (sebbene ogni oggetto possa essere usato solo per alcuni giochi e non per altri, a seconda delle sue *affordance*)". Cfr. Mosca, *Le regole del gioco*.

il sensibile in quanto sensibile.

Da qui è possibile arrivare alla definizione del gioco come quello specifico modo d'essere in cui trattiamo noi stessi, gli altri e il mondo come pure immagini. Nella sua apparente semplicità, questa definizione si presta a un immediato fraintendimento: il fenomeno ludico non sarebbe dunque schiacciato sulla finzione, sulla performance?

In effetti, questa definizione sembra riportare il fenomeno del gioco a quelle teorie dello spazio sociale che danno un ruolo primario alla nozione di apparenza<sup>22</sup>. L'esempio paradigmatico è il lavoro di Erving Goffman, che nella sua opera del 1959 *The Presentation of Self in Everyday life* proponeva di usare il teatro come modello per comprendere la strutturazione dello spazio sociale<sup>23</sup>. In qualche modo, Goffman riprende un'idea classica, espressa da Shakespeare nel *Mercante di Venezia*, quando Antonio dice: «considero il mondo per quel che è, Graziano – una scena dove ciascuno recita la sua parte»<sup>24</sup>.

Questo modello si accompagna a quello di Wittgenstein, pur contrapponendovisi, nell'estendere il gioco all'intero spazio sociale: nel primo caso, tutto è gioco perché tutto è attività regolata; nel secondo, tutto è gioco perché tutto è interpretazione performativa di una parte. Abbiamo già detto, però, che così come non ogni attività regolata è un gioco, allo stesso modo non lo è ogni performance: qual è dunque la differenza?

Per comprenderla, è utile partire da una citazione tratta da *L'Essere e il nulla* di Jean-Paul Sartre:

Consideriamo questo cameriere. Ha il gesto vivace e pronunciato, un po' troppo preciso, un po' troppo rapido, viene verso gli avventori con un passo un po' troppo vivace, si china con troppa premura, la voce, gli occhi esprimono un interesse un po' troppo pieno di sollecitudine per il comando del cliente, poi ecco che torna tentando di imitare nell'andatura il rigore inflessibile di una specie di automa, portando il vassoio con una specie di temerarietà da funambolo, in un equilibrio perpetuamente instabile e perpetuamente rotto, che perpetuamente ristabilisce con un movimento leggero del braccio e della mano. Tutta la sua condotta sembra un gioco. Si sforza di concatenare i movimenti come se fossero degli ingranaggi che si comandano l'un l'altro, la mimica e perfino la voce paiono meccanismi; egli assume la prestezza e la rapidità spietata delle

22 Carnevali, *Social appearances*.

23 Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione*, 9.

24 Shakespeare, *Il mercante di Venezia*, I, 1, 77-78 (tr. it. 39).

cose. Gioca, si diverte. Ma a che cosa gioca? Non occorre osservare molto per rendersene conto; gioca ad essere cameriere<sup>25</sup>.

Cos'è che rende la condotta del cameriere un gioco? Insomma, qual è la differenza tra essere un cameriere e giocare a essere un cameriere? Dalla descrizione di Sartre, mi sembra che la risposta risieda in questo: il cameriere che sta osservando nel suo caffè non fa nient'altro che il cameriere, sembra aderire troppo "puramente" all'immagine usuale del cameriere. Non è, questa, la nostra esperienza usuale dei ruoli nello spazio sociale: è vero, interagiamo tra di noi in forma d'immagine, interpretiamo dei ruoli sociali, ma vivere nello spazio sociale richiede sempre il rimando al fatto che c'è qualcuno che sta interpretando quel ruolo. In altri termini, nello spazio sociale non possiamo trattarci a vicenda come pure immagini: dobbiamo ricordare che quella è l'immagine di qualcuno (in questo caso, il genitivo è soggettivo<sup>26</sup>). Non possiamo trattare il cameriere "semplicemente come un cameriere", perché dobbiamo tener conto del fatto che il cameriere non è solo un cameriere, ma una persona che in quel momento sta interpretando quel ruolo sociale.

Quando si gioca, invece, non si è altro che immagine. Questo è il riferimento alla "pura" immagine che si trova nella definizione: quando giochiamo, non ci limitiamo a trattare gli altri come immagini, ma li trattiamo come *nient'altro* che immagini. Questa distinzione, apparentemente sottile, cambia tutto: nello spazio sociale, trattare il cameriere solo come un cameriere è una mancanza di rispetto, una forma di cinismo; nel gioco, al contrario, tener conto di ciò che gli altri sono al di là del loro essere immagine significa star giocando male (ad esempio, nel caso in cui favorisco un mio avversario perché gli sono legato). Nel momento in cui sono costretto a considerare una persona al di là della sua immagine (ad esempio per un infortunio), il gioco si interrompe.

25 Sartre, *L'essere e il nulla*, cap. 2.

26 A questo proposito, un elemento nella teoria di Goffman sembra disallineato al suo modello: non chiarendo praticamente mai il suo uso del concetto di "presentazione" ("rappresentazione" nella traduzione italiana), il modello teorico di Goffman rimane generico, e non si capisce quale idea d'immagine si trovi alla base della sua analisi dello spazio sociale. Nello specifico, sembra che nel suo modello il concetto di verità giochi ancora un ruolo fondamentale: la società è uno spazio di negoziazione di fiducia, in cui – secondo Goffman – ogni attore e ogni attrice sta chiedendo sempre implicitamente che si creda all'immagine di sé che sta proponendo. Al contrario, mi sembra che lo spazio sociale sia proprio il contesto in cui non ne va della verità: questo non significa che l'apparenza sociale sia falsa, perché questo sarebbe ancora un modo di subordinare la nozione d'immagine al problema della verità; piuttosto, pensare lo spazio sociale a partire dalla nozione di immagine permette di indagare proprio l'opzione opposta, ovvero l'idea che lo spazio sociale non sia, in quanto tale, un luogo di veridizione.

In questo modo, il gioco si configura come sempre come un'attività in cui è fondamentale tenere insieme le due dimensioni, ciò che Benveniste chiamava mito e rito: non può essere un rito senza mito, perché occorre che l'attività si svolga medialmente, ovvero tramite questa trasfigurazione in apparenza di chi partecipa; non può essere un mito senza rito, perché questa trasfigurazione deve essere determinata, ne devono essere stabiliti i tratti specifici<sup>27</sup>.

In altri termini, l'atto del gioco non coincide con l'essere immagine, ma ne è una modalità specifica, per quanto importante e per certi versi fondativa. Giocare è un certo modo di essere immagine, che non esaurisce lo spettro dei modi in cui possiamo interagire con la sfera dell'apparenza.

## Conclusioni. Dalla Gamification alla Playfication

Appiattare il fenomeno ludico sulla realtà sociale rischia di far perdere la specificità del gioco e il valore della sua funzione nella società stessa. Questo appiattimento, come si è visto, può avvenire in due modi: da un lato interpretando la realtà sociale come un grande palcoscenico in cui si "gioca" a interpretare dei ruoli, dall'altro interpretandola come una specie di grande partita a scacchi.

Questo secondo caso sembra costituire l'implicito non pensato di teorie di pensatori come Ludwig Wittgenstein o Robert Brandom<sup>28</sup>: se la realtà sociale viene spiegata a partire dagli scacchi o dal baseball, si sta usando un modello in cui c'è sempre qualcuno che vince e qualcuno che perde. Da questo punto di vista, d'altronde, la lettura iper-competitiva dello spazio sociale è proprio alla base di quel fenomeno che è stato chiamato *gamificazione*: usando un certo tipo di giochi come modello, si trasforma ogni attività sociale in una sfida, nella quale l'utente può raggiungere un certo punteggio e inserirlo in una classifica per valutarci<sup>29</sup>.

Eppure, come suggerivo nell'introduzione, forse proprio l'intuizione di Baricco arriva in un momento storico in cui sono proprio i

27 In questo senso, e solo in questo, contesto l'idea di Caillois secondo cui sarebbe possibile un gioco senza regole. Tutto dipende da cosa si intende con "regola", chiaramente: quando Ivan Mosca, distinguendo tra vari tipi di regole, afferma che non tutti i giochi dipendono da regole, sta affermando qualcosa che va assolutamente nella stessa direzione di questo saggio. Tuttavia, al netto di sganciare il fenomeno ludico dal riferimento necessario a una regola, non mi sembra che Mosca sia interessato a dare una definizione di cosa poi determini l'aspetto ludico di un fenomeno. 28 Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, 25; Brandom, *Making it explicit*, 181.

29 Questa lettura della realtà sociale mi sembra molto vicina all'interpretazione che ne dà Raffaele Alberto Ventura nel suo *La regola del gioco*. Per una discussione più circostanziata della posizione di Ventura cfr. De Cesaris, *Playfication*.

videogiochi a starsi progressivamente emancipando dal modello *gamificato* al quale lui fa riferimento: esistono sempre più giochi non competitivi, dalle interfacce volutamente enigmatiche e complesse, in cui la bellezza dell'esplorazione viene ampiamente privilegiata rispetto all'immediatezza dell'utilizzo.

Proprio il campo dei videogiochi, insomma, sembra metterci in guardia sull'essenza del fenomeno ludico e sul suo valore, dando vita a un vero e proprio processo di *playfication*, ovvero di riconquista del campo proprio del gioco. Piuttosto che diluire il fenomeno ludico in una metafora per la descrizione dello spazio sociale, in cui però è proprio il carattere ludico delle attività ad andare perduto, sarebbe utile restituire una riflessione profonda sulla centralità del gioco come attività specifica, e sulla sua importanza per la società e per la vita. Vengono in mente le parole di Schiller:

l'essere umano gioca unicamente quando è umano nel senso pieno della parola ed è pienamente umano unicamente quando gioca<sup>30</sup>.

30 Schiller, *Lettere sull'educazione sentimentale dell'uomo*, §15.

## Bibliografia

Alloa, Emmanuel. *Attraverso l'immagine. Una fenomenologia dei media visuali*, Meltemi, 2025.

Ariemma, Tommaso. *Filosofia del gaming: da Talete alla PlayStation*. I edizione. Tlon, 2023.

Baricco, Alessandro. *The game*. Einaudi, 2021.

Benveniste, Émile. «Le jeu comme structure». *Deucalion 2* (1947): 161–67.

Bogost, Ian. *Why Gamification Is Bullshit*. In *The Gameful World*.

*Approaches, Issues, Applications*, ed. Stephen P. Waltz and Sebastian Deterding, MIT Press, 2014, pp. 65–79.

Brandom, Robert. *Making It Explicit: Reasoning, Representing, and Discursive Commitment*. Harvard University Press, 1998.

Brown, Stuart. *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and*

*Invigorates the Soul*. Con un contributo di Christopher Vaughan. Avery, 2010.

Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini*. Bompiani, 2013.

Carnevali, Barbara. *Social Appearances: A Philosophy of Display and Prestige*. Tradotto da Zakiya Hanafi. Columbia University Press, 2020.

Coccia, Emanuele. *La vita sensibile*. Il mulino, 2023.

De Cesaris, Alessandro. «Playfication. A partire da “La regola del gioco” di Raffaele Alberto Ventura». *Le Parole e le Cose (Online)*, 14 febbraio 2024. <https://www.leparoleelecose.it/playfication-a-partire-da-la-regola-del-gioco-di-raffaele-alberto-ventura/>.

Frasca, Gonzalo. «Simulation versus narrative: Introduction to ludology». In *The video game theory reader*. Routledge, 2004.

Gadamer, Hans-Georg. *Verità e metodo*. Tradotto da Gianni Vattimo. Bompiani, edited by Giovanni Reale. Bompiani, 2000.

Goffman, Erving. *La vita quotidiana come rappresentazione*. Il mulino, 2022.

Gray, Peter. *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. First paperback edition. Basic Books, 2015.

Guerra, Maurizio, a c. di. *Le parole della tecnica: concetti, ideologie, prospettive*. Piccola biblioteca Einaudi nuova serie filosofia 856. Giulio Einaudi, 2025.

Garcia, Vivien, e Milani, Carlo, *Gamification*, In *Le parole della tecnica: concetti, ideologie, prospettive*, a cura di Maurizio Guerra, Piccola biblioteca Einaudi nuova serie filosofia 856. Giulio Einaudi, 2025.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. 5. rist. A cura di Umberto Eco. Einaudi, 2009.

Kant, Immanuel. *Critica del giudizio: con l'aggiunta della «Prima introduzione alla critica del giudizio»*. 2. ed. riveduta. A cura di Massimo Marassi. Bompiani, 2015.

McGonigal, Jane. *I'm not playful, I'm gameful*. In *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, ed. Stephen P. Waltz and Sebastian Deterding, MIT Press, 2014, pp. 653–658.

Mosca, Ivan. «Le regole del gioco. Perché la realtà sociale non è un sistema

normativo.» *Rivista di estetica*, fasc. 43 (marzo 2010): 247–66. <https://doi.org/10.4000/estetica.1816>.

Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*. 1a ed. Oxford University Press, New York, 2020. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.001.0001>.

Sartre, Jean–Paul. *L'essere e il nulla*. A cura di Franco Fergnani e Marina Lazzari. Il saggiautore, 2014.

Schiller, Friedrich. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo: Callia o della bellezza*. Con un contributo di Antimo Nigri. Armando, 1995.

Shakespeare, William. *Il mercante di Venezia*, in Id., *Tutte le opere, Volume IV*, a cura di F. Marengo. Bompiani, 2019.

Suits, Bernard. *La cicala e le formiche: gioco, vita e utopia*. Prima edizione. Con un contributo di Francesca Antonacci e Maresa Bertolo. Edizioni Junior, 2021.

Suits, Bernard. «What Is a Game?» *Philosophy of Science* 34, fasc. 2 (1967): 148–56. <https://doi.org/10.1086/288138>.

Ventura, Raffaele Alberto. *La conquista dell'infelicità: come siamo diventati classe disagiata*. Einaudi, 2025.

Ventura, Raffaele Alberto. *La regola del gioco: comunicare senza fare danni*. Einaudi, 2023.

Winnicott, Donald Woods. *Gioco e realtà*. Armando, 2020.

Wittgenstein, Ludwig. *Ricerche filosofiche*. A cura di M. Trinchero, Einaudi, 2021.

# *Vedere oltre. L'opacità dello schermo, dell'errore e del non-umano*

*Dafne Frasca  
Accademia di Belle Arti di Lecce  
dafne.frasca@gmail.com*

## **Abstract**

The text examines the fruitfulness of another insight, achievable through opacity. Western culture has cultivated, for an endless time, the idea that building up one's gaze means achieving a clearer vision, or rather, restoring an enlarged experience of what has been highlighted. Today's clarity impacts every area of human life and art. Actually, it is precisely the opposite, the obstruction to vision, that generates vision itself. Within transparency, in fact, there is an opacity that allows us to see, even to see clearly. The text analyses opacity in the form of a window, a screen, an error and the non-human, revealing its ambiguity and duplicity: on the one hand showing and on the other concealing. This dualism makes opacity the privileged vehicle of vision.

*Keywords: Transparency/Opacity, Glitch aesthetics, Screen*

## **L'opacità nella trasparenza.**

Il vedere apre la possibilità di ridefinire il mondo e di conseguenza le sue immagini. Ogni sguardo costruisce una prospettiva, un modo di collocare e interpretare le cose secondo differenti orizzonti. La cultura occidentale ha a lungo coltivato l'idea che ampliare lo sguardo significhi giungere a una visione più nitida, ovvero restituire un'esperienza amplificata di ciò che si è attenzionato. Oggi la trasparenza è diventata un principio intoccabile, come sottolinea Emmanuel Alloa, è un concetto onnipresente, al punto che pochi oserebbero metterne in discussione il valore. Ha ormai assunto lo statuto di concetto quasi magico,

poiché capace di abbracciare campi diversi e di accogliere definizioni molteplici. Opporsi alla trasparenza risulta quasi impossibile<sup>1</sup>.

Nella sfera puramente percettiva, in quella artistica, politica e sociale si è sempre cercato di ottenere la massima trasparenza. Nitidezza che, soprattutto nella società contemporanea, investe oggi ogni ambito artistico e non solo: dall'avvento della fotografia, fino ad arrivare alla qualità grafica dei videogiochi odierni, alla realtà aumentata e all'intelligenza artificiale, sempre in costante aggiornamento e perfezionamento. Sopraggiunta l'era della *Trasparenza 2.0*<sup>2</sup>, indigenza ed eccedenza della visione, l'*homo technologicus* ritiene erroneamente di essere padrone di un'immediatezza, di una visione assoluta e diretta.

Si pensa, ad esempio, che meno percepiamo il vetro della finestra o quello dello schermo, più riusciamo a cogliere la realtà. L'attenzione ai particolari e la massima trasparenza, tuttavia, offrono, solo apparentemente, una maggiore percezione. In realtà è proprio lo sbarramento alla visione, quello che Platone definisce *teikhion*<sup>3</sup> (muretto), a generare la visione stessa. All'interno della trasparenza, infatti, risiede un'opacità che permette la visione. Paradossalmente, il disvelamento della trasparenza *porta alla luce* l'opacità. Quest'ultima, sotto forma di velo, finestra, schermo ed errore, rivela la sua ambigua e duplice identità: da un lato mostra e svela, in altre parole *fa vedere*, dall'altro nasconde e cela, *non fa vedere*. Tale dualismo, dunque, permette paradossalmente all'opacità di divenire il mezzo privilegiato della vista e dell'intera percezione.

Nonostante oggi il dispositivo ottico impiegato come modello della visione non sia più la finestra, bensì lo schermo, questa continua a sortire un certo fascino, principalmente nell'ambito artistico. Secondo Leon Battista Alberti, infatti, il dipinto è simile ad una finestra, aperta e trasparente, ricavata mediante uno schema di linee di proiezione. Tale innovazione ha consentito di rappresentare in maniera verosimile la realtà, dando avvio alla concezione classica e occidentale di dipinto come spazio aperto e spalancato *oltre* il dispositivo. La concezione albertiana diviene, dunque, fondamento per cogliere il mondo. Noi guardiamo il mondo *per mezzo* di questo apparato, posto tra l'occhio e l'oggetto. Per quanto possa sembrare un paradosso, anche una finestra *opaca* permette ugualmente una visione. Annullando la sua natura (correlare due

1 Alloa e Thomä, *Transparency, Society and Subjectivity*, 29.

2 Carbone e Lingua, *Toward Anthropology of Screens*, 113.

3 Platone, *La Repubblica*, Libro VII, 514 b, citato in Carbone, *Filosofia-schermi*, 102.

mondi), infatti, si perviene all'epilogo di secoli di finestre dipinte e di ogni illusionismo e trasparenza. L'arte, ad esempio, giunge in soccorso per supportare tale tesi. È quanto si verifica in ambito letterario con *L'infinito* di Leopardi: la siepe, ostacolo tra *questo* e *quel* paesaggio, che si apre oltre il colle, interrompe lo sguardo del poeta, aprendolo a una visione *altra*. Si può, pertanto, parlare di *antifinestre*<sup>4</sup>, le quali decostruiscono la tesi canonica della visione, ovvero il vedere solo ciò che si guarda. La visione, infatti, dipende anche e soprattutto dal *desiderio* di visione generato dall'opacità. Dunque, se la superficie (finestra, schermo, etc.) inizialmente viene concepita come condizione necessaria alla vista, presupposto *per far vedere*, ora diviene essa stessa oggetto *da vedere*. È solo guardando il mezzo, opaco, "nero" e offuscato, che l'uomo può realmente vedere. Svincolandosi dall'imperativo della trasparenza e della negazione della superficie, l'opacità diviene soggetto stesso e mezzo per giungere ad una visione *altra*.

### L'opacità dello schermo. Dalle immagini assenti al black mirror

Nella società contemporanea il dispositivo ottico che investe l'ambito della visione, divenendone suo modello e strumento con cui plasmare la stessa, è lo schermo, sempre ampliato dalle sue rinnovate e molteplici espansioni. Tuttavia, vi è un nesso formale tra la finestra e lo schermo. Entrambi consistono in un apparato, generalmente delimitato da una forma rettangolare, attraverso cui vedere. All'interno di una storicità della visione e dei dispositivi l'archetipo della finestra appare ancora fortemente dominante anche nell'epoca dello schermo. Mediante quest'ultimo, oggi, ci si affaccia ad un'immagine, al mondo, in sintesi ad una visione, proprio come accadeva con le finestre. Addentrandosi nell'ambito del lessico, non è un caso che il termine, di cui si serve il sistema operativo (lo schermo in senso lato) per *far vedere*, sia proprio *interfaccia*. Quest'ultima è, infatti, il sostantivo del verbo interfacciare, che stabilisce un punto di incontro o un collegamento. Entrambi i termini (interfaccia e affacciarsi) contengono la parola faccia, detta anche viso. Quest'ultimo proviene dai vocaboli latini *visō* e *visĕre*, che

<sup>4</sup> *L'antifinestra* è anche una fin-*extra*. Il suffisso *extra*, che originariamente significa «(che è) fuori di», rimanda paradossalmente alla primaria funzione della finestra, ovvero fungere da affaccio su ciò che è fuori. In questo caso, tuttavia, il fuori va inteso come ciò che si trova al di là della visione stessa. È, dunque, una finestra che non mostra, anzi, che mostra ciò che è fuori dalla percezione.

significano vedere e guardare. L'interfaccia, pertanto, ci permette di vedere e quindi di mostrare, di conseguenza è legata all'esposizione. Separa e, al contempo, connette un interno e un esterno che, a loro volta, per esistere, hanno bisogno di tale scissione e unione.

Lo schermo, in quanto interfaccia, è soprattutto ciò che Mauro Carbone definisce *archi-schermo*<sup>5</sup>, un intreccio tra attività e passività, che consiste in uno schermo in senso ampio, più precisamente nella sua condizione di possibilità. L'*archi-schermo* è l'origine di qualunque percezione che genera esperienza. Si tratta, dunque, di diverse condizioni tramite cui la visione si dà. Citando lo stesso Carbone, l'*archi-schermo* risulta essere:

Insieme delle condizioni di possibilità della mostrazione che nella nostra cultura sono state via via storicamente *aperte* dal corpo umano stesso – che basta interporre tra una fonte luminosa e un muro perché produca immagini, come accade nel mito dell'origine della pittura raccontata da Plinio il Vecchio, o che si può ornare di scritte, disegni, colori e tatuaggi – ma anche dalla parete rupestre, per l'appunto dal muro, dallo specchio, dal velo (da quello interno al tabernacolo biblico all'"intersegaione" di Alberti e oltre), dalla tenda, dal *templum*, dalla finestra albertiana, per passare poi attraverso gli schermi pre-cinematografici e cinematografici, sino ad arrivare a quelli attuali, senza che quest'elenco pretenda d'essere esaustivo<sup>6</sup>.

Se l'*archi-schermo* è la moltitudine delle condizioni del mostrarsi (aggiungerei anche del nascondersi), allora lo stesso *essere corpo*, pensato come *proto-schermo*, può essere compreso nella sua dualità, come *korper* (oggetto visibile) e *leib* (come scudo, protezione).

L'interfaccia, fungendo da raccordo, rappresenta un passaggio tra l'interno e l'esterno ma, allo stesso tempo, avrà la funzione di protezione e di filtro, di pelle.

Gli studiosi Carbone e Lingua, in merito, parlano di *schermo negativo* e di *schermo positivo*<sup>7</sup>. Tali termini si riferiscono al corpo e in particolare alla sua facoltà di essere immagine, *fare figura*, esporsi e, al contempo, nascondersi attraverso l'ombra. Non è ammissibile separare lo *schermo negativo* da quello *positivo*, affinché ci sia una visione è necessaria, infatti, la co-presenza di entrambi. Da un lato, dunque, il mostrare, *far vedere* e dall'altro il celare, *non far vedere*.

5 Carbone e Lingua, *Toward Anthropology of Screens*, 17.

6 Carbone, *Filosofia-schermi*, 100–101.

7 Carbone e Lingua, *Toward Anthropology of Screens*, 32.

Tale dicotomia fa dello schermo il mezzo privilegiato della visione ed estensione del corpo.

La relazione tra un dentro e un fuori rimanda sempre al legame tra trasparenza e opacità. Lo stesso Merleau-Ponty, ne *Il primato della percezione e le sue conseguenze filosofiche*<sup>8</sup>, attraverso la propria concezione dell'essere come chiasmo (punto di contatto, interfaccia), avanza una reciprocità tra interno ed esterno. Quest'ultimo è ciò che è visibile, mentre l'interno è ciò che non lo è. Basti pensare all'osservazione del corpo umano: il solo organo della vista, senza alcun supporto tecnico, può solamente vedere l'involucro, la pelle, ma non le interiora. L'interfaccia odierna, di conseguenza, fungendo da raccordo, rappresenterà un passaggio (trasparenza) tra l'interno e l'esterno ma, allo stesso tempo, avrà la funzione di protezione e di filtro (opacità).

Prima di soffermarsi sulla potenza dell'opacità, insita anche nel dispositivo schermo, è bene sottolineare le similitudini e le differenze tra i dispositivi della visione, arrivando a sostenere che, in egual misura alla finestra, anche lo schermo, nel suo utilizzo comune, può mostrare, ma non *fa vedere*. Se la finestra può inquadrare una sola porzione, lo schermo (con la possibilità di gestire più applicazioni o pagine web), invece, può simultaneamente mostrare più cose. Con la finestra l'immagine è *là* di fronte, separata e opposta al fruitore. Lo sguardo "si affaccia", senza mai oltrepassare la sottile soglia tra il *qui* e il *là*, in un limbo, fermo in una dimensione congelata. Contrariamente, lo schermo, in particolare quello del cinema, mostra un'immagine collocata in un *altrove*, "in una dimensione *altra situata ovunque*"<sup>9</sup>.

L'atto dell'affacciarsi, dunque, con lo schermo viene meno. Oggi è lo stesso schermo, infatti, a circondare il fruitore con le sue immagini, come si evince dalla pubblicità per il lancio del visore Apple del 2023, l'*Apple Vision Pro*, che recita: "You navigate with your eyes". Il visore, composto da un casco o da occhiali particolari e schermati, fa sparire il mondo reale per generarne uno nuovo intorno all'utente. I visori e in generale gli schermi sono dei display che, secondo la tesi di Francesco Casetti e di Vivian Sobchack, consistono, sempre di più, in *protesi*<sup>10</sup>. Quest'ultime, dal greco *próthesis*, indicano letteralmente ciò che posto davanti o che funge da sostituto di qualcosa. La protesi,

8 Merleau-Ponty, *Primato percezione e conseguenze filosofiche*, 119-153.

9 Carbone, *Filosofia-schermi*, 115.

10 Carbone, 141.

dunque, è un artefatto, che potenzia artificialmente, *estendendo*<sup>11</sup>, le capacità cognitive e fisiche dell'uomo.

Lo schermo, il *display*<sup>12</sup>, in altre parole la protesi tecnologica, invita l'uomo a vivere mediante il dispositivo. I social network, fruibili attraverso lo schermo del computer, quello del cellulare e persino quello dell'orologio (lo *smartwatch*), infatti, sono l'esempio più pregnante del vivere *sugli e con* gli schermi.

Come sostiene Luciano Floridi, oggi l'uomo vive in una condizione in cui il digitale è reale e in cui il reale stesso è anche digitale. L'individuo è costantemente in quella dimensione che Floridi definisce *onlife*<sup>13</sup>. È lo schermo del XXI secolo e quello del futuro prossimo a generare un nuovo modo di vedere. Nel *display* del computer, dei tablet, dei cellulari e dei visori VR, è lo stesso fruitore a gestire il flusso continuo di immagini. Lo spettatore, infatti, non si sporge solo da una finestra, ma ne apre diverse, interfacciandosi a più dispositivi simultaneamente. Tuttavia, è proprio questa nostra facoltà di coordinare (apparentemente) la circolazione delle immagini a far sì che queste sfuggano al nostro controllo e di conseguenza alla nostra visione.

La sovrabbondanza visuale genera, dunque, cecità. Come già osservato, nella cultura occidentale domina l'idea che quanto più si vede, tanto più si ritiene di vedere in modo chiaro e trasparente. Questa idea di nitidezza della visione, in realtà, non conduce a nulla. Se per la finestra la trasparenza consisteva, in apparenza, nello scorgere distintamente ciò che è posto *al di là*, nello schermo questa consiste nell'eccedenza della visione. La fiducia e la speranza di un'assoluta nitidezza è una chimera: lo schermo, infatti, genera una visione *altra*, che è da sempre sotto i nostri occhi, ma che, storditi dalla ricerca della chiarezza della visione, non scorgiamo. Con lo schermo si vede "troppo". L'utente ha, infatti, accesso a un

11 Il termine riprende il concetto di Marshall McLuhan, contenuto nel suo saggio più celebre del 1964, dal titolo *Understanding Media: The Extensions of Man*. McLuhan, infatti, sostiene che le tecnologie sono estensioni dell'uomo.

12 Il termine *display* deriva dal verbo inglese (*to display*) ovvero «mettere in mostra, esporre» e dal latino *displicare*, ovvero «spiegare, svolgere». L'etimologia chiarisce, ancora una volta, come il *display* (lo schermo in generale) funga da dispositivo della visione.

13 *Onlife* è il neologismo coniato da Luciano Floridi. Questi parte dai termini *online* (in linea) e *offline* (non in linea) per giungere alla parola *onlife* (on + life, online e vita), che consiste nel vivere collegati ad apparati interattivi. Nell'esperienza *onlife* non sussiste più una netta scissione tra il reale e il digitale, tra l'umano e il *non-umano* ma, si vive in questa condizione ibrida e continuamente sospesa. Floridi, *La quarta rivoluzione*.

flusso copioso di immagini, che vede ma non osserva. Basti pensare ai social e all'atto dello "scrollare" la home page di Facebook. Alla luce di tali considerazioni, la domanda da porsi sarebbe: "Come possono gli schermi, soprattutto se si pensa a quelli sempre più innovativi, ad alta definizione e hi-tech, mostrare meno se sono stati concepiti per fornire all'utente quanta più nitidezza possibile?". La risposta più radicale e molto probabilmente più corretta sarebbe: "spegnerli".

Solo attraverso lo schermo nero è possibile vedere, anzi, solo con esso si farebbe un ulteriore passo in avanti, ovvero *vedere oltre*. Lo schermo nero e spento equivale all'opacità insita nella trasparenza (schermo acceso). Nella società odierna, dunque, si assiste ad una decadenza, al dissolvimento della visione. L'eccedente esposizione di immagini comporta la loro dissoluzione. Ad esempio, oggi si assiste ad una pratica sempre più diffusa, quella dei tour virtuali da effettuare nei musei, tramite le piattaforme gratuite e famose, come YouTube, oppure direttamente dai siti web delle Istituzioni. Il fruitore, comodamente da casa, può visitare online diverse rassegne, zoomando nel dettaglio le opere più note del panorama artistico. In questo modo, dunque, si potranno visitare tranquillamente più mostre al giorno, cosa che nelle città d'arte, per l'afflusso eccessivo dei turisti, risulta essere sempre più difficile se non impossibile. Tale espediente facilita l'avvicinamento di avventori occasionali al mondo dell'arte, mettendo in condizione di visitare i musei anche coloro che concretamente sono impossibilitati. Queste mostre su schermo garantirebbero, dunque, la totale trasparenza, permettendo di guardare molto di più di ciò che si vedrebbe dal vivo, ma si è davvero sicuri che ciò accada? Salvo eccezioni, ancora una volta il fruitore "standard", avendo a disposizione un'eccessiva possibilità di scelta, non farà che "saltare" da un'interfaccia all'altra. La visita all'esposizione diviene, così, uno zapping televisivo.

Le opere d'arte si dissolvono, non si osservano più, si vedono "e basta". Con la trasparenza dello schermo le immagini si mostrano, ma non si scoprono. Per svelarle, dunque, l'unica azione da compiere è proprio quella di coprirle. In senso lato, il display<sup>14</sup>, nella sua esposizione, ostentazione ed esibizione, ha, in realtà, una natura precisa: *fa vedere* "ma solo nel senso che mette a disposizione, che rende accessibile"<sup>15</sup>. Lo schermo esibisce, ma non scopre. Questo è il suo limite, dunque,

14 Per display qui s'intende ogni supporto artistico, dalla pittura allo schermo.

15 Carbone, *Filosofia-schermi*, 131.

la sua trasparenza. Il *far vedere* che non mostra, non svela altro. Lo schermare, il bloccare lo sguardo, invece, è il primo passo per il manifestarsi del desiderio<sup>16</sup>, ovvero schiudere la vista all'immaginario. Per giungere al desiderio, tuttavia, bisogna prima trovare un espediente. Alberto Giacometti, già in tempi non sospetti, dichiarò: "Non vediamo mai le cose, le vediamo sempre attraverso uno schermo"<sup>17</sup>. Si è davvero sicuri che l'uomo veda le cose mediante l'uso comune dello schermo?

Questa affermazione, oggi, risulta essere obsoleta, imprecisa e mal interpretata. L'individuo sorvola sulle immagini da lui create e da quelle che lo circondano. Giacometti ha ragione nel sostenere che l'uomo guarda attraverso lo schermo. Tuttavia, il monitor esibisce immagini che non svela mai del tutto. Il surplus di pixel e la saturazione visiva inducono a pensare e a considerare quelle che sono le immagini mancanti, quelle non svelate, filtrate dallo stesso display e dalla sua gerarchia del visibile. Al bombardamento visivo bisogna rispondere con le immagini coperte dalla cenere delle esplosioni. All'abbondanza (trasparenza) si replica con l'assenza (opacità)<sup>18</sup>. Per poter *vedere oltre*, attraverso lo schermo, bisogna affidarsi alle *immagini assenti*<sup>19</sup>, che lo stesso monitor cerca (invano) di cancellare e censurare.

La saturazione visiva ci obbliga, a maggior ragione, a riflettere sulle immagini che mancano: alle immagini mai esistite o a quelle che sono esistite ma non sono più a nostra disposizione, quelle che hanno affrontato ostacoli insormontabili per venire alla luce, quelle che la nostra memoria collettiva non ha conservato, quelle proibite o censurate<sup>20</sup>.

Addentrando nell'era delle *immagini assenti*, si giunge all'opacità insita nel dispositivo-schermo. L'abbondanza provoca, dunque, un'esplosione che genera, a sua volta, il dissotterramento delle immagini. Recuperarle, esaltandone la loro opacità, è la sola via per *vedere oltre*. Lo stratagemma è, anche questa volta, quello di usare lo schermo in una maniera differente, proprio come accade per le finestre. L'artista olandese Erik Kessels è un ottimo esempio per

16 Lacarbonara, *Passages/Paysages*, 44.

17 Ritchin, *Dopo la fotografia*, 12.

18 Fontcuberta, *La furia delle immagini*, 21.

19 Le *immagini assenti* fanno riferimento, ad esempio, al flusso dei frames delle registrazioni delle telecamere di videosorveglianza, che possono durare dalle poche ore, fino a mesi, ma che comunque sono destinate al riciclo e all'autodistruzione.

20 Fontcuberta, *La furia delle immagini*, 21.

rivelare la potenza delle *immagini assenti*. Si appropria, infatti, della moltitudine delle immagini, abbandonate e non reclamate, che si trovano in rete, recuperandole dall'inevitabile oblio e trasformandole in arte. Kessler recupera, "rischiara", l'opacità dall'indifferenza e dalla (s)vista. Lo step successivo da compiere per godere pienamente dell'opacità del display è guardarlo nel suo spegnimento. Il solo schermo completamente nero, disattivato, inerte ed offuscato, è un *black mirror*, che *fa vedere di più*. Alla stregua delle *antifinestre*, che aboliscono la natura delle finestre (relazionare due mondi), lo *schermo nero* annulla la funzione dello schermo (connettere la realtà alla realtà virtuale). Quello che deve essere mostrato ora non è più ciò che si trova *sullo* schermo, ma è lo schermo stesso, che diviene, pertanto, il luogo di ogni possibile proiezione e rappresentazione, un modo per *vedere oltre*.

### Far vedere l'opacità. L'inclusività dell'errore, del web e dell'IA

Un ulteriore passo avanti per sfruttare completamente l'opacità dello schermo consiste nell'affidarsi ciecamente all'inclusività dello scarto, alla fecondità dell'errore e all'ingegno del *non-umano*. Lo scarto più florido, più opaco, quello che più *fa vedere* dimora in ciò che è volutamente disdegnato. Il fruitore intenzionalmente decreta cosa tutelare dall'oblio e cosa far precipitare nell'ombra. Bisogna comprendere come lo scarto, il disarmonico e l'errore (ad esempio la Glitch Art) siano, invece, fonte di ricchezza. L'arte, ancora una volta, è testimonianza ricca ed imprescindibile per dare prova di tale tesi: "L'arte resiste all'omologazione generale producendo singolarità, scarti rispetto alle norme culturali, mescolanze di tradizioni e ibridi"<sup>21</sup>.

Tutto ciò che l'uomo tende ad escludere e a ritenere sbagliato è, in ogni caso, da lui colto, esiste e, dunque, genera a sua volta una percezione. La strada da perseguire è proprio quella di affidarsi all'elemento dissonante, quello cancellato. L'inclusione del disarmonico equivale al ritrovamento delle *immagini assenti* e, dunque, alla tesi della potenza dell'opacità. La fecondità dell'errore è il passo successivo da compiere. Il termine *errore*, dal latino *error-oris*, è la derivazione di errare, ovvero il vagabondare senza sapere, privo di una meta precisa. L'errare è un attraversamento, un dirigersi oltre la *doxa* della percezione, dello sguardo, della cultura e della società.

21 Bourriaud, *Inclusioni. Estetica del capitalocene*, 29.

Il procedere verso l'ignoto, contemplerlo e abbracciarlo, dunque accettarlo pienamente, diviene pratica etica ed estetica. L'uomo si perde nel suo errare e non vi è errore più corretto di questo. L'errare e l'errore, pertanto, rivelano ciò che risiede nel mondo, ma che l'individuo, con il suo passaggio, non riesce sempre a cogliere. L'uomo del XXI secolo, in quanto Ulisse omerico dell'era digitale, si ritrova più che a navigare a vagare (errare) sul web, a smarrirsi nei sentieri labirintici delle app degli smartphone, scrollando con il dito una miriade di immagini, percorrendo con il solo indice spazi indistinti della visione. Non c'è cosa migliore che potrebbe accadere. Secondo tale concezione, l'errore, inteso come sbaglio, diviene via privilegiata per giungere ad inattese e inedite modalità della visione. Così come l'*antifinestra*, la disarmonia, le *immagini assenti*, il *black mirror*, anche l'errore è quell'opacità provvidenziale e feconda per vedere. Anziché proseguire nella ricerca dell'armonia e della bellezza, la strada più opportuna da percorrere sarebbe l'errare (inteso come girovagare) inseguendo un niente, per potersi imbattere, casualmente, nella bellezza degli errori. L'errore è oggi la nuova aura del digitale, che non risiede più nella perfezione (la trasparenza), ma nell'imperfetto (l'opacità). Il glitch, l'*elogio dell'errore*, rompe l'esperienza mediatica soprattutto su Internet, dove i suoi esiti innescano nuove letture ed interpretazioni. Una semplice pagina web glitchata diviene, ad esempio, portatrice di nuovi significati, una sorta di *Fontana duchampiana* nell'era digitale.

Nell'ambito del glitch sulla rete, è bene citare Laimonas Zakas, conosciuto anche come *Glitchr*, un artista *hacker* che altera il layout delle pagine web dei social network. Irrompendo nell'impianto del web per distruggerlo, si avvale dei bug del sistema e inserisce diversi codici di programmazione per produrre sfalsamenti della pagina creando disorientamento in chi vi si avvicina<sup>22</sup>. L'arte di Zakas è un inno al bug e all'effimero, in quanto le sue opere sono destinate a scomparire una volta che gli sviluppatori informatici riescono a rimuovere gli errori di programmazione dai social.

L'ossessione per errori digitali, presenti in Rete, è una pratica notoriamente diffusa tra gli artisti, tra cui l'italiano Emilio Vavarella,

22 Glitchr, "The Social Breakdown", *Artribune*, <https://www.artribune.com/mostre-evento-arte/glitchr-the-social-breakdown/>.

23 Totaro, "Il pensiero è il mio medium principale: Intervista a Emilio Vavarella", Emilio Vavarella sito ufficiale, <https://emiliovavarella.com/thought-is-my-main-medium-interview-with-emilio-vavarella/>

che analizza le velate dinamiche tra il concetto di essere umano e ciò che definisce *media models*, ovvero l'autorità del digitale<sup>23</sup>. Attraverso un'indagine interdisciplinare e la sperimentazione mediale, l'artista sfida l'intelligenza artificiale, i paradigmi dell'arte e i massimi sistemi di potere tecnologico attuali, come ad esempio Google. Vavarella esamina la complessa connessione tra soggettività, creatività non-umana e l'influenza tecnologica, facendo dell'errore digitale un qualcosa di creativo. Si serve, ad esempio, delle imprecisioni che possono verificarsi su *Google Street View* e quelle del riconoscimento facciale di Facebook. L'artista è un sabotatore che porta il medium al suo limite. Il computer o qualsiasi altro dispositivo informatico è composto da codici che, se modificati, spesso possono portare ad errori, visibili all'occhio umano sotto forma di *glitch*. Vavarella fa di questi il principio della sua arte:

Mi interesso particolarmente di estetica dell'errore, soggettività, identità mediata, biopolitica e controllo sociale. La mia poetica prende avvio dalla storia dell'arte concettuale e si situa all'interno delle network cultures e delle new media practices. Esplorando l'uso della fotografia digitale o altri media, intendo evidenziare gli spazi ambigui del potere come errori inaspettati ed imprevedibilità. Credo che così facendo la logica intrinseca e le strutture nascoste del potere vengano rivelate ed una resistenza intellettuale venga a formarsi<sup>24</sup>.

Opera nota dell'artista è *Report a Problem*, del 2012, prima parte del progetto *The Google Trilogy*, basato sulla relazione tra uomo, potere ed errore tecnologico<sup>25</sup>. Il titolo dell'installazione riporta il messaggio d'errore, presente in basso nella schermata di *Google Street View*, che consente all'utente di comunicare all'ente qualsiasi problema nella visualizzazione del luogo e, dunque, tutto ciò che non ha nulla a che vedere con la reale rappresentazione dei territori.

L'artista ricerca l'errore (*glitch*) e lo cattura, tramite screenshot, prima che venga segnalato dagli utenti e che le foto imprecise possano essere rimosse. Vavarella, pertanto, "impossessandosi" delle istantanee errate, crea una sorta di turbamento, mostrando un mondo surreale, contrastante con le aspettative del fruitore. Secondo Alessandro Baricco, infatti, la mappa è un insieme di ideologie codificate, in cui non c'è verità, ma che restituisce un'immagine della realtà sintetica e falsa, ovvero riassuntiva<sup>26</sup>.

24 Emilio Vavarella, *Premio Combat Prize 2013*, <http://www.premiocombat.it/2013/emilio-vavarella-31014>

25 Emilio Vavarella sito ufficiale, ultima modifica agosto 2025, <https://emiliovavarella.com/google-trilogy/report-a-problem/>.

26 Baricco, Alessandro, "Mantova Lectures: La mappa della metropolitana di Londra. Sulla verità", video RaiPlay, ultima cons. 5 luglio 2020, <https://www.>

Il nostro modo di orientarci è veicolato da specifici artefatti digitali.

La mappa, pertanto, di per sé è già un'immagine snaturata. Vavarella porta all'estremo questa concezione, costringendo il fruitore a perdere l'orientamento come un *flâneur* mediale, ricercando l'artefatto nell'artificiale.

Con la fecondità dell'errore viene scardinata, dunque, l'ideologia secondo la quale la tecnologia risulti infallibile. È il suo deficit, la sua natura incerta e difettosa ad essere, inverosimilmente, forza e linfa creativa. Il digitale, se impiegato nella sua effettiva natura, conduce a sconfinata ed inedite possibilità della visione. Con la preponderanza della tecnologia e dei suoi risultati ibridi, si giunge, così, all'ultima alba dell'*Umanesimo*, un tramonto doloroso ed inevitabile, ma pregno di possibilità visive e creative. Il *Postumanesimo*, con la conseguente intelligenza artificiale, è la più recente frontiera dell'opacità in ambito digitale, nonché la nuova estetica del XXI secolo.

L'estetica del *non-umano* annuncia, dunque, un mutamento del pensiero di matrice umanistica a favore dei progressi informatici, scientifici e delle biotecnologie, che confidano in un accrescimento della natura umana. Si suppone, dunque, che l'umanità sarà sempre più subordinata alle macchine<sup>27</sup>, dimostrabile già nello smodato uso di Internet e degli smartphone. In passato, tale pessimismo nei confronti del digitale è riscontrabile negli scritti del padre dell'iconologia Aby Warburg e nel pensiero dell'antropologo e filosofo francese Claude Lévi-Strauss. Il primo, infatti, nel 1896 sosteneva che la tecnologia, che in quel tempo consisteva nel telefono e nel telegrafo, avrebbe annientato il cosmo. In egual misura il secondo era certo che l'omologazione del mondo ne avrebbe causato il collasso<sup>28</sup>. Con il decentramento, l'uomo, da sempre è stato considerato artefice della storia, perde il suo potere divino, giungendo così alla sua stessa morte, teorizzata da Foucault. L'arte stessa, concepita come il riflesso dell'umanità, abbandona la sua natura umana. Con il *non-umano* l'uomo non è più il soggetto e, di conseguenza, la tecnologia non è più l'oggetto. Ciò non comporta, tuttavia, la totale cancellazione dell'umano a favore della macchina, bensì anche la sua introduzione che, nell'*Umanesimo*, sarebbe stata impensabile. C'è sempre bisogno dell'uomo.

Walter J. Ong, nel testo *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*, sostiene che le tecnologie non sono meri supporti esterni, l'artificiale è insito nella naturalezza dell'essere umano, pertanto, il digitale, se propriamente interiorizzato (ovvero se usato nella sua opacità), non

27 Bourriaud, *Inclusioni. Estetica del capitalocene*, 25.

28 Bourriaud, 27-28.

svilisce le capacità cognitive dell'uomo ma, al contrario, le migliora.

Le tecnologie non sono più semplici aiuti esterni, ma comportano trasformazioni delle strutture mentali ... Le tecnologie sono artificiali, ma – di nuovo il paradosso – l'artificialità è naturale per gli esseri umani. La tecnologia se propriamente interiorizzata non degrada la vita umana, ma al contrario la migliora<sup>29</sup>.

In ambito prettamente artistico, l'emancipazione del digitale e il suo progredire in forma autonoma, a prima vista, sembra svilire l'**io** dell'artista. Nelle inedite capacità cognitive "umane" delle nuove tecnologie, ci si chiede dove risiedano, oggi, l'estro e l'ego dell'artista. Al di là dello sbigottimento, delle polemiche e del dubbio, l'IA conduce a nuove sfide e a modalità di visione inedite in un futuro prossimo, che è già presente. In ambito artistico, ad esempio, è bene citare Vanni Santoni, autore del primo fumetto illustrato mediante intelligenza artificiale TTI (Text-To-Image<sup>30</sup>). Il 28 agosto 2022, infatti, su *La Lettura*, compare *Un Romanzo per l'A.I.*, il primo fumetto stampato e concepito con l'intelligenza artificiale, le cui tavole sono frutto dell'IA, basata su un breve testo "prompt".

Tra gli artisti, inoltre, si distingue il britannico Phil Toledano, reduce dell'edizione 2023 e 2025 del *PhEST* (Festival internazionale di fotografia e arte), presso Monopoli in Puglia, che invita il pubblico a riflettere sul ruolo della tecnologia, sul suo essere, al contempo, sinonimo di certezza ed incertezza.

All'uomo, dunque, non resta altro che programmare e lasciare che l'intelligenza artificiale crei al suo posto. L'IA è, dunque, strumento dell'opacità, un nuovo sistema per creare e *vedere oltre*. Una modalità non più basata sul predominio e sulla genialità umana, che adesso risulta decentrata, ma una condizione fortemente efficace, poiché i suoi risultati sono frutto del caos e del solo desiderio dell'uomo. Questi, pertanto, limitato alla sola fase iniziale, l'idea, immette esclusivamente e meccanicamente la propria visione nel software, che, in un secondo momento, provvederà a darne una forma concreta. L'opacità è, dunque, questa relazione tra il desiderio di vedere dell'uomo e la concretizzazione di tale visione, in questo caso da parte dell'intelligenza artificiale. Senza l'umano non sussisterebbe il *non-umano*. Senza lo *schermo positivo* non ci sarebbe lo *schermo*

29 Ong, *Oralità e scrittura*, 135–136.

30 Sibiriu, "Vanni Santoni: fumetti illustrati da intelligenze artificiali e l'arte del prompting", *Lampoon*, Milano, 9 novembre 2022, <https://www.lampoon.it/articolo/09/11/2022/vanni-santoni/>.

*negativo*. Senza la trasparenza non esisterebbe l'opacità. La fecondità dell'opacità dell'IA sta nel lasciare che le idee e il desiderio della visione abbiano inizio nell'intelletto umano, per poi prendere forma nella mente e con il "corpo" del mezzo. L'intelligenza artificiale, secondo tale concezione, non si discosta dall'*antifinestra* che fa *vedere di più*, dal *black mirror* che funziona da spento e dall'errore che riesuma immagini dimenticate. L'IA fa vedere le fantasie dell'uomo. Tale scritto, in conclusione, vuol dimostrare come il desiderio non sia altro che la strada da percorrere per *vedere oltre*, raggiungendo la meta di una visione inedita, inconsueta e differente, in altre parole altra. Per cogliere il mondo bisogna affidarsi all'assurdità della visione e al desiderio: *far vedere* l'opacità.

## Bibliografia

Alloa, Emmanuel. *La résistance du sensible: Merleau-Ponty critique de la transparence*. Vrin, 2025.

Alloa, Emmanuel, e Dieter Thomä. *Transparency, Society and Subjectivity: Critical Perspectives*. Palgrave Macmillan, 2019.

Arasse, Daniel. *Non si vede niente*. Artemide Edizioni, 2005.

Benjamin, Walter. *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*. Einaudi, 2012.

Betancourt, Michael. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge, 2019.

Bourriaud, Nicolas. *Inclusioni. Estetica del capitalocene*. Tradotto da S. Castelli. Postmedia, 2020.

Carbone, Mauro. *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Raffaello Cortina, 2016.

Carbone, Mauro, e Graziano Lingua. *Toward an Anthropology of Screens: Showing and Hiding, Exposing and Protecting*. Palgrave Macmillan, 2023.

Casetti, Francesco. *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani, 2015.

Casetti, Francesco. *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*. Bompiani, 2023.

Chéroux, Clément. *L'errore fotografico. Una breve storia*. Tradotto da R. Censi. Einaudi, 2009.

Cometa, Michele, Roberta Coglitore, e Valeria Cammarata, cur. *Cultura visuale in Italia. Immagini, sguardi, dispositivi*. Milano: Meltemi, 2022.

Didi-Huberman, Georges. *Aprire Venere. Nudità, sogno, crudeltà*. Tradotto da Stefano Chiodi. Torino: Einaudi, 2001.

Floridi, Luciano. *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore, 2017.

Fontcuberta, Joan. *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*. Tradotto da Sergio Giusti. Einaudi, 2018.

Lacarbonara, Roberto. *Passages/Paysages*. Mimesis, 2020.

Marin, Louis. *Opacità della pittura. Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*. La Casa Usher, 2012.

Merleau-Ponty, Maurice. *Il primato della percezione e le sue conseguenze filosofiche – La natura della percezione*. Tradotto da F. Negri e R. Pezzo. Medusa, 2004.

Merleau-Ponty, Maurice, *L'occhio e lo spirito*. Tradotto da Anna Sordini. SE, 2015.

Ong, Walter Jackson. *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*. Tradotto da A. Calanchi. Il Mulino, 2014.

Pinotti, Andrea. *Il primo libro di teoria dell'immagine*. Einaudi, 2024.

Pinotti, Andrea, e Antonio Somaini. *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Einaudi, 2016.

Platone, *La Repubblica*. Laterza, 2007

Poggi, Stefano. *Il colore e l'ombra. La trasparenza da Aristotele a Cézanne*. Il Mulino, 2019.

Pulvirenti, Emanuela. *Il mondo dell'arte alla finestra. La storia dell'arte raccontata dalla cornice di una finestra*. Rizzoli, 2022.

Ritchin, Fred. *Dopo la fotografia*. Tradotto da Chiara Veltri. Einaudi, 2012.

# *Dal gesto al prompt: Genealogia del dispossessamento creativo nell'era dell'ia generativa*

*Salvatore Paone  
ISIA Firenze  
salvatore.paone@gmail.com*

## **Abstract**

This article analyzes the transformation of creative practices through a critical genealogy that distinguishes between historical forms of artistic knowledge transmission and the current creative dispossession in the era of generative AI. Contrary to continuist narratives that view generative AI as a natural evolution of reproduction techniques, the analysis identifies a qualitative rupture: while traditional practices of copying and interpretation generated skills and formative relationships, generative systems operate a stylistic extraction without reciprocity or human learning. Drawing on Gehlen's distinction between relief and replacement, integrating Benjamin's insights on technical reproducibility with Nussbaum's capabilities approach and a critique of the political economy of the image, the study outlines three thresholds of transformation: indexical registration (photography), controlled procedural delegation (digital software), and stylistic extraction (generative AI). The latter configures not a democratization but a concentration of creative power in computational infrastructures. However, possibilities for critical reappropriation emerge through ecological practices of augmented intelligence that preserve the formative dimension of creation.

*Keywords: Creative dispossession, Generative AI, Genealogy of technique, Capabilities approach, Arts education*

## L'inversione del vettore formativo: dalla *téchne* all'apparato tecnico

La *téchne* nella filosofia greca classica comprendeva in un'unica categoria ciò che oggi distinguiamo come arte e tecnica, manifestando quella che potremmo chiamare una sintesi originaria tra sapere pratico e espressione creativa. Questa articolazione storica della *téchne* si è progressivamente ridefinita attraverso le epoche storiche, mantenendo tuttavia una costante: la natura formativa della relazione tra creatore e strumento. Ogni apprendista che riproduceva le opere del maestro non si limitava a copiare forme ma sviluppava sensibilità materiali, interiorizzava principi compositivi, costruiva repertori di soluzioni trasferibili in nuovi contesti.

Ciò che caratterizza la contemporaneità non è l'emergere della delega tecnica, fenomeno antropologicamente costitutivo secondo Gehlen<sup>1</sup>, per il quale la tecnica compensa strutturalmente l'indeterminatezza biologica dell'umano, ma la trasformazione qualitativa delle sue modalità operative. Mentre nelle pratiche tradizionali la delega agli strumenti manteneva un carattere formativo, ogni utilizzo del pennello educava la mano, ogni traccia sulla pietra affinava la sensibilità materiale; i sistemi generativi operano un'inversione: è la macchina che apprende dalla produzione umana senza che questo apprendimento si traduca in competenze per l'utilizzatore.

Questa *inversione del vettore formativo* costituisce il meccanismo attraverso cui si realizza ciò che qui definiamo *dispossessamento* creativo: un processo attraverso il quale il patrimonio compositivo sedimentato in secoli di pratica artistica viene estratto, tradotto in parametri algoritmici e reso disponibile tramite interfacce che non richiedono né generano comprensione dei principi sottesi. Attingendo alla tradizione critica che da Benjamin e Heidegger interroga il rapporto tra arte e tecnica, la questione non riguarda presunte cesure definitive ma quella crisi dello statuto dell'arte<sup>2</sup> che segna il passaggio dalla *téchne* formativa all'apparato tecnico moderno, crisi che nell'era generativa assume la forma specifica del *dispossessamento* nella riconfigurazione delle condizioni di possibilità della formazione artistica e della distribuzione delle competenze creative nell'economia digitale.

1 Gehlen, *L'uomo nell'era della tecnica*.

2 Paone, *Arte e tecnologia*.

## Copia e formazione: genealogia della competenza artistica

La pratica della copia nell'arte occidentale ha sempre operato come dispositivo pedagogico complesso, irriducibile alla semplice duplicazione di forme. Quando osserviamo un apprendista nella bottega di Verrocchio impegnato nella riproduzione di un disegno del maestro, assistiamo a un processo che coinvolge simultaneamente l'acquisizione di competenze gestuali, la comprensione di principi compositivi e lo sviluppo di una forma di *intelligenza della mano*, nel senso che Sennett<sup>3</sup> attribuisce alla conoscenza incorporata che nasce dall'interazione prolungata e riflessiva con i materiali.

Questa dimensione formativa si fonda su quello che Polanyi identificava come *conoscenza tacita*<sup>4</sup>: quel sapere che eccede ogni possibile formalizzazione e che può essere trasmesso solo attraverso la pratica diretta. Il copista medievale che illumina manoscritti non si limita a trasferire forme da un supporto all'altro, ma sviluppa una sensibilità cromatica, una comprensione delle proporzioni, una capacità di bilanciare pieni e vuoti che costituiscono il fondamento di ogni successiva elaborazione originale. La dimensione temporale di questo processo è costitutiva: la lentezza imposta dalla materialità, attraverso la resistenza del pigmento, la texture del supporto, l'usura dello strumento, non rappresenta un limite da superare ma il *medium* attraverso cui si articola l'apprendimento; il processo di copia configurava simultaneamente memorizzazione, interpretazione e reinvenzione. Questa modalità di trasmissione del sapere trova il suo culmine teorico nelle riflessioni rinascimentali sul disegno. La specificità del disegno dal vero risiede nella sua capacità di operare come strumento di conoscenza prima ancora che di rappresentazione. Vasari eleva il disegno a principio fondativo di tutte le arti:

Perché il disegno, padre delle tre arti nostre, architettura, scultura e pittura, procedendo dall'intelletto, cava di molte cose un giudizio universale, simile a una forma, ovvero idea di tutte le cose della natura, la quale è singolarissima nelle sue misure, di qui è che non solo nei corpi umani e degl'animali, ma nelle piante ancora e nelle fabbriche e sculture e pitture conosce la proporzione che ha il tutto con le parti e che hanno le parti fra loro e col tutto insieme; e, perché da questa cognizione nasce un certo concetto e giudizio, che si forma nella mente quella tal cosa, che poi, espressa con le

mani, si chiama disegno, si può concludere che esso disegno altro non sia che una apparente espressione e dichiarazione del concetto che si ha nell'animo, e di quello che altri si è nella mente immaginato e fabricato nell'idea<sup>5</sup>.

Questa concezione configura una teoria della conoscenza incarnata dove pensiero e gesto sono inseparabili, dove il disegno non rappresenta ma rivela, non copia ma scopre le forme latenti nel reale. Tuttavia, la modernità occidentale ha progressivamente teorizzato una separazione tra momento ideativo e momento esecutivo che mette in crisi la supposta unità. Il pensiero cartesiano, con la sua netta distinzione tra *res cogitans* e *res extensa*, ha fornito le basi filosofiche per concepire la creazione artistica come processo bifasico: prima la concezione mentale, poi la sua materializzazione. L'emergere dell'intelligenza artificiale generativa rende paradossalmente operativamente accessibili, in forma automatizzata, quelle competenze che un tempo richiedevano anni di apprendistato, mostrando così la tensione tra la storica decostruzione delle tecniche e la loro odierna reintroduzione tramite la macchina<sup>6</sup>. Il rischio di un progressivo abbandono della formazione al gesto manuale, che si iscrive in quella tendenza all'economia cognitiva che è propria dell'umano, non rappresenterebbe semplicemente un cambio di paradigma estetico ma la possibile erosione di capacità cognitive specifiche e costitutive di una piena fioritura umana nell'ambito creativo.

Il *capabilities approach* elaborato da Nussbaum fornisce un framework per comprendere la portata di questa perdita<sup>7</sup>. In particolare, il disegno non è solo un'espressione estetica, ma una pratica che nutre in modo specifico la *ragion pratica* (practical reason), la *fantasia e il pensiero* (imagination and thought) e il *controllo sul proprio ambiente materiale e politico* (control over one's material and political environment), che sono tutte elencate da Nussbaum tra le dieci capacità fondamentali per una vita pienamente umana e dignitosa.

In questo contesto, il disegno non solo richiede ma anche affina il processo decisionale continuo, stimola la comprensione delle relazioni spaziali e potenzia ciò che lo psicologo James J. Gibson ha

3 Sennett, *The Craftsman*.

4 Polanyi, *The Tacit Dimension*.

5 Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architetti*, 73.

6 Manovich e Arielli, *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, ultima cons. 5 agosto 2025, <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>.

7 Nussbaum, *Creating Capabilities*.

definito *educazione dell'attenzione*. Secondo l'approccio ecologico alla percezione visiva di Gibson<sup>8</sup>, l'attenzione non è un processo cognitivo interno di elaborazione dei dati, ma piuttosto l'abilità attiva di cogliere direttamente le informazioni significative già presenti nell'ambiente. Il disegno, in tal senso, è una pratica che allena a percepire e a rispondere alle *affordance* (inviti all'uso) dell'ambiente circostante, rendendo l'individuo più consapevole e competente nella sua interazione con il mondo fisico e sociale.

È in questo contesto di vulnerabilità epistemica che si inserisce la rottura rappresentata dall'IA generativa: la differenza qualitativa tra copia tradizionale e sintesi computazionale può essere compresa attraverso ciò che si può definire un'*inversione del vettore formativo*. Nelle pratiche artistiche storiche, a partire dalla *mimesis* aristotelica, la direzione dell'apprendimento procedeva dal modello all'allievo: ogni atto di copia trasferiva competenze, affinava la sensibilità percettiva e costruiva repertori di soluzioni formali riutilizzabili in nuovi contesti. Per inversione del vettore formativo si intende qui il passaggio da un processo in cui la riproduzione contribuisce alla formazione del soggetto a uno in cui la produzione di esiti visivi avviene senza un corrispondente trasferimento di competenza.

Questa trasformazione può essere analizzata attraverso tre soglie progressive, che segnano altrettante discontinuità nel rapporto tra creazione e tecnica. La fotografia inaugura una prima rottura attraverso l'introduzione del segno indexicale di Peirce<sup>9</sup>: un segno che intrattiene una relazione causale diretta non simbolica con il proprio referente. Walter Benjamin coglie la portata di questa trasformazione quando osserva che “con la fotografia, nel processo della riproduzione figurativa, la mano si vide per la prima volta scaricata dalle più importanti incombenze artistiche”<sup>10</sup>. Tuttavia, questo *scaricamento* non implica una totale perdita di controllo autoriale: il fotografo conserva la capacità di decidere il momento dello scatto, l'inquadratura, l'esposizione; la fotografia analogica si fonda su una materialità che mantiene una relazione indexicale con il referente, testimoniandone la presenza fisica.

Il passaggio al digitale configura una seconda soglia, che trasforma radicalmente la manipolabilità dell'immagine pur preservando, nel momento della cattura, la relazione indexicale fondamentale. L'immagine digitale diventa così una conversione di fotoni in valori

8 Gibson, *Ecological Approach Visual Perception*.

9 Peirce, *Collected Papers of Peirce*.

10 Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 21.

numerici, integralmente rielaborabili; tale avvento segna l'ingresso in un'epoca in cui le immagini tecniche non si limitano a rappresentare il mondo, ma visualizzano concetti, procedure e algoritmi<sup>11</sup>. Questo mutamento ontologico ridefinisce il rapporto tra immagine e realtà, senza tuttavia configurarsi come una perdita immediata e totale del controllo autoriale. I software di elaborazione grafica operano infatti secondo una forma di delega procedurale controllata: ogni manipolazione tonale o spaziale richiede decisioni esplicite e parametrizzazioni deliberate da parte dell'utente, anche all'interno di un ecosistema progressivamente automatizzato. In questo senso, l'utente continua ad agire come operatore consapevole del processo tecnico, delegando al software l'esecuzione di istruzioni intenzionali e tracciabili. Finché l'immagine digitale deriva da un atto di cattura, anche quando è sottoposta a interventi estesi, essa conserva una traccia del proprio referente originario; il suo significato emerge come risultato di una catena di scelte consapevoli applicate a un sostrato indexicale.

È proprio questa persistenza della relazione indexicale, per quanto attenuata e problematizzata, che rende l'intelligenza artificiale generativa una terza soglia qualitativamente differente e radicalmente più dirompente: i modelli attuali si fondano sull'appropriazione massiva di immagini prodotte dall'attività umana, raccolte in archivi sterminati e spesso prive di riconoscimento o consenso da parte degli autori. Quando viene richiesto, ad esempio, un "ritratto nello stile di Egon Schiele", il processo non implica alcuna comprensione estetica delle tensioni espressive dell'espressionismo viennese, ma produce il risultato attraverso correlazioni statistiche che mimano pattern visivi e tratti linguistici. È a questo punto che l'intuizione heideggeriana assume la sua piena rilevanza critica. "Il pericolo non è la tecnica. Non c'è nulla di demoniaco nella tecnica; c'è bensì il mistero della sua essenza. L'essenza della tecnica, in quanto è un destino del disvelamento, è il pericolo"<sup>12</sup>. La generazione algoritmica di immagini non rappresenta semplicemente un nuovo strumento ma una riconfigurazione ontologica del processo creativo che si inserisce in un contesto già compromesso dalla perdita delle pratiche formative tradizionali.

"La tecnica, dunque, non è semplicemente un mezzo. La tecnica è un modo del disvelamento"<sup>13</sup>. Se accettiamo questa prospettiva, l'IA generativa configura un modo specifico di disvelamento che

11 Flusser, *Into the Universe of Technical Images*.

12 Heidegger, *Saggi e discorsi*, 21.

13 Heidegger, 9.

opera attraverso l'estrazione e la ricombinazione di pattern visuali senza che questo processo richieda né garantisca una comprensione nei suoi utilizzatori. L'inversione del vettore formativo diventa così sintomo di una trasformazione più profonda nel nostro rapporto con il mondo e con la verità.

L'IA generativa opera infatti un rovesciamento radicale della direzione formativa tradizionale. È la macchina che *impara* estraendo pattern da miliardi di immagini prodotte da generazioni di artisti, mentre l'utilizzatore rimane escluso da un processo formativo genuino. Il sapere compositivo accumulato in secoli di pratica viene trasformato in distribuzioni statistiche negli spazi latenti ad alta dimensionalità, accessibili solo attraverso interfacce linguistiche che non richiedono né generano comprensione dei principi sottostanti<sup>14</sup>.

### **Il prompt come dispositivo di controllo: democrazia apparente, oligarchie effettive**

Il prompt si presenta come un dispositivo apparentemente democratico: chiunque sappia scrivere può generare immagini complesse. Questa immediatezza, tuttavia, è solo superficiale, poiché occulta le mediazioni tecniche profonde che strutturano il processo generativo. Benjamin notava già in *Strada a senso unico* che “la macchina per scrivere renderà la stilografica estranea alla mano del letterato solo quando l'esattezza delle soluzioni tipografiche entrerà direttamente nell'idea”<sup>15</sup>. Con questa osservazione egli intendeva mostrare come un'interfaccia che sembra neutrale e trasparente in realtà trasformi il rapporto stesso tra gesto, pensiero e forma espressiva. Analogamente, il prompt cela dietro la semplicità del comando linguistico un'infrastruttura algoritmica che riorienta in modo invisibile le condizioni della produzione artistica.

Quando si scrive “gatto su divano in stile impressionista”, si attiva una catena di processi che comprende la tokenizzazione del testo, l'*encoding* attraverso modelli *transformer*, la proiezione nello spazio latente dell'immagine e il successivo *denoising* iterativo eseguito da reti neurali profonde. L'utilizzatore rimane così alla superficie di un sistema la cui complessità è costitutivamente inaccessibile, in una condizione di opacità non accidentale ma strutturale. La *black box* non è limitazione tecnica contingente ma caratteristica architettonica che impedisce all'utilizzatore di comprendere i principi che

14 Rizzo e Legrenzi, *Pensare con l'Intelligenza artificiale*, 79-90.

15 Benjamin, *Strada a senso unico*, 25.

governano la generazione, mantenendolo in una condizione di dipendenza epistemica. L'hype tecnologico contemporaneo occulta questa realtà dietro narrazioni di accessibilità democratica, ma arrivare al risultato desiderato non è così scontato.

Dietro l'apparente libertà del prompt operano meccanismi che delimitano i confini di ciò che può essere generato. Le piattaforme adottano sistemi di filtraggio multilivello che agiscono sia sul testo in ingresso sia sulle immagini prodotte. Non si tratta semplicemente di bloccare parole proibite: questi filtri sono reti neurali che analizzano il contenuto in termini semantici, riconoscendo pattern e associazioni concettuali nello spazio delle rappresentazioni latenti. In questo modo determinano, spesso in modo implicito e invisibile all'utente, quali immagini possano essere immaginate, quali stili richiamati, quali combinazioni ritenute accettabili. L'utilizzo professionale dei sistemi generativi rivela una trasformazione del lavoro creativo dalla produzione diretta alla selezione curatoriale: ci troviamo di fronte a una progressiva automazione delle decisioni estetiche in cui i sistemi elaborano autonomamente soluzioni formali attingendo a vasti repertori appresi attraverso tecniche di *deep learning*<sup>16</sup>. Questa trasformazione genera una competenza fragile, legata alle specificità del modello utilizzato: un esperto di Midjourney v4 può risultare incompetente con v5, a testimonianza della natura contingente dell'*expertise* nei sistemi generativi, in contrasto con la trasferibilità delle competenze artistiche tradizionali. Sul piano economico, essa realizza una nuova forma di accumulazione originaria digitale, in cui il patrimonio culturale comune viene convertito in capitale computazionale privato. Il processo assume la forma di un *enclosure* simbolico che separa i produttori culturali dai mezzi di produzione: lo *scraping* automatizzato estrae miliardi di immagini dalla rete; il training trasforma questa produzione in modelli matematici; la commercializzazione monetizza l'accesso attraverso API e modelli di abbonamento.

Ogni fase comporta una concentrazione progressiva del valore: dalle produzioni individuali disperse ai modelli proprietari controllati da oligopoli tecnologici. I *Terms of Service* delle piattaforme stabiliscono che mentre l'utente mantiene diritti formali sulle immagini generate, le piattaforme acquisiscono licenze estensive per utilizzare prompt, output e comportamenti dell'utente per migliorare i propri sistemi. Ogni interazione contribuisce involontariamente ad accrescere il valore del modello proprietario.

16 Manovich, *L'estetica dell'intelligenza artificiale*.

Casi emblematici come quello di Greg Rutkowski, illustratore polacco il cui nome è divenuto uno dei prompt più diffusi senza alcun riconoscimento o compenso, o come il caso *Ghibli*, mostrano con chiarezza le diverse modalità in cui l'appropriazione stilistica si manifesta in assenza di consenso. Seguendo l'analisi stiegleriana della proletarizzazione come perdita del *savoir-faire*<sup>17</sup>, è possibile osservare nel campo creativo una forma accelerata di *deskilling* che si manifesta su più livelli simultanei. Gli illustratori vedono il proprio lavoro sostituito da sistemi addestrati sui loro stessi portfolio; i designer si trovano costretti ad adottare strumenti che, pur garantendo competitività, finiscono per erodere progressivamente le loro competenze.

La proletarizzazione non colpisce soltanto chi viene rimpiazzato da tali sistemi, ma anche chi li utilizza. I creativi che fanno ricorso all'IA generativa per restare sul mercato sviluppano una dipendenza da tecnologie che non controllano, perdendo la capacità di una produzione autonoma. Come gli operai della catena di montaggio fordista, che vedevano dissolversi la comprensione dell'intero processo produttivo, i creativi digitali rischiano di trasformarsi in semplici appendici di macchine generative.

Il sublime che promana dalla contemplazione di immagini generate richiede un'analisi critica capace di decifrarne le funzioni ideologiche. A differenza del sublime kantiano, che nasceva dal confronto tra la finitezza umana e l'infinità naturale generando un senso di elevazione morale<sup>18</sup>, il sublime connessionista produce uno stupore che paralizza la capacità critica in quanto non ci ricorda la nostra dignità razionale ma la nostra potenziale obsolescenza di fronte alla potenza computazionale<sup>19</sup>. La mistificazione consiste nel naturalizzare processi storicamente determinati, presentando l'estrazione di valore dal lavoro creativo come manifestazione di una forza quasi metafisica. In questo senso, si può leggere in continuità con la riflessione di Lyotard, per il quale il sublime moderno nasce dal confronto con l'incommensurabile<sup>20</sup>, qui tradotto nella forma della potenza calcolante.

L'utente dei sistemi generativi sperimenta così una forma di alienazione quadruplici: dal processo produttivo, racchiuso in *black box* inaccessibili; dal prodotto, che emerge da procedure probabilistiche opache; dalla propria essenza creativa, ridotta all'elaborazione di

17 Stiegler, *La misère symbolique*.

18 Kant, *Critica del giudizio*

19 Steyerl, *Duty Free Art*.

20 Lyotard, *Leçons sur l'analytique du sublime*.

semplici istruzioni linguistiche; dalla comunità dei produttori, con cui entra in concorrenza attraverso strumenti che appiattiscono le differenze di competenza. Tale alienazione si accompagna a una reificazione diffusa degli stili artistici: tradizioni visuali un tempo portatrici di visioni del mondo vengono ridotte a toggle. “In the style of Van Gogh” comprime la tormentata esistenza dell’artista e la sua ricerca di una pittura capace di esprimere l’essenza spirituale del visibile in un mero pattern di pennellate e saturazioni cromatiche.

Tuttavia, il *dispossessionamento creativo* non procede senza incontrare resistenze che rivelano le contraddizioni strutturali del modello di sviluppo dell’IA generativa. A livello legale, diverse azioni contestano la legittimità dell’appropriazione massiva dei dati creativi; a livello tecnico, strumenti come *Glaze*<sup>21</sup> introducono perturbazioni pensate per disorientare i modelli di training; a livello culturale, cresce una coscienza critica che distingue la produzione umana dalla generazione algoritmica. È proprio nell’emergere di queste resistenze che si manifesta la natura del sistema. Da un lato, l’IA generativa si alimenta necessariamente del lavoro creativo umano, dipendendo strutturalmente da quella produzione che, dall’altro, essa stessa contribuisce a precarizzare. La narrazione democratizzante che accompagna questi strumenti si rovescia nel suo contrario quando si osserva la concentrazione oligopolistica delle infrastrutture computazionali. Infine, la retorica della creatività potenziata occulta un’operazione di riduzione ontologica: ciò che millenni di pratiche artistiche hanno elaborato come esperienza incarnata, temporale e relazionale viene convertito in spazi vettoriali, in probabilità condizionate, in pattern statisticamente ricombinabili.

La genealogia del *dispossessionamento creativo* delineata fin qui non implica tuttavia una concezione univoca e deterministica della tecnica. Come osserva Paone<sup>22</sup>, riprendendo esplicitamente la riflessione di Bernard Stiegler, la tecnica non opera mai come puro strumento neutro né come forza autonomamente distruttiva, ma come *pharmakon*: ciò che può simultaneamente avvelenare e curare.

Questa ambivalenza non dissolve la critica condotta, ma ne ridefinisce la posta in gioco: l’attuale configurazione estrattiva non è iscritta nell’essenza della tecnologia ma deriva da condizioni storicamente determinate. Il barlume di possibilità risiede precisamente in questa contingenza: nella possibilità, ancora aperta ma sempre più minacciata, di costruire ecologie formative resistenti al *dispossessionamento*.

21 Shan et al., *GLAZE: Protecting Artists from Style Mimicry by Text-to-Image Models*, , ultima cons. 30 luglio 2025, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.04222>,

22 Paone, *Lavoro pedagogico nell’era IA generativa*, 105-120.

## Conclusioni: per una riappropriazione critica delle capacità creative

Come evidenza Desideri nel suo studio sulle aporie dell'arte contemporanea, la riflessione benjaminiana sull'aura e sull'autenticità dell'opera d'arte rivela come la tecnica possa configurarsi simultaneamente come *pharmakon*: veleno e rimedio, distruzione e potenziamento<sup>23</sup>. L'analisi genealogica condotta ha evidenziato proprio questa ambivalenza: la transizione dalle pratiche tradizionali di copia alla *sintesi generativa* non costituisce un'evoluzione lineare ma una rottura qualitativa che riconfigura i rapporti tra creazione, formazione e distribuzione del valore nell'economia dell'immagine. La distinzione centrale non concerne l'esistenza della riproduzione, fenomeno transtorico, ma la direzione del vettore formativo e la distribuzione delle competenze che ne risulta.

Nelle pratiche artistiche storiche, la copia operava come dispositivo pedagogico: l'apprendista che riproduceva opere del maestro sviluppava sensibilità materiali, interiorizzava principi compositivi, costruiva repertori di soluzioni trasferibili. L'IA generativa inverte questa relazione trasformando lo strumento formativo in dispositivo di espropriazione. È qui che la natura di *pharmakon* della tecnica si manifesta con particolare urgenza.

Tuttavia, pur riconoscendo il *dispossessionamento* in atto, emergono possibilità residuali di riappropriazione critica. L'intelligenza aumentata<sup>24</sup>, modello in cui diverse forme di *intelligenza* co-evolvono anziché sostituirsi, offre un framework alternativo. Nel dominio creativo, ciò significa integrare l'IA non come sostituto della pratica ma come catalizzatore di riflessione, estensione percettiva, amplificazione delle capacità, ma sempre all'interno di ecologie formative che preservano la centralità dell'esperienza incarnata e della comprensione critica. La resistenza al *dispossessionamento* non passa dall'isolamento tecnologico, ma dall'orchestrazione consapevole di queste interazioni.

Questa prospettiva richiede un *bricolage epistemico*: una pratica di assemblaggio critico che mantiene la tensione produttiva tra il *phainesthai* digitale e l'*aletheia* del processo creativo autentico. Non si tratta di nostalgia romantica per un'età dell'oro pre-digitale, ma di vigilanza gnoseologica che sa distinguere tra simulacro e comprensione genuina.

23 Desideri, *Il fantasma dell'opera*, 134-135.

24 Rizzo e Legrenzi, *Pensare con l'intelligenza artificiale*.

La sfida per le generazioni future non è semplicemente la perdita di competenze tecniche, ma l'inaridimento di una forma di alfabetizzazione visuale incarnata che si sviluppa solo attraverso la pratica diretta. Il disegno, la manipolazione materiale, la resistenza degli strumenti non sono meri ostacoli da superare ma *medium* attraverso cui si articola una comprensione del mondo che nessuna interfaccia linguistica può sostituire. Come suggerito dalla tradizione fenomenologica, il corpo che disegna, manipola, sperimenta, non è un semplice esecutore di intenzioni mentali. È un co-costitutore dell'esperienza conoscitiva. La matita, la tela, la creta sono estensioni del nostro corpo che ci permettono di entrare in un dialogo sensoriale con la realtà. In questo processo, l'intelligenza si manifesta non solo nel pensiero astratto, ma anche nel gesto concreto e nella percezione tattile. Pertanto, una didattica che punta alla formazione completa dell'individuo deve considerare imprescindibile la pratica manuale come una via essenziale per sviluppare una percezione profonda e non mediata. L'auspicio è che le nuove generazioni possano continuare a *pensare con le mani*, scoprendo un modo di essere nel mondo che va oltre lo schermo e il prompt.

Mantenere pratiche che sviluppino competenze incarnate diventa quindi resistenza politica oltre che pedagogica. Il laboratorio di disegno, l'atelier di pittura, il *makerspace* che integra digitale e analogico configurano spazi di sottrazione al *dispossessionamento* dove si preservano modalità di relazione con il mondo che nessun sistema generativo può sostituire. La chiave risiede nel mantenere quello che Montani definisce *tecnologie della sensibilità*<sup>25</sup>: dispositivi che potenziano la percezione umana senza sostituirla, che offrono nuove possibilità esplorative senza eliminare la necessità di sviluppare competenze incarnate. L'intelligenza artificiale generativa può diventare alleata della creatività umana quando viene integrata in ecologie formative che preservano la centralità dell'esperienza corporea, temporale e relazionale che caratterizza l'apprendimento autentico. La sfida non consiste nel rifiutare aprioristicamente l'innovazione tecnologica né nell'accettarla acriticamente, ma nel sviluppare forme di riappropriazione critica che preservino la dimensione formativa della creazione. Solo attraverso questa vigilanza epistemologica sarà possibile trasformare le tecnologie generative da strumenti di *dispossessionamento* in mezzi di amplificazione delle capacità creative umane, in un equilibrio dinamico che mantiene aperto lo spazio per la scoperta, la formazione e l'autentica creatività.

25 Montani, *Tecnologie della sensibilità*.

## Bibliografia

Benjamin, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Tradotto da E. Filippini. Einaudi, 2000.

Benjamin, Walter. *Strada a senso unico*. A cura di G. Schiavoni. Einaudi, 2006.

Desideri, Fabrizio. *Il fantasma dell'opera. Benjamin, Adorno e le aporie dell'arte contemporanea*. Il Melangolo, 2002.

Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Tradotto da Nancy Ann Roth. University of Minnesota Press, 2011.

Gehlen, Arnold. *L'uomo nell'era della tecnica. Problemi socio-psicologici dell'epoca contemporanea*. Tradotto da M. T. Pansera. Armando, 2003.

Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, 1979.

Heidegger, Martin. *Saggi e discorsi*. Tradotto da G. Vattimo. Mursia, 1976.

Kant, Immanuel. *Critica del giudizio*. Tradotto da A. Gargiulo. Laterza, 1970.

Lyotard, Jean-François. *Leçons sur l'analytique du sublime*. Galilée, 1991.

Manovich, Lev. *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*. Luca Sossella Editore, 2020.

Montani, Pietro. *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*. Raffaello Cortina Editore, 2014.

Nussbaum, Martha C. *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Cambridge, Harvard University Press, 2011.

Paone, Salvatore. *Arte e tecnologia*. Ledizioni, 2014.

Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Vol. 2, Elements of Logic*. A cura di Charles Hartshorne e Paul Weiss. Harvard University Press, 1932.

Polanyi, Michael. *The Tacit Dimension*. Garden City, NY: Doubleday, 1966.

Rizzo, Antonio, e Paolo Legrenzi. *Pensare con l'intelligenza artificiale. Un'alleata possibile*. Il Mulino, 2025.

Sennett, Richard. *The Craftsman*. Yale University Press, 2008.

Steyerl, Hito. *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*. Verso, 2017.

Stiegler, Bernard. *La misère symbolique. Vol. 1, L'époque hyperindustrielle*. Galilée, 2004.

Vasari, Giorgio. *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architetti*. A cura di Maurizio Marini. Newton Compton, 2002.

# Fenomenologia della frivolezza: il caso Kardashian come lente del contemporaneo

Benedetta Tricarico  
Accademia di Belle Arti di Lecce  
bene97titi@gmail.com

## Abstract

This article aims to offer a descriptive survey of the Kardashian phenomenon through the lens of *Bildwissenschaft*. The analysis defines the family's image as an active *Bildakt*, operating through the centrality of the body as medium and reinforced by mechanisms of embodied simulation. The study then examines the role of celebrity culture and its transformation toward the apparent proximity of reality-show divas, culminating in a form of hyper-celebrity based on the construction of intimacy through the exhibition and commodification of the self. The article further investigates the media environment in which this image operates, namely dark media, where processes of remediation and the condition of *onlife* dissolve the boundaries between public and private spheres. Finally, the contribution addresses the impact of the phenomenon within digital neo-capitalism, showing how "fame without talent" and the *Age of Average* foster aesthetic homogenization and the commodification of existence.

*Keywords: Bildakt, Hyper-celebrity, Dark media, Kardashian*

## Introduzione: Il fenomeno Kardashian e la Bildwissenschaft

Frivolezza, superficialità, vuotezza di contenuti: quante volte abbiamo sentito queste parole associate ai fenomeni mediatici contemporanei? Un giudizio elaborato entro questi termini solitamente mira a liquidare come non importanti, in virtù della loro supposta futilità, eventi e questioni che attraversano e caratterizzano la nostra contemporaneità. Questo risulta particolarmente vero quando si tratta di social media, nello specifico di influencer, spesso descritte come fenomeni vuoti, oltre che

assolutamente ininfluenti in ambito accademico. Ma siamo sicuri che sia veramente così? A questo proposito uno dei fenomeni più paradigmatici è sicuramente quello relativo alla famiglia Kardashian–Jenner, meglio conosciute a livello colloquiale come *Le Kardashians*, il cui impatto estetico, visivo e culturale non solo è innegabile ma ha anche estensione planetaria. Il nucleo familiare trova al vertice Kris Jenner: Kourtney, Kim, Rob e Khloe sono i primi quattro figli, avuti dal primo matrimonio con Robert Kardashian. Kendall e Kylie sono, invece, le ultime due figlie avute dal secondo marito Caitlyn Jenner – al secolo Bruce Jenner – da cui divorzia nel 2015. La famiglia, prima del 2007 era sconosciuta ai più: il loro era un privilegio anonimo, parte del glamour hollywoodiano, ma mai protagonisti<sup>1</sup>. La svolta effettiva avviene nel 2007 grazie a due eventi che catapultarono la famiglia verso la fama planetaria: la divulgazione pubblica del famigerato *sextape* di Kim nel mese di febbraio e la successiva uscita, in ottobre, del primo episodio del reality *Keeping Up With The Kardashians*, da ora in poi indicato con l'acronimo *KUWTK*<sup>2</sup>. Questi due prodotti mediali hanno trasformato il vissuto di una famiglia dell'alta borghesia californiana in un racconto visivo fondato sul concetto di fama come circolarità autofondata, dove l'assenza di un talento specifico agevola l'identificazione del pubblico e ridefinisce la normalità come elemento distintivo della loro immagine. Il presente articolo, dunque, si pone l'obiettivo di offrire una ricognizione descrittiva del fenomeno, analizzando come l'apparente frivolezza dell'immagine Kardashian celi una densità di significati decodificabile attraverso la *Bildwissenschaft*, intesa come storia delle immagini<sup>3</sup>. Adottando le lenti teoriche del *Bildakt* di Bredekamp<sup>4</sup> e della triade immagine–medium–corpo di Belting<sup>5</sup>, si cercherà di comprendere il ruolo del corpo e della sua esposizione nella costruzione di una mitografia contemporanea.

## Oltre la frivolezza: significato, valore e azione nel *Bildakt* Kardashian

Come accennato precedentemente, una comprensione efficace del fenomeno visivo Kardashian passa per una premessa fondamentale, ovvero l'idea che le immagini appartenenti al mondo dei mass media vadano incluse come oggetti di studio all'interno di una storia dell'arte di respiro più ampio, concepita come *Bildwissenschaft*<sup>6</sup>– ovvero come

1 Patriarca, *The Kardashians*, 53.

2 Patriarca, 30-38.

3 Pinotti e Somaini, *Cultura visuale*, 18.

4 Pinotti e Somaini, 223.

5 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 73-74.

6 Pinotti e Somaini, 138.

storia delle immagini – in virtù del loro forte impatto sulla cultura e sull'immaginario collettivo<sup>7</sup>. Contrariamente all'opinione comune, infatti, le immagini appartenenti a quella che viene definita *cultura bassa* sono, in realtà, pienamente espressive e cariche di significato, come suggerisce anche lo studioso J. Elkins<sup>8</sup>: di conseguenza, l'immagine proposta dall'universo Kardashian, può esplicitare molte delle dinamiche che attraversano i social media nell'era contemporanea, aiutandoci a comprenderle. Prima di procedere oltre è necessario, però, comprendere cosa intendiamo quando parliamo di *immagine* in riferimento al fenomeno Kardashian e per farlo è utile richiamare l'ontologia dell'immagine elaborata da H.G. Gadamer basata su una tripartizione tra *Bild*, ovvero l'immagine che rende presente l'originale, *Urbild*, il modello originale che gode di un certo grado di autonomia, e *Abbild*, l'immagine-copia che dipende totalmente dall'originale<sup>9</sup>. L'universo visivo delle Kardashian altera fortemente questo rapporto, arrivando a far coincidere indissolubilmente *Urbild* e *Bild*. La loro vita reale, infatti, non viene solo rappresentata ma è l'immagine stessa. L'immagine Kardashian, quindi, si costituisce non come una copia della realtà, ma come la base che determina e costruisce il loro essere, intensificando e arricchendo la loro stessa esistenza<sup>10</sup> che si trova a convergere totalmente con la rappresentazione mediatica delle loro vite. Facendo un passo avanti rispetto a queste riflessioni ontologiche, raggiungiamo quello che è il cuore pulsante della nostra riflessione: l'*Urbild* Kardashian infatti non è un futile oggetto passivo, che si offre inerme alla nostra contemplazione, al contrario, essa è un autentico *Bildakt*, un atto iconico. Per *Bildakt*, come insegna Bredekamp, si intende “la capacità delle immagini di innescare azioni e reazioni nell'osservatore”<sup>11</sup>, contribuendo a costruire e definire la realtà e il contesto mediale in cui sono immerse<sup>12</sup>. Anche W.J.T Mitchell riconosce questa proprietà alle immagini, definendole come soggetti attivi e pulsanti, estremamente complessi e attraversati dal desiderio di contribuire alla costruzione dello sguardo e dell'esperienza dello spettatore<sup>13</sup>. Ed è proprio questa la caratteristica che contribuisce a demistificare l'idea che l'universo Kardashian<sup>14</sup> sia composto da immagini vuote e frivole: un'analisi approfondita rende evidente che ogni apparizione – sui social

7 Pinotti e Somaini, *Cultura visuale*, 26.

8 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 158.

9 Pinotti, *Il primo libro di teoria dell'immagine*, 141.

10 Pinotti, 144-145.

11 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 223.

12 Pinotti, *Il primo libro di teoria dell'immagine*, 223.

13 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 118.

14 Patriarca, *The Kardashians*, 50.

media o in televisione – di uno o più membri del clan Kardashian agisce sul contesto, crea significato e produce degli effetti tangibili nella ridefinizione di canoni e modelli, estetici e non solo, dimostrando l'immenso potere intrinseco che portano con loro e che un'immagine vuota, per definizione, non potrebbe avere. Il Bildakt Kardashian, inoltre, si manifesta e agisce attraverso il corpo – elemento centrale nella costruzione visiva – che non è solo il soggetto di queste immagini, ma anche il principale medium. Questo legame indissolubile può essere afferrato compiutamente facendo riferimento alle teorie elaborate dallo studioso H. Belting, secondo il quale il concetto di immagine risulta strettamente collegato a quello di medium e di corpo<sup>15</sup>. Attraverso quest'ultimo elemento, infatti, le sorelle Kardashian e la madre non solo costruiscono la propria identità, rappresentandolo in immagine, ma lo convertono in corpo-medium, utilizzandolo come mezzo prediletto per trasmettere valori e stili di vita e determinare la percezione e le condizioni di visibilità della loro immagine da parte del pubblico. È proprio sul corpo, infatti, su come viene abbigliato con abiti e gioielli o modificato tramite il trucco, la chirurgia o l'allenamento, che si inscrivono i significati da trasmettere e con cui il pubblico riesce ad identificarsi agevolmente. L'identificazione, inoltre, viene immensamente facilitata da un meccanismo che gli studiosi D. Freedberg e V. Gallese chiamano *simulazione incarnata*, ovvero quella struttura celebrale che, grazie anche all'azione dei neuroni specchio, ci permette di percepire sensazioni ed emozioni *come se* le stessi vivendo noi<sup>16</sup>. Il cervello, infatti, attiva le stesse aree sia quando viviamo qualcosa in prima persona sia quando la viviamo in terza persona – per meglio dire, la vediamo vivere a qualcun altro<sup>17</sup>. Quando assistiamo alle tragedie, gli scandali, le feste e gli eventi gioiosi mostrati nel dettaglio del loro divenire in KUWTK, ci sentiamo parte della loro vita e percepiamo emozioni *come se* stessi vivendo tutto questo in prima persona, insieme a loro, situazione che intensifica il Bildakt Kardashian, permettendo un suo rapido radicamento all'interno della cultura visuale contemporanea. Alla luce di queste riflessioni, è possibile affermare che l'immagine Kardashian non è solo una vuota rappresentazione estetica, ma un potente Bildakt culturale che trasmette un sistema di valori, agendo attivamente sulla società, generando significato e convertendo l'ideologia capitalista e consumistica in una forma estetica a cui il pubblico aspira, permettendo alla famiglia di generare profitto sfruttando questo meccanismo.

15 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 74.

16 Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine*, 334.

17 Pinotti e Somaini, 332.

La loro popolarità, infatti si basa su un'immagine di lusso ostentato, successo economico, aspirazione sociale e perfezione estetica ottenuta tramite la chirurgia estetica o il trucco, elementi che vengono comunicati secondo una strategia precisa e ben calcolata che li presenta come raggiungibili attraverso l'acquisto di prodotti o servizi. In questo contesto, il corpo delle sorelle Kardashian funge non solo da medium ma anche da *icona*, ovvero da segno che possiede in sé stesso la qualità di fungere da sostituto di ciò che rappresenta<sup>18</sup>, in breve riproduce i valori di cui si fa portatore. Allo stesso tempo si costituiscono come *simboli*, intesi come segni il cui significato è socialmente costruito e condiviso<sup>19</sup>. Ogni loro gesto, comportamento, posa diventa un rituale riconoscibile, elevando la famiglia a simbolo di quella concezione di successo contemporaneo che abbiamo definito precedentemente come *fama senza talento*, basato sulla capacità di sfruttare le occasioni per costruire un'immagine vincente, duratura e monetizzabile<sup>20</sup>. Per riassumere, la frivolezza attribuita alle immagini della famiglia Kardashian è solo apparente: lungi dall'essere vuote, quest'ultime si costituiscono come Bildakt carichi di significato, che trasmettono valori specifici e influenzano attivamente la società e il contesto visivo contemporaneo.

### Dalla mitografia alla vetrina: il nuovo divismo della prossimità

L'evidente densità di significati sottesa all'apparentemente frivolo Bildakt Kardashian ha catalizzato l'interesse accademico dal 2007 ad oggi, favorendo l'emergere di un filone di ricerca specifico, consolidato a livello internazionale: i Kardashian studies. La comunità accademica legata ai Celebrity and Media studies, difatti, ha da subito riconosciuto le potenzialità dell'universo Kardashian di costituirsi come prisma<sup>21</sup> culturale utile per comprendere le logiche sottese al contesto socio-economico odierno, in riferimento, ad esempio, alla mercificazione dell'identità e al nostro approccio – come società – verso i social media. In quanto rappresentanti per antonomasia del divismo contemporaneo, con le loro produzioni e la loro stessa esistenza riflettono e modellano la nostra cultura<sup>22</sup>, generando continuamente contenuti che invitano a una profonda

18 Pinotti, *Il primo libro di teoria dell'immagine*, 10-11.

19 Pinotti, 12.

20 Patriarca, *The Kardashians*, 55.

21 Jones et al., *Kardashian*, XIV.

22 Jones et al., XIV.

decostruzione critica<sup>23</sup>. Ma procediamo con ordine per districare la già citata complessità della questione presa in esame. Nelle sezioni precedenti si è spesso fatto riferimento alla famiglia Kardashian come un clan: Meredith Jones amplia questo concetto paragonandole alle dee greco-romane<sup>24</sup>. Come le divinità femminili classiche, le Kardashian non sono modelli buoni o moralmente impeccabili, ma figure archetipiche, potenti, onnipresenti e talvolta meschine, insolenti e arroganti<sup>25</sup>. Sono icone di bellezza dalle origini confuse e incestuose, le cui vicende sono utili all'essere umano per decifrare il mondo e le passioni umane<sup>26</sup>. In questa struttura, il clan funge da barriera esclusiva e lo spettatore può solo osservare e illudersi di poter partecipare a questa mitologia<sup>27</sup>. Nel caso delle Kardashian questo avviene, come già accennato, attraverso l'acquisto di prodotti e servizi, convertendo la famiglia stessa in un brand e gli individui in sub-brand, in un contesto in cui l'architettura corale protegge e amplifica il successo individuale. C'è però un importante elemento che le differenzia dalle dee greco-romane, ovvero la distanza tra il clan e il resto del mondo, questione che può essere compresa a fondo solo facendo riferimento al già citato concetto di divismo, la cui evoluzione è stata descritta da Vanni Codeluppi nel testo dedicato<sup>28</sup>. Le dee greco-romane, infatti, possono essere accostate al divismo hollywoodiano classico, che concepiva la diva come entità semidivine poste in una posizione non solo distante ma addirittura superiore rispetto al pubblico, in virtù dell'eccezionalità del loro talento attoriale<sup>29</sup>. L'arrivo della televisione e del *reality show* ribalta questo modello, annullando la distanza tra pubblico e diva tramite l'inclusione – o meglio, l'esposizione – di persone comuni e del loro vissuto privato<sup>30</sup>. Si delinea in questo modo una forma di divismo prossima allo spettatore, che permette a chiunque di ottenere un certo grado di notorietà, seppur generalmente effimera, in cambio di un accesso indiscriminato al privato della persona, meccanismo che crea nel pubblico una percezione di accessibilità e vicinanza alla diva<sup>31</sup>. KUWTK ne è l'esempio perfetto: le Kardashian si impongono come dive della prossimità, ovvero come persone prese dalla vita

23 Jones et al., *Kardashian*, XIVIII.

24 Jones et al., 4.

25 Jones et al., 4-5.

26 Jones et al., 4.

27 Jones et al., 1.

28 Codeluppi, *Il divismo*, 11.

29 Codeluppi, 39.

30 Codeluppi, 45-46.

31 Codeluppi, 47.

reale che esponendo la propria ordinarietà e i conflitti quotidiani, li elevano a contenuto mediatico. L'eccezionalità che giustifica il divismo non risiede in abilità professionali specifiche come per il contesto hollywoodiano, ma nella capacità di rendere pubblico il privato, favorendo un'immediata identificazione nel pubblico che non trova difficoltà a immedesimarsi in un litigio tra sorelle o in un flirt finito male. Sfruttando la transizione digitale, che tra la fine della prima decade e l'inizio degli anni dieci del 2000 ha visto il suo periodo più florido, il clan ha convertito questo modello in un vero e proprio *iper-divismo*<sup>32</sup>. Nello specifico, i social media e le tecnologie di manipolazione dell'immagine hanno permesso alle sorelle di ottenere un controllo autonomo della propria presenza mediatica moltiplicando parallelamente l'esposizione su più piattaforme<sup>33</sup>. Una delle facce del talento di Kris e delle figlie risiede, dunque, proprio nel riuscire a intercettare prontamente ogni elemento utile a trasformare la visibilità in professione. Le strategie di comunicazione utilizzate sono estremamente precise, studiate per attirare e mantenere l'attenzione dei fan e creare terreno fertile per l'instaurazione di relazioni parasociali, alimentate a loro volta da un calcolato senso di vicinanza con la famiglia<sup>34</sup>. Reality e social media si pongono infatti come una sorta di spazio sospeso tra realtà e finzione<sup>35</sup>, permettendo la costruzione di identità sociali facilmente manipolabili, finalizzate a mantenere un certo *engagement*. Tale dinamica è cruciale per alimentare l'iper-divismo delle Kardashian: quella che appare come un'intimità autentica si definisce più precisamente come intimità connessa<sup>36</sup>, snodo teorico fondamentale per comprendere appieno cosa sia e cosa comporti questa nuova forma di divismo nel contesto digitale. In questo quadro, il privato che irrompe nel pubblico non è veramente autentico, ma risulta meticolosamente costruito<sup>37</sup>, manipolato ed editato dalle Kardashian stesse, nel loro duplice ruolo di produttrici dello show – a cui quindi spetta l'ultima parola per quanto riguarda il montaggio finale delle puntate – e manager dei loro profili social. Pur presentandosi come donne ordinarie e vicine al loro pubblico, dunque, le Kardashian sono molto attente a preservare il proprio status di dive, gestendo con rigore il confine tra pubblico e privato<sup>38</sup>.

32 Codeluppi, 61-62.

33 Codeluppi, 63.

34 Codeluppi, 115.

35 Codeluppi, *La vetrinizzazione*, 62.

36 Codeluppi, 72.

37 Codeluppi, 73.

38 Jones et al., 131.

Qui rintracciamo un altro aspetto significativo del loro talento non convenzionale, ovvero la messa in scena del lavoro emotivo, per cui la fatica della prossimità viene resa palese e sottolineata con forza, diventando essa stessa materia prima da trasformare in contenuto – ovviamente monetizzabile<sup>39</sup>. Questo è evidente nelle prime stagioni di KUWTK, il cui successo è legato all'esposizione di emozioni crude ed estreme, caratteristica che ha consolidato il loro pubblico e, di conseguenza, la loro posizione di dive, permettendo loro, con l'avanzare delle stagioni, di negoziare tale confine<sup>40</sup>. Analizzando attentamente l'intera serie e confrontandola con *The Kardashians*, emerge in modo chiaro e tangibile uno spostamento della narrazione delle puntate verso emozioni più misurate, ponendo l'attenzione principalmente sui successi professionali delle protagoniste<sup>41</sup>: questo evidenzia una trasformazione consapevole dell'immaginario divistico in linea con l'evoluzione della cultura di massa contemporanea, che le Kardashian hanno non solo colto ma contribuito a definire. L'esposizione del privato per loro, dunque, non è un banale esercizio di vanità e narcisismo, ma un modello comunicativo preciso e strategico basato sulla mercificazione della sfera personale. A questo proposito risulta fondamentale il concetto di vetrinizzazione elaborato da Vanni Codeluppi che si definisce come un modello di esposizione specifico, nato per rendere seducenti le merci e valorizzare i prodotti agli occhi dei consumatori<sup>42</sup>. Questa logica, con l'avanzare del tempo, è uscita dal contesto in cui è nata – ovvero i negozi e i grandi magazzini – e ha invaso la società intera, colonizzando anche la sfera del privato e il corpo<sup>43</sup>. Per applicare efficacemente la vetrinizzazione, l'individuo deve imparare a gestire la propria identità personale come un prodotto d'immagine che, nell'era digitale, tende a risolversi solo come il risultato della propria attività online, concretizzandosi in una performance visiva costante<sup>44</sup>. Per le Kardashian, tale dinamica viene amplificata dal reality show, che agisce come un catalizzatore capace di fondere la presenza digitale e quella televisiva in un'unica identità vetrinizzata.

In questo quadro, il corpo, che – come vedremo più avanti – si configura come il medium principale di costruzione dell'identità,

39 Jones et al., 126.

40 Jones et al., 131.

41 Jones et al., 129.

42 Codeluppi, *La vetrinizzazione*, 9-10.

43 Codeluppi, 18.

44 Codeluppi, 24.

viene ampiamente sfruttato come strumento di posizionamento sul mercato. La vetrinizzazione, inoltre, normalizza una modificabilità corporea costante – attuata tramite lo sport, la chirurgia o l'estetica – abituando l'individuo a essere sempre ricettivo alle novità proposte dal mercato, fondamentali per garantir la costruzione di 'n'identità online sempre attraente e funzionale all'engagement<sup>45</sup>. Tuttavia, alla luce di tutte le riflessioni fatte finora, sorge un legittimo dubbio: come mai il loro successo non cede, dopo quasi vent'anni, alla caducità tipica del divismo dei social? La risposta si rintraccia analizzando un'ulteriore sfaccettatura del loro talento: una magistrale gestione del tempo e un puntuale sfruttamento della logica della ripetizione<sup>46</sup>. Queste dinamiche si intrecciano e si articolano innanzitutto in una saturazione transmediale che occupa ogni possibile intervallo: quando si interrompe il reality, il flusso viene colmato da podcast, nuovi lanci di prodotti o una presenza incessante sui social media<sup>47</sup>. A questo si affianca un'autoreferenzialità sistematica, funzionale a sottolineare che i momenti ordinari della famiglia a cui stiamo assistendo in quanto spettatori sono, per l'appunto, *iconici* – nel senso di indimenticabili, rappresentativi<sup>48</sup>. Questo breve esempio mostra un certo grado di consapevolezza da parte delle ragazze, più evidente nelle stagioni più recenti dei due reality show, coscienti di avere la capacità di trasformare eventi banali in una memoria collettiva che verrà costantemente riproposta e condivisa dal pubblico<sup>49</sup>. Per riassumere, la trasformazione del privato in memoria culturale permette di alimentare un flusso di contenuti perennemente riproducibile: le Kardashian mantengono intatto il proprio iper-divismo non solo creando costantemente il nuovo, ma rinegoziando e risignificando il proprio passato all'interno dell'orizzonte massmediale contemporaneo.

## Contesti e confini: tra dark media e onlife

L'immagine Kardashian si inserisce e prospera all'interno del regime scopico contemporaneo, che risulta particolarmente fertile per questo fenomeno in quanto caratterizzato, come si accennava nelle sezioni precedenti, da un flusso di immagini continuo e da una conseguente visibilità costante. Per regime scopico si intende quell'intreccio composto dall'insieme delle immagini, dei dispositivi

45 Codeluppi, 48.

46 Jones et al., 167-168.

47 Jones et al., 186.

48 Jones et al., 192.

49 Jones et al., 193.

che ne permettono la visualizzazione e degli sguardi che si posano su di esse – in poche parole il sistema che regola la percezione e la produzione delle immagini<sup>50</sup>. Nello specifico, il regime scopico contemporaneo si contraddistingue per la coesistenza dei media tradizionali – di fatto il trampolino di lancio della fama per la famiglia Kardashian – accanto ai *dark media*<sup>51</sup>, ovvero i social media come Instagram o Tik Tok, diventati il principale spazio virtuale di costruzione e diffusione dell'immagine da parte della famiglia stessa. Questi ultimi posseggono una caratteristica specifica detta *rimediazione* che, sebbene sia propria di tutti i media visivi<sup>52</sup>, viene qui applicata in modo particolarmente potente e incisivo, operando su due logiche solo apparentemente conflittuali<sup>53</sup>. Da un lato troviamo l'*immediatezza trasparente*, ovvero la cancellazione delle mediazioni<sup>54</sup>, che si concretizza nell'illusione di un'esposizione senza filtri della propria esistenza nell'istante del suo accadere, in nome di una totale autenticità. Dall'altro, invece, l'*ipermediazione opaca* si adopera per nascondere il moltiplicarsi delle mediazioni<sup>55</sup>, ovvero la complessa costruzione dell'immagine, risultato di scelte strategiche precise riguardo a pose, illuminazione, abbigliamento e make-up. Le donne della famiglia Kardashian coniugano perfettamente queste due strategie: le foto e i video che si susseguono sui loro profili Instagram, così come le clip di KUWTK che circolano e proliferano tramite Reel e Tik Tok, presentano spesso momenti di vita quotidiana autentica in cui le sorelle fanno colazione, si truccano, passano del tempo con i figli. Tuttavia, ogni immagine è comunque frutto di un processo di costruzione, che porta le Kardashian ad operare una scelta accurata non solo di ciò che viene esposto, ma anche delle modalità in cui viene presentato, esercitando di fatto una manipolazione, seppur lieve.

In considerazione di questa dinamica, in quanto utenti e spettatori, ci troviamo sospesi tra il sospetto che l'immagine che osserviamo sia, entro certi limiti, costruita – sospetto da cui deriva l'aggettivo *dark* associato a questi media – e la pretesa di totale autenticità e credibilità che essa stessa ci comunica<sup>56</sup>. Inoltre, Kris e le sue cinque figlie – Rob non partecipa attivamente alla costruzione dell'universo Kardashian, configurandosi come figura assolutamente marginale anche ai fini della presente trattazione – assecondano l'*estetica del flusso* tipica dei

50 Pinotti e Somaini, *Cultura Visuale*, 130.

51 Ariemma, *Dark Media*, 15

52 Grusin, *Radical Mediation*, 17

53 Ariemma, *Dark Media*, 12.

54 Grusin, *Radical Mediation*, 46.

55 Grusin, 46.

56 Ariemma, *Dark Media*, 13.

dark media<sup>57</sup>, alla luce del fatto che insieme producono, per l'appunto, un flusso continuo di immagini che si inserisce e contribuisce a quello già esistente sui social<sup>58</sup>. Questo accade per due ordini di motivi: la pubblicazione incessante è funzionale alla costruzione identitaria del pubblico – che si “nutre” di questi contenuti – e agevola la loro necessità di apparire continuamente, trasformando comportamenti e modi di fare in immagini da consumare<sup>59</sup>. Alla luce di ciò, possiamo affermare che l'universo Kardashian ribadisce il concetto secondo cui l'esistenza coincide con l'esposizione, in un contesto in cui i social media assumono una funzione identificativa, dove l'identità non è più qualcosa di personale, ma una costruzione visiva accuratamente elaborata che può diventare prodotto e generare profitto<sup>60</sup>. Possiamo, quindi, definire l'immagine Kardashian come un Bildakt costruito e calcolato ma presentato come autentico e trasparente, verso il quale – da pubblico – conserviamo un sospetto di manipolazione dell'immagine, sospetto che decidiamo di ignorare, più o meno consciamente, per accogliere l'illusione in nome di una soddisfazione immediata e momentanea. Le dinamiche di rimediazione precedentemente discusse, così come la questione relativa alla dicotomia tra sospetto e pretesa di autenticità, si connettono direttamente alle modalità di costruzione dell'identità di una celebrità – non solo sui dark media – basata su una divisione fra il personaggio pubblico e il sé privato, d'ora in poi definiti come *public persona* e *private persona*<sup>61</sup>. Questa divisione, secondo la teorizzazione di A. Archer e C.M. Robb, può essere affrontata in modi diversi e le Kardashian hanno scelto di cancellarla completamente, trasformando la loro identità privata, come si è già detto, in un prodotto<sup>62</sup>. Sebbene ciò elimini il potenziale conflitto fra i due aspetti dell'identità, sopprime anche il senso del sé, delegandone la definizione agli spettatori e lasciando che ogni aspetto della vita sia definito dallo sguardo esterno: quando si parla di public persona, infatti, ci si riferisce ad una costruzione dell'identità totalmente elaborata dal pubblico e dai media, su cui la soggettività ha controllo scarso o nullo<sup>63</sup>. In virtù di questa oculata scelta strategica, è possibile affermare che le Kardashian si configurano come il primo vero e proprio progetto di *social media life*, pioniere della figura dell'*influencer*<sup>64</sup>. Nella social media life è la vita stessa lo strumento

57 Ariemma, 47.

58 Bolter, *Plenitudine digitale*, 188.

59 Ariemma, *Dark Media*, 58.

60 Patriarca, *The Kardashian*, 84.

61 Archer e Robb, *Being a celebrity*, 1-2.

62 Archer e Robb, 4.

63 Archer e Robb, 6.

64 Patriarca, *The Kardashian*, 65.

privilegiato di comunicazione e promozione di ideali, sempre e comunque veicolati attraverso la centralità del corpo-medium, soprattutto nel caso delle Kardashian, permettendo l'elaborazione di un racconto basato su un vivere in divenire, utile a instaurare una connessione intima col pubblico ad un livello di profondità molto marcato<sup>65</sup>. Contestualmente, la loro fama senza talento si rivela essere un precisa scelta strategica basata sull'esposizione dell'essere in cui il reality KUWTK ha il ruolo di costruire un immaginario collettivo e di proiettarlo nel terreno dell'opinione pubblica, trasformando la narrazione della quotidianità in un processo corale in cui ogni membro della famiglia è sottoposto allo stesso grado di esposizione.

La narrazione in oggetto si fonda su valori comuni – come l'aspirazione alla ricchezza economica – che annullano la distanza tra spettatori e protagonisti, ed è arricchita da una forte componente drammatica, fatta di litigi e conflitti quotidiani. Inoltre, essa si contraddistingue per la sua semplicità, priva di distanziamento ironico o di un senso di superiorità da parte dei protagonisti, per cui la cifra centrale rimane la normalità, seppur quella di una famiglia alto-borghese<sup>66</sup>. Il social media opera in sincronia con queste dinamiche relative ai media tradizionali, rafforzando il messaggio con un flusso incessante di contenuti, diffusi su scala planetaria. In conclusione, è possibile affermare che l'esistenza delle Kardashian si configura come una vera e propria *onlife*, secondo la teorizzazione di L. Floridi, ovvero un'esistenza vissuta sui social media in cui, per specifica volontà strategica delle protagoniste, non è più possibile separare la vita offline da quella online, perché tale separazione non esiste più<sup>67</sup>.

### **L' impatto politico- sociale: neocapitalismo digitale ed age of average**

Per completezza d'analisi, lo studio del fenomeno Kardashian – sebbene la natura di questa trattazione non consenta un'eccessiva esaustività – non può prescindere dal considerare le conseguenze a livello socio-politico dei concetti esplicitati nei paragrafi precedenti, che si concretizzano in una ridefinizione dei paradigmi del consumo verso una progressiva omologazione, perfettamente in linea con i valori propri del neocapitalismo digitale<sup>68</sup>. È stato già accennato,

65 Patriarca, 66.

66 Patriarca, 53.

67 Ariemma et al., *Il digitale in gioco*, 6.

68 Patriarca, *The Kardashian*, 78.

difatti, che il Bildakt Kardashian, lungi dall'essere un fenomeno innocuo e astratto, ha un forte impatto sulla società in quanto si tratta di un sistema che trasmette un'idea per cui l'autoaffermazione dell'individuo ha una manifestazione reale e concreta. L'universo rappresentativo proposto e ogni forma visiva creata internamente ad esso, infatti, è legata ad un prodotto: a questo proposito la critica principale che viene mossa è quella di un eccessivo schiacciamento commerciale che "svuota" l'immagine di qualsiasi valenza culturale, concezione che sembra avvalorare la tesi iniziale per cui i contenuti elaborati dalla famiglia Kardashian sono frivoli, superficiali e non aggiungono nulla di intellettualmente rilevante<sup>69</sup>. In realtà questo dimostra che questo universo visivo non è vuoto per nulla ma, anzi, agisce in modo diretto e forte sul contesto contemporaneo facendosi veicolo di una cultura perfettamente integrata nel sistema economico-sociale attuale, il capitalismo, che con l'avvento dei nuovi media si ridefinisce come *neocapitalismo digitale*<sup>70</sup>. In questo scenario, la questione del corpo torna prepotentemente in auge in quanto veicolo di valori, convertendosi in corpo-prodotto la cui immagine viene diffusa costantemente per generare l'interesse del pubblico e promuovere prodotti, convertendo l'interesse in profitto<sup>71</sup>. Ma quali sono, nello specifico, i valori a cui si fa riferimento? Il primo è sicuramente il successo economico, promosso attraverso l'ostentazione di una ricchezza e di un lusso sfrenato che non solo fungono da simbolo di realizzazione personale, ma sono presentati in modo così accessibile da risultare come facilmente replicabili da parte del loro pubblico.

Ma quali sono, nello specifico, i valori a cui si fa riferimento? Il primo è sicuramente il successo economico, promosso attraverso l'ostentazione di una ricchezza e di un lusso sfrenato che non solo fungono da simbolo di realizzazione personale, ma sono presentati in modo così accessibile da risultare come facilmente replicabili da parte del loro pubblico. La loro vita diventa un continuo flusso di immagini e prodotti che trasformano il successo in qualcosa di monetizzabile e, quindi, acquistabile<sup>72</sup>. A questo si aggiunge l'aspirazione sociale, basata su una forte componente individualista: l'ascesa delle Kardashian viene presentata come un lungo percorso di automiglioramento, dedizione e duro lavoro, incarnando un

69 Patriarca, 5.

70 Patriarca, 80.

71 Patriarca, 81.

72 Patriarca, 78.

concetto fondamentale dell'ideologia capitalistica, quello del “se vuoi, puoi”, secondo il quale attraverso la volontà e lo sforzo individuale si può ambire allo stesso livello di successo delle ragazze, ignorando completamente il ruolo del contesto e delle condizioni di partenza<sup>73</sup>. Infine, un valore fondamentale è la perfezione estetica, se vogliamo quello più esplicito, concepito sempre come progetto di automiglioramento basato sulla volontà, per cui la bellezza è frutto di investimenti economici in chirurgia, make-up e trattamenti che testimoniano un costante lavoro su stessi<sup>74</sup>. L'unione di questi valori spinge verso una *commodification* dell'esistenza, ovvero la trasformazione di ogni aspetto della vita in un prodotto utile a generare profitto. Questo processo, nel concreto, si traduce in quella che Alex Murrel definisce l'*Age of Average*, una tendenza all'omogeneizzazione del gusto che si manifesta con la *particolarizzazione del singolare*, intesa come la trasformazione di quelle espressioni uniche dell'individuo in elementi standardizzabili, integrabili in un sistema economico<sup>75</sup>. Il risultato è un appiattimento della diversità, chiaramente visibile guardando all'universo Kardashian: nonostante ogni ragazza abbia la sua nicchia e la sua fetta di mercato, l'estetica generale risulta omologata e non dà risalto alle singolarità individuali. La loro estetica, quindi, è fortemente politica, perché crea una nuova sensibilità comune con un forte impatto sociale<sup>76</sup>. Se la moda degli ultimi anni si è spostata verso un'estetica ultra-minimal che prevede solo colori neutri, denim e occasionalmente del *bling-a-ling*, come lo definiscono le ragazze stesse – luccichii e diamanti, per intenderci – è anche a causa e per merito della loro enorme influenza. Le Kardashian si comportano come vere e proprie *attrici estetiche*, utilizzando truccatori e creativi di vario genere per costruire un'immagine impeccabile che veicola i loro prodotti di consumo<sup>77</sup>. Il loro pubblico si converte in una platea di consumatori che fanno esperienza estetica delle ragazze non come individui ma come prodotti di consumo, soggetti al ciclo di innovazione e obsolescenza come qualsiasi altro prodotto<sup>78</sup>. Questa dinamica rende necessaria una costante esposizione per rimanere rilevanti, confermando come l'intera esistenza sia ormai finalizzata a rimanere rilevanti nel flusso di immagini per non diventare obsoleti, vedendo calare il proprio profitto.

73 Patriarca, 55.

74 Patriarca, 70.

75 Ariemma et al., *Il digitale in gioco*, 39.

76 Ariemma et al., 40.

77 Ariemma et al., 41.

78 Ariemma et al., 42.

## Conclusioni

Le conclusioni che emergono da questa trattazione rendono esplicita la complessità di fenomeni come quello delle Kardashian, sottolineando la necessità di un approccio allo studio delle immagini che sia più ampio e sfumato rispetto alla visione tradizionale, che considera come culturalmente irrilevanti e frivole le espressioni visive legate ai reality e ai social media. Adottando la lente della Bildwissenschaft, si è compreso che la vuotezza associata all'universo Kardashian è, in realtà, solo apparente. Prendendo in prestito concetti tipici della fenomenologia dell'immagine da studiosi come Gadamer e Bredekamp è stato chiarito che l'immagine Kardashian si costituisce come un Bildakt, ovvero un soggetto attivo che innesca reazioni negli spettatori, permettendo una forte identificazione da parte del pubblico. L'identificazione è ulteriormente rafforzata dal meccanismo della simulazione incarnata, che permette di far vivere agli spettatori i drammi e le gioie della famiglia come se ne facessero parte in prima persona, oltre che dalla semplicità dei valori trasmessi.

Il principale vettore di questi valori è il corpo, che nell'universo Kardashian si costituisce come corpo-medium, su cui si inscrivono e si generano i significati propri della loro costruzione visiva. In questo scenario, il passaggio dalla mitografia alla vetrina delinea un nuovo divismo della prossimità, in cui la distanza sacrale del divo tradizionale viene sostituita da un'intimità meticolosamente costruita e mercificata. Attraverso la vetrinizzazione del sé e la gestione strategica del tempo, le Kardashian trasformano il quotidiano in una performance continua, dimostrando che la loro rilevanza non risiede nell'eccezionalità del talento, ma nella capacità di saturare lo spazio mediale e trasformare il privato in memoria collettiva.

L'immaginario Kardashian, così elaborato, prospera nel contesto dei dark media, responsabili di mettere in atto la rimediazione, un meccanismo duale che pone lo spettatore in una condizione di sospetto, dovuta allo scontro tra una pretesa di totale trasparenza e autenticità dell'immaginario proposto e la subconscia consapevolezza che l'immagine davanti a cui ci si trova è comunque frutto di una costruzione strategica. Ciò è reso ancora più complesso dal fatto che, per le Kardashian, il personaggio pubblico e il sé privato coincidono totalmente, realizzando una vera e propria *onlife*, intesa come la cancellazione dei confini fra la vita online o offline. Come si è visto, inoltre, questa costruzione ha un forte impatto socio-politico alla luce

del fatto che promuove ideali integrati perfettamente nel sistema del neocapitalismo digitale e accomunati da una caratteristica comune, ovvero la facile replicabilità attraverso l'acquisto di trattamenti e prodotti. Questo promuove un'idea di successo paradigmatica del contemporaneo e, in un certo senso, inventata da Kim e dalle sorelle, l'idea della *fama senza talento*: il successo viene presentato come qualcosa di facilmente raggiungibile da chiunque tramite il consumo e l'acquisto. Il risvolto problematico e tangibile di questo ideale risiede nella sua capacità di promuovere un'omogeneizzazione del gusto e un conseguente appiattimento delle singolarità, processo guidato dalla logica del profitto. Con un rapido sguardo alle sei protagoniste, la questione diventa lampante: sebbene ciascuna abbia sviluppato la propria nicchia di mercato spingendo su una caratteristica caratteriale distintiva, l'estetica generale è omologata e riconducibile all'identità collettiva della famiglia. Il presente studio ha cercato di offrire una ricognizione del fenomeno Kardashian attraverso la Bildwissenschaft, evidenziando come la loro immagine non sia un prodotto effimero, ma una complessa strategia mediale. Sebbene l'indagine si sia circoscritta alla dimensione visiva, l'impatto del clan suggerisce future aperture interdisciplinari: dalla circolazione virale dei meme all'influenza sullo slang contemporaneo (con espressioni come "It's iconic"), ormai sedimentato nel gergo quotidiano. In definitiva, l'analisi delinea come l'universo Kardashian non proponga contenuti vacui, ma piloti la cultura di massa verso valori funzionali al sistema neocapitalista. La loro fama senza talento è, quindi la loro più grande opera d'arte e forse, a conti fatti, non sono poi così innocue.

## Bibliografia

Archer, Alfred e Catherine M. Robb. "Being a Celebrity: Alienation, Integrity, and the Uncanny." *Journal of the American Philosophical Association* 9, no. 4 (2022): 597 – 615. <https://doi.org/10.1017/apa.2022.28>

Ariemma, Tommaso. *Dark media: cultura visuale e nuovi media*. Meltemi, 2022.

Ariemma, Tommaso, e Enrico G. Rollo e Andrea Strano, cur. 2025. *Il digitale in gioco: arte e design nell'epoca degli algoritmi*. Milella, 2025.

Bolter, Jay David. *Plenitudine digitale: il declino della cultura d'elite e lo scenario contemporaneo dei media*. Tradotto da Linda Martini. Minimum fax, 2020.

Codeluppi, Vanni. *Il divismo: cinema, televisione, web*. Carocci, 2017

Codeluppi, Vanni. *Vetrinizzazione: Individui e società in scena*. Bollati Boringheri, 2021

Duarte, Alexander e Filipa Venâncio "Celebrity's branding: the Kardashian–Jenner Clan Phenomenon." *Academia Letters* (2021). <https://doi.org/10.20935/AL3140>

Grusin, Richard e Angela Maiello, cur. 2017. *Radical Mediation: cinema, estetica e tecnologie digitali*. Tradotto da Angela Maiello. Pellegrini, 2017.

Jones, Meredith, Kath Burton e Donna Lee Brien, a cura di. *Kardashian: A Critical Anthology* Routledge, 2025

Patriarca, Salvatore. *The Kardashians: mitografia del contemporaneo*. Rogas, 2021.

Pinotti, Andrea. *Il primo libro di teoria dell'immagine*. Einaudi, 2024.

Pinotti, Andrea e Antonio Somaini cur. 2009. *Teorie dell'immagine: il dibattito contemporaneo*. Raffaello Cortina, 2009.

Pinotti, Andrea e Antonio Somaini. *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*. Einaudi, 2016.

# **Archivio /1: Sul Toccare**

## ***Il corpo come spazio di conoscenza. Riflessioni sulla poetica del gesto, della tattilità e della formazione artistica***

***Intervista a Virgilio Sieni***

*di Daniela Rizzo*

Il progetto *Sul Toccare* (9–13 dicembre 2024) ha rappresentato per l'Accademia di Belle Arti di Lecce un'occasione significativa di incontro tra il linguaggio del gesto e quello delle arti visive.

Attraverso la presenza del Maestro Virgilio Sieni, la comunità accademica e gli studenti hanno vissuto un'esperienza formativa intensa, in cui il corpo è divenuto luogo di conoscenza, ascolto e relazione.

L'intervista che segue nasce dal desiderio di restituire il senso di questa esperienza, riflettendo insieme al Maestro sul valore del toccare come atto estetico, etico e formativo, e sul modo in cui il gesto può diventare strumento di apprendimento, condivisione e trasformazione.

### **Sul senso del toccare**

**DR: Maestro Sieni, Lei parla spesso del “corpo sensibile”: cosa rappresenta, per Lei, questa sensibilità nel tempo presente, in cui il contatto sembra sempre più mediato o negato? Che ruolo possono avere oggi la tattilità, la lentezza, la presenza del corpo reale?**

**In che modo il toccare diventa conoscenza, forma di pensiero, e non soltanto percezione?**

VS: Il tema della tattilità richiede innanzitutto un'analisi attenta. Si tratta di un contesto che ha contribuito a formare l'essere vivente – l'essere umano – nel corso di milioni di anni. Emergiamo da una dimensione embrionale attraverso un'infinità di modalità dell'essere toccati e del toccare, ma soprattutto attraverso l'esperienza di essere compresi dalla tattilità dello spazio.

Siamo, dunque, in uno stato di continua metamorfosi, in costante evoluzione. La tattilità ci restituisce la consapevolezza di non essere entità definite, ma forme in perpetuo mutamento. Questo processo avviene su scale temporali vastissime, nel corso delle ere, ma anche nella dimensione quotidiana dell'esperienza.

Ciò che oggi ci è dato, in quanto esseri contemporanei, è la possibilità di elaborare le nostre forme di tattilità come strumenti di conoscenza dell'altro.

Quando parliamo di “sensibile”, intraprendiamo un percorso che si muove simultaneamente verso l'esterno e verso l'interno di noi stessi. Il toccare, infatti, non si limita al contatto fisico della pelle con l'altro, né al semplice sentirsi toccati: è una modalità profonda di canalizzazione di energie. L'energia, contrariamente a una concezione vaga o astratta, porta con sé narrazioni e, soprattutto, memoria. In questo senso, l'energia può essere intesa come una forma di memoria. Il discorso sulla tattilità si intreccia strettamente con quello della lentezza, un altro elemento centrale della mia pratica. Non si tratta di condurre il corpo verso una slow motion regolata o controllata, ma di ascoltare la lentezza come forma di resistenza: resistere all'urgenza del gesto immediato, alla produzione istantanea dell'azione.

Come esseri viventi siamo particolarmente abili nel realizzare un gesto in modo immediato, eludendo però una fase fondamentale: quella processuale. Una fase che riguarda il modo in cui il gesto si è formato nel corso di milioni di anni, attraverso passaggi complessi e stratificati che hanno dato origine al concetto stesso di articolazione. La lentezza ci riconduce a uno stato primordiale – non primitivo – in cui siamo invitati a soffermarci su quei tratti dello spostamento e delle declinazioni fisiche che abitualmente attraversiamo senza attenzione. Ritornare su questi passaggi significa riattivare un discorso sulla memoria del gesto, riconoscendo quanto sia ampio, articolato e profondamente affascinante il percorso della nostra storia corporea.

## Il corpo come luogo di relazione

**DR:** Nel laboratorio di Lecce, gli studenti hanno sperimentato il corpo come spazio di ascolto e relazione. Che cosa significa, per lei, andare verso l'altro attraverso il gesto?

**VS:** Andare verso l'altro: cosa significa davvero?

Nel contesto dei linguaggi del corpo, e in particolare della danza, la nostra principale fonte di conoscenza è l'osservazione.

Tuttavia, osservare non significa semplicemente guardare: è un atto che implica anche ascolto. È come trovarsi di fronte a un'opera d'arte. La si può guardare distrattamente, oppure intraprendere un processo più antico e profondo, in cui l'opera stessa ci pone delle domande, spostandoci verso un'introspezione.

Sappiamo che ogni parte del corpo – organi, nervature – custodisce memorie profonde; non si tratta solo di una dimensione razionale o di un pensiero esclusivamente “cerebrale”.

Perciò, andare verso l'altro significa soprattutto avere la capacità di sostare davanti a lui o a lei, di ascoltare con attenzione. L'ascolto dell'altro è un processo lungo e complesso, che richiede di abbandonare le abitudini consolidate che ci vestono quotidianamente.

Queste abitudini, spesso pigre, ci inducono a saltare fasi fondamentali di avvicinamento e prossimità autentica. Relazionarsi all'altro implica dunque porsi in ascolto con un corpo aperto, capace di fessurarsi, di mostrarsi disponibile senza pregiudizi o preconcetti.

Solo così l'incontro con l'altro può diventare un'autentica esperienza di scambio e di comprensione.

**DR: In che modo il contatto tra corpi può generare una forma di apprendimento o di arte condivisa?**

**VS:** La storia dell'umanità ci insegna che l'evoluzione dell'uomo è avvenuta principalmente stando con gli altri. Anche le forme di eremitaggio, pur nella loro apparente solitudine, implicano una relazione: l'eremita vive con le cose, ne è inebriato, perché le cose stesse sono sempre materia vivente.

Stare con l'altro non significa quindi limitarsi ai nostri simili. Come ci ricordano molte culture totemiche, spesso gli animali ci superano in forza e intelligenza. Aprirsi all'altro diventa così una necessità fondamentale per l'uomo, un requisito vitale per la sopravvivenza della specie. Senza questa apertura, l'uomo rischierebbe di implodere. In questo contesto, quale ruolo assume l'arte? L'arte rappresenta una strategia imprescindibile per l'emancipazione dell'uomo, per elevarsi verso una dimensione cosmica. Ancora oggi, essa ci invita a entrare in contatto con questa dimensione, che trascende i confini del nostro corpo e il perimetro della pelle, aprendoci a relazioni più ampie e profonde con il mondo e con l'altro.

**DR: C'è un gesto, tra tutti, che per lei rappresenta meglio questi aspetti?**

**VS:** Il gesto, nella sua semplicità, possiede un significato profondo. Quando una persona apre la mano, la fa girare e la rivolge verso l'esterno, si compie un'azione carica di senso. Normalmente, quando stiamo in piedi con le braccia rilassate, il palmo è rivolto verso di noi. Nel momento in cui apriamo la mano e la rivolgiamo verso l'esterno, il palmo si pone di fronte all'aria, alla dimensione eterea e, simbolicamente, verso l'altro.

Questo gesto custodisce un'antica memoria: nell'arcaicità, infatti, si pregava con i palmi rivolti verso l'alto. Aprire la mano in questo modo significa aprirsi, offrire, mettersi in relazione, creando un ponte tra l'individuo, il mondo e l'altro.

## Il gesto e il disegno

**DR: Lei afferma che “la coreografia è la continuità del disegno”. Cosa accade, secondo lei, quando un gesto diventa segno, quando il movimento si trasforma in traccia visiva?**

**VS:** Il disegno, così come la danza, consiste nel tracciare forme simboliche che ci elaborano e ci emancipano come esseri viventi. Non si tratta di definire perimetri, quanto piuttosto di lasciare una traccia dell'animo. In questo senso, con il corpo scriviamo una geografia emozionale nello spazio.

Questi segni, puri e concreti, rivelano schemi, abitudini e intensità: se potessimo registrare ogni gesto nello spazio, scopriremmo che i nostri movimenti disegnano pattern ricorrenti e contesti abituali. Anche chi improvvisa tende inevitabilmente a frequentare alcune porzioni di spazio più di altre.

Visualizzare il segno e “andare sul segno” significa quindi elaborare una memoria corporea. Il segno ci informa che lo spazio è vasto, potenzialmente infinito, e ci invita a evitare la ripetizione dei medesimi percorsi. Così, il gesto creativo diventa consapevolezza dello spazio, del movimento e della libertà interiore, trasformando ogni azione in un atto di esplorazione e scoperta.

**DR: Il disegno può essere considerato, come per la danza, una forma di tocco?**

**VS:** Il segno ci mostra che lo sguardo è una forma del toccare. Ciò che vediamo ci tocca profondamente: un processo neurale, un contatto sensibile che raggiunge la psiche. Osservare un segno produce un impatto intenso, trasformando la percezione in un'esperienza emotiva e cognitiva, dove la visione diventa vero e proprio atto di connessione e di sensibilità.

**DR: Durante il progetto, i giovani illustratori hanno osservato i movimenti del laboratorio. Quale valore attribuisce allo sguardo di chi disegna il gesto, rispetto a chi lo compie?**

**VS:** È utile riflettere su come il gesto venga restituito. Spesso la restituzione appare estremamente realistica – “veristica”.

Al contempo, tuttavia, emerge una dimensione simbolica: osservare il

gesto non significa produrre forme astratte, ma simboliche, tracciate su un foglio o su qualsiasi altro materiale.

Il disegno non è solo una riproduzione di ciò che si vede. Il processo dell'osservazione, seguito dall'annotazione e dal tracciato del segno, si svolge secondo una temporalità particolare. Disegnare non equivale a scattare una fotografia: non è un atto istantaneo, ma mitopoietico.

Nel momento stesso in cui tracciamo un segno, anche chi disegna muta, e comprenderlo è fondamentale.

Chi disegna si fa medium dello sguardo, elaborando qualcosa di altro. In questo risiede la funzione simbolica del segno: non una semplice riproduzione, ma un ponte tra osservazione, trasformazione e creazione. Una pratica che ci rende veri sciamani in ascolto della materia vivente che ci comprende.

**DR: In che modo ritiene che le Accademie possano accogliere la dimensione del corpo e del gesto nella formazione artistica contemporanea?**

**VS:** Spesso collaboro con le Accademie delle Belle Arti. Il lavoro sul corpo non consiste semplicemente nel “mettere il corpo in forma”, anche se questa è certamente una delle possibilità più immediate e affascinanti. Piuttosto, si tratta di un percorso di consapevolezza: elaborando concetti attraverso il corpo, essi si dispiegano secondo declinazioni diverse. Come ricordava Socrate, pensare seduti è un'esperienza diversa dal pensare camminando.

Portare attenzione al gesto significa entrare nella sua complessità. Significa osservare e articolare i movimenti che conosciamo: alzarsi, aprire una mano, compiere un passo come se fosse il primo passo, voltarsi, guardare lateralmente e muovere contemporaneamente la mano opposta. È un processo che richiede di combinare ciò che sappiamo fare, ma sempre secondo una modalità che è unica e personale.

Il cuore del lavoro consiste nell'aprire fessure dello schema corporeo, nel ridurre le rigidità e le “fortezze” che ci siamo inconsapevolmente costruiti. Questa decostruzione non riguarda solo il corpo: agisce profondamente sulla psiche, liberando la persona dalle nodature interiori e permettendole di abitare il gesto in modo pieno, consapevole e creativo.

**DR: Come immagina il futuro del suo dialogo con le Accademie e con i giovani artisti?**

**VS:** Immagino le accademie, così come i licei artistici – che includerei senza esitazione – come spazi estremamente sorgivi, abitati da una generazione vitale e fertile, profondamente emancipata. Qui il corpo non è semplicemente uno strumento per pratiche da performer o

per installazioni performative, né rappresenta un'evoluzione lineare dalla body art alla performing art.

Si tratta, invece, di un lavoro aperto e multidimensionale, in cui il corpo diventa figura, suono, spazio, colore. Diventa un ricettacolo universale delle informazioni sensibili del cosmo, capace di accogliere, elaborare e restituire percezioni e sensazioni in modo totale e profondo.

## Ringraziamenti

L'incontro con Virgilio Sieni ha lasciato un segno profondo nella comunità accademica, restituendo agli studenti e ai docenti una visione rinnovata del corpo e dell'arte come esperienze di ascolto, prossimità e trasformazione.

Il gesto, nella sua dimensione più intima e universale, continua a vivere nei segni, nei disegni e nelle sensibilità generate dal progetto *Sul Toccare*, confermando il valore estetico, etico e formativo del toccare come pratica condivisa e fonte di conoscenza.

Desidero esprimere la mia più sincera gratitudine al Maestro Virgilio Sieni per aver generosamente concesso il suo tempo e condiviso la propria esperienza attraverso questa intervista. La sua disponibilità e la profondità delle sue riflessioni hanno offerto agli studenti e alla comunità accademica preziosi spunti di conoscenza e ispirazione, arricchendo in modo significativo il percorso formativo dell'Accademia di Belle Arti di Lecce.

Intervista del 20 dicembre 2025

# Archivio/2 : La Rivoluzione Silenziosa dell'Arte a Saviano

Intervista al gallerista Sabato Angiero

di Salvatore Manzi

Mentre il mondo dell'arte rincorre le tendenze del mercato e il *glamour* dei grandi centri economici e culturali, c'è chi ha scelto una strada diametralmente opposta. Sabato Angiero, ex artista e gallerista per scelta, non opera nel cuore di Napoli ma a Saviano, in provincia. La sua galleria è un avamposto di resistenza culturale, un laboratorio dove la purezza della ricerca artistica prevale sulle logiche commerciali. L'abbiamo incontrato per parlare della sua visione coraggiosa, del suo ruolo di mentore e del futuro di un'arte libera.

**SM:** Sabato, la tua scelta di aprire una galleria d'arte contemporanea a Saviano, invece che a Napoli, è audace. Più che una scelta *location*, sembra una dichiarazione poetica. Cos'era quello spazio prima di diventare Sabato Angiero Arte? Ci spieghi il ragionamento *behind* questa “non-scelta” del “cento”?

**SA:** “Dichiarazione poetica” è una bella definizione, e forse sì, vale la pena portarla avanti. Ma in realtà non è stata né una scelta né una costrizione: è stata una continuità. Quello spazio era il mio studio d'artista o meglio, il mio caos creativo. La decisione di ripulire tutto è stata quasi un atto di rottura, che però mi ha aperto gli occhi e la mente. Da lì è nata la possibilità di trasformarlo in qualcosa di nuovo, senza dover cercare altrove.

**SM:** Questa scelta “periferica” ti ha concesso una maggiore libertà intellettuale? Ti ha in qualche modo “protetto” dalla pressione di dover seguire le tendenze del mercato per sopravvivere?

**SA:** Ti dirò, più che scegliere, si lavora. Credo che, in fondo, sarebbe stato lo stesso ovunque. Il ruolo del gallerista non mi appartiene pienamente, non è qualcosa in cui mi riconosco del tutto. Però ho la fortuna di non essere schiacciato dalla pressione delle bollette o dell'affitto, e questo mi permette di gestire tutto in modo più libero e autonomo. Sicuramente è una condizione che incide sulla qualità del lavoro e sul mio modo di stare in questo spazio.

**SM: Hai un passato da artista. Come influisce questa esperienza “dall'altra parte della barricata” sul tuo rapporto con gli artisti che rappresenti e sulla cura che dedichi all'allestimento di una mostra? Sai come la penso, credo che tu abbia semplicemente modificato il tuo modo di esprimerti come artista, è così?**

**SA:** L'arte non dovrebbe essere costretta in ruoli così rigidi. Credo che anche un gallerista debba avere un lato creativo, o almeno essere profondamente immerso nell'arte come appassionato, come amante — non solo come qualcuno che deve fare mercato. Anche perché, se fosse solo un mercante, sarebbe una condizione piuttosto triste, prima di tutto per lui. Io sono riuscito a far convivere questi due aspetti: quello dell'artista e quello di chi gestisce uno spazio. E forse proprio per questo, chi arriva in galleria si spoglia del ruolo di artista-imprenditore. Insieme entriamo in uno spazio aperto, in cui tutto è possibile e dove l'arte può essere amata davvero, senza filtri o strategie.

**SM: Osservando le tue proposte espositive, la tua programmazione, si ha l'impressione che la tua galleria operi in una dimensione di pura ricerca, spesso volutamente svincolata dalle logiche commerciali immediate. È un'impressione corretta? Se sì, come concili questa missione con la necessità di far vivere economicamente uno spazio?**

**SA:** Assolutamente sì, si può fare ricerca anche in galleria. Ma, come ti dicevo, il merito non è solo mio. È soprattutto di chi arriva e sceglie di liberarsi dal peso del mercato. L'arte, quando si piega solo alle logiche commerciali, rischia di diventare merce. Qui, invece, cerchiamo di rispettarla, di liberarla in modo pieno e onesto.

In galleria si sbaglia, si cerca, si propongono cose, si creano aspettative per chi crea, ma anche per chi guarda. E chi viene qui non è trattato come un cliente da convincere, o peggio ancora, come qualcuno da “spennare”. Non esiste distinzione tra chi ha il potere economico e chi viene semplicemente per guardare o ascoltare.

Per quanto riguarda le spese, sono contenute, gestibili. Ma è il lavoro che, a volte, comincia a pesarmi: c'è molto da fare prima di ogni mostra. Cerco però di concentrarmi su ciò che serve davvero, non su quello che deve semplicemente “apparire”.

**SM: In un mondo dell'arte sempre più finanziarizzato, crede che il gallerista abbia ancora un ruolo di “filtro” culturale e qualitativo, o è diventato soltanto un broker?**

**SA:** Ci sono sicuramente nuove strade da percorrere. Quella che tu chiami “finanza dell'arte” mi sembra una strada cieca, anche nel

senso letterale del termine. Il vero filtro nell'arte, l'unico che abbia senso, è quello della fedeltà alla propria autenticità: restare artisti, senza cercare di compiacere o compiacersi. Questo vale per gli artisti, per i galleristi e per chiunque faccia parte di questo mondo. È facile lamentarsi di qualcosa o di qualcuno, ma se invece di restare fermi iniziamo a muoverci, ad agire, a parlare e a proporre nuove direzioni, allora sì, ci sono ancora molti mondi da scoprire.

**SM: Recentemente hai trascorso due giorni con le allieve e gli allievi dei miei due corsi di Tecniche Performative e Installazioni Multimediali dell'Accademia di Belle Arti di Lecce. Lasciando da parte per un attimo il "mercato", quali sono state le tue impressioni sulla qualità della ricerca e sulle urgenze espressive che ha colto in questi giovani? C'è stato qualcosa che ti ha particolarmente sorpreso, preoccupato o incoraggiato?**

**SA:** Giovani. La prima cosa che mi ha colpito è stata proprio la loro età: erano giovani. E in loro ho riconosciuto lo stesso smarrimento che provavo io quando avevo la loro età. Mi iscrissi anch'io all'Accademia, sperando di trovare delle risposte, ma dopo un anno abbandonai. Perché nell'arte, in realtà, non ci sono risposte. Ci sono molte domande, ma nessuna risposta definitiva e guai a pensare di averne trovate, quella sarebbe la fine dell'arte. Ciò che un po' mi ha preoccupato è che, spesso, questi giovani non sembrano porsi domande sull'arte in sé, quanto piuttosto su come diventare artisti famosi. E questo, forse, è il sintomo di un sistema che mette il riconoscimento prima della ricerca.

**SM: Quali sono per te, quindi, i parametri di valore di un'opera d'arte, se svincolati dal suo prezzo di mercato?**

**SA:** Parlare di "valore" in relazione a un'opera d'arte, soprattutto se inteso in termini economici o di riconoscimento, mi mette una certa tristezza. Per me, l'unico vero valore che un'opera può avere è quello di riuscire a porre una bella domanda.

**SM: Dopo anni di attività in questa direzione, credo tu abbia avviato una rivoluzione silenziosa. Hai offerto agli artisti di percorrere un ritorno alla pratica poetica e politica, lo hai fatto senza ipocrisia e senza scegliere scorciatoie. Hai contribuito a creare anche un nuovo tipo di collezionismo, più attento alla ricerca, nella tua area?**

**SA:** Creare un collezionismo? No, o almeno... non me ne sono reso conto, e di certo non era qualcosa che cercavo o richiedevo. Non mi interessa parlare d'arte in funzione di ciò che si vende.

L'arte, per me, si misura nelle possibilità che apre in chi guarda, nelle strade che suggerisce, nei mondi che lascia intravedere. È una "DICHIARAZIONE POETICA", non un prodotto.

**SM: Guardando al futuro, sei ottimista? Credi che modelli indipendenti e coraggiosi come il tuo possano non solo sopravvivere ma indicare una strada diversa per tutto il sistema dell'arte?**

**SA:** Sopravvivere? Non dipende da noi. Dipende da quanta richiesta di onestà nell'arte esista ancora. A molti, ormai, non interessa nemmeno più guardare una mostra, o distinguere l'arte vera da quella finta. L'arte è ciò che ci fa vivere, punto. E questo basta.

Ognuno ha la vita che si merita.

Sì, io resto ottimista.

Salutare Sabato Angiero significa lasciarsi alle spalle non solo uno spazio espositivo, ma un vero e proprio manifesto. La sua galleria a Saviano è la prova che l'arte può (e forse deve) trovare la sua forza altrove, lontano dai riflettori e dalle pressioni del mainstream.

È un invito a rallentare, a guardare più in profondità e a credere che il valore di un'opera risieda in ciò che dice, non in quanto costa. Rimette al centro l'artista escludendo ogni ipotesi di compromesso e subalternità al sistema dell'arte. Come recita un suo ultimissimo progetto espositivo bisogna "Abitare il silenzio, ascoltare il dolore".







