

ARETÉ

International Journal of Philosophy, Human & Social Sciences

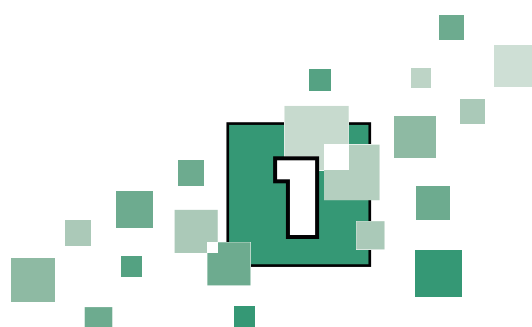
HC Series

Volume 1 - 2021

ISSN 2531-6249

Half a Classroom

▪ costruire ▪ opere ▪ aperte ▪



Università degli Studi
Guglielmo Marconi

Areté

**International Journal of Philosophy,
Human & Social Sciences**

“HALF A CLASSROOM”. Costruire Opere Aperte.

Volume 1 – Year 2021

Editorial Staff

Direzione scientifica / Scientific Direction: Sara Fortuna, Andrea Gentile, Tommaso Valentini

Comitato di redazione / Editorial Board: Antonio Di Chiro, Flora Colavito, Giulio Battioni, Paloma Brook, Camilla Croce, Luca Mencacci, Giovanna Scatena

Comitato scientifico / Scientific Committee:

Dario Antiseri (Università LUISS Guido Carli di Roma)
Brunella Antomarini (John Cabot University di Roma)
Adriano Ardovino (Università degli Studi G. D'Annunzio – Chieti – Pescara)
Paolo Armellini (Università degli Studi di Roma La Sapienza)
Grazia Basile (Università degli Studi di Salerno)
Reinhard Brandt (Philipps - Universität Marburg)
Rosa Maria Calcaterra (Università degli Studi Roma Tre)
Calogero Caltagirone (Università Lumsa di Roma)
Barbara Cassin (CNRS, Paris)
Sharyn Clough (Oregon State University – USA)
Astrid Deuber-Mankowsky (Ruhr - Universität Bochum)
Luca Di Blasi (Università di Berna)
Bernd Dörflinger (Universität Trier)
Andreas Eckl (Goethe-Universität – Frankfurt am Main)
Wolfgang Ertl (Keio University – Tokyo)
Charles Feitosa (UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro)
Maurizio Ferraris (Università degli Studi di Torino)
Günter Gebauer (Freie Universität – Berlin)
Christoph Holzhey (ICI – Institute for Cultural Inquiry – Berlin) Università degli Studi Guglielmo Marconi
Gina Gioia (Università degli Studi della Toscana)
Manuele Gragnolati (Université de Paris 4 – Sorbonne)
Alessandro Grilli (Università degli Studi di Pisa)
Paul Guyer (Brown University)
Luca Illetterati (Università degli Studi di Padova)
Marco Ivaldo (Università degli Studi di Napoli Federico II)
Ted Kinnaman (George Mason University – Virginia)
Heiner F. Klemme (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)
Claudio La Rocca (Università degli Studi di Genova)
Davide Luglio (Université de Paris 4 – Sorbonne)
Francesco Maiolo (University College Utrecht)
Giancarlo Marchetti (Università degli Studi di Perugia)
Pietro Montani (Università di Roma La Sapienza)
Stephen R. Palmquist (Hong Kong Baptist University – Hong Kong)
Rocco Pezzimenti (Università Lumsa di Roma – Direttore di “Res Publica. Rivista di studi storico-politici internazionali”)
Claude Piché (Université de Montréal)
Riccardo Pozzo (Università degli Studi di Verona – Consiglio Nazionale delle Ricerche di Roma)
Rossella Saetta-Cottone (CNRS – Centre National de la Recherche Scientifique – Paris)
Laura Scuriatti (Bard College – Berlin)
Judith Siegmund (ZHdK - Zürcher Hochschule der Künste)
Jürgen Trabant (Freie Universität, Humboldt Universität - Berlin)
Paolo Vinci (Università di Roma La Sapienza)
Wilhelm Vossenkuhl (Ludwig Maximilians Universität – München)
Michael Wolff (Universität Bielefeld)
Günter Zöller (Ludwig Maximilians Universität – München)

Editorial staff - Research Project “Half a Classroom”

**Direzione scientifica – Progetto di ricerca “Half a Classroom”/
Scientific Direction – Research Project “Half a Classroom”:**

Sara Fortuna, Viviana Rubichi

Comitato Scientifico / Scientific Committee:

Andrea Gentile (Università degli Studi Guglielmo Marconi)

Tommaso Valentini (Università degli Studi Guglielmo Marconi)

Alessandro Londei (Creativity Team member of Sony Computer Science Laboratory)

Angela Bianchi (Università degli Studi di Macerata)

Camilla Croce (Università degli Studi di Zurigo)

Davide Luglio (Université de Paris 4 – Sorbonne)

Domenico Morreale (Università degli Studi Guglielmo Marconi, Politecnico di Torino)

Marco Ramazzotti (Università La Sapienza di Roma)

Paloma Brook (Università degli Studi Guglielmo Marconi)

Comitato di Redazione / Editorial Board: Chiara Bellucci, Elena Uliana, Gennaro Viglione, Ines Dente, Irene Viaggiu, Luca Eusebio, Giovanna Iadicicco, Giovanni Catrini, Serenella Buratti, Silvia Paris

Contatti / Contacts

Università degli Studi “Guglielmo Marconi”
Via Plinio, 44 – 00193 Roma (Italy)
<http://www.unimarconi.it/>

Tel +39 06 37725 533
E-mail: aretejournal@unimarconi.it

Università degli Studi “Guglielmo Marconi”
Via Plinio, 44 – 00193 Roma (Italy)
<https://www.unimarconi.it/>
Tel +39 06 37725 273
E-mail: hcjournal@unimarconi.it

Indice

Sara Fortuna e Viviana Rubichi	
<i>Presentazione del volume</i>	7
<i>Ringraziamenti</i>	11
Fabio Rinaldi	
<i>Lo strabismo dell'arte: realtà e finzione</i>	13
Viviana Rubichi	
<i>La fruizione dell'opera d'arte tra multimedialità e transmedialità</i>	33
Domenico Morreale	
<i>Linguaggi multimediali e percorsi transmediali nella fruizione delle opere creative</i>	45
Elena Uliana	
<i>L'Opera Portale. Esperienze alle Soglie dell'Invisibile</i>	51
Sara Fortuna	
<i>Prospettive interdisciplinari sul performativo: estetica del teatro danza, semiotica, filosofia</i>	62
Domenico Morreale	
<i>La documentazione partecipativa degli eventi</i>	75
Viviana Rubichi	
<i>Pratiche trasformative attraverso l'arte</i>	91
Angela Bianchi	
<i>Gestualità e simbolico: linguaggio del corpo e linguaggio della parola tra comunicazione verbale e non verbale</i>	113
Alessandro Londei, Marco Ramazzotti, Irene Viaggiu	
<i>Archeologia e reti neurali artificiali, teoria e pratica</i>	139

Presentazione del volume

SARA FORTUNA E VIVIANA RUBICHI

Questo volume inaugura un ciclo di pubblicazioni legate al seminario permanente di didattica sperimentale “HALF A CLASSROOM. Costruire opere aperte” e contiene una rielaborazione di buona parte delle relazioni tenute nel corso del primo ciclo, durante l’anno accademico 2018-2019, presso i Marconi Studios dell’Università Guglielmo Marconi di Roma¹. Il seminario, da noi concepito in un doppio formato, ha previsto come prima parte una relazione e come seconda una sezione performativa a cura di artisti che hanno coinvolto il pubblico nella loro attività, gli art workshops. Spiegavamo allora il senso di questo formato ibrido con la necessità di colmare una divaricazione che vedevamo accentuarsi in molte pratiche artistiche contemporanee tra la dimensione della sperimentazione e quella della ricerca; divaricazione che ha l’effetto di un netto abbassamento della qualità e di un mimetismo involontario di esperienze artistiche del passato, soprattutto più recente (si pensi in particolare alle avanguardie), senza che sia presente una riflessione adeguata sul senso che assume la ripetizione reiterata di gesti di rottura e di provocazione, il cui significato e la cui vitalità appaiono in molti casi completamente esauriti. Il seminario si è sviluppato attraverso un secondo ciclo che, a causa della pandemia, ha dovuto nell’ultima parte, da marzo 2020, adottare un formato virtuale affinché potessero realizzarsi gli ultimi tre incontri programmati. La ricchezza tematica degli incontri e i fili conduttori che si sono costituiti attraverso le due edizioni, ci hanno portato ad approfondire la riflessione sulla modalità didattica ibrida indicata dalla stessa prima parte del titolo (una classe a metà) e sul suo carattere aperto a cui fa riferimento la seconda parte. Attraverso il coinvolgimento, accanto ad artisti e ricercatori, di educatori nell’ambito della disabilità, di insegnanti e dei nostri dottorandi, la dimensione estetica esplorata dal seminario è apparsa sempre più come uno spazio necessario all’esperienza didattica e alla pianificazione pedagogica e come una modalità di apprendimento, inclusiva in grado di unificare le varie facoltà in gioco. Essa si attiva quando si impara attraverso un’attività che non si rivolga solo a determinati contenuti, ma che sia anche in grado di rivolgere - e di far rivolgere - l’attenzione al coinvolgimento intersoggettivo, ai sentimenti e alle riflessioni condivise suscitate da ciò che si sta vivendo. Tale coinvolgimento è una componente fondamentale di un apprendimento capace anzitutto di creare cittadini in grado di muoversi in modo abile, generoso e sensibile in una società complessa e in profonda crisi qual è quella globalizzata in cui viviamo.

Vale la pena di citare, a tale proposito, la prospettiva aperta da Kant con la *Critica della facoltà di giudizio* in cui il filosofo identifica tale facoltà con un sentimento che consente di avere accesso a un ambito di generale comunicabilità e come un’apertura alla sensatezza dell’esperienza senza la quale nessuna conoscenza potrebbe essere possibile. Il tipo di esperienza che ci siamo proposte di costruire è legato a una forma di paradossale sentimento/giudizio che va coltivato

¹ Una selezione dei materiali del seminario è pubblicata all’interno del sito del Dipartimento di Scienze Umanistiche al seguente link: <https://www.unimarconi.it/index.php/it/half-a-classroom>. Le registrazioni integrali degli incontri sono disponibili sulla piattaforma, come parte integrante del programma dei Corsi delle due curatrici.

attraverso l'esposizione a opere d'arte esemplari e a tutto il contesto culturale di tali opere, in un processo aperto a cui è riferibile la nozione che Umberto Eco ha elaborato con particolare riferimento alle avanguardie e all'arte contemporanea definendola "opera aperta". Le due parti, attraverso cui abbiamo originariamente progettato il nostro seminario, facevano riferimento dunque a due istanze in costante dialogo e interazione: da una parte la dimensione riflessiva critica; dall'altra parte, l'opera d'arte con cui essa si confronta. Tale formato non è però l'unico contemplabile e, sulle linee della riflessione appena delineata, esso potrebbe - o forse dovrebbe persino - approdare a una versione unificata in cui l'aspetto performativo connesso all'opera d'arte contemporanea permei la stessa lezione (la relazione, il talk). La pratica performativa viene così ad assumere un ruolo fondamentale che mette in reciproco rapporto il corpo dell'autore e quello dello spettatore, in uno spazio condiviso che perde i suoi confini "fisici" proprio perché l'atto performativo stesso diventa un luogo di trasformazione continuo e dunque aperto dove una qualsiasi cosa diventa particolare.

In questo senso ci sembra che la didattica inclusiva, in quanto rivolta a una comunità eterogenea di discenti, possa ispirarsi con grande profitto a una modalità estetica che non separa il sentimento dalle attività intellettuali, ma anzi affida al primo la capacità di destare le seconde, di renderle consapevoli della loro attività e di orientarle nel modo a loro più confacente, attraverso l'interazione con una selezione mirata di opere e di pratiche. Ci appare inoltre evidente che uno strumento fondamentale per una pedagogia non riduttiva né riduzionista sia costituito dalla pluralità di mezzi, anzitutto quella di natura mediale. Per questa ragione è a concetti come multimediale, crossmediale e transmediale che abbiamo dedicato il primo incontro del seminario di cui qui pubblichiamo le rielaborazioni delle due relazioni introduttive di Viviana Rubichi e Domenico Morreale, così come dell'intervento dell'artista Elena Uliana.

Abbiamo tuttavia deciso di cominciare questo volume con il saggio di Fabio Rinaldi dedicato all'attività artistica di Vanni Rinaldi. "Lo strabismo dell'Arte. Realtà e finzione. *Dedicato a mio padre, Vanni Rinaldi*" ricostruisce l'intero arco di sviluppo dell'arte poliedrica di Rinaldi, pittore, incisore, illustratore, grafico. Il contributo segue la sua carriera artistica che si snoda lungo percorsi variegati e trasversali per oltre 50 anni: dalla VI Biennale d'Arte di Roma, passando attraverso la collocazione definitiva della "Via Lucis" presso il Santuario di Fatima in Portogallo, fino alla presentazione delle "Macchine Teatrali". Fabio Rinaldi ricorda la capacità dell'artista di attraversare l'arte imprimendo ad essa uno stile unico attraverso illusioni ottiche e prospettive improbabili, che trovano però sintesi ed equilibrio nel contesto finale di ogni opera. La finzione e la realtà si fondono imprigionandosi l'una nell'altra in un vortice indistinguibile, sfruttando quello che Rinaldi definiva come "lo strabismo dell'arte".

Nel secondo contributo "Linguaggi multimediali e percorsi transmediali nella fruizione delle opere creative" Domenico Morreale si propone l'obiettivo di spiegare la differenza tra il concetto di multimedialità, ossia, la coesistenza di diversi media nella stessa opera, e quello di transmedialità, nel quale la frammentazione del flusso dell'opera è veicolata da diversi media in molteplici contenuti. L'autore individua nell'opera dell'artista Elena Uliana un caso di transmedialità basato su un "sistema comunicativo onnivoro": un'unica interfaccia, l'opera portale, che consente l'accesso a molteplici opere legate da una narrazione che le attraversa. Invece, nell'altra opera presentata nell'art workshop E-MOVERE, di Yana Harizanova e Michel Schneider, Morreale analizza un esempio di multimedialità contemporanea basato sull'interazione in tempo reale tra performer e computer graphics. Il saggio di Viviana Rubichi,

“La funzione dell’opera d’arte tra multimedialità e transmedialità”, conduce il lettore dal piano comunicativo – già analizzato da Domenico Morreale - a una dimensione artistica, o meglio *trans* mediale, nella storia delle arti visive, la cui indagine è partita dal mondo antico nel quale l’autrice ha ritrovato quegli elementi che sono da considerare in qualche modo elementi anticipatori rispetto alla transmedialità contemporanea. Gli esempi nell’arte prescelti – certo non esaustivi in merito a questo vasto argomento ancora poco esplorato – si addicono particolarmente a dialogare con le Opere Portale dell’artista Elena Uliana e con l’effetto multimediale della video animazione di Yana&Michel. Partendo dai due esempi di opere artistiche presentate nel corso del seminario, *E-movere* ed *Embryonic Keyhole of Eternity*, si è affrontato dunque il tema dell’integrazione sincronica, multimediale e diacronica, transmediale, di linguaggi e forme espressive diverse, tra analogico e digitale, nell’organizzazione dell’esperienza di fruizione di opere creative.

“L’Opera Portale. Esperienze alle soglie dell’Invisibile”, il contributo di Elena Uliana, presenta l’esperienza estetica dell’Opera Portale come esperienza processuale trasformativa basata sulla transmedialità. Durante l’inaugurazione del primo seminario di HALF A CLASSROOM, Elena ha presentato *Embryonic Keyhole of Eternity* come esempio di attraversamento, di viaggio, di progressiva entrata in territori alle soglie dell’Invisibile. Nel suo articolo ripercorre le origini, la costruzione, le componenti costitutive e le direttrici di sviluppo di questa particolare esperienza e mostra come, all’interno del sistema che coniuga il linguaggio del corpo a quello della parola, sia possibile individuare molteplici tipologie di ‘spazi’, che vanno ben al di là del visibile: spazi di relazione, spazi logici, spazi periferici, spazi possibili, in un dinamismo che correla la *comunicazione verbale* a quella *non verbale*, permettendo di analizzare i risultati da esse prodotti.

“Prospettive interdisciplinari sul performativo: estetica del teatro danza, semiotica, filosofia”, l’articolo di Sara Fortuna, prende avvio da una ricognizione sul genere del teatro danza che associa prospettiva autobiografica ed evoluzione storica. Ecco propone in seguito una riflessione sulla nozione di performativo che mira a identificare una matrice comune nell’interesse rivolto a tale nozione da un lato dalla filosofia del linguaggio e dall’altro dall’estetica, matrice derivante dalla situazione politica, sociale e culturale creatasi a cavallo tra l’Ottocento e il Novecento. Tale contesto, caratterizzato da una forte crisi, vede l’emergere di una condizione antiperformativa, che si esprime attraverso forme linguistiche e artistiche caratterizzate da una dimensione fortemente ironica. L’ultima parte del saggio si confronta con lo sviluppo del progetto “The Wheel”, sceneggiatura di teatro danza articolata in sette sezioni, che propone una etichettatura semiotica, attraverso le categorie del modello semiologico di Peirce, e ne segue l’evoluzione avvenuta attraverso una collaborazione con la regista e coreografa Daniela Lucato e il suo gruppo di performers, che ha prodotto tre brevi coreografie autonome.

“Pratiche trasformative attraverso l’arte”, il secondo contributo di Viviana Rubichi, presenta una rielaborazione dell’intervento tenuto in occasione di uno degli incontri seminariali di “HALF A CLASSROOM”, in cui l’autrice ha presentato il progetto teatrale “Siamo tutti un’opera d’arte”, che ha poi gettato le basi per l’ideazione del suo metodo “Capolavoro di Vita. Dal labor all’opus” di cui sono stati esposti i passi fondamentali in quattro stadi: “preparazione del processo” – “incubazione/gestazione e formulazione” – “illuminazione” – “creazione”, contenenti le fasi di addestramento alla pratica operativa che considera il lavoro preparatorio

fino ad arrivare al processo di modellamento, ossia alla fase esecutiva finale di un capolavoro. Nell'art workshop, complementare al talk, il pubblico è stato direttamente coinvolto attraverso una performance coreografica di teatro danza dal vivo "Alla scoperta del proprio corpo", diretta dal regista e performer Giannico Soleti e dal coreografo e ballerino Cristian Leuci.

Nell'articolo di Angela Bianchi "Gestualità e simbolico: linguaggio del corpo e linguaggio della parola tra comunicazione verbale e non verbale" si mostra come gesto e parola appartengano a un dominio *simbolico*, declinato diversamente a seconda dei contesti, e interagiscano in quella 'danza delle immagini, del pensiero e della melodia che avviene entro le parole' che Pound, in *ABC of Reading* (1934), identifica rispettivamente nella *fanopea*, nella *logoepa* e nella *melopea*, ritenuti ingredienti essenziali da scorgere, riconoscere e produrre nel componimento poetico e letterario e nella lettura degli stessi. *Corpo* e *voce* entrano così in uno spazio in cui si attiva il processo della *memoria* e del *pensiero*, elementi essenziali alla ri-significazione attoriale e autoriale di qualsiasi testo. Francesca Della Monica, l'artista che Angela Bianchi ha invitato ad animare l'art workshop ha sviluppato tali elementi in una relazione performativa di grande efficacia.

"La documentazione partecipativa degli eventi", altro articolo di Domenico Morreale, affronta il tema delle forme di re-living degli eventi, indagando le pratiche volte a far rivivere l'evento, ma anche a riprodurre – *live re-producing* – l'esperienza dal vivo attraverso la creazione e condivisione di prodotti audiovisivi di documentazione. La convergenza tra pratiche di produzione e comunicazione professionali e *user generated*, nel contesto dei social media, è analizzato in relazione alle diverse forme di documentazione delle esperienze dal vivo, prendendo in considerazione le dinamiche produttive emergenti nella costruzione della memoria dell'evento, tra sguardo istituzionale, autorappresentazioni e prodotti collettivi. Un doppio art workshop, che ha coinvolto da un lato Elio De Filippo e dall'altro il gruppo musicale degli Ash Code, che si è esibito in concerto, ha illustrato nitidamente i concetti presentati da Morreale.

Infine, "Archeologia e Reti Neurali Artificiali, teoria e pratica", il contributo di Londei, Ramazzotti e Viaggiu, prende avvio dal concetto di Intelligenza Artificiale, che evoca una serie di scenari, per lo più fantascientifici, procedendo a definirne aspetti legati alla creazione delle cosiddette Reti Neurali Artificiali. Esse rappresentano uno strumento per interpretare, non solo la realtà che ci circonda, ma anche il nostro passato e sono state di recente utilizzate anche nell'ambito dell'archeologia con risultati incoraggianti di cui l'articolo esplora alcuni possibili ruoli nel contesto archeologico. L'art workshop ha presentato il video "If, Then...Else" che dà voce immaginativamente all'Intelligenza Artificiale, al Logos Occidentale e al Pensiero Mesopotamico e ha coinvolto Luca Deravignone alla regia, Irene Viaggiu, come sceneggiatrice, utilizzando le voci di Alessandro Londei, Caterina di Tonno e Samuele Manciocco nella parte dell'Intelligenza Artificiale.

Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale va rivolto anche a chi ha saputo rendere il formato di HALF A CLASSROOM originale e partecipativo in un clima coinvolgente e immersivo. Stiamo parlando degli artisti degli art workshops: Yana Harizanova e Michael Schneider, Daniela Lucato e Giulia Fani, Elio De Filippo, Alessandro Belluccio, Adriano Belluccio, Claudia Nottebella (Ash Code), Giannico Soletti e Cristian Leuci, l'artista e architetto David Lascaris, la vocalista e teorica della voce Francesca Della Monica. Grazie alla gallerista Maria Laura Perilli e a chi non ha potuto partecipare con un intervento scritto a questo numero, a Camilla Croce che parteciperà al prossimo. Infine i nostri ringraziamenti vanno anche all'intero staff dei Marconi Studios, per il costante supporto tecnico-logistico e organizzativo prestato in occasione di ogni incontro, anche di quelli più complessi e di non facile "messa in onda".

A Vanni Rinaldi, in memoria



Le Macchine Teatrali - Penitenti Lunari - Per Caravaggio e Bacon, olio su tela, cm. 195x150

Lo strabismo dell'Arte. Realtà e finzione

Dedicato a mio padre, Vanni Rinaldi

FABIO RINALDI²

Sommario: 1. Introduzione 2. Le prime opere (1968-1975) 3. La fabbrica di Narciso (1980-1985) 4. Le stagioni (1987-1990) 5. Donna è arte (1998-2005) 6. La commedia nell'arte. Omaggio a Dante Alighieri (2000-2010) 7. Soggetti sacri (2000-2010) 8. Le macchine teatrali (2010) 9. Il Colore dei suoni (2015-2020).

Abstract

ITA

Vanni Rinaldi, artista, pittore, incisore, illustratore, grafico. La sua carriera artistica si snoda lungo percorsi variegati e trasversali per oltre 50 anni: dalla VI Biennale d'Arte di Roma, passando attraverso la collocazione definitiva della "*Via Lucis*" presso il Santuario di Fatima in Portogallo, fino alla presentazione delle "*Macchine Teatrali*". Un artista capace di attraversare l'arte imprimendo ad essa uno stile unico e forse irripetibile, fatto di inganni ottici, prospettive improbabili, ma che trovano un equilibrio mirabile nel contesto finale di ogni sua opera. La finzione e la realtà si fondono imprigionandosi l'una nell'altra in un vortice indistinguibile, sfruttando quello che Rinaldi definiva come "*Lo strabismo dell'Arte*".

ENG

Vanni Rinaldi, artist, painter, engraver, illustrator, graphic designer. His artistic career unfolds along varied and transversal paths for over 50 years: starting from the VI Biennial of Art in Rome, through the definitive location of the "*Via Lucis*" at the Sanctuary of Fatima in Portugal, up to the presentation of the "*Macchine Teatrali*". An artist capable of crossing art by giving it a unique and perhaps unrepeatable style, made up of optical deceptions, unlikely perspectives, but which find an admirable balance in the final context of each of his works. Fiction and reality merge, imprisoning each other in an indistinguishable vortex, exploiting what Rinaldi defined as "*The squint of Art*".

Keywords: *Fine Arts, Painting, Engraving, Graphic Art.*

1. Introduzione

² Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Ingegneristiche.

Vanni Rinaldi nasce a Soverato (CZ) il 18 Settembre del 1937 e sin dalla prima adolescenza mostra una spiccata dote verso la Poesia, la Letteratura, il Teatro e la Pittura. Frequenta l'Istituto Salesiano della cittadina calabrese, dove si mette in luce realizzando le scenografie per le manifestazioni teatrali organizzate per le festività e le celebrazioni che si susseguono durante l'anno scolastico. Ha una forte passione per tutto ciò che concerne la Poesia, nella sua più alta accezione, ovvero quella che comprende anche la Pittura, la Letteratura e la Musica. Termina i suoi studi a Roma, presso il Liceo Classico Giulio Cesare col massimo dei voti.

La sua carriera inizia come Poeta, scrive molto e nei ritagli di tempo, dopo lo studio universitario ed il lavoro presso il Ministero delle Finanze, dipinge le sue prime cose, affascinato da Van Gogh, da Gauguin, dalla pittura Metafisica di De Chirico, Savinio e Max Ernst, e anche da tutta l'arte italiana rinascimentale. Le sue passioni sono inoltre la musica classica, che ascolta sempre, con una devozione assoluta per Mozart e Beethoven e la letteratura, legge moltissimo, da James Joyce a Dostoevskij passando per Steinbeck, Faulkner e Gadda, solo per citarne alcuni. Insomma, nella sua vita l'arte è parte essenziale, indissolubile, fonte di gioia e di meditazione continua, di ricerca, di studio ed è una scommessa da vincere con sé stesso.

Si sposa e ha due figli, un maschio ed una femmina, si laurea col massimo dei voti in Scienze Politiche, presso la Pro Deo, prima che si chiamasse LUISS Guido Carli. I suoi docenti cercano di convincerlo, invano, a seguire la carriera universitaria, intravedendo in lui un potenziale ricercatore ed insegnante di livello. Ma la strada è tracciata, il solco è ormai profondo, in lui il demone della Pittura ha il sopravvento, vuole essere Artista, capace di fondere gli stili e di ingannare gli osservatori, di lacerare e ricostruire la materia, di prendersi gioco della Pop Art, di citare, di parafrasare, di evocare alla memoria dell'osservatore e a se stesso, i grandi maestri del passato e del presente, nella ricerca continua di nuove forme, di nuovi spazi mentali, di nuove gabbie formali all'interno delle quali Vanni Rinaldi si riconosca come un *unicum*, pur essendo consapevole che l'arte, e la pittura non fa eccezione, è saccheggio, è memoria storica, è una marea infinita che restituisce tutto ciò che il mare ha portato al largo nel tempo. Si tratta solo di trovare la via, la propria identità artistica, la propria cifra stilistica, osando, come amava spesso dire, di metterci la faccia, cercando di essere sé stesso e rispettando tutti coloro che lo hanno preceduto, ma non assomigliando a nessuno di loro.

Vanni Rinaldi studia sempre, legge, si documenta, sperimenta, distrugge, ricostruisce, perché nella sua mente si materializzi lentamente ciò che a breve sarà chiaro per sempre, ciò che lo condurrà a diventare un Pittore che "*Pitta*"; ovvero che dipinge, che recupera l'Arte a se stessa, smettendo di fingere, di ingannare attraverso il solo buio della mente, o del tormento allo stato puro, dove si dà spazio solo al concettualismo, alla mera astrazione, dove la forma non esiste più, dove l'opera è solo una questione personale, di coscienza, di puro astrattismo, quasi non riguardante chi osserva. Per lui, la Pittura ha come protagonista primo ed ultimo l'osservatore, che è costretto a divenire centro d'osservazione, fulcro e partecipe, attraverso il proprio stato emotivo, del lirismo contenuto all'interno dell'opera. La ricostruzione, l'interpretazione, il messaggio, sono elementi lasciati alla singola visione del quadro da parte di chi lo osserva. "Beauty is in the eye of the beholder", frase attribuita a Oscar Wilde, presuppone che la Bellezza si possa scorgere da qualche parte e che non sia completamente celata, sta all'artista renderla visibile e fruibile attraverso il linguaggio e la poesia contenuta in essa.

Vanni Rinaldi rimarrà per sempre fedele ai propri dettami stilistici, non tradirà mai il suo credo pittorico, non si piegherà mai alla logica del mercato dell'arte, sceglierà la via più difficile, quella con la massima pendenza, quella della libertà artistica, quella di potersi definire un costruttore, divulgatore, promotore, in senso istituzionale, del manifesto dell'Arte. La Pittura è "Poesia", egli non può fare a meno di ricordarlo sempre. Il Pittore è un Poeta, deve trovare lo spazio mentale, concettuale, fisico e tecnico per poterlo manifestare al mondo.

2. Le prime opere (1968-1975)

Nelle prime fasi della sua carriera artistica, Vanni Rinaldi sperimenta diverse tecniche pittoriche ed è alla ricerca della propria forma d'arte, in costante evoluzione, egli si muove tra dipinti ad olio e tecniche miste su carta e cartoncino, vernici a spruzzo e l'uso del grafismo.

I primi quadri ancora non contengono la firma indelebile dell'artista, ma si intravedono le tracce di ciò che egli sta cercando, sia in termini di tecnica che di linguaggio. Nel 1975, presso la galleria Flegias sita in Roma, organizza la sua prima personale contenente circa 30 opere, fatte di quadri, disegni e studi vari, operando con tecniche miste. Convengono alla mostra numerose personalità del mondo dell'arte, tra gli altri si ricordano i critici del Messaggero, Paese Sera, Momento Sera, il Tempo, il Daily American. Solo per citare alcuni nomi: Giorgio Di Genova, Antonio Altomonte, Lorenza Trucchi, Maurizio Fagiolo dell'Arco, Duilio Morosini, Attilio Lolini, Ferruccio Ulivi, Toni Bonavita, Alberto Bevilacqua, ecc.

Si tratterà di un successo oltre ogni immaginazione, sia di pubblico che di critica, considerando la giovane età del protagonista. Vanni Rinaldi però non si accontenta, vuole continuare la sua ricerca di una cifra stilistico-pittorica che lo renda assolutamente riconoscibile ed unico, la sua scommessa rimane quella di recuperare l'Arte a sé stessa, di non nascondersi dietro il facile velo del puro intellettualismo. A tal proposito vale la pena riportare alla memoria un breve estratto tratto da un articolo di Giorgio di Genova:

ESTRATTO CRITICO (G. Di Genova)

"Vanni Rinaldi ha una particolare disposizione alla molteplicità degli interessi. Nel laboratorio della sua mente coabitano realtà e sogno, allegoria e mito, quotidianità e memoria, illustrazione ed emblema, mimesi dei materiali e disegno, colore e parola o, se si preferisce, pittura e letteratura."

L'elemento che Di Genova vede chiaramente, analizzando e studiando la pittura di Vanni Rinaldi, è l'assoluto connubio tra Pittura e Letteratura. L'Artista non può prescindere dal legare la sua Opera alla Poesia, qualsiasi sia il tema scelto. La tecnica pittorica, alla fine degli Anni Settanta, non costituisce più un vincolo, egli è ormai padrone di una raffinata cifra stilistica che lo rende libero di esprimersi sulle tele ad olio, con l'uso di tempere, vernici e matite. Illusione, elusione, inganno, vero, falso, magia, scomposizione, giustapposizione, strappo e ritaglio, questi sono gli elementi che prendono vita nelle sue opere, costruendo una danza tra ciò che appare, ciò che è vero, ciò che è falso, dove i piani prospettici sembrano non avere un senso, in un vortice di teatralità e sacralità che l'occhio umano deve necessariamente ricostruire attraverso il proprio bagaglio di sensibilità e immaginazione.

3. La fabbrica di Narciso (1980-1985)

Gli Anni Ottanta sono caratterizzati da una serie di Mostre itineranti in Italia e all'Estero dal titolo emblematico "La Fabbrica di Narciso". Il titolo della mostra è ovviamente riferito all'artista che rappresenta Narciso, ovvero il creatore e osservatore del prodotto pittorico; la fabbrica è intesa come il laboratorio d'arte, come nel Rinascimento i pittori lavoravano nelle proprie botteghe creando forme, così fa Rinaldi nel proprio laboratorio-fabbrica.

La sua ricerca si compie attraverso l'uso di tecnicismi pittorici che imprigionano l'osservatore nella ricostruzione e reinterpretazione di ogni singola opera. I piani prospettici e le giustapposizioni sono nelle opere della Fabbrica di Narciso molto evidenti, così come i rimandi alla pittura rinascimentale, che offre continui spunti di ricerca, elaborazione e parafrasi. Nell'opera che è raffigurata nella figura sottostante (Fig. 1), Rinaldi svuota letteralmente il "Leone X" di Raffaello privandolo del suo corpo ed inserendo grafismi che richiamano alla mente sofferenza e dolore, per raggiungere quello che è simboleggiato nel piatto da un uccello e che è allegoria del potere, nascosto dietro un velo nero e pertanto raggiungibile solo faticosamente.

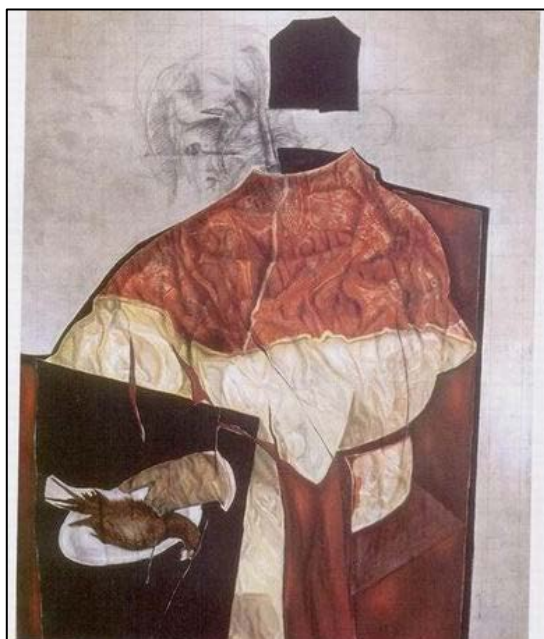


Fig. 1 - *Sic Transit Gloria Mundi - Il Cardinale* (1980), olio su tela, cm. 100x80

Vale la pena ricordare il seguente estratto di Mario Luzi, uno dei maggiori poeti italiani del Novecento. Vanni Rinaldi per lui ha illustrato una poesia dal titolo "Frammento Toscano", oltre ad aver curato la pagina di copertina da "Contributi per una bibliografia luziana" (Fig. 2).



Fig. 2 - Per Mario Luzi - *Frammento Toscano* (1980), olio su tela cm. 80x50

ESTRATTO CRITICO (M. LUZI)

“[...] Solo alcuni anni fa ordinò una mostra intitolata «la fabbrica di Narciso» il cui tema era né più né meno il rapporto tra il creatore - l'artista - e la creatura - l'opera con tutti gli inganni, diremo così, ontologici e tutte le certezze tecniche che perpetuano il desiderio e la passione dell'arte. Non occorre molto di più per capire che specie di artista sia Rinaldi: conscio, introverso, sì, ma anche felice nell'invenzione dei segni che comunicano quelle interne ambagi e quei sottili tormenti.”

3. Le stagioni (1987-1990)

In questo ciclo di opere su tela e legni l'artista si misura col tema delle stagioni, intese però non nel classico senso, ma piuttosto come le fasi della vita dell'uomo. Simboli del trascorrere del tempo sono le quattro opere principali che fanno da traino della mostra: la Primavera *“La Vetrata”*, L'Estate *“Arena”* (Fig. 3), L'Autunno *“Il Capriccio Barocco”* e L'Inverno *“Week end”*. L'adolescenza e l'innocenza, quindi, la maturità, l'anzianità e la fine del percorso di vita e l'entrata in una dimensione a noi sconosciuta, sono allegoria delle stagioni umane. Il poeta e scrittore Mario Lunetta, per ognuna delle quattro tele, ha scritto una poesia che ne ha interpretato il senso, sia pittorico-segnico, che del messaggio ad esse sottointeso. La personale di Vanni Rinaldi è stata ospitata, tra le altre sedi all'Estero, a Zurigo, Ginevra, Bellinzona, Biasca, Friburgo in Brisgovia (Germania), dove ha riscosso un notevole successo di pubblico e critica. Da ricordare delle “Stagioni” una mostra a Torino nell'ambito delle manifestazioni *“Piemonte Artistico e Culturale”* sponsorizzata dalla Regione Piemonte.



Fig. 3 - Estate - Arena, olio su tela, cm. 120x150 (ciclo delle Stagioni)

ESTRATTO CRITICO (L. Cabutti)

“...Opportunamente analizzata con spirito filologico nelle sue grandi linee, l’opera di Vanni Rinaldi ha rivelato in trasparenza molteplici implicazioni e articolatissime fonti. Come in una corrente, si può anche risalire nella opposta direzione verso l’origine, individuarne con attenzione gli spazi in cui sorge e ripercorrerne gli interni movimenti e vortici, ma la fluida sintassi che conferisce unità formale ai suoi dipinti non si esaurisce nelle motivazioni razionali dell’iconografia, e neppure si arresta alla esplicita soglia della riconoscibilità culturale. Le sue remote sorgenti rimangono oltre i limiti della lettura e rimandano ancora a più lontane viscere del linguaggio, a stratificazioni “geopsichiche” misteriosamente evocate [...]. Le stagioni cosmiche di Rinaldi sono le stagioni del calendario e del proprio tempo, ma anche stagioni dello spirito, di una natura che si proietta e si progetta arcanamente nel mito.”

ESTRATTO CRITICO (G. Seveso)

“[...] La magica inseminazione espressiva, la palpitante mutua interazione tra poesia e immagine ci viene riproposta qui da Vanni Rinaldi nello scroscio di queste opere, parallele alle “Stagioni” di Lunetta. Scroscio, cascata o, meglio, rapida, fascio di zampilli e ribollimenti, acque folgoranti in cui il pittore ha portato a sintesi i suoi itinerari precedenti (penso soprattutto al ciclo “La Fabbrica di Narciso”) mettendo a fuoco ancora meglio questa sua affabulazione brulicante e sorgiva, questo suo modo d’essere contemporaneamente dentro la realtà, in un “surrealismo” tutto nuovo e reinventato che, per la sua singolarità, rende appunto obbligatorie le virgolette. Si tratta infatti di uno sguardo trasfigurante le cui vibrazioni primigenie e profonde si sono magari riscaldate al calore di un Max Ernst ma che, fuori di ogni dubbio, si muove affrancato da un qualunque riferimento diretto e indiretto, in un luogo in cui piuttosto agiscono potentemente, freneticamente, concretamente pulsioni più meridionali e mediterranee, più impulsivamente latine...”

Un altro ciclo di opere dal titolo “*Il Segno e il Verso*” ha caratterizzato una serie di eventi-mostre itineranti a cavallo della fine degli anni Novanta e inizio del Duemila. Qui l’artista si cimenta in ciò che forse ama di più, ovvero l’interpretazione dei lavori dei più grandi esponenti del mondo della poesia italiana. Vale la pena citare tra gli altri: Vincenzo Cardarelli, Umberto Saba, Eugenio Montale, Cesare Pavese, Alfonso Gatto, Pier Paolo Pasolini, Antonio Barbuto, ecc.

Vanni Rinaldi, per ognuno di loro, produce un’opera che interpreta a suo modo, ma rimanendo sempre fedele e vicino alla parola scritta, la poesia. Il segno pittorico e il verso viaggiano su binari paralleli, divenendo quasi imprescindibili, bisognosi uno dell’altro. La fusione prodotta dalla parola e dal tratto pittorico è forma d’arte di mirabile livello.

Ricordiamo tra gli altri interventi sulla mostra “*Il Segno e il Verso*” i seguenti estratti critici:

ESTRATTO CRITICO (E. Dall’Ara)

“...Artista incisivo ed efficace, solido e dialettico, Rinaldi elabora immagini oniriche e surreali, che nascono dalla realtà pensante e dalla metafisica etica e filosofica, attraverso un segno duttile ed essenziale e toni cromatici introspettivi e profondi. Ma egli è anche poeta della levità, dell’astrazione intuitiva, della carezza persuasiva e dell’elevazione pura. Così si erge, imperitura ed evocativa, l’erma dell’arte e della poesia, della parola enunciata e dell’immagine figurativa. L’artista scava, quindi, nell’essenza e nella verità del verso poetico, per definire l’impronta di un segno che rappresenti le vestigia della vita.”

ESTRATTO CRITICO (A. Barbuto)

“[...] Per te, caro Vanni, si può dire che in principio fu la parola e quindi il segno che non è illustrazione segnica o colorata, ma una sorta di doppio dove gli elementi costitutivi vivono “iuxta propria moenia” esaltando i mezzi espressivi loro propri senza invasione di campo. La lunga liaison tra arte e letteratura, nella tua arte, non sortisce in disegno o pittura a corredo di testi letterari, ma invece si tratta di accostare al testo una sorta di racconto disegnato o dipinto in grado di sopravvivere alla sua funzione. E sarebbe assai istruttivo vedere anche e piuttosto quanto la tua pittura sveli del testo letterario...”

ESTRATTO CRITICO (D. Trombadori)

“[...] Attirato dalla testimonianza fisica dell’immagine, tuttavia Rinaldi preferisce trasfigurare il suo modo di vedere in una pantomima di simboli, nei quali si perde come in una foresta di Baudelaire, senza la crudeltà di un Ernst o la fredda composizione di mondi disabitati di un Tanguy. Rinaldi attraversa una galleria privilegiata di poeti e artisti con i quali entra in confidenza elaborando il suo quadro pazientemente. I riferimenti a Pontormo, Bronzino, Picasso, Sutherland e altri sono presenti come muti ospiti di un dialogo espressivo che l’artista fa prima di tutto con sé stesso, senza la minima suggestione per le cosiddette poetiche citazioniste. Sorprende notare il motivo della girandola, o dell’occhio, emergere dalle sue visioni a fermento di una sensibilità assuefatta alle peripezie da “cane andaluso” paragonandole alle fantasie di Buñuel e Dalí [...] infatti la poetica di Rinaldi oscilla tra memoria surrealista e amore per la suggestione metafisica dei corpi e delle situazioni [...]”

4. Donna è arte (1998-2005)

In questo ciclo di opere costituite da cento quadri di diverse dimensioni, denominati “100 studi per Wanda”, l’artista affronta il tema della Donna come capolavoro d’arte e come protagonista della vita, inteso in forma cosmica e assoluta. Le tele, per la prima volta nella storia della pittura, propongono l’intervento in prima persona della modella, Wanda, che agisce sia come musa ispiratrice che come artista essa stessa (Fig.4). Ella suggerisce al pittore una prima forma da dare al quadro; in un secondo momento l’artista interviene sul substrato creato dalla modella, dando così origine ad un lavoro eterogeneo, e in qualche misura unico, dove però resta inconfondibile il tratto segnico di Rinaldi³.

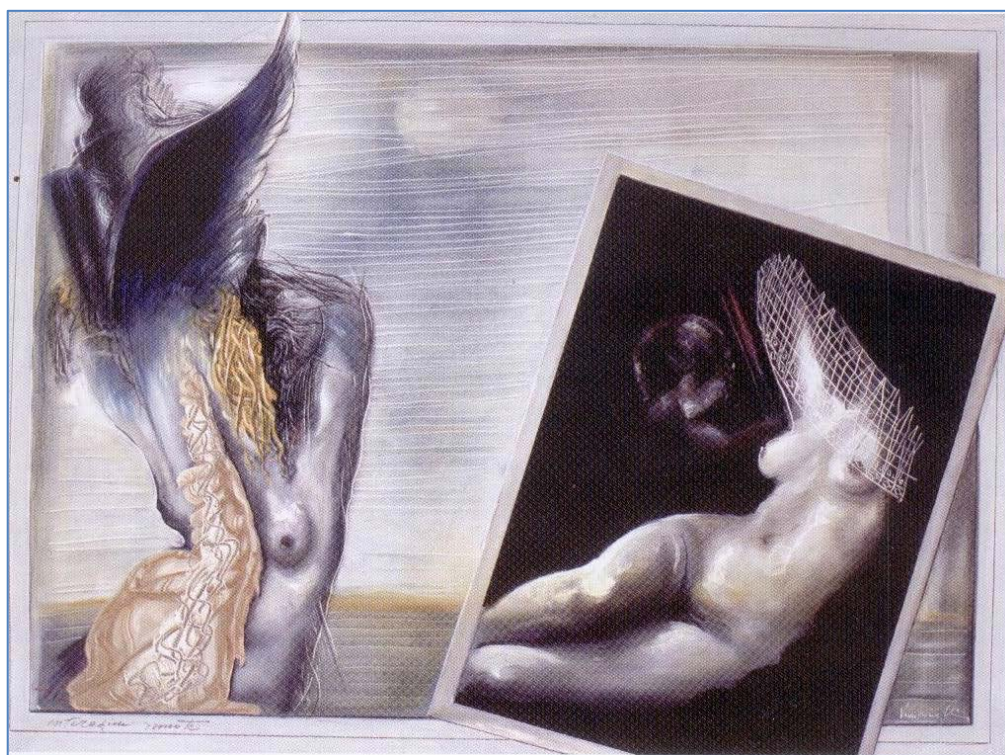


Fig. 4 - *Interazioni remote* – 100 studi per Wanda, olio su tela, cm. 50x70

ESTRATTO CRITICO (T. Sicoli)

“[...] Disegno e pittura costruiscono atmosfere gotiche, luoghi trasognati, scenari onirici. Personaggi senza volto si alternano a modelle bellamente sdraiate, velate di un eros sottile e garbato quasi pudico. Il gusto per l’ornamento si mostra negli abiti e nei vestiti, fatti di sete, damaschi, veli trasparenti.

³ Il ciclo di opere è stato ospitato presso diversi centri culturali in Italia, vedi il *Centro per gli Studi Filosofici* sito nel *Palazzo Serra di Cassano* a Napoli.

Un clima esoterico avvolge le scene multiple, come sul palcoscenico di un teatro dove si muovono apparizioni misteriose. Sagome ieratiche, personaggi antichi, donne sensuali costituiscono un cast umbratile che si muove fra memoria e desiderio, fra echi della storia e miti che ritornano, fra stanze con lascivi sofà e possenti monumenti della città [...]

“[...] Il dettaglio sembra stare ai margini dell’opera e l’ornamento assume una funzione di raccordo fra parti che sono così ricucite in un insieme illogico ma funzionante.

Rinaldi applica il principio della pittura metafisica scambiando i contesti delle cose. Gli oggetti degli interni coesistono con le ambientazioni esterne, l’oggi si mescola con la storia, le figure umane con quelle mitologiche, la realtà si confonde con la fantasia [...]

5. La commedia nell’arte. Omaggio a Dante Alighieri (2000-2010)

Agli inizi degli anni Duemila, dopo le mostre per il giubileo presso il Palazzo delle Federazioni del CONI e presso il Complesso Monumentale di Santa Rita a Roma, dal titolo *“Exultate Jubilate”*, Vanni Rinaldi ha in mente un progetto ambizioso e molto impegnativo: quello di illustrare e reinterpretare, per meglio dire, alla sua maniera, l’intera *Divina Commedia*, il capolavoro di Dante Alighieri. Inizia così un lavoro che durerà per dieci anni e che lo porterà a dipingere tutte e cento le cantiche, comprese di studi preparatori, più tre grandi opere di sintesi sull’Inferno, il Purgatorio ed il Paradiso. Si tratta di riscrivere in forma pittorica l’intera opera dantesca, rimanendo fedele al testo e nello stesso tempo non uscendo mai dal canone estetico che l’artista si è imposto nel corso degli anni. A differenza di Botticelli e Gustav Doré, che appartengono al cosiddetto filone degli illustratori o di coloro che utilizzano il commentato figurato, Vanni Rinaldi, come William Blake, fa della visionarietà e dell’utilizzo del linguaggio allegorico, il motivo della sua esplorazione dantesca, riuscendo nell’operazione titanica di “illustrare” tutte le cento cantiche.

Si ricordano, tra le altre manifestazioni, quelle presso il Centro per gli Studi Filosofici di Napoli, sito nel Palazzo Serra di Cassano, a Lecce per la Manifestazione *“La lingua di Dante e i dialetti di Puglia”*, presso la Mediateca dell’Università del Salento, nel settembre del 2011. Inoltre, menzioniamo le mostre organizzate in occasione dell’evento *“Città del Libro 2014”* a Campi Salentina (Lecce) (Fig. 5).



Fig. 5 - *Per Federico Barbarossa*, olio su tela, cm. 120x150

Vale la pena porre l'attenzione del lettore sul fatto che gli studi preparatori sulla *Divina Commedia*, ad oggi, fanno quasi tutti parte di collezioni private, mentre il *corpus* dell'opera dantesca, per espressa volontà dell'artista, rimane a disposizione di tutte le istituzioni culturali che vorranno ospitarlo (Fig. 6).



Fig. 6 - *Inferno V – Paolo e Francesca* - Divina Commedia,
tecnica mista su carta trattata a gesso, cm. 68x50

ESTRATTO CRITICO (A. Calabrese)

“...ad artisti che si sono ispirati a quella magnificenza. Questa volta Dante non è letto con l'approssimazione di cui presume e non ha penne per l'arduo volo...”

La modernità che distingue l'amore di Vanni Rinaldi per Dante è resa concreta da dubbi che i secoli non hanno disperso e che saranno assilli per il tempo della continuità. Basterebbero da sole queste istanze di forte poesia a siglare il merito di una pittura che coniuga tutte le opere dedicate alle tre cantiche con attrattive alchimie percettive.”

ESTRATTO CRITICO (F. Perfetti)

“[...] Queste caratteristiche – la visionarietà, l'uso della allegoria, il ricorso ai simboli – spiegano il motivo per il quale Rinaldi ama cimentarsi soprattutto con cicli tematici di ampie dimensioni che gli consentono di sviluppare appieno e senza limitazioni, dei discorsi allegorici. In questo contesto, il suo incontro con Dante Alighieri era, come si diceva all'inizio, del tutto prevedibile. Il risultato di questo incontro è un'opera assolutamente importante, non solo per la titanicità dell'impresa, ma soprattutto per la qualità del risultato”.

“[...] Quel che colpisce dell'opera dantesca di Rinaldi è anche il fatto che non esistono cadute di tensione. Molti degli artisti che si sono cimentati con Dante hanno ottenuto risultati migliori nella illustrazione dell'Inferno piuttosto che in quella del Purgatorio o del Paradiso. Ed è comprensibile perché la prima è certamente una cantica “più facile” da illustrare, una cantica che meglio si presta per enucleare un episodio o un personaggio. Per Rinaldi non è affatto così, grazie al suo approccio concettuale, o filosofico che dir si voglia, e alla sua concezione della pittura come visione ed esplicazione, attraverso l'allegoria e il simbolo, della interiorità...”.

6. Soggetti sacri (2000-2010)

Vanni Rinaldi si è misurato anche con soggetti di matrice sacra. Pur essendo un pittore laico, che ha sempre trattato qualsiasi tema con un occhio quasi scientifico, razionale, ma sempre ammantato di una vena poetico-lirica, non ha disdegnato la proposta fattagli di elaborare delle tele su argomenti cosiddetti ecumenico-spirituali. Sono così nati due progetti molto ambiziosi. Il primo detto "*Via Crucis*" su impulso del giubileo del Duemila e facente parte di un ciclo di manifestazioni denominato "*Realtà del divino*", che ha visto anche la partecipazione di poeti, in cui l'intero *corpus* consta di quindici tavole su legno, che sono state ospitate presso la Basilica di San Nicola in Carcere in Roma dal 2001 al 2018. Il secondo ciclo, basato su uno studio di Don Sabino Palumbieri e denominato "*Via Lucis*", si compone di quattordici oli su tela, che descrivono il cammino spirituale di Cristo fino alla Resurrezione, inaugurate presso l'Università Pontificia Salesiana nel 2007 a Roma e che dallo stesso anno sono collocate permanentemente presso la Basilica Nuova del Santuario di Fatima in Portogallo, dove sono state benedette e consacrate dal Cardinale Marto, Vescovo di Fatima.

LA VIA CRUCIS (2001):

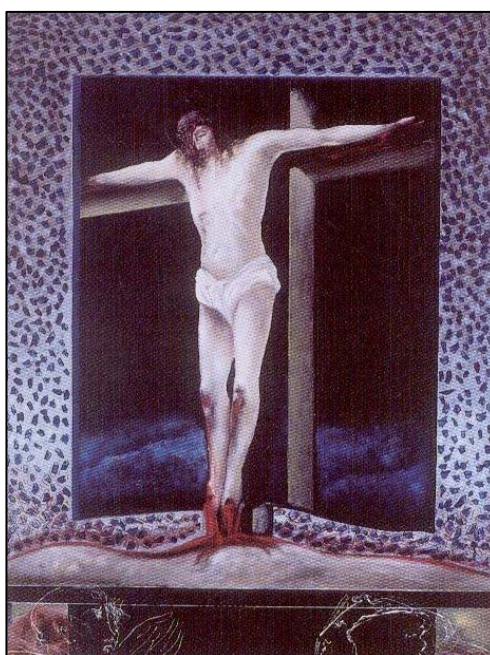


Fig. 7 - *Via Crucis* – Stazione n. 12 – Tecnica mista su legno

ESTRATTO CRITICO (A. Filippetti)

“[...] Qui si evidenzia a mio avviso un punto nodale che il lavoro di Rinaldi tiene in debito conto. La “Via Crucis”, proprio perché tutta intrisa di dolore e di angoscia, è per così dire più facilmente percepibile, parla al cuore di tutti, al di là persino della fede di ciascuno e delle credenze individuali. È in qualche modo il segno e il simbolo della povertà dell’uomo e della sua insopprimibile speranza di redenzione e riscatto. La “Via Lucis” viceversa richiede, per essere realmente interpretata e vissuta, uno scatto particolare, che può risultare difficile se non impossibile a realizzarsi. Chiama cioè l’uomo a misurarsi col mistero, ad accettarlo nella sua illogicità laica e terrena. Se il dolore che sfocia nella morte è di questo mondo, la fede nella resurrezione ha per così dire bisogno di un surplus extra terreno, una specie di sottomissione intellettuale ad un dato non percepibile e non sensibile [...]”

ESTRATTO CRITICO (N.A. Rossi)

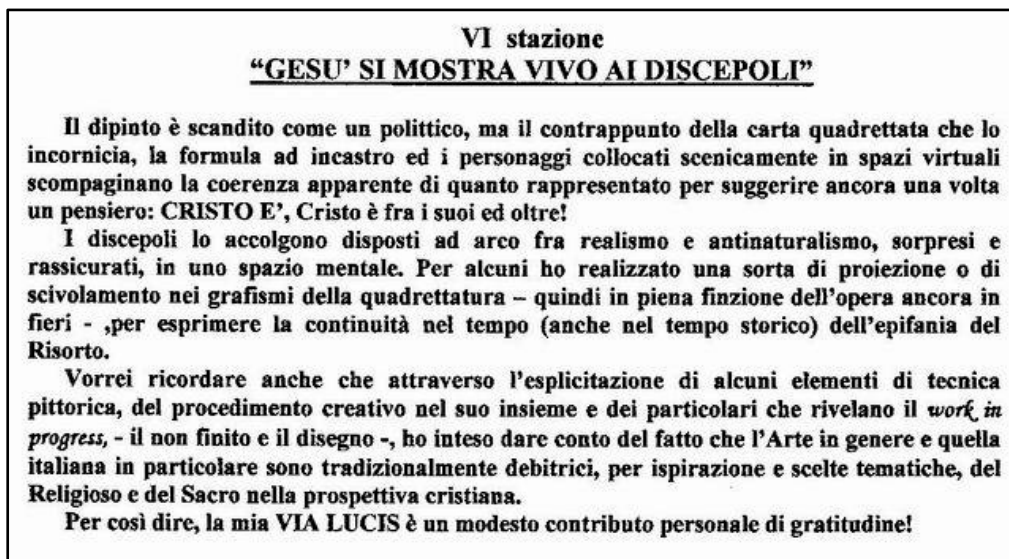
“[...] La suggestione delle pitture che compongono la “Via Lucis” del Maestro Vanni Rinaldi è ineffabile: sopravvive (e persegue) a quella che ogni giorno si effonde dalle luci delle quindici opere da lui realizzate per la “Via Crucis”, che sono state collocate nell’anno giubilare del 2000, in perenne visione all’interno della Basilica di San Nicola in Carcere a Roma [...] E non è stato compito da poco: l’impegno assunto dal Maestro era quello di fare arte per “rendere” in pittura – seguendo una poetica concepita come pittura della pittura – esemplificando, per opere in successione teologica (e a-temporale) un avvenimento inaudito.”

LA VIA LUCIS (2007):



Fig. 8 - *Via Lucis – VI Stazione – Gesù si mostra vivo ai discepoli*, olio su tela, cm. 70x80

Vanni Rinaldi ha scritto per la “*Via Lucis*” dodici schede illustrative. Qui di seguito ne viene riportata una.



7. Le macchine teatrali (2010)

Dopo aver assistito ad una mostra organizzata a Roma su *Caravaggio e Bacon*, Vanni Rinaldi ha pensato ad un altro progetto pittorico molto ambizioso ed impegnativo. Si è posto la domanda su come potessero convivere in un’unica opera i due Maestri dell’arte, così lontani nel tempo e nello spazio, ma così accomunati dai tormenti interiori che ne hanno caratterizzato l’esistenza.

Sono nate così “*Le Macchine Teatrali*”, sedici tele di grandi dimensioni di cm. 195x150 e altrettanti studi preparatori. All’interno di ogni singola opera avviene un passaggio fondamentale che in musica può essere ricondotto alla “*Parafrasi*”, dove il tema principale è perfettamente riconducibile all’artista sottostante, ma è altrettanto chiaro chi è il compositore che sfrutta e riscrive *ex novo* l’opera. Ad esempio: “*La Pastorale trascritta per pianoforte è di Beethoven o di Liszt? Il testo è di Beethoven ma essa suona opera di Liszt. A tal punto Liszt è il pianoforte, senza alcun dubbio*” (Michele Campanella).

Così avviene per Vanni Rinaldi, *Caravaggio e Bacon* riempiono la scena, ma è assolutamente evidente che si tratta di una reinterpretazione e reinvenzione compiuta dall’artista che decide di far coabitare, come in una quinta teatrale, i due geni, le cui opere divengono statue, maschere e non più dipinti, essi sono volutamente ingranditi di cinque volte la dimensione originaria. E così si materializzano le *Macchine Teatrali* di Rinaldi attraverso l’operazione di “*Parafrasi*”⁴.

⁴ Le *Macchine Teatrali* sono state ospitate nell’ambito di un seminario tenuto presso il “Centro per gli studi Filosofici” sito nel Palazzo Serra di Cassano a Napoli nel 2017.

ESTRATTO CRITICO (E. Dall'Ara)

“[...] Assume così vita una terza espressione artistica, una terza “estetica” che, in chiave contemporanea, riannoda il “filo rosso” della storia dell’arte.

Se l’arte infatti, può essere realistica, quella di Caravaggio è realistico annuncio di interiore naturalismo e quella di Bacon è realistico annuncio di intimo espressionismo. La terza via di Rinaldi si afferma, invece, in un annuncio iperrealista che travalica il realismo per un’astrazione del reale.

Nel teatro della vita, ove lo spazio-tempo ha un significato commensurabile con lo scorrere dell’esistenza, affiora una componente più profonda e veritiera che si consuma sul palcoscenico di una messinscena del vero. In questo senso, designato da quello classico e magico greco, si “recita” con maschere-persone che varcano spazio e tempo nella metamorfosi dell’agire e dell’apparire.

Su questa proiezione creativa, Vanni Rinaldi, pittore pregevole e sapiente, ha elaborato sul “palcoscenico” di ogni dipinto una “parafrasi” di Caravaggio e Bacon.”

8. Il Colore dei suoni (2015-2020)

Chiudiamo questo articolo sulla vita e le opere di Vanni Rinaldi con l’ultimo suo progetto, purtroppo incompiuto. L’idea è di tradurre in pittura alcune opere musicali, da lui preferite e che meglio si prestano alla trasposizione in pittura. Il “*Colore dei Suoni*” consta di una serie di dieci oli su tela di dimensione cm. 120 x 150, corredate da studi preparatori su opere musicali di Ottorino Respighi *I Pini di Roma*; Richard Strauss *Vier Letzte Lieder* (Fig. 9) e Igor Stravinskij *L’Uccello di Fuoco*.



Fig. 9 - *Il Colore dei Suoni* – per Frühling – di R. Strauss, olio su tela, cm. 120x150

“...A volte il finto è più vero del vero...”

(Vanni Rinaldi)

BIBLIOGRAFIA SELEZIONATA

- [1] Catalogo, Vanni Rinaldi, Personale, Galleria Flegias, Via Spalato Roma (1975)
- [2] Catalogo, Vanni Rinaldi, Personale *“La Fabbrica di Narciso”*, Siena, Accademia degli Intronati (1980)
- [3] *“Doppio fantasma”*, Testo, Mario Lunetta, 91 poesie per 91 artisti, Fermenti (1983)
- [4] *“Contributi per una bibliografia luziana”*, Testo, Comune di Campi Bisenzio – Biblioteca Comunale Firenze (1984)
- [5] Catalogo, Vanni Rinaldi, Personale *“Idolatria dell’Immagine”*, Rossi e Spera Editori, Roma (1987)
- [6] Catalogo, Vanni Rinaldi, Personale *“Idolatria dell’Immagine”*, Piemonte Artistico e Culturale, Torino (1989)
- [7] Catalogo, Vanni Rinaldi, Personale *“Pittura della visione”*, Rossi e Spera Editori, Roma (2000)
- [8] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“Via Crucis”*, Realtà del divino, Rossi e Spera Editori, Roma (2001)
- [9] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“Via Lucis”*, Il Mezzogiorno Editore (2004)
- [10] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“Donna è arte”*, Istituto culturale del Mezzogiorno, Napoli (2005)
- [11] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“La Commedia nell’Arte – Omaggio a Dante Alighieri”*, Istituto culturale del Mezzogiorno, Napoli (2009)
- [12] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“Archivio centrale dello Stato – La collezione d’arte contemporanea”*, Ministero per i beni e le attività culturali (2011)
- [13] Catalogo, Vanni Rinaldi, *“Le Macchine Teatrali – Parafrasi di una mostra Caravaggio-Bacon”*, Istituto culturale del Mezzogiorno, Napoli (2017)

MOSTRE PERSONALI SELEZIONATE:

1975 Roma, Galleria *Flegias*.

1978 Roma, Galleria *Formastudio*. Centro Internazionale della grafica, Venezia.

1979 Firenze, Galleria *L’Indiano*.

Catanzaro, Palazzo della Provincia.

Forte dei Marmi, Galleria *La Vecchia Farmacia*.

1980 Siena, *Loggia della mercanzia*, Mostra itinerante “La fabbrica di Narciso”.

1981 Roma, Palazzo Spinola, Centro d’Azione Latina “La Fabbrica di Narciso”.

L'Aquila, Galleria *La Sonda*.

1983 Potenza, *C.O.S.P.I.M.*, Regione Basilicata, "La Fabbrica di Narciso"

Foggia, Palazzo Dogana, Galleria d'Arte Moderna.

1986 Roma, Monterotondo, *Galleria della Grafica Campioli*, "Cartistica".

Roma, *Associazione Magazzini Generali*, "Cartistica".

1987/88 Zurigo, Freiburg in Brisgovia (Germania), Ginevra, Torino, Roma, Mostra personale itinerante "Stagioni", patrocinata dal Centro Studi di Zurigo e dalla regione Calabria.

1993 Ancona, *Studio Miele*.

1999/2000 Roma, Basilica di san Nicola in Carcere "*Fides et Ratio*", olio su tavola di grandi dimensioni cm. 455 x 210, a cura di Natale Antonio Rossi

2000 Roma, Complesso di Santa Rita in Campitelli, "Exultate Jubilate"

2000 Roma, Pittura della visione, Palazzo delle Federazioni del C.O.N.I.

2001 Roma, Basilica di San Nicola in Carcere "*Via Crucis*", *Realtà del Divino*

2001 Palestrina, Museo Archeologico, Ministero Beni Culturali e Ambientali.

Roma, università Roma Tre, "*Segni di Pace*", a cura di Otello Lottini.

2003 Vibo Valentia, Palazzo della Provincia, 6ta Biennale d'Arte Contemporanea Monterosso C.

2004 Roma, Il quadriportico, Istituto De Merode, "*Via Lucis*", ciclo di opere sacre, mostra personale itinerante.

2004 Napoli, San Giacomo degli italiani, "*Via Lucis*", Comune di Napoli Assessorato Grandi Eventi, UCAL, UNSA, Istituto Culturale del Mezzogiorno.

2005 Napoli, Istituto per gli Studi Filosofici, Palazzo Serra di Cassano "*Donna è Arte*".

2006 Napoli, Chiostro Monumentale di S. Maria La Nova, "*Donna è Arte*", Mostra personale

2007 Roma, Biblioteca Camera dei Deputati, "*Opere in Bianco*", a cura di Francesca Gianna e Natale Antonio Rossi.

2007 Napoli, Biblioteca Facoltà di Architettura, Palazzo Gravina, "*Il Segno e il Verso*", mostra personale.

2007 Roma, Università Pontificia Salesiana, "*Via Lucis*", presentazione a cura di Natale Antonio Rossi.

2008 Museo del Presente di Rende, Cosenza, "*Donna è Arte*", mostra personale.

2009 Roma, Archivio Centrale dello Stato, "*La Commedia nell'Arte*", mostra personale.

2009 Soverato (Cz), Teatro Comunale, "La Commedia nell'Arte", mostra-evento.

- 2010 Bari, Università degli Studi di Bari, Facoltà di Lettere e Filosofia, Dipartimento di Italianistica, “La Commedia nell’Arte”, mostra personale.
- 2010 Catanzaro, Biblioteca Comunale F. De Nobili, Sala Augusto Placanica, “*Angeli*”, Presentazione delle cartelle d’Arte.
- 2011 Roma, Biblioteca Vallicelliana, Salone Borromini, “*Alma Mater – Mamma Roma*” (cinque acqueforti acquetinte).
- 2011 Lecce, Mediateca dell’Università del Salento, “*La lingua di Dante e i dialetti di Puglia*”, “*Inferno, Purgatorio e Paradiso danteschi*”.
- 2014 Campi Salentina, Lecce, “*Città del Libro*”, “*La Commedia nell’Arte*”.
- 2015 Lecce, Curia Arcivescovile di Lecce in Piazza Duomo, “*Premio Scola Federiciana, Omaggio a Dante Alighieri nel Vescovato di Lecce*”, 100 dipinti di Vanni Rinaldi.
- 2017 Napoli, Istituto per gli Studi Filosofici, Palazzo Serra di Cassano “*Le Macchine teatrali - Parafrasi da una Mostra Caravaggio - Bacon*”, presentazione studi preparatori.
- 2018 Roma, Università degli Studi Guglielmo Marconi, Seminario Permanente di Didattica Sperimentale HALF A CLASSROOM, organizzato da Viviana Rubichi e Sara Fortuna, “*Finzione e Realtà, Lo Strabismo dell’Arte*”, Lectio Magistralis, a cura di Vanni Rinaldi e Fabio Rinaldi.

La funzione dell'opera d'arte tra multimedialità e transmedialità

VIVIANA RUBICHI⁵

Sommario: 1. Premessa 2. Citazioni primordiali di arte *trans*-mediale 3. Frammentazione e coesistenza tra arte multimediale e arte *trans*-mediale 4. Riflessioni conclusive.

Abstract

ITA

Questo contributo ha come obiettivo quello di spiegare la differenza tra il concetto di multimedialità, ossia, la coesistenza di diversi media nella stessa opera, e quello di transmedialità nel quale la frammentazione del flusso dell'opera è veicolata da diversi media in molteplici contenuti. Quindi, nel caso dell'artista Elena Uliana è stato mostrato un caso di transmedialità basato su un "sistema comunicativo onnivoro"⁶: il che sarebbe un'unica interfaccia (l'opera portale), che consente l'accesso a molteplici opere legate da una narrazione che le attraversa. Invece, con E MOVERE di Yaha&Michel, abbiamo assistito ad un esempio di multimedialità contemporanea basato sull'interazione in tempo reale tra performer e computer graphics. L'intenzione di questo mio intervento è quella di portare il lettore dal piano comunicativo – già analizzato da Domenico Morreale - ad una dimensione artistica, o meglio *trans* mediale, nella storia delle arti visive. La mia indagine è partita dal mondo antico nel quale ho trovato quegli elementi che in qualche modo sono da considerare tra le ante *litteram* alla transmedialità contemporanea. Gli esempi nell'arte, che ho riportato, non sono da considerarsi esaustivi in merito a questo vasto argomento ancora poco esplorato, ma in questa sede ho preferito dare spazio a quelli che ben si addicono alle Opere Portale dell'artista Elena Uliana e sull'effetto multimediale della video animazione di Yana&Michel.

ENG

This contribution aims to explain the difference between the concept of multimedia, that is, the coexistence of different media in the same work, and that of transmedia in which the fragmentation of the flow of the work is conveyed by different media in multiple contents. Therefore, in the case of the artist Elena Uliana, a case of transmedia was shown based on an "omnivorous communication system": which would be a single interface (the portal work), which allows access to multiple works linked by a narration that runs through them. Instead, with Yaha & Michel's E MOVERE, we witnessed an example of contemporary multimedia based on the real-time interaction between performer and computer graphics. The intention of

⁵ Università degli studi Guglielmo Marconi di Roma, Dipartimento di Scienze Umane.

⁶ Nel 2013, Max Giovagnoli, uno dei maggiori esperti italiani di transmedia, nel suo libro *Transmedia Storytelling e Comunicazione* identifica tre sistemi comunicativi che possono caratterizzare altrettante tipologie di progetti trasmediali, e tra questi cita proprio il *sistema comunicativo onnivoro*, il quale è in grado di sviluppare la narrazione di tali progetti attorno a una piattaforma principale dalla quale dipendono gli altri media nella distribuzione del racconto.

my intervention is to bring the reader from the communicative level - already analyzed by Domenico Morreale - to an artistic, or rather trans-media, dimension in the history of the visual arts. My investigation started from the ancient world in which I found those elements that in some way are to be considered among the ante litteram to contemporary transmedia. The examples in art, which I have reported, are not to be considered exhaustive regarding this vast subject that is still little explored, but here I preferred to give space to those that are well suited to the Portal Works of the artist Elena Uliana and on the multimedia effect of the video animation by Yana & Michel.

Keywords: *transmedialità, opera portale, arte multimediale, arte cinetica.*

1. Premessa

Spiegarvi cosa io intenda per storia dell'arte *trans*-mediale non è impresa facile, ma la mia intuizione è stata quella di anticiparla parlandovi del Festival Transmediale: una realtà unica nel suo genere per le arti visive e la cultura digitale, che si tiene ogni anno a Berlino, e oggi conosciuto anche a livello internazionale⁷. Tale manifestazione però non nacque come festival ma come mostra cinematografica sul tema dell'arte contemporanea, il cui esordio avvenne nel 1988 grazie alla direzione artistica di Micky Kwellà che lo guidò fino al 2000. La vera svolta però arrivò con il nuovo direttore di origine olandese Andreas Broeckmann, il quale diresse il festival dal 2001 al 2008, assegnando per la prima volta un titolo ed una tematica per ogni sua edizione⁸. È a lui che si deve l'introduzione del filone della software art nell'arte contemporanea, portando così il festival ad essere un punto di riferimento mondiale in questo settore. Ricordiamo che Berlino già negli anni Ottanta divenne un centro europeo di diffusione dell'arte contemporanea avanguardistico. Dal 2008 e fino ad 2020, i nuovi direttori sono stati Stephen Kovats e il norvegese Kristoffer Gansing (attualmente in carica)⁹, portando avanti ciò che già il visionario Broeckmann aveva inaugurato.



2. Citazioni primordiali di arte *trans*-mediale¹⁰

Partendo da questa premessa e facendo un tuffo a ritroso nel passato della storia dell'arte, l'elemento che mi collega a questo discorso e che ho scoperto aver anticipato la transmedialità contemporanea è sicuramente quello della grotta (caverna o antro), perché essa è spesso stata rappresentata come simbolo di un passaggio da una dimensione a un'altra. Difatti la presenza di una grotta nel mondo antico era considerata una "membrana" di passaggio naturale tra il mondo

⁷ Link ufficiale del festival: <http://www.transmediale.de/>.

⁸ Dal 2005, la manifestazione ha ricevuto un importante finanziamento dalla Kulturstiftung des Bundes (Fondazione culturale federale tedesca).

⁹ Durante il suo mandato, si è tenuta lo scorso anno l'edizione Transmediale 2019, dedicata a come i sentimenti possano essere trasformati in oggetti di design tecnologico e quale ruolo ricoprano le emozioni e l'empatia nella cultura digitale. Una delle domande chiave di questo festival è stata: "Che cosa ti muove?", domanda riferita non solo ad una risposta emotiva, ma anche alle infrastrutture e all'estetica che governano il modo in cui l'affetto viene mobilitato come forza politica oggi.

¹⁰ Volutamente, ho scelto di riportare la parola *trans*-mediale scritta in questo modo per evidenziare il suffisso "trans", che sta per trasformazione, trasferimento, spostamento.

sublunare e la dimensione celeste; ossia quella porta attraverso la quale le divinità o le anime giungono sulla terra. Sono infatti molti i miti arcaici che collocano la nascita delle divinità iniziatiche all'interno o in prossimità di una caverna¹¹, la cui funzione esoterica viene spesso mantenuta anche nel Cristianesimo con l'immagine della grotta di Betlemme¹². Per gli alchimisti, la caverna era una forma di vaso ermetico (dal latino, *vas Hermetis*¹³) costituito dall'alambicco o dal forno fusorio a rappresentare il luogo misterioso nel quale avvenivano le trasformazioni della materia e dello spirito. Ed anche un qualcosa di meraviglioso: un *vas mirabilis*, un *vas spiritualis* (epiteti della Vergine Maria), che ci riportano al concetto della forma pura, forma e pura¹⁴.



Figura 1 – Giorgione, *Tre filosofi*, 1506-1508 ca., Vienna, Kunsthistorisches Museum

Il dipinto dal quale voglio partire è i *Tre filosofi* (Fig. 1) attribuito al famoso pittore veneziano Giorgione (o Giorgio da Castelfranco, pseudonimo di Giorgio Zorzi, o Zorzo), la cui grotta qui

¹¹ Presso i Greci, i solstizi corrispondono alle due porte celesti - il Tropic del Cancro e il Tropic del Capricorno -, che mettono in comunione la sfera dell'umano con quella del divino, le anime destinate ad incarnarsi nei corpi con quelle svincolate dal processo delle rinascite terrene. Omero, nell'*Odissea*, colloca in una grotta di Itaca questi passaggi esoterici, attribuendo alla figura di Ulisse la funzione iniziatica di eroe solare capace di unire la dimensione del tempo con quella dell'eternità.

Per approfondimenti in merito al simbolo della grotta nei miti greci arcaici, rimando ad un testo molto valido: Tosetti, G., *Unioni divino-umane. Un percorso storico-religioso nel mito greco arcaico*, Lionello Giordano Editore, Cosenza 2008 [http://hdl.handle.net/10807/11437].

¹² Vedi quanto si riporta sul dipinto di Leonardo da Vinci, *La vergine delle rocce*, da pagina 4 di questo contributo.

¹³ Il vaso di Ermete: un cratere sacro utilizzato nei riti funebri, la cui forma sferica od ovoidale serviva per richiamare l'immagine del Cosmo. Veniva considerato una sorta di matrice o utero della creazione.

¹⁴ A tal proposito, mi preme citare quanto riportò Jung in uno dei suoi illuminanti studi sulla relazione tra psicologia ed alchimia: «Il vaso ermetico (*vas Hermetis*), costituito essenzialmente dall'alambicco o dal forno fusorio, recipiente delle sostanze che devono subire il processo trasmutatorio, benché sia uno strumento è stranamente connesso tanto con la prima materia quanto col Lapis. Per l'alchimista il vaso è qualcosa di assolutamente meraviglioso: un "vas mirabile". È una specie di *matrix* o *uterus*, da cui nascerà il *filius philosophorum*, la miracolosa pietra» [C.G. Jung, *Psicologia e Alchimia*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, pp. 232-234].

rappresentata simboleggia il Cosmo. In questo contesto dunque la caverna mette un confine tra la parte nota del mondo terrestre con quella immaginata del mondo celeste, il cui ingresso - appositamente in penombra e posto su uno dei due lati estremi dell'opera - indica una soglia da varcare messa di fronte alla parte più in luce del dipinto dove si trovano tre personaggi identificati molto probabilmente con i Re Magi. In particolare è da notare la figura centrale con in testa un turbante (a volte sostituito con un berretto frigio), le cui fattezze nell'iconografia paleocristiana ricordano molto quella di uno dei magi, astrologi e sapienti provenienti dall'Oriente persiano. Ancora più interessante è poi il giovane filosofo seduto con una squadra in mano (oggetto della Scienza e della Sapienza) e gli occhi rivolti al cielo (ad indicare la sfera celeste), quasi a voler interpretare i moti delle stelle e i segreti della natura, ma che fisicamente è rivolto verso la grotta, in un atteggiamento contemplativo. Questo perché la grotta, sempre in riferimento all'iconografia paleocristiana, ma anche a quella dei miti arcaici, è vista come un luogo di conservazione del sacro che apre l'accesso a qualcosa di ancora inesplorato. È un luogo di conservazione del sacro anche perché questi tre personaggi potrebbero essere dei dotti sacerdoti persiani noti per aver conservato i libri di Seth contenenti la profezia dell'avvento del Salvatore, il cui significato è quello della Salvezza: ossia la via della Verità, della Redenzione e della Rivelazione, che portano ad essere più di quello che si era prima. E poi è un luogo della conversione perché, come ci mostra il volto sereno del giovane seduto in meditazione, ci porta a riflettere su ciò che si trova al di là della soglia e che ancora non vediamo ma che possiamo arrivare a scoprire solo oltrepassando quel buio esistenziale che intimorisce – il varco – e che nasconde le infinite vie universali.

Dal punto di vista psicoanalitico, questi luoghi hanno da sempre esercitato un grande fascino per l'essere umano, il quale si sente attratto e quindi spinto ad addentrarsi nelle sue buie cavità per scenderne in profondità ed esplorarne ciò che dal di fuori non si percepirebbe. È un viaggio introspettivo all'interno del proprio sé, che mette in azione un meccanismo di conoscenza nell'individuo, portandolo a contatto con la sua parte più profonda che rimane ancora oscura: ossia, la sede della coscienza umana¹⁵.

È presente poi il tema del viaggio (dell'anima) e della porta (iniziatica). Difatti, un altro elemento che ho ritrovato in questo genere di dipinti è l'aspetto ancestrale della grotta, che ci rimanda sempre ai miti arcaici in quanto tale elemento, che troviamo diffuso in molte iconografie antiche, viene quasi sempre inserito in un luogo che ha dato adito alla nascita di una qualche divinità iniziatica. Il tema del viaggio dell'anima – mitico o reale che sia - così come quello della porta iniziatica ci indica una direzione ben precisa verso la quale vogliamo dirigerci, e, nel farlo, la scoperta che si palesa davanti ai nostri occhi è la possibilità di vivere in modi

¹⁵ Secondo il famoso psicoanalista Carl Gustav Jung, la grotta è un simbolo, un archetipo potente. Ossia è una delle rappresentazioni dell'archetipo della Grande Madre: «la magica autorità del femminile, la saggezza e l'elevatezza spirituale che trascende i limiti dell'intelletto; ciò che è benevolo, protettivo, tollerante; ciò che favorisce la crescita, la fecondità, la nutrizione; i luoghi della magica trasformazione, della rinascita; l'istinto o l'impulso soccorrevole; ciò che è segreto, occulto, tenebroso; l'abisso, il mondo dei morti; ciò che divora, seduce, intossica; ciò che genera angoscia, l'ineluttabile». [G. Jung, *Gli aspetti psicologici dell'archetipo della madre*, in, Opere, Vol. 9, Bollati Boringhieri, Torino 1982].

infiniti questa dimensione che, molto probabilmente, in fase di trasformazione trasmuta, perché intervengono nuovi elementi che la fanno cambiare e nei quali noi siamo direttamente coinvolti.

Passando a un altro dipinto altrettanto famoso, ci soffermiamo sulla *Madonna con Bambino, San Giovannino e un angelo*, nota più comunemente come *La Vergine delle rocce* di Leonardo da Vinci nella prima versione francese, conservata a Parigi nel Musée du Louvre (Fig. 2). La scelta è caduta proprio su questa versione, perché tra le due¹⁶, a mio parere, è la più “evoluta” di Leonardo; nel senso che l’artista dimostra di aver subito una ulteriore trasformazione verso un suo “sentire” più profondo. A questo proposito, ricordiamo che Leonardo amava tantissimo esperire, attribuendo un immenso valore all’esperienza e all’osservazione diretta, prima ancora di cimentarsi nella sua opera. Da artista transmediale *ante litteram* quale era, ciò che creava lo portava sempre verso infinite realtà. Non è un caso che venne definito anche per questo il genio universale.



Figura 2 – Leonardo da Vinci, *Madonna con Bambino, San Giovannino e un angelo*, 1483-1486, Parigi, Musée du Louvre

L’elemento chiave che incontriamo è sempre quello della grotta: una cavità oscura permeata da forze vitali della natura, che si rifà alla tradizione che associava direttamente il mistero della Natività di Gesù Cristo al mondo infero e acquatico degli antri e dei minerali. Solo che, rispetto a quella presente nel dipinto di Giorgione, nella *Vergine delle rocce* la spelonca non si trova su uno dei due lati del dipinto ma sullo sfondo; non è totalmente buia ma anzi presenta delle aperture che fanno intravedere cosa c’è al di là di essa. Torna anche qui il tema dell’ignoto, della parte

¹⁶ La versione di Londra, benché sia successiva a quella di Parigi, presenta una semplificazione dei concetti iconografici e simbolici, con figure di un più marcato chiaro-scuro e una più fredda tonalità cromatica. Ad esempio, nel riformulare l’angelo, Leonardo scelse di sopprimere il gesto della mano che indica a favore di una maggiore espressività nello sguardo; Gesù Bambino non ha più la stessa carica morale e il san Giovannino con la Vergine, pur conservando una posa simile, sono meno lirici perché più in ombra.

chiara e della parte scura; di quello che è visibile da quello che percepiamo con il nostro corpo e con la nostra mente; di quello che invece immaginiamo soltanto e che si trova dall'altra parte della porta.

Cosa si riscontra in più o di diverso rispetto all'opera di Giorgione? Il fatto che Leonardo raffigura questo antro in prossimità e sullo sfondo di un evento: la Natività di Gesù (o soltanto Natività, per antonomasia). Abbiamo dunque una rivelazione, un mistero della natività intorno al quale l'artista cerca di trovare un contesto a lui familiare: l'elemento naturale intriso di mistero, di forze sublunari della natura che portano l'osservatore ad entrare sempre di più nel vivo dell'opera e a vederne tanto altro. In questo caso, l'antro è proprio quell'elemento transmediale che ci introduce corpo e anima verso infinite dimensioni ma attraverso un'unica interfaccia. E, rifacendoci all'iconografia cristiana, il riferimento più plausibile è quello della grotta di Betlemme. Infatti, in alto a destra dell'opera, si intravede una capanna come in molti dipinti che raffigurano la Natività di Gesù. Aggiungo poi che in ambito religioso, la grotta è il luogo della conversione, il culmine della ricerca e dell'elevazione spirituale. Si racconta infatti che Maometto avvertì la voce di Allah in una caverna, e, nelle icone ortodosse, Gesù non nasce in una stalla ma in una grotta. Così come la stella di Betlemme dirige la sua luce in una grotta, illuminando colui che sarà il Salvatore del mondo e che si trova segretamente al riparo nel grembo della madre terra. Questo genere di immagini ebbe una larga diffusione all'interno di iconografie sacre che raffigurano la nascita di divinità iniziatiche la cui azione era destinata a realizzare una realtà liberatrice. Da qui, l'elemento ancestrale della grotta/caverna/antro che si compenetra di luci e di ombre, di elementi opposti come l'acqua e la terra, portandoci verso una sua nuova dimensione - quella simbolica - che fin dall'antichità venne considerata un primo e vero passaggio iniziatico. Questa dimensione simbolica della porta/varco da sempre esercita un forte richiamo, perché la sua funzione o è quella di indurci ad entrare in un luogo o diversamente a bloccarcene l'accesso. Le porte simboliche si trovano a metà tra la parte nota e quella ignota. Sono considerate in genere dei luoghi di transizione che permettono, prima di essere oltrepassate, di accedere e sostare sulla loro soglia. Ma le porte hanno anche la funzione di farci uscire da un luogo o a volte ci impediscono di farlo.

Porte e varchi intesi come vie d'accesso li troviamo, ad esempio, nell'Antico Egitto dove le porte delle tombe dei faraoni permettevano un accesso libero all'anima del defunto verso l'interno e verso l'esterno. Diversamente, in tempi antichi, il dio bifronte Giano proteggeva sia l'entrata che l'uscita delle città romane impedendone l'accesso al nemico. Vi erano poi le porte dei templi che separavano il sacro dal profano, proteggendone l'area interna proprio per la presenza del Sacro.

Tornando a *La Vergine delle rocce*, da ultimo e non meno importante, è da evidenziare che Leonardo, ancora prima di concepire l'opera d'arte, pare si sia trovato in un ambiente molto simile dove provò a discernere qualcosa nell'oscurità, così come dimostra quello che lui scrisse in uno dei suoi innumerevoli taccuini e che riporto testualmente: «*E tirato dalla mia bramosa voglia, vago di veder la gran copia delle varie e strane forme fatte dalla artificiosa natura, raggiratommi alquanto infra gli ombrosi scogli, pervenni all'entrata di una caverna. E stato alquanto, subito salse in me due cose, paura e*

*desiderio: paura per la minacciante e scura spilonca, desiderio per vedere se là entro fusse alcun miracolosa cosa*¹⁷. Il testo è sorprendente e continua descrivendo un Leonardo in piena meraviglia stando immobile davanti all'ingresso della caverna: «*Piegato le mie reni in arco, e ferma la stanca mano sopra il ginocchio, e colla destra mi feci tenebre alle abbassate e chiuse ciglia*»¹⁸. Citazione perfetta che richiama il nostro tema sulla funzione transmediale *ante litteram* della grotta, perché è proprio in questo pensiero che possiamo trovare il canale della transmedialità.



Figura 3 – Giorgio De Chirico, *Piazza d'Italia*, 1948

Altra citazione di arte *trans*-mediale l'ho trovata nel De Chirico metafisico delle famose *Piazze d'Italia* (Fig. 3). In questo dipinto, la presenza di arcate sui lati e sullo sfondo presagisce ciò che di ignoto si può celare al di là di esse. In qualche modo ci inducono sia a rimanere fermi, ammirandole da lontano, e sia invece a volersi avvicinare per oltrepassarle. Ad esempio, i sei archi dell'edificio a forma di tempio sul fondo a destra sembrerebbero richiamare l'attenzione e portare ad esplorarli oltre la parte buia. In qualche modo, inducono l'osservatore sia a vederli da lontano e sia a volersi avvicinare come per andarci oltre. Ma dal mio punto di vista ancora più incisivo è l'arco trasformato in una linea d'ombra che geometricamente taglia una porzione di quadro, formando un triangolo nero, in modo netto e senza lasciare alcuna sbavatura, mentre il resto è alla luce. La vedo come una sottolineatura alla presenza dell'arco/porta o portale (per citare l'Opera Portale di Elena Uliana) ad indicare quella che definisco uno *stargate* multicanale che mette in comunicazione due spazi diversi in un solo istante; ossia una "linea di confine" sulla quale possiamo camminare, decidendo o meno di attraversarla. La linea d'ombra è anch'essa una soglia. Quindi anche qui troviamo una sorta di porta ma trasformata con un altro linguaggio simbolico – quello di De Chirico metafisico - che attraversa il dipinto, consentendo all'osservatore di esplorare molteplici punti di entrata nella storia. La tecnica di rappresentazione è qui *mediata* dalle ombre, che aprono nuove forme e scoprono nuovi livelli. Vi è dunque un

¹⁷ Leonardo da Vinci, frammento tratto dal *Codice Arundel*.

¹⁸ Idem.

chiaro rapporto tra la forma e il contenuto, tra la non-materialità dell'ombra e della linea e la forma.

Anche il Futurismo così come il Cubismo – a mio avviso – hanno lasciato esempi di arte trans-*mediale* ante litteram, perché nella forma originale della tecnica del collage co-esistono tantissimi elementi che però assumono una loro identità (come ad esempio: la tela, la carta cerata, i colori ad olio, il legno, la corda, ecc.), convivendo così in una dimensione bidimensionale che crea e trasforma ambienti sempre diversi, percepiti come spazi frammentati.

Nelle due opere: la *Carica di lancieri* di Umberto Boccioni (Fig. 4) e la *Natura morta con sedia impagliata* di Pablo Ruiz Picasso (Fig. 5) notiamo come la presenza di diversi elementi che compongono il collage (in particolare, in quella di Picasso ci sono: pittura a olio, tela cerata, carta e corda su tela) possono essere esplorati e compresi indipendentemente l'uno dall'altro. Ogni elemento è un oggetto con una propria identità, è riconoscibile, si vede e si può toccare avvertendone quasi la sua particolare consistenza.



Figura 4 – Umberto Boccioni, *Carica di lancieri*, 1915



Figura 5 – Pablo Picasso, *Natura morta con sedia impagliata*, 1912

3. Frammentazione e coesistenza tra arte multimediale e arte *trans*-mediale

Nella storia delle arti visive l'elemento multimediale e quello transmediale hanno spesso coesistito, creando un prodotto che era nello stesso tempo omogeneo e frammentato. Se consideriamo le Avanguardie storiche dei primi del Novecento e prendiamo una delle celebri foto storiche che ritraggono Tristan Tzara – geniale e visionario fondatore del Dadaismo – assieme ad una ballerina-artista durante uno dei tanti festival dada tenuti al Cabaret Voltaire di Zurigo, notiamo quante analogie siano presenti tra le sagome, i costumi, la musica cacofonica, le parole in libertà con i colori, le geometrie date dai tre triangoli colorati e i movimenti dei due ballerini *sagomati* dagli strumenti digitali presenti nella video animazione di Yaha & Michel, *E-Movere* (Fig. 6). Parlando di transmedialità, vi ho mostrato un oggetto multimediale, perché tra le due forme artistiche non esiste una scissione netta; bensì una simultanea frammentazione e coesistenza. Quindi la multimedialità e la transmedialità convivono come il concetto di movimento e mutamento, che ho analizzato precedentemente.

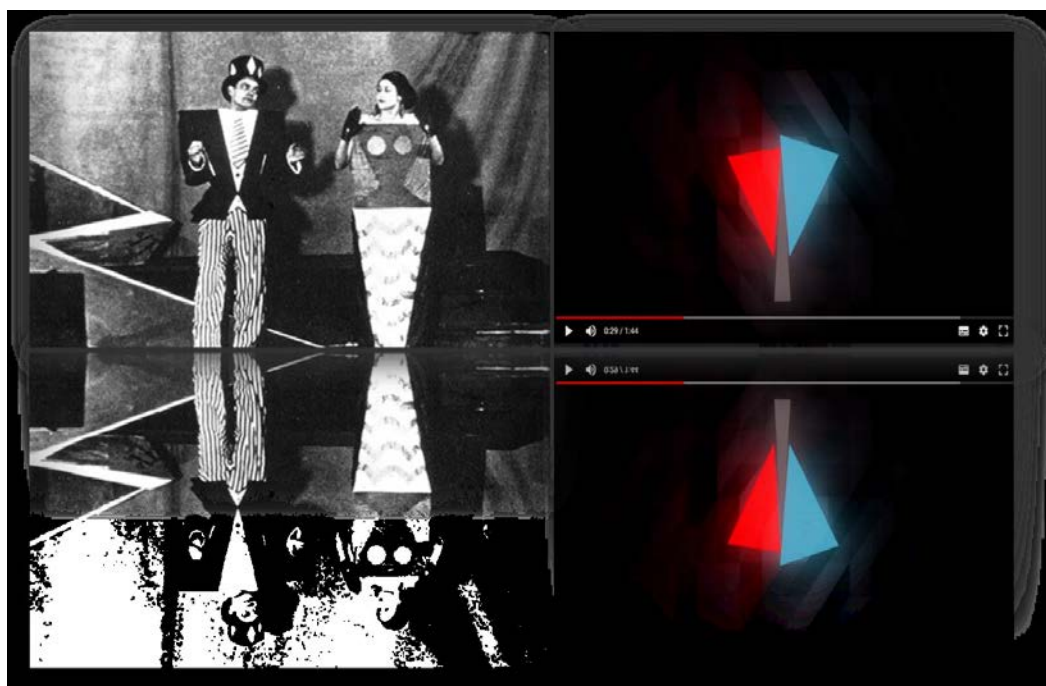


Figura 6

Ciò che maggiormente compie il passaggio dal multimediale al transmediale è semplicemente un cambiamento di concetto: ossia, da quello di movimento a quello di mutamento. E il modo migliore per spiegarvelo è stato potermi immergere negli straordinari oggetti dinamici del gruppo MID (acronimo che sta per Mutamento Immagine Dimensione)¹⁹,

¹⁹ Mutamento: cambiamento, innovazione, attitudine all'avanguardia. Immagine: visualità, l'area in cui lavora il gruppo. Dimensione: coinvolgimento della dimensione temporale, di quella multimediale e delle sinestesie.

un movimento di arte cinetico-programmata nato a metà degli anni Sessanta a Milano e che ha visto tra i suoi fondatori Antonio Barrese²⁰, uno tra i primi a sperimentare l'idea di "opera aperta" nel senso più letterale del termine. Nell'arte cinetica sappiamo bene che c'è movimento e l'idea di mutamento ne costituisce una ulteriore determinazione ma con una differenza: il processo di mutamento *trans*-cinetico prevede poi una discesa in profondità, reale o virtuale, della forma artistica che viene ad assumere altra sembianza. Attraversa la cosiddetta "porta". E MID è un perfetto esempio di come questo cambiamento di concetto ci porta a concepire una nuova avanguardia artistica transmediale. Il mutamento è trasformazione, ovvero richiede un movimento fuori e dentro l'oggetto, l'immagine o il pensiero che forma e trasforma. Mentre il movimento, nella maggior parte dei casi, non produce altro che lo spostamento fisico e lineare di un "cosa" da un luogo ad un altro; viaggia in superficie e si ha la percezione di vederlo perché è dinamico. La trasformazione invece presuppone una metamorfosi in uno spazio che – da chiuso - diventa sinestetico, ossia una "contaminazione" dei sensi nella percezione, in cui l'arte continua a formare ambienti spazio-temporali sempre più vasti e senza dei confini predeterminati, coinvolgendo nell'esperienza anche la parte non *visibile*. Operando in questo modo, si aprono dei nuovi scenari di esplorazione per accedere a qualcos'altro e poterlo così sperimentare.

L'aspetto *trans*-cinetico, di cui parlavo sopra, riferendomi agli oggetti dinamici di MID, è ben presente nelle Opere Portale di Elena Uliana un sistema di comunicazione onnivoro dotato di un'unica interfaccia – il Portale – che, se attraversata, consente l'accesso ai molteplici livelli dell'opera stessa che appaiono come immagini totemiche e simboli interconnessi, tanti e tutti distinguibili (la transmedialità), legati da una narrazione – il suono e la voce narrante dell'artista – che le attraversa. Ogni opera racconta una storia, ogni portale è un viaggio nell'invisibile. Questo dunque, a mio parere, è un chiaro e tangibile esempio di come un'opera d'arte possa diventare passaggio materiale da una dimensione universale all'altra e come sia fonte di diverse letture attraverso i vari elementi che la compongono, la compenetrano e insieme partecipano a quella che ho definito essere "arte transmediale contemporanea" della quale ritengo che le opere di Elena siano pioniere.

4. Riflessioni conclusive

Stéphane Mallarmé affermò che: «Bisogna evitare che un unico senso si imponga di colpo»²¹. Questa forte esclamazione del poeta francese, noto anche per le sue implicite ambiguità dovute alla difficile traduzione dei suoi scritti in italiano, rende perfettamente l'idea di uno spazio indefinito attorno al quale possano nascere molteplici suggestioni emotive. Una degna conclusione che definisce un passaggio importante che da una ferma interpretazione ci può portare a sciogliere il dubbio verso tratti immaginativi intenzionalmente aperti alla libera

²⁰ Antonio Barrese compie gli studi presso l'Accademia di Brera ed esordisce giovanissimo. Nel 1964 fonda a Milano il Gruppo MID insieme ad Alfonso Grassi, Gianfranco Laminarca e Alberto Marangoni.

²¹ Citazione tradotta dal francese e tratta da U. Eco, *Opera aperta. Forme e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 2016, p. 41

reazione di qualsivoglia fruitore a contatto con la *sua* opera di quel momento. Questo diverso e nuovo approccio apre senz'altro nuovi canali inesplorati, che offrono infinite varianti di realtà da scoprire e scegliere di materializzare durante la propria esistenza.

Linguaggi multimediali e percorsi transmediali nella fruizione delle opere creative

DOMENICO MORREALE²²

Sommario: 1. Multimedialità e crossmedialità 2. Transmedialità 3. Interfacce culturali transmediali.

Abstract

ITA

Partendo da due esempi di opere artistiche presentate nel corso del Seminario permanente di didattica sperimentale *Half a Classroom*, *E-movere* e *Embryonic Keyhole of Eternity*, il contributo affronta il tema dell'integrazione sincronica, multimediale, e diacronica, transmediale, di linguaggi e forme espressive diverse, tra analogico e digitale, nell'organizzazione dell'esperienza di fruizione di opere creative.

ENG

Starting from two examples of artistic works presented during the permanent experimental teaching seminar *Half a Classroom*, *E-movere* and *Embryonic Keyhole of Eternity*, the essay addresses the theme of synchronic, multimedia, and diachronic, transmedial, integration of different languages and forms of expression, between analogue and digital, in the organization of the fruition experience of creative works.

Keywords: *transmedia, multimedia, crossmedia, digital art, digital storytelling.*

²² Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Umane.

1. Multimedialità e crossmedialità

Multimedialità, crossmedialità e transmedialità sono tre espressioni che spesso vengono utilizzate in modo generico e impreciso per riferirsi a forme di comunicazione che utilizzano tecnologie digitali. Sono espressioni che in realtà non hanno necessariamente a che vedere con il digitale. Multimedialità e transmedialità, come forme della comunicazione, nascono molto prima del codice binario. La pagina dei codici miniati era multimediale, così come le narrazioni epiche, snodandosi tra oralità, immagini, scultura, arti performative, contenevano i tratti della transmedialità²³. Sicuramente la dimensione digitale semplifica e accelera il processo compositivo di opere multimediali e transmediali, perché la codifica numerica rappresenta un denominatore comune che consente di mettere in relazione più facilmente oggetti mediali diversi e di farli circolare attraverso piattaforme comuni. La comunicazione multimediale implica la coesistenza e l'interazione di molteplici linguaggi e forme espressive (testi, fotografie, immagini, video, ecc.) all'interno di uno stesso contenuto/supporto o contesto informativo (si pensi alle installazioni multimediali museali). Un'integrazione sincronica che arricchisce un'esperienza di fruizione attraverso la compresenza di più codici di comunicazione.

L'opera *E-movere* di Yana&Michel rappresenta un esempio di multimedialità digitale ma anche di «rimediazione»²⁴ digitale, ovvero di rappresentazione di un medium all'interno di un nuovo medium digitale, si pensi ad esempio alla rappresentazione della pagina a stampa nei quotidiani online. In questo caso l'opera performativa, la danza, viene rimediata in un ambiente digitale, attraverso un software come Blender, che consente di far danzare forme geometriche partendo dalla sintesi dei movimenti della danza. Una forma artistica (la danza) che ha luogo in un contesto fruitivo analogico (lo spazio teatrale) viene rimediata in una forma artistica digitale (l'animazione tridimensionale) che ha luogo in uno spazio informativo distribuito (ovunque il video venga distribuito e proiettato).

È l'essenza dell'opera multimediale digitale, che rimedia e mette in relazione forme espressive e linguaggi grazie ad alcuni principi che Lev Manovich ha individuato nella sua opera *Il linguaggio dei nuovi media*²⁵. La rappresentazione numerica, principio che evidenzia come la multimedialità sia facilitata dalla comune codifica digitale di tutti gli oggetti mediali. La modularità: la codifica numerica facilita la composizione di opere multimediali abilitando una logica frattale. Un prodotto multimediale è composto da suoni, immagini, video, testi che nascono in contesti autonomi, mantengono la loro indipendenza ma possono essere integrati in un unico oggetto. Gli stessi elementi possono essere inseriti separatamente in altri contesti. L'automazione, principio che sottolinea come la rappresentazione numerica e la modularità abilitino un trattamento automatico degli oggetti mediali che rende estremamente rapida la generazione di contenuti multimediali. La variabilità: il digitale abilita forme di variabilità automatica dei contenuti, si pensi ad una pagina web che viene composta automaticamente

²³ Si vedano, in tal senso, gli studi sull'archeologia del transmedia di C. Scolari, P. Bertetti, M. Freeman, *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, New York, Palgrave Macmillan, 2010. Tr. it. *Transmedia Archaeology. Fantascienza, fumetti, pulp*, Roma, Armando, 2020.

²⁴ Sul concetto di rimediazione si veda J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Mit Press, 1999. Tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.

²⁵ L. Manovich, *The language of new media*, Cambridge, MIT Press, 2001. Tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

partendo dal codice html, dagli elementi contenuti in un database e dal testo. Ogni istanza di un oggetto multimediale digitale può essere ricomposta rapidamente partendo dagli elementi costitutivi, attività che nella dimensione analogica incontra molti più attriti. La transcodifica: Manovich parla di materialismo digitale per evidenziare l'impatto che ciascuna tecnologia ha nel ridefinire le forme espressive e i linguaggi. La multimedialità è interpretabile nella sua dimensione culturale e nella sua dimensione materiale e digitale. Questo implica che nella dimensione analogica l'opera *E-movere* di Yana&Michel non sarebbe semplicemente concepibile, poiché mancherebbero non solo le tecnologie di produzione e di fruizione, ma anche il linguaggio e le forme espressive inscindibili dagli strumenti di produzione culturale.

Un'espressione che spesso viene confusa con quella di transmedia è quella di crossmedia. La crossmedialità è un'espressione utilizzata per esprimere la capacità di un medium di essere distribuito e fruito su piattaforme tecnologiche diverse. È crossmediale un contenuto che può essere fruito contemporaneamente in una sala cinematografica, proiettato su uno schermo, oppure su un dispositivo mobile, attraverso la tecnologia dello streaming. La crossmedialità implica che il medesimo contenuto sia accessibile attraverso dispositivi tecnologici e piattaforme diverse.

2. Transmedialità

Il concetto di transmedia implica la distribuzione della narrazione su più canali mediali, in cui ciascun contenuto apporta un contributo inedito all'economia del racconto. Non è una trasposizione, ovvero una rimediazione del medesimo contenuto per piattaforme diverse. Ha a che fare piuttosto con la frammentazione di un processo comunicativo in diversi contenuti, ciascuno dei quali è distribuito tramite il mezzo di comunicazione più adatto. Si vuole così potenziare l'esperienza di fruizione dello spettatore/utente, valorizzando lo specifico di ogni mezzo di comunicazione utilizzato nel progetto²⁶. La fruizione di un'opera transmediale può iniziare da un video, proseguire con una serie di installazioni e terminare con un quadro, ciascun passaggio contribuisce a un unico progetto narrativo. *Cloverfield*, film diretto dal regista Matt Reeves e distribuito nelle sale cinematografiche nel 2008, ci mostra un esempio di comunicazione transmediale applicato all'arte cinematografica. Il produttore J. J. Abrams ha concepito il film come un dittico composto da un prodotto cinematografico classico, distribuito nelle sale e da una narrazione digitale che racconta l'antefatto del film, un prequel, fruibile attraverso una serie di siti web e blog legati ai protagonisti della pellicola (società citate nel film, personaggi, prodotti commerciali). La costellazione di contenuti online che racconta l'antefatto è introdotta dal manifesto. Un manifesto che nel gergo della transmedialità viene definito "rabbit hole", ovvero un attivatore culturale che, come la tana del Bianconiglio in "Alice nel Paese delle Meraviglie", introduce l'utente nell'universo finzionale, presentandogli un enigma. Lo skyline di

²⁶ Per approfondire il concetto di transmedia storytelling di Henry Jenkins, si rimanda a H. Jenkins, "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling", in MIT Technology Review, 15 gennaio 2003 e H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. Tr. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

una New York devastata con in sovrimpressione una data. Quella data, inserita all'interno di un qualsiasi motore di ricerca avrebbe condotto ad una rete di siti web fittizi (il sito web di una multinazionale, il blog di una ragazza che cerca il fratello disperso, il sito di una società ambientalista), creati appositamente per raccontare una storia finzionale che svela l'antefatto del film. Una narrazione che parte da un manifesto promozionale, prosegue su una serie di siti web e termina con il film distribuito nelle sale. Una narrazione rivolta al pubblico dei fan che viene gratificato nella misura in cui, da una parte ha la possibilità di scoprire ed accedere a contenuti esclusivi, non presenti nel film; e dall'altra, di vivere un'esperienza narrativa all'interno del mondo finzionale del film. Questo modello transmediale presuppone una fruizione nomadica da parte dell'utente, che deve cambiare *medium* per proseguire l'esperienza narrativa, passando dal web alla sala cinematografica.

3. Interfacce culturali transmediali

Ci sono forme transmediali che non richiedono all'utente di cambiare continuamente canale e interfaccia di accesso ai contenuti. Max Giovagnoli definisce queste forme «sistemi onnivori»²⁷. Ad esempio Alan Wake, un videogioco della Remedy Entertainment distribuito nel 2010 e ispirato all'immaginario letterario di Stephen King. Durante le azioni di gioco, in alcuni ambienti è possibile trovare dei televisori, rimediazioni digitali delle tecnologie medial, che, una volta accesi, consentono all'utente di accedere alle puntate di una serie televisiva creata appositamente per il videogame, chiamata *Night Springs* e ispirata alla famosa serie antologica *The Twilight Zone*. Una serie a puntate che è possibile vedere solo attraverso i televisori disseminati nei diversi ambienti del videogame.

Un altro esempio di sistema onnivoro è rappresentato dall'app *Doki Doki Literature Club*, distribuito nel 2017. La narrazione di *Doki doki* è fruibile inizialmente attraverso l'interfaccia di un'avventura grafica per pc o dispositivo mobile. Apparentemente è un romanzo di formazione che ha per protagonista un adolescente giapponese che entra in un club letterario scolastico. Ma ad un certo punto del gioco, un malfunzionamento dell'app invita l'utente ad esplorare i file di installazione del software. Il malfunzionamento in realtà è simulato ed è parte della drammaturgia stessa del gioco. Anche i file di installazione sono rimediati digitalmente, sono rappresentazioni che simulano i veri file di programma, con l'obiettivo di rompere la quarta parete e far irrompere la finzione nella realtà del giocatore. In questo modo il giocatore scopre che tra i file si nascondono contenuti creati dai protagonisti della narrazione e che ribaltano il senso stesso del racconto. Un transmedia onnivoro la cui narrazione si snoda tra un racconto digitale e contenuti nascosti nel file system del gioco stesso.

I sistemi onnivori non sono necessariamente digitali: si pensi al libro transmediale *La nave di Teseo*, di Doug Dorst e J.J. Abrams. L'interfaccia di accesso è totalmente analogica: un libro. Un volume il cui packaging è già diegetico e racconta la premessa della storia: un libro sottratto ad una biblioteca scolastica e mai restituito. Il lettore inizia la lettura delle pagine del volume e scopre presto la presenza di note prese a margine da due persone che, prima di lui, sono venute

²⁷ L'autore descrive i sistemi comunicativi onnivori nel libro M. Giovagnoli, *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Milano, Apogeo, 2013.

a contatto a più riprese con il libro. La narrazione non è compresa solo tra le pagine del libro, prosegue bensì nei testi degli oggetti che sono inseriti tra le sue pagine: cartoline, tovaglioli con appunti presi a penna, note a margine ecc. Il lettore può leggere in modo lineare il testo del libro, ma i paragrafi sono pieni di riferimenti ad avvenimenti che possono essere compresi appieno solo esplorando gli altri oggetti mediali. Oggetti contenuti nel libro stesso ma materialmente separati da esso, indizi raccolti da due lettori che indagano sull'identità dell'autore del libro, misteriosamente scomparso.

Le opere portale di Elena Uliana sono forme di transmedialità onnivora analogica (ma aperte al potenziale trasformativo del digitale, in grado di aggiungere ulteriori livelli di fruizione dell'opera), le cui narrazioni sono rese accessibili attraverso un percorso che presuppone costanti cambiamenti nella percezione delle rappresentazioni da parte del fruitore. L'Opera Portale *Embryonic Keyhole of Eternity* è un'esperienza processuale, che la stessa autrice definisce trasformativa, basata sulla transmedialità. L'opera offre un esempio di come le narrazioni interrelate e costituite di media diversi (luce, suono, voce, performance) compongano un'unica esperienza di attraversamento, di viaggio, di progressiva entrata in un mondo in cui i confini tra racconto e realtà si assottigliano, abilitando la progressiva percezione e scoperta di elementi visibili solo al mutare delle condizioni di fruizione. Ed è la stessa artista che, con la sua voce, accompagna il fruitore nel percorso di scoperta. La performance narrativa diventa parte integrante dell'opera stessa, insieme all'apparato che modifica la percezione del fruitore nel corso del viaggio: il contesto e la location in cui l'opera è situata, le condizioni di illuminazione, programmate secondo una precisa drammaturgia che identifica un percorso esperienziale. La luce, naturale o artificiale, le lampade wood che scoprono immagini nuove, il buio, che lascia emergere nuovi livelli di contenuto.

L'Opera Portale di Elena Uliana ha tutte le caratteristiche che contraddistinguono un'opera transmediale. Diversi media che contribuiscono a plasmare un percorso fruitivo integrato. La partecipazione attiva dell'utente alla ricomposizione del senso dell'opera attraverso l'esperienza e il confronto con attivatori culturali (immagini archetipiche, elementi la cui interpretazione è aperta e che invitano il fruitore a mettere in atto processi di decodifica). L'esplorazione libera di mondi narrativi. Una fruizione performativa, in cui l'azione dell'utente è essenziale affinché il potenziale dell'opera si dispieghi.

L'Opera Portale diventa dunque un modello di arte transmediale la cui fruizione si basa su un sistema onnivoro. La narrazione del viaggio, partecipativa, nella misura in cui è co-creata da artista e fruitori, passa attraverso un'interfaccia che si modifica nel tempo, grazie all'interazione dei materiali costitutivi dell'opera con l'apparato illuminotecnico e con i percorsi di lettura suggeriti dalla performance narrativa dell'autrice. Ogni occasione di fruizione diventa così unica e irripetibile e produce un'esperienza transmediale integrata caratterizzata da ampi margini di imprevedibilità.

BIBLIOGRAFIA

Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, Mit Press, 1999. Tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.

Giovagnoli M., *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Milano, Apogeo, 2013.

Jenkins H. "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling", in MIT Technology Review, Boston, MIT Press, 15 gennaio 2003.

Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006. Tr. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

Manovich L., *The language of new media*, Cambridge, MIT Press, 2001. Tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

Manovich L., *Software Takes Command*, New York, Bloomsbury Academic, 2010. Tr. it., *Software Culture*, Milano, Olivares, 2010.

Morreale D. (a cura di), *Transmedia e co-creazione. Intermediari grassroots e pubblici online nella produzione transmediale italiana*, Roma, Aracne, 2018.

Phillips A., *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*, USA, McGraw-Hill Professional, 2012.

Rose F., *The Art of Immersion. How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way we Tell Stories*, New York, W. W. Norton & Company, 2013. Tr. it. *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Torino, Codice, 2013.

Scolari C., Bertetti, P. e Freeman, M., *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, New York, Palgrave Macmillan, 2010. Tr. it. *Transmedia Archaeology. Fantascienza, fumetti, pulp*, Roma, Armando, 2020

L'Opera Portale. Esperienze alle soglie dell'Invisibile

ELENA ULIANA²⁸

Sommario: 1. L'Opera Portale. Definizione sintetica ed elementi costitutivi 2. Le origini, dalle tecniche immaginative alla costruzione di un'estetica dell'invisibile 3. I Portali 4. Il cambio delle luci, da stato ordinario a stato alterato 5. L'uso dei simboli 6. La voce narrante e il suono 7. L'ambiente 8. La partecipazione e le strategie partecipative 9. La realtà aumentata e le nuove tecnologie interattive 10. Programmazione e caso 11. Il viaggio virtuale 12. L'entrata nel Sacro 14. *Embryonic Keyhole of Eternity* 15. Conclusione.

Abstract

ITA

Questo contributo intende presentare l'esperienza estetica dell'Opera Portale come esperienza processuale trasformativa basata sulla transmedialità. Durante l'inaugurazione del primo seminario di Half a Classroom l'artista e autrice di questo saggio ha presentato *Embryonic Keyhole of Eternity* come esempio di attraversamento, di viaggio, di progressiva entrata in territori alle soglie dell'Invisibile. In questo scritto si vogliono percorrere le origini, la costruzione, le componenti costitutive e le direttrici di sviluppo di questa particolare esperienza.

ENG

The essay introduces you to the aesthetic experience of the Gate Composition as a processual transformative experience based on transmediality. At the opening of the first Half seminar at Classroom, the artist and author of this paper displayed her work *Embryonic Keyhole of Eternity* as an example of a crossing, a progressive journey and entering into the Invisible. The article aims at reproducing a travelling through the origins, the building, the fundamental element and the developing guideline of this peculiar experience.

Keywords: *transmedialità, viaggio, trasformazione, processualità, portali, stati alterati di coscienza, nuove tecnologie interattive.*

²⁸ Artist and digital content creator.

1. L'Opera Portale. Definizione sintetica ed elementi costitutivi

L'opera Portale è un'esperienza, una sorta di percorso iniziatico, un superamento di Soglie, dove ogni elemento concorre a comunicare un cambiamento di stato, una trasformazione, l'uscita dall'ordinario e l'entrata in qualcos'Altro. L'Opera Portale è un'esperienza che fa uso di vari apporti narrativi per costruire un percorso di progressiva entrata in territori difficilmente esplorabili durante la vita ordinaria, può essere vissuta come un percorso di entrata nel Sacro, un attraversamento di porte che conducono in ambienti sempre più profondi e sconosciuti. L'Opera Portale è in continua evoluzione e segue l'evoluzione della sua autrice. Nasce utilizzando elementi prettamente analogici ai quali con il tempo si sono aggiunti e si stanno aggiungendo elementi che sfruttano le immense possibilità date dalle nuove tecnologie digitali. Le sue componenti costitutive possono essere riassunte in questo elenco, le cui voci verranno approfondite nel corso di questo studio: l'importanza dell'ambiente che ospita l'esperienza; la costruzione di opere fisiche, i Portali veri e propri, che utilizzano materiali eterogenei, pittorici, scultorei e minerali; l'utilizzo della guida e della voce narrante dell'autrice; la musica; il cambio di luci, generalmente in tre fasi, che svela progressivamente i contenuti simbolici dei Portali: luce, buio+lampade di wood, buio completo; le proiezioni sull'opera stessa; le nuove tecnologie interattive; la realtà virtuale. Ogni Opera Portale in ogni caso può contenere tutti o parte di questi elementi a seconda del significato e della particolare esperienza che si vuole far vivere. Le Opere Portali non sono oggetti o esperienze finite, ma installazioni in divenire che hanno uno status aperto, le quali si co-creano, evolvono e arricchiscono durante l'interazione con gli utenti.

2. Le origini, dalle tecniche immaginative alla costruzione di un'estetica dell'invisibile

L'idea dell'Opera Portale nasce dalla necessità della scrivente di trovare una forma d'arte idonea alla traduzione del viaggio-processo trasformativo realizzato attraverso le tecniche immaginative in ambito terapeutico nel corso degli anni. Queste esperienze vengono chiamate viaggi/processi trasformativi perché prevedono un percorso di esperienza che si svolge all'interno di noi stessi, una sorta di processo interamente incarnato ad occhi chiusi, un percorso in cui per stadi sempre più profondi si attraversano luoghi interiori che rivelano parti nascoste di noi stessi, le quali una volta portate alla coscienza non svolgono più un'azione di zavorra invisibile. L'individuo inizia la sua trasformazione, la quale deriva anche da una sostanziale liberazione, un alleggerimento che lascia scorrere quella forza quell'energia e quei talenti schiacciati da quei pesi invisibili. L'alleggerimento crea, secondo l'esperienza della scrivente, una sorta di spazio interno, di vuoto, di energia residua che non viene utilizzata per alimentare le zavorre, che non viene quindi utilizzata per far rimanere ulteriormente a terra l'individuo; viceversa si crea una stanza diversa che può essere utilizzata per far penetrare l'inconoscibile, l'ignoto, che non è la parte inconscia visitata precedentemente, ma qualcosa che la trascende, qualcosa che solleva verso delle vette di inesprimibile comunione, percezione ed espansione.

Queste esperienze si svolgono in uno stato di coscienza liminale tra sonno e veglia, lo stato di coscienza immaginativo, dove pur rimanendo coscienti si è in grado di attivare funzioni normalmente inibite dallo stato di coscienza ordinario e di vivere esperienze immaginative come

all'interno del mondo del sogno. Lo stato ordinario è uno stato altamente stabilizzato, razionale, logico che, pur essendo altamente funzionale per svolgere alcune mansioni, non permette la consapevolezza delle realtà non ordinarie. Il processo di induzione da uno stato ordinario a uno alterato è possibile attraverso una serie di operazioni che permettono di interrompere un numero sufficientemente alto di processi di stabilizzazione dello stato ordinario.

Tutto quello che viene vissuto durante queste esperienze è altamente significativo e simbolico, allo stesso modo le immagini, i suoni e gli incontri che avvengono negli spazi virtuali della mente a poco a poco sbiadiscono reinghiottiti dal grigiore della vita ordinaria, e così anche le esperienze più straordinarie scivolano nel dimenticatoio. Lo stesso avviene con i sogni, i quali, tranne rare eccezioni, vengono dimenticati se non vengono fissati in uno scritto. La maggior parte delle tecniche immaginative fa uso della forza agente delle immagini simboliche somministrate e vissute in uno stato alterato di coscienza. Il metodo a cui la scrivente è stata sottoposta prevedeva che il terapeuta utilizzasse immagini simboliche in una narrazione progressiva che agiva sullo sfondo affettivo della persona. Il terapeuta guidava e suggeriva il viaggio attraverso la sua voce e contemporaneamente l'inconscio della scrivente faceva emergere immagini simboliche liberamente e autonomamente, interpretate come espressione diretta del suo stato emotivo. Nel corso del processo immaginale questi aggregati simbolici potevano subire delle trasformazioni. La trasformazione del mondo immaginale deriva da una trasformazione nel mondo psichico. Gli stati psichici del soggetto (contenuti affettivi, mentali, caratteristiche comportamentali) vengono trasferiti/proiettati nell'immaginario: quando questi mutano, quando cambia lo stato d'animo, cambia anche il contenuto immaginativo.

La dinamica di queste esperienze immaginative può, se analizzata, essere definita transmediale: un professionista guida, accompagna, con la sua voce, una progressione narrativa simbolica. Suoni altamente significativi svolgono un'ulteriore azione di approfondimento. Il luogo deputato per le sedute svolge anch'esso una funzione particolarmente suggestiva. Il viaggio vero e proprio invece si svolge dentro, nella mente e nel corpo, il quale risulta allora un sistema onnivoro, un'unica interfaccia che consente l'accesso a molteplici luoghi, esperienze, oggetti, attraversati appunto dalla voce narrante che aiuta l'emersione e l'accesso a questi contenuti. Il processo trasformativo nei mondi immaginali inoltre può rivelarsi un'esperienza altamente sinestetica, dove è possibile per esempio sentire un'immagine, piuttosto che vederla; ascoltare un suono attraverso il tatto, percepire colori attraverso delle forme o un gusto o un odore particolare, sperimentare la luce attraverso un'espansione dei confini del corpo.

L'esperienza immaginale si basa su un'immaterialità resa materiale, infatti le immagini mentali non solo 'si mostrano', acquistano visibilità nella mente, ma sono vissute nel corpo. La visione diventa un'esperienza tra le più incarnate mai sperimentate, è quindi solo apparentemente immateriale poiché da una parte è un'esperienza realmente incarnata, vista e sentita dal corpo, attraverso il corpo, dall'altra perché la visione attiva, grazie all'attività di *mirroring* del cervello, circuiti cerebrali sensoriali-motori, viscero-motori e affettivi.

Aver vissuto in prima persona questa intensa esperienza trasformativa mi ha spinto a ricercare/ideare una forma estetica che potesse in qualche modo ispirarsi a questo processo, nella consapevolezza che si può arrivare ad una comprensione solo se si vive, se si fa esperienza, esperienza che in questo caso ha come concetto cardine il mutamento, la trasformazione. La prima fase di questa sorta di esteriorizzazione ha portato la scrivente a realizzare i Portali fisici.

3. I Portali

I Portali sono opere prettamente pittoriche in cui si è cercato di trasferire il viaggio trasformativo esperito in stato alterato di coscienza, cercando di dare forma a contenuti invisibili. Per trasferire la dinamicità, il movimento trasformativo, alla staticità della pittura si è progettata un'opera che ne contenesse altre, livelli di visione differenti dipinti con pigmenti differenti attivati dal cambio di luci. Ogni livello di visione è come una sorta di stanza, di dimensione in cui viene narrata una storia o in cui viene descritto uno stato particolare dell'essere e indagate le sue caratteristiche. Ogni livello si basa sull'uso simbolico di forme e colori, i quali mutano man mano che si entra nelle varie stanze che l'opera contiene. L'accesso a queste stanze viene attivato dal cambio di luci.

4. Il cambio delle luci, da stato ordinario a stato alterato

L'utilizzo del cambio delle luci è indispensabile per esplicitare il significato dell'opera e fornisce un ulteriore livello di comunicazione simbolica. L'entrata nelle differenti 'stanze' si attiva attraverso il cambiamento delle luci in tre passaggi: luce, buio con illuminazione data dalle lampade di wood, buio completo. Il cambiamento di luci attiva il potenziale nascosto dell'opera, la quale prende vita ed inizia a trasformarsi. Il cambiamento di luci, dal chiarore all'oscurità, indica il passaggio da ciò che è visibile, razionale, a ciò che è invisibile, irrazionale. Da ciò che è conscio a ciò che è inconscio. Dalla superficie all'interno, dalla crosta esterna al nucleo. Dalla materia allo spirito. Esplicita visivamente il passaggio dallo stato ordinario a quello alterato che è l'accesso al mondo dell'inconscio. Simboleggia il passaggio dal cielo diurno, in cui le stelle sono presenti ma invisibili a causa della luce abbagliante, al cielo notturno dove si vede ciò che c'è sempre stato ma l'occhio non riusciva a vedere. Questo comporta anche un passaggio, un cambiamento di stato d'animo. Il cambio di luci quindi non è solo funzionale alla visione della parte più profonda nell'opera ma svolge anche la funzione di inibire lo stato di coscienza ordinario, destabilizzarlo, creando una sorta di luogo epifanico crepuscolare, come una sorta di moderno *asclepeion*. Il cambiamento di luci fa entrare in una sorta di intimità in cui si tende a sciogliere determinati formalismi e ruoli. La fase al buio + lampade di wood apre le porte del mondo inconscio e la superficie dell'opera si trasfigura mostrando e rivelando attraverso le fosforescenze e le fluorescenze nuove figure totemiche e simboliche intrecciate che testimoniano l'avvenuto cambio di livello. Aldous Huxley, descrivendo le esperienze visionarie indotte dalla mescalina e dall'ipnosi, scrisse come tutto durante quelle esperienze sembrasse possedere una luce interiore:

«Tutto ciò che è visto da coloro che visitano gli antipodi della mente è brillantemente illuminato e sembra splendere dall'interno. Tutti i colori sono intensificati a un grado molto superiore di qualsiasi cosa vista in condizioni normali, e nello stesso tempo la capacità dell'intelletto di riconoscere sottili distinzioni di tono e di colore è assai rinforzata»²⁹.

Huxley parlava di questa sorta di 'saturazione dell'essere' caratterizzata da luce e colori preternaturali, dove *praeter* deriva dal latino e significa 'oltre', quindi da luce e colori oltre la percezione naturale in cui si poteva riconoscere qualcosa di più alto.

5. L'uso dei simboli

L'Opera Portale viene costruita attraverso livelli di simboli o gruppi di simboli. Il simbolo è lo strumento elettivo per esprimere l'inconscio, l'inesprimibile e i temi universali della trasformazione e man mano che si attraversa il Portale questi subiscono delle mutazioni. Il simbolo è il mezzo deputato per esprimere in maniera unitaria e sintetica significati complessi che hanno valenze su diversi piani, mantenendo sempre un significato aperto. Il simbolo è davvero straordinario in questo, poiché la percezione del simbolo non è mai convenzionale e stabile. La comprensione e il potere trasformativo che porta in sé è non solo personale ma la stessa persona vedrà e comprenderà il potenziale del simbolo in maniera diversa a seconda del periodo della vita in cui si trova, del suo grado di consapevolezza, di crescita spirituale, attenzione e partecipazione. Il simbolo è sempre pluridimensionale e l'accesso a queste varie dimensioni dipende dall'utente. La trasformazione dei simboli che avviene nell'inconscio viene trasferita nelle Opere Portali attraverso il cambiamento che le immagini assumono dalla visione delle opere alla luce passando attraverso i vari cambiamenti di luce.

6. La voce narrante e il suono

Durante il cambio di luci, la visione e il cambiamento è guidato dalla voce. La voce conduce, come quella del terapeuta durante determinate sessioni che fanno uso di tecniche immaginative, all'interno dell'ambiente simbolico, attraversa le varie Porte, accompagnando. La vibrazione sonora, il potere della parola simbolica, attraversa le immagini e svolge il ruolo di inibire ulteriormente i sistemi di sorveglianza dello stato di veglia permettendo ai fruitori di focalizzare l'attenzione. La voce conduce nei territori attraverso una narrazione immaginifica e che usa il potere delle immagini archetipiche. La musica, oltre alla voce, svolge un ruolo fondamentale nella costruzione e nella trasformazione dell'atmosfera psichica, non solo accompagnando le varie fasi ma costituendo linee di narrazione inedite.

²⁹ A. Huxley, *Le porte della percezione. Paradiso e Inferno*, Mondadori, Milano 2016, p. 76.

7. L'ambiente

Seguendo la concezione di Milton Erickson dell'inconscio sempre in ascolto si è rilevata innanzitutto l'importanza del luogo deputato per accogliere i Portali e l'esperienza, poiché l'ambiente concorre in maniera specifica al raggiungimento di un determinato stato d'animo. I luoghi e gli ambienti più idonei sono quelli che portano un senso del Sacro, di mistero, luoghi che inducono al silenzio contemplativo, alla magica visionaria partecipazione, spazi che portano ad un allentamento delle normali coordinate spazio temporali, che inducono in uno stato di concentrazione meditativa prima dell'esperienza vera e propria. Questi ambienti possono essere luoghi particolarmente evocativi, chiese sconsacrate, battisteri, cripte, templi antichi o post industriali o comunque spazi che permettano di sperimentare la suggestione e l'entrata in uno spazio e in un tempo altri. L'ambiente che ospita l'esperienza costituisce il primo Portale, la prima entrata. Nel momento in cui si varca l'entrata di questo ambiente si è già passati da un mondo ad un altro. La scelta dell'ambiente idoneo aiuta a sospendere l'influenza esterna del mondo, per entrare in uno spazio diverso nel quale, tramite la sospensione dell'incredulità, si possono sperimentare nuove dimensioni e stati dell'essere.

8. La partecipazione e le strategie partecipative

La partecipazione degli utenti è fondamentale nell'esperienza dei Portali. Solo attraverso la partecipazione si può attivare veramente il potenziale dell'opera. Nella prima fase di sviluppo dell'esperienza dei Portali, fase prettamente analogica, la partecipazione al viaggio veniva attuata in due modalità, una passiva e l'altra attiva. La modalità passiva veniva vissuta dall'utente ricevendo le suggestioni dell'ambiente, della voce, dei suoni e delle immagini somministrate dall'autore. La modalità partecipativa attiva si innescava attraverso una domanda: veniva chiesto a ciascun partecipante di scegliere da quale Opera Portale partire. La scelta iniziale è altamente significativa poiché ogni Opera Portale è stata creata per esplorare un particolare stato dell'essere. La scelta, non mediata e non condizionata del partecipante, del punto da cui partire dava alla scrivente delle informazioni su chi aveva davanti: la scelta era l'esteriorizzazione di uno stato, un prolungamento visibile di sé, costituiva la realtà aumentata di una predisposizione, proiettata a livello cosciente. Una volta deciso il punto di partenza, si attivava la variazione luminosa che avrebbe permesso di viaggiare sempre più in profondità nel Portale stesso e la voce iniziava a condurre attraverso i vari territori, abitati da peculiari immagini archetipiche. Una volta finito di viaggiare nel Portale prescelto la scrivente chiedeva nuovamente in quale opera il viaggio sarebbe proseguito, fino all'esaurimento delle opere e la realizzazione del ciclo trasformativo. Il viaggio perciò diventava estremamente personale e si attivava solo se c'era la partecipazione attiva dell'utente. Nella scelta la persona in qualche modo stava orientando il percorso creando la propria personale performance e orientando l'atmosfera psichica dell'esperienza. Ogni incontro e ciclo si trasformava in un'opera unica e non replicabile, in grado di far emergere contenuti inediti dai Portali, emersione data dal dialogo di risonanza empatica tra le opere e chi decideva di interagire con esse.

9. La realtà aumentata e le nuove tecnologie interattive

Le nuove fasi dell'esperienza dell'Opera Portale prevedono l'apporto delle nuove tecnologie. Le nuove tecnologie interattive consentono ulteriori possibilità di attivazione di contenuti accessibili solo attraverso le reazioni dell'utente. Alle dimensioni accessibili tramite il cambiamento di luci, che costituiscono le porte di accesso alle varie dimensioni dell'opera, si possono aggiungere ulteriori livelli di narrazione, attraverso le proiezioni sull'opera stessa nella fase di buio + lampade di wood. Queste proiezioni non solo possono animare ed aumentare i contenuti dell'opera stessa, realizzandone il dinamismo implicito, ma permettono l'accesso ad ulteriori dimensioni e stanze interne all'opera stessa. Questi livelli, queste stanze rimangono 'segrete' finché non vengono attivate, scoperte dall'utente. Rimangono stanze potenziali e materializzano contenuti per così dire 'immateriali' solo se vengono compiute determinate gestualità rilevate da telecamere o se vengono rilevati determinati processi interni attraverso i biosensori. L'uso dei biosensori diventa importante per l'evoluzione dell'Opera Portale in quanto l'arte multimediale interattiva basata su *bio-feedback* non solo rende manifesti meccanismi corporei interni, che altrimenti sarebbero impercettibili, trasformandoli in dati audio o visivi³⁰, ma il cambiamento dell'emotività del partecipante e la conseguenziale trasformazione della sua reazione corporea, innesca un cambiamento anche della visualizzazione digitale e della sonificazione. Le nuove tecnologie digitali risultano strumento elettivo per la materializzazione di dati invisibili, i quali possono orientare il viaggio e svolgere da chiave di accesso a ulteriori Portali interni all'opera stessa. Questo genere di interazione può essere interpretato come passivo, in quanto derivante da reazioni non controllabili da parte dell'utente. L'interazione attiva prevede che l'utente faccia delle azioni specifiche in grado di attivare dei contenuti. Queste azioni possono essere scoperte in autonomia dall'utente durante l'esplorazione del sistema. Queste possibilità sono altamente suggestive ed affascinanti sebbene ancora non esista uno strumento in grado di captare e visualizzare in tempo reale le immagini che emergono alla coscienza nello schermo della mente, le quali rimangono un'esperienza totalmente interiore. Per quanto riguarda l'utilizzo dei vari sensori biometrici in ambito artistico, questi sensori misurano un cambiamento nelle condizioni psicofisiche, e mentali dei soggetti. Il cambiamento fisico rilevato deriva da un cambiamento emotivo, ma è tuttora difficile tracciare il contenuto effettivo dell'emozione o dello stato mentale, perché si è in grado di vedere solo gli effetti e non l'emozione che li scatena.

10. Programmazione e caso

L'esperienza delle Opere Portali risulta, da questa breve analisi, un percorso, una creazione delle condizioni necessarie per l'entrata in determinati luoghi, per il cui accesso bisogna avere la giusta chiave. La creazione del percorso necessita dunque della programmazione, della costruzione delle tappe da parte dell'autore, tappe che via via consentano di inibire il controllo

³⁰ D. Moss, *Biofeedback, mind-body medicine, and the higher limits of human nature*, in *Humanistic and Transpersonal Psychology: A Historical and Biographical Sourcebook*, Greenwood, Westport, CT 1998, p. 480.

della mente. Allo stesso tempo risulta imprescindibile la partecipazione dell'utente il quale aggiunge la componente del caso. Questo dialogo tra programmazione e caso ripercorre in qualche modo la dinamica relazionale tra la programmazione e la guida del terapeuta durante la sessione immaginativa e l'imprevedibilità della reazione del mondo emotivo ed immaginale del paziente. Il dialogo che si instaura tra il sistema artistico e l'utente è reciprocamente trasformativo e si fonda su un'alternanza di stati di attività e passività. L'unione di attività e passività crea un terzo elemento che è il fulcro e il senso dell'Opera Portale stessa.

11. Il viaggio virtuale

Dall'analisi dell'estetica fondante l'Opera Portale si è capito come sia fondamentale la trasformazione di stato, esteriorizzata mediante il passaggio da una dimensione all'altra. Il passaggio di livello, l'attraversamento esperienziale di ambienti particolari e l'utilizzo di oggetti/portali, ponti tra un luogo e un altro, si ritrova nelle possibilità date dalla Realtà Virtuale e da un software come Unity utilizzato soprattutto per il gaming. Qui il Player può vivere immerso in luoghi vividi e iper-reali, visitare, interagire e fare esperienza e persino incontrare altri utenti che sono entrati nelle stesse stanze virtuali. Attraverso la Realtà Virtuale è possibile ricreare qualsiasi tipo di esperienza, coinvolgendo suoni colori forme e spazi, da un rituale sciamanico a qualsiasi cosa possa partorire la mente umana. La possibilità di far vivere ed interagire in prima persona l'utente con qualsiasi elemento all'interno del virtuale fa capire perché Timothy Leary, 'guru' delle droghe psichedeliche e della controcultura anni Sessanta prima, e teorico della Realtà Virtuale dopo, abbia, durante il Siggraph del 1990 a Dallas, visto la Realtà Virtuale come una continuazione di quelle esplorazioni della coscienza che prima aveva condotto con altri mezzi, stabilendo così fin dagli esordi di questa nuova tecnologia il legame tra Realtà Virtuale e visioni interiori in stato alterato di coscienza. L'Esperienza dell'Opera Portale prevede nella costruzione di determinati percorsi l'utilizzo della Realtà Virtuale.

12. L'entrata nel Sacro

L'esperienza dell'Opera Portale vuole creare un luogo di sperimentazione fuori dall'ordinario, una penetrazione esperienziale nella profondità, un'irruzione nel Sacro. Sacro che come sostenne Mircea Eliade:

«Non proietta solo un punto fisso in mezzo all'amorfa fluidità dello spazio profano, un 'Centro' nel 'Caos'»; ma «dà luogo a una rottura di livello, apre la via di comunicazione tra i livelli cosmici (Terra e Cielo) e facilita il passaggio, ontologicamente, da un modo di essere all'altro»³¹.

In un mondo dove domina la desacralizzazione dell'esistenza e un materialismo alienante, promuovere esperienze che coinvolgano in maniera sinestetica tutti i sensi, sottraendosi alla logica del puro intrattenimento, per favorire la nascita di nuovi metodi conoscitivi, relazionali e

³¹ M. Eliade, *Il sacro e il profano*, Bollati Boringhieri, Torino 2013, p. 45.

percettivi, può contribuire a percepire di nuovo il contatto con questa sacralità perduta. In questo senso le nuove tecnologie, le quali avevano accelerato il processo di desacralizzazione, possono svolgere un ruolo molto importante, contribuendo a: «*Suscitare programmi che ricalchino a puntino l'iniziazione sciamanica [...] e accanto a essa altri casi di perfezionamento psichico e spirituale*»³².

13. *Embryonic Keyhole of Eternity*

Durante la giornata di inaugurazione del seminario permanente di didattica sperimentale HALF A CLASSROOM presso i Marconi Studios di Roma, giornata dedicata ad *Arte e Transmedia*, la scrivente ha tenuto l'Art Workshop intitolato *L'Opera Portale di Elena Uliana. Esperienze alle Soglie dell'Invisibile*. Per l'occasione, tenendo conto del contesto, la scrivente ha deciso di presentare l'Opera Portale *Embryonic Keyhole of Eternity*. L'iter di esperienza è stato pensato per l'occasione e tenendo conto delle specificità dell'opera stessa. L'opera ha una valenza molto particolare perché, benché i suoi contenuti possano essere vissuti come assolutamente universali, essa nasce come ritratto psicologico di una persona, quindi è un'Opera Portale 'diversa' rispetto alle altre. L'opera fisica, il Portale vero e proprio non è stato concepito per essere visto alla luce. Presenta solo la fase di buio + lampade di Wood. Questo per peculiari specificità simboliche riferite al rapporto di questa persona con la maschera che indossa nel mondo e il contatto con il proprio mondo interiore, specificità forse troppo 'intime' per essere affrontate in questa sede.

Le fasi dell'Opera Portale attivate dalle luci sono state sostituite da una videoinstallazione, la quale non veniva proiettata sull'Opera ma vista prima dello svelamento della stessa. Questo ha avuto lo scopo di creare il percorso di entrata per tappe fino alla manifestazione del Portale stesso. Le luci dapprima sono state oscurate, il pubblico era seduto in una posizione passiva. La voce dell'autrice iniziava a condurre il viaggio attraverso una progressione simbolica di narrazione trasformativa, contemporaneamente venivano proiettate le immagini del video e la musica. Il video parlava del processo di trasformazione interna che avrebbe portato l'individuo ad aprire le porte del sentire attivando sensi normalmente dormienti. L'attivazione di questi sensi avrebbe fornito le chiavi di accesso per la percezione di altre dimensioni. Il video era costruito per far parlare i simboli interconnessi nell'opera costruendo il viaggio interno di cui l'opera è portatrice. Una volta concluso il video, nell'oscurità si attivava l'Opera Portale, si accendeva il Gate, simbolo del Passaggio. Si invitavano così le persone presenti ad alzarsi e raggiungere il Gate, confrontandosi con i simboli in esso contenuti. Questa opera specifica è stata costruita per esplorare un aspetto, focalizzare l'attenzione su un atteggiamento che può condurre a possibilità percettive, senza però raggiungerle. Presenta il percorso, guida fino ad un'entrata senza mostrare cosa c'è oltre, porta fino all'entrata del Tempio, alla consapevolezza dell'esistenza di quell'entrata, senza permettere l'interazione diretta con essa, cosa che accade

³² E. Zolla, *Uscite dal mondo*, Adelphi, Milano 1992, pp.19-23.

nell'esperienza di altre Opere Portali con i loro livelli analogici e digitali. L'Opera è una Soglia, è la Sfinge di Edipo, ti chiede di risolvere un enigma, e di trovare la chiave di accesso.



14. Conclusione

Le Opere Portali con la loro processualità transmediale sono costruite come uno strumento per percorrere un viaggio trasformativo che può essere vissuto sia in maniera collettiva che personale nella convinzione che questo genere di processi possano concretamente portare un nuovo livello di consapevolezza nell'essere umano. La frammentazione del flusso narrativo è finalizzata a far emergere dei contenuti che non potrebbero esteriorizzarsi ed esprimersi se non nella compartecipazione di tutte le parti e contribuiscono alla creazione di un ambiente sinestetico. La costruzione di questo genere di percorsi si fonda sul pensiero che sia necessario ormai un profondo coinvolgimento interdisciplinare o, in questo contesto, 'transdisciplinare'. Discipline umanistiche, competenze psicologiche, scientifiche e l'utilizzo delle nuove tecnologie possono, collaborando insieme, contribuire all'espansione del potenziale umano. L'immersione nell'esperienza estetica dell'arte permette un abbassamento del controllo dello stato di coscienza ordinario tale da accrescere la focalizzazione, non distratta da fattori esterni, su altri mondi che possono sviluppare nuove associazioni, conoscenze e modalità cognitive. L'arte è in grado di creare un luogo sovra-ordinario di sperimentazione e la sospensione volontaria dell'incredulità permette un'immersione in esperienze emotivamente significative che possono aprire diversi livelli di espansione di coscienza fino a sperimentare una compartecipazione/fusione olistica profonda, in cui non c'è più divisione tra soggetto e oggetto, tra l'essere umano e il suo ambiente.

L'uso transmediale dei mezzi artistici contribuisce a restituire la ricchezza, aperta plurisignificante e organica, dei vari livelli di realtà che ci circondano e le nuove tecnologie consentono di aumentare, approfondire e materializzare contenuti alle soglie dell'invisibile.

Prospettive interdisciplinari sul performativo: estetica del teatro danza, semiotica, filosofia

SARA FORTUNA³³

Sommario: 1. Introduzione 2. Teatro danza: dalla scoperta personale alla genesi storica del genere 3. La doppia prospettiva filosofico-linguistica ed estetica sul performativo: dal *linguistic turn* alle avanguardie storiche 4. *The Wheel* e la sua realizzazione coreografica.

Abstract

ITA

L'articolo prende avvio da una ricognizione sul genere del teatro danza associando prospettiva autobiografica ed evoluzione storica. Si propone poi una riflessione sulla nozione di performativo che mira a identificare una matrice comune nell'interesse rivolto a tale nozione dalla filosofia del linguaggio e dall'estetica, matrice derivante dalla situazione politica, sociale e culturale creatasi a cavallo tra l'Ottocento e il Novecento. Tale contesto, caratterizzato da una forte crisi, vede l'emergere di una condizione antiperformativa che si esprime attraverso forme linguistiche e artistiche caratterizzate da una dimensione ironica. L'ultima parte si confronta con lo sviluppo del progetto "The Wheel", sceneggiatura di teatro danza articolata in sette sezioni, che propone una etichettatura semiotica, attraverso le categorie del modello semiologico di Peirce, ed è stata rielaborata attraverso una collaborazione con la regista e coreografa Daniela Lucato e il suo gruppo di performer, costituendo tre brevi coreografie autonome.

ENG

The article opens confronting the genre *tanztheater* from a twofold perspective: autobiographical and historical. The second part presents an idea of performative which aims at identifying a common matrix in the reflections of philosophy of language and aesthetics. Such a common ground relies on the Western political social and cultural situation between 1800 and 1900. The deep crisis experienced in this milieu produces an antiperformative attitude which expresses itself in linguistic and artistic forms strongly imbued with irony. The last part of the article presents the evolution of the project The Wheel, *tanztheater* script in seven sections which proposes a semiotic labeling using Peirce's classification of signs and follows its evolution in the collective work made with filmmaker and choreographer Daniela Lucato and her group of performers.

Keywords: *performativo, avanguardie, linguistic turn, teatro danza.*

³³ Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Umanistiche.

1. Introduzione

Questo contributo propone una rielaborazione di quello che è stato l'omonimo intervento che ho tenuto nel corso del primo ciclo del seminario HALF A CLASSROOM. Ne ho mantenuto, per quanto possibile, lo stile colloquiale e ho cercato di integrarlo anche con aspetti dell'intervento svolto durante l'art workshop, nella discussione con Daniela Lucato e Giulia Fani, prendendo in esame gli aspetti più rilevanti del progetto che è stato in esso presentato³⁴.

Il testo è articolato in tre parti: nella prima si presenta il genere del teatro danza da un punto di vista che è sia personale che storico; nella seconda si presenta il concetto di performativo, collegando la prospettiva filosofico-linguistica a quella estetico-artistica e individuando una matrice comune nell'interesse per tale nozione, determinata dalla peculiare situazione politica, sociale e culturale dell'inizio del Novecento e dall'emergere di una condizione anti performativa che si esprime attraverso forme linguistiche e artistiche caratterizzate da una dimensione ironica. Infine la terza parte si confronta con lo sviluppo del progetto "The Wheel", dalla scrittura della sceneggiatura di teatro danza articolata in sette sezioni, che propone una etichettatura semiotica, attraverso le categorie del modello di Peirce, fino alla sua prima realizzazione coreografica, posteriore e in forma semplificata, attraverso il progetto, portato avanti con la regista e coreografa Daniela Lucato e il suo gruppo di performer, costituito da tre brevi coreografie autonome (in opposizione alla continuità e all'ampiezza del progetto originario).

2. Teatro danza: dalla scoperta personale alla genesi storica del genere

Comincio dunque col raccontare brevemente la storia della mia scoperta, piuttosto tarda, del teatro danza e dell'impatto che la stessa ha avuto nella mia vita. In un'epoca in cui lo storytelling sembra espandersi e insinuarsi negli ambiti più diversi della cultura e nella stessa produzione economica, in particolare nel marketing, questo non sorprenderà, né, confido, dispiacerà visto che siamo antropologicamente predisposti all'attività di narrare ed ascoltare storie. Nel 1999 è entrato dunque nella mia vita il teatro danza. Che cos'è il teatro danza? Non è affatto facile definire questo genere di espressione artistica. In ogni definizione del teatro danza (*Tanztheater* o come si definisce oggi più spesso *Körpertheater*, facendo riferimento a termini tedeschi vista la provenienza di tale genere dalla Germania), si allude, in maniera in un certo modo difensiva, alla complessità del fenomeno, che non consente di darne una descrizione univoca e tanto meno esaustiva. In seguito proporrò un tipo di classificazione che si serve di una tipologia aperta attraverso la nozione wittgensteiniana di somiglianze di famiglia. Qui mi limito ad appellarmi a un dato intuitivo per chi ha visto diversi spettacoli di teatro danza:

³⁴ Le registrazioni dell'intero seminario, e dunque anche di questo incontro, sono accessibili in piattaforma per gli studenti dei nostri insegnamenti delle Facoltà di Lettere e di Scienze della Formazione. Per una presentazione sintetica dedicata a questo seminario, rimando allo spazio dedicato ad HALF A CLASSROOM sul sito del Dipartimento di Scienze Umanistiche: <https://www.unimarconi.it/it/16-gennaio-2019-half-a-classroom-a-a-2018-2019>.

nonostante la varietà e la diversità di elementi, appare chiaro che questo tipo di performance costituisce un genere a sé all'interno delle arti performative.

Il mio primo incontro con il *Tanztheater* è avvenuto dell'aprile 1999 a Berlino dove mi ero appena trasferita con una borsa di specializzazione di un anno. Lo spettacolo che ho visto si chiamava *Körper*, che vuol dire *Corpi* ed era della coreografa Sasha Waltz, un'artista allora piuttosto giovane che ha poi fatto con la sua compagnia, Sasha Waltz & Guests, una brillante carriera, creando nel 2005 anche un proprio spazio, il Radialsystem, in un'antica centrale elettrica sul fiume Spree.

Da quel momento il teatro danza, e più in particolare la ricerca coreografica di Sasha Waltz, non sono più usciti dalla mia vita. Ho continuato a seguire il lavoro di quest'artista che si è fuso in maniera splendida con lo sviluppo architettonico della città di Berlino, nella sua ridefinizione urbanistica - resa necessaria dopo la caduta del muro nel 1989 - un'operazione che ha coinvolto i più grandi architetti del mondo, attivi ad esempio della ristrutturazione del complesso museale della cosiddetta *Museuminsel*, l'isola dei musei proprio nel centro della città. Sasha Walz si è fatta ispirare da questa gigantesca impresa inventando i *Dialoge*, dialoghi appunto del teatro danza con altre arti, in particolare con determinati spazi architettonici. Ha cioè messo in scena installazioni coreografiche itineranti che si muovevano all'interno degli spazi museali appena finiti o ristrutturati. Un "Dialogo" particolarmente significativo rispetto all'interazione possibile tra teatro danza e architettura è avvenuto all'interno dello *Jüdisches Museum*, il museo ebraico progettato dall'architetto Daniel Liebeskind con l'obiettivo di incorporare nelle forme degli spazi museali la memoria della Shoah. Negli anni successivi con il progetto *Dialoge*, Sasha Walz & Guestz hanno valicato i confini di Berlino e sono arrivati anche a Roma, nel dicembre del 2009 (con *Dialoge 09*), operando all'interno degli spazi del MAXXI in via Guido Reni, il museo progettato dall'architetta Zaha Hadid.

Tra il 1999 e il 2000 ho visto una grande quantità di spettacoli di teatro danza, in questo agevolata dal vivere in una città come Berlino che dedica a questa forma d'arte una grande attenzione, tanti spazi teatrali, festival, un esempio per tutti, il ricchissimo Festival "Tanz im August", "Danza in agosto", che, dal lontano 1988, nell'allora Berlino ovest, porta ogni estate nei teatri berlinesi opere di coreografi che provengono da tutto il mondo, associando gli spettacoli a discussioni, mostre documentarie e celebrazioni di anniversari.

Nell'avvicinarmi al teatro danza, non ho tardato a scoprire colei che del teatro danza tedesco contemporaneo è universalmente considerata la fondatrice. Si tratta di Pina Bausch e dell'attività della compagnia di danzatori da lei fondata nella città di Wuppertal nel 1973. L'opera coreografica di Pina Bausch rappresenta un colosso non solo all'interno del genere *Tanztheater*, ma in tutta l'arte contemporanea. Ho il grande rimpianto di non averla mai vista dal vivo, sebbene le possibilità non siano mancate, mi sono lasciata scoraggiare dal costante "ausverkauft", "tutto esaurito", che ho incontrato sempre quando ho cercato di comprare un biglietto per vedere un suo spettacolo, avrei dovuto essere più pertinace. Ho visto però molti ottimi documenti audiovisivi della sua opera, tra cui *Pina*, il bellissimo omaggio cinematografico che Wim Wenders ha dedicato nel 2011 all'artista di Wuppertal. Inoltre nel 2017 ho visitato con grande emozione la mostra che il museo berlinese Gropius Bau ha dedicato all'opera della Bausch. Da questa mostra ricchissima, che comprendeva anche molte interviste fatte in epoche diverse all'artista, ho capito diverse cose sulla pratica coreografica del teatro danza in rapporto

ai video. All'interno della mostra, in una grande sala, erano stati riuniti in un unico frame i video di sei diversi spettacoli di Pina Bausch che venivano trasmessi contemporaneamente con uno stesso sottofondo musicale. È stato interessante osservare come l'effetto di questo 'collage' tecnologico producesse sullo spettatore una sorta di riconfigurazione gestaltica: non si ha l'impressione cioè di guardare stralci di spettacoli tra loro separati, ma sembra che si tratti di un'unica performance, una sorta di meta-spettacolo di teatro danza in cui la musica avvolge e collega i diversi video, producendo l'effetto di un accordo sonoro e coreografico tra tutti i danzatori dei sei tasselli del frame. Nel visitare la mostra di Pina Bausch il rapporto tra la performance coreografica e il video che ne fornisce una rappresentazione appare talmente stretto da sembrare quasi, per prendere in prestito un'espressione che Pierpaolo Pasolini riferiva alla sceneggiatura cinematografica, che il teatro danza sia una struttura che vuole diventare un'altra struttura, che vuole cioè farsi video³⁵. Tale rapporto, ci svela Bausch in un'intervista, è presente nel suo lavoro fin dall'inizio. Infatti la coreografa registrava costantemente le prove con i suoi danzatori e questa traccia mediale delle diverse improvvisazioni si rivelava poi essenziale nella scelta finale da parte della Bausch degli elementi che avrebbero fatto parte dello spettacolo.

Un'analisi più generale di ciò che è il teatro danza mi conduce ora ad abbracciare una prospettiva storica abbracciando l'insegnamento di Giambattista Vico che nella *Scienza nuova* sosteneva che, per comprendere la natura di un fenomeno culturale, è essenziale conoscere la sua origine e la sua evoluzione. Cominciamo dunque a vedere quale percorso storico ha condotto alla creazione del teatro danza. Le sue origini si intrecciano con la storia del modernismo e delle avanguardie novecentesche; nonché con la crisi della cultura filosofica classica che ha condotto alla cosiddetta svolta linguistica (*linguistic turn*). Le antenate del *Tanztheater* sono coreografe e coreografi, danzatori e danzatrici del primo Novecento come Isadora Duncan, Rudolf von Laban, Mary Wigman, Palucca³⁶.

Per chi voglia approfondire questa ricerca, consiglio il notevole saggio di Gabriele Brandstetter, *Tanzlektüre. Körperbilder und Raumfiguren der Avantgarde* (*Lecture di danza. Immagini del corpo e figure dello spazio dell'avanguardia*)³⁷. Secondo questa studiosa e professoressa alla Freie Universität di Berlino, dove insegna una disciplina che si chiama Theaterwissenschaft (scienza del teatro), la danza del primo Novecento, definita non a caso anche *Freier Tanz*, danza libera, nasce da un atto di emancipazione dai canoni coreografici del balletto classico attraverso una ricerca ampia, che va di pari passo con quella delle avanguardie letterarie, che si ribellano alle restrizioni dei canoni poetici, per far emergere a loro volta, all'interno della lingua, la dimensione più strettamente connessa all'espressività corporea. In questo senso la danza libera, antenata del teatro danza, rappresenta un modello esemplare della nuova estetica ed è l'arte che meglio si presta ad impersonare la rivoluzione delle avanguardie. Non è un caso del resto che protagonista

³⁵ Pasolini dedica a tale fenomeno un saggio del 1965 intitolato *La sceneggiatura come "struttura che vuole essere altra struttura"*, v. *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti 1972, pp. 192-201.

³⁶ Una ricostruzione storico-critica esemplare del movimento modernista, a partire dall'opera di Mona Loy, è stato fatto da Laura Scuriatti nella monografia, *Mina Loy's Critical Modernism*, Miami, Florida University Press 2020.

³⁷ Dell'opera uscita nel 1995 (Frankfurter a. M., Fischer) esiste una traduzione inglese più recente, *Poetics of Dance: Body, Image, and Space in the Historical Avant-Gardes*, Oxford, Oxford University Press 2005.

di tale rivoluzione in campo coreografico siano state soprattutto le donne, che combattevano da alcuni decenni anche per altre forme di emancipazione sul piano politico e sociale. Anche nel teatro danza, che eredita molte caratteristiche della danza primonovecentesca, la presenza femminile resta molto importante, predominante, in controtendenza rispetto a quanto accade ancora oggi nelle altre arti.

Ma torniamo alla questione da cui eravamo partiti: che cos'è il teatro danza? E affrontiamola ora da un'angolatura diversa. Anzitutto ricordo che queste forme d'arte rientrano in una categoria più ampia che è quella delle arti performative. Ciò che caratterizza le arti performative è che esse non producono un oggetto indipendente dall'atto stesso con cui l'artista lo costituisce; è questa caratteristica che fa del teatro e della danza arti performative. Qui è l'attività del corpo a farsi opera d'arte. È utile osservare che il nesso tra performatività e opera d'arte è diventato centrale per la riflessione estetica contemporanea, che pone al centro di ogni tipo di fruizione artistica performatività e interattività. Dunque - per fare un esempio molto attuale - è centrale anche nella fruizione di oggetti e percorsi museali che sono oggetto di una grande trasformazione proprio a partire da un'applicazione di quelle nozioni che pongono al centro l'attività dello spettatore.

Per altro verso, se invece puntiamo a individuare degli elementi comuni a tutte le coreografie di teatro danza, qualcosa che le unisce tra di loro e le distingue dalle altre arti performative, potremmo trovarci in difficoltà perché esse non condividono un insieme costante di caratteristiche comuni, ma piuttosto varie «somiglianze di famiglia» nel senso dato a questa nozione da Wittgenstein. Questo importante filosofo contemporaneo (su cui tornerò in seguito su un altro punto) per far capire che cosa si intende con “somiglianze di famiglie” fa l'esempio dei giochi. La famiglia dei giochi è molto ampia ed è impossibile ricondurre tutti i suoi membri allo stesso insieme di caratteristiche: possono esserci cioè dei giochi che non hanno nessuna caratteristica comune (pensate ad esempio che ci sono giochi che si svolgono in gruppo e giochi che si giocano da soli, giochi in cui si vince e si perde, giochi in cui le regole sono fisse e giochi in cui si possono o si devono introdurre nuove regole o cambiare quelle precedenti, ecc.) Che cosa allora consente di dire che tutte queste attività sono giochi? Secondo Wittgenstein è la rete di somiglianze che, come una fune fatta di fili che si sovrappongono (ma non per tutta la lunghezza della corda), crea delle connessioni tra tutti i giochi³⁸.

Qualcosa del genere vale per il teatro danza. Tra le tante caratteristiche, un paio mi sembrano essere parte del corredo genetico - passatemi questa espressione un po' scienziata - del teatro danza: si tratta delle dimensioni multimediale e transmediale. Abbiamo così l'occasione di tornare su due concetti importanti che nel primo degli incontri di HALF A CLASSROOM sono stati presentati con grande chiarezza da Viviana Rubichi e Domenico Morreale³⁹, i quali hanno sottolineato come il convergere di più media all'interno di una stessa opera non sia una caratteristica specificamente legata all'uso di determinate tecnologie e quindi piuttosto recente. La tragedia greca, per citare l'esempio di un genere che è all'origine dell'arte occidentale, è già una forma altamente multimediale. È però nell'ambito di espressioni artistiche contemporanee che possono declinarsi ulteriori categorie, ad esempio quella di transmediale, che è rilevante

³⁸ V. L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi 1974, §§ 65-67.

³⁹ Rimando alle loro rielaborazioni presenti in forma di articolo in questo volume.

proprio per il progetto di teatro danza *The Wheel* di cui mi occuperò alla fine. Nella dimensione transmediale, al contrario di quella multimediale (e di quella crossmediale)⁴⁰, si ha un'espansione peculiare dell'opera, che "trans-migra" da un medium all'altro, disegnando un percorso che fa parte della natura stessa dell'opera, chi cioè non segue tale percorso non fa esperienza di un pezzo dell'opera, per quanto ciò possa non pregiudicare una fruizione soddisfacente delle singole parti.

3. La doppia prospettiva filosofico-linguistica ed estetica sul performativo: dal *linguistic turn* alle avanguardie storiche

Ecco dunque che i confini della performance si allargano in maniera indefinita. Questo ci porta adesso ad analizzare meglio la nozione di performativo a cui fa riferimento lo stesso titolo dell'intervento: mi è sembrato importante parlare di interdisciplinarietà perché possiamo - e in questo contesto direi che è particolarmente produttivo farlo - affiancare due definizioni di performativo e cercare di cogliere delle connessioni tra di esse. La prima definizione di performativo appartiene alla filosofia del linguaggio e si trova nella teoria degli atti linguistici sviluppata da John Austin nel saggio *Come fare cose con le parole* (1962). Austin, che ha affidato questa riflessione ad un ciclo di lezioni tenute alla fine degli anni Cinquanta, riprende l'insegnamento del Wittgenstein delle *Ricerche filosofiche* e fa osservare che quando parliamo non vogliamo solo descrivere stati di cose, come sembrano credere alcuni filosofi, ma anche e soprattutto produrre degli effetti sui nostri interlocutori e sul mondo (attraverso promesse, comandi, formule rituali, ecc.). Ovviamente tale carattere performativo degli enunciati sarebbe difficilmente prefigurabile in parlanti non dotati di un corpo e non appartenenti a un contesto collettivo in cui i corpi interagiscono tra di loro secondo determinate regole sociali. Tali norme sociali espresse sia verbalmente che attraverso comportamenti non verbali, anch'essi codificati, possono perdere la loro forza per coloro che le usano. Ciò produce un determinato tipo di distanziamento che è manifestato da una dimensione a cui è possibile fare riferimento attraverso il concetto di ironia. Di questo concetto si occupa il saggio di un brillante filosofo del linguaggio, scomparso prematuramente, Tommaso Russo Cardona, dal titolo *Le peripezie dell'ironia. Sul rovesciamento discorsivo*⁴¹. L'originalità della proposta dell'autore consiste nell'affermazione che l'ironia non si rivolge tanto ad enunciati fattuali, che descrivono insomma stati di cose, ma in particolare agli enunciati performativi e all'intero contesto non verbale, che necessariamente li accompagna. L'atto ironico dà cioè di essi una sorta di esibizione distaccata, con lo scopo di mostrare che il loro carattere è destituito dal suo senso originario. L'ironia manifesterebbe dunque la capacità, specificatamente umana, di attuare un distacco, sempre parziale e rimodulabile, dagli atti linguistici di cui è intessuta la nostra relazione con gli altri. Questo

⁴⁰ La dimensione crossmediale è quella che fa uso di diversi media per veicolare una serie di attività, legate ad una stessa opera e che possono però essere fruite in maniera indipendente (pensate alla proliferazione di cui è matrice un film di Walt Disney di successo. Chi ha figli piccoli, ricorderà il caso del film *Frozen* che sull'onda dell'entusiastica recezione ha prodotto una quantità di cose: puzzle, giochi da tavola, vestiti, libri).

⁴¹ V. Tommaso Russo Cardona, *Le peripezie dell'ironia. Sul rovesciamento discorsivo*, Roma, Meltemi 2007 (2.ed. 2017).

atteggiamento è visto dall'autore come una reazione in qualche modo terapeutica, non solo dunque un gesto critico, negativo, ma il punto di partenza di una ricerca di soluzioni per ciò che è stato descritto da Wittgenstein nelle *Ricerche filosofiche* come il «girare a vuoto» («*leerlaufen*») del nostro linguaggio⁴². Qual è però la ragione di questo fenomeno di deragliamento del senso a cui l'ironia reagisce? Per Russo Cardona, che segue una pista dello stesso Austin, ciò che espone in particolare il performativo a tale fenomeno di svuotamento semantico è legato al raffinarsi delle procedure linguistiche e al passaggio dal performativo implicito al performativo esplicito: «“prometto che farò...”. L'interpretazione plausibile (non so esattamente come verrebbe dimostrata) sarebbe che nelle lingue primitive non sarebbe ancora stato chiaro, non sarebbe ancora stato possibile distinguere quale cosa stavamo in effetti facendo [...]. Per esempio “toro” o “tuono” in una lingua primitiva costituita da enunciati formati da una sola parola poteva essere un avvertimento, un'informazione, una predizione»⁴³. Via via che i performativi impliciti perdono la loro naturalità significativa e che la loro esecuzione si ritualizza, la scrupolosa attenzione alla forma materiale di essi si attenua a favore di una convenzionalizzazione del gesto (o del suo *pendant* fonico). Austin ipotizza inoltre che l'approdo al performativo esplicito sia più tardo e che esso possa anche coesistere con il performativo implicito. Egli ritiene in ogni caso che il processo di disambiguazione, di uscita insomma dalla dimensione polisemica dei performativi impliciti, sia in certa misura necessario: «È una idea plausibile anche che il distinguere esplicitamente le diverse *force* che questo enunciato potrebbe avere sia una conquista più tarda e importante del linguaggio; le forme di enunciato primitive o primarie conserveranno da questo punto di vista l'“ambiguità” o “equivocità” o “indeterminatezza” della lingua primitiva; non renderanno esplicita l'esatta forza dell'enunciato. Questo può avere i suoi vantaggi: ma *il raffinamento e lo sviluppo delle forme e delle procedure sociali* renderà necessaria la chiarificazione»⁴⁴. In questa prospettiva il distacco ironico sembra presupporre anche una perdita almeno parziale del coinvolgimento corporeo e affettivo negli atti simbolici. Essa viene connessa da Russo Cardona ad una competenza riflessiva, che è definita metapragmatica o epipragmatica: «Questa condizione di inefficacia nei confronti dei contesti d'uso viene tematizzata nel caso degli atti linguistici ironici sulla base di un'operazione, che diremo *metapragmatica* o forse ancora meglio *epipragmatica*»⁴⁵.

⁴² V. L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi 1974, § 132.

⁴³ Austin, *Come fare cose con le parole*, Bologna, Marietti 1987, p. 55, passo citato in Tommaso Russo Cardona, *Le Peripezie dell'ironia. Studio sul rovesciamento ironico*, op.cit., pp. 16-17. A tale proposito mi sembra interessante segnalare l'interessante proposta teorica di Charles Feitosa riguardo a una filosofia performativa che prende avvio da una critica del concetto di performativo di Austin in quanto ancorato a una concezione in cui la dimensione rappresentativa del linguaggio resta ancora al centro v. Charles Feitosa, “Le frontiere tra le arti performative e la filosofia”, *Le frontiere dell'agire tra arte, filosofia e politica*, in Areté. International Journal of Philosophy, Human and Social Sciences, n. 6, 2021, pp. 245-260, arete.unimarconi.it/wp-content/uploads/2021/05/Arete_6_2021_FullWeb.pdf; la citazione di Austin riportata sopra sembra in realtà indicare che una filosofia autenticamente performativa deve saper reintegrare dimensioni più primitive che tipicamente tende invece a escludere.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ Russo Cardona afferma inoltre: «[...] l'ironia, con la sua capacità di rovesciare presupposti dati per scontati, prende spesso la forma del cosiddetto *antiperformativo*: si cala cioè nelle forme linguistiche del performativo, nei suoi abiti rituali, per mostrarne l'inefficacia, per additare la mancanza delle condizioni di felicità, il girare a vuoto del linguaggio rituale. È facile volgere in ironia forme convenzionali come “grazie sei, stato *davvero* gentile”, “scusami, *non volevo* proprio”, “*stai sicuro* che lo farò”, in Tommaso Russo Cardona, op.cit., p. 19.

Le riflessioni di Austin e Russo Cardona possono essere applicate con profitto per capire come all'inizio del Novecento, in un'epoca di grande crisi generalizzata dei modelli tradizionali in ambito sociopolitico, culturale, filosofico e artistico l'atteggiamento ironico sia diventato per così dire la cifra esistenziale di un ampio movimento culturale, il modernismo, così come delle avanguardie artistiche e dello stesso *linguistic turn*, la svolta linguistica con cui la filosofia concentra la sua attenzione al linguaggio, proprio a causa del distacco che si è prodotto rispetto agli usi irriflessi delle sue forme.

In questo contesto il corpo costituisce un ambito fondamentale per esplorare abiti che sono al tempo stesso linguistici e culturali; mentre il distacco ironico espresso nel gesto artistico diviene nelle arti performative, e in particolare nella ricerca coreografica, una decostruzione delle codificazioni tradizionali (anzitutto del balletto) alla ricerca di una nuova libertà e di una naturalità, spesso proiettata nel passato più remoto, alle origini di un'umanità in cui il corpo significava in maniera diversa e diventava matrice di manifestazioni simboliche libere da vincoli precostituiti. L'opera d'arte stessa come oggetto compiuto, stabile, concluso, perde valore a favore di una sperimentazione aperta, che punta molto sull'osservatore, suggerendo che ciò che crea la valenza artistica di qualcosa è il modo in cui la guardiamo, modificando dunque l'aspetto ordinario sotto cui ci appare il mondo.

Questo elemento ci induce a prendere in considerazione un'altra nozione importante per capire una caratteristica delle arti performative e del teatro danza, e anche uno degli elementi da cui è nata l'idea di creare questo seminario, tanto che tale nozione compare nel sottotitolo "costruire opere aperte" o piuttosto nel "paratitolo" perché esso è di "HALF A CLASSROOM" piuttosto un pendant, un elemento complementare.

Rivolgiamoci allora adesso alla definizione di opera aperta che ci dà Umberto Eco nell'opera omonima: «La poetica dell'opera «aperta» tende [...] a promuovere nell'interprete "atti di libertà cosciente", a porlo come centro attivo di una rete di relazioni inesauribili tra le quali egli instaura la propria forma, senza essere determinato da una necessità che gli prescrive i modi definitivi dell'organizzazione dell'opera fruita»⁴⁶.

L'apertura dell'opera d'arte è da intendersi in maniera specifica rispetto ad un particolare periodo storico, quello della modernità; infatti Umberto Eco osserva che da un certo punto di vista potremmo dire che l'interprete di fronte ad un'opera d'arte è sempre esposto a una rete di relazioni inesauribili. Chi potrebbe negare che la *Commedia* di Dante, un artista del Medio Evo, sia un'opera ermeneuticamente inesauribile? Prova ne è che continuiamo a confrontarci con essa trovando ogni volta interpretazioni inedite, cogliendo una nuova accezione di un termine, ecc. Tuttavia, ci fa osservare Eco, Dante, così come i filosofi medievali da cui trae la propria concezione teologica, crede in un cosmo ordinato e anche la concezione medievale della pluralità dei sensi, che affianca alla interpretazione letterale quelle allegorica, anagogica e morale, non equivale ad una apertura semantica che concede piena libertà al lettore. Eco fa risalire all'opera di Mallarmé (e dunque siamo di nuovo alle avanguardie artistiche e letterarie in cui Gabriele Brandstetter aveva individuato le origini della nuova danza novecentesca) la prima poetica

⁴⁶ V.U. Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani 1962, p.35.

dell'opera aperta, che affida deliberatamente al lettore il compito di muoversi in piena libertà nell'universo fluido e indeterminato dell'opera d'arte⁴⁷.

A questo punto però potrebbe sembrare che proprio a causa dell'indeterminatezza e dell'inesauribilità che caratterizzano l'opera d'arte aperta, e in maniera precipua le arti performative e il teatro danza, l'interprete debba sperimentare, a causa di questa complessità, una sorta di confusione e una sensazione di assenza di chiarezza rispetto all'esperienza che sta vivendo.

È invece vero esattamente il contrario: il teatro danza è piuttosto associato per me ad un'esperienza di chiarificazione e di riduzione dell'opacità e del caos. Vi propongo perciò qui un'ulteriore e personale definizione del teatro danza come ciò che consente allo spettatore di raggiungere ciò che Wittgenstein nelle *Ricerche filosofiche* definisce una «rappresentazione perspicua» (*übersichtliche Darstellung*)⁴⁸ di interazioni, che nelle loro manifestazioni ordinarie restano appunto opache e i cui sensi non sono affatto percepiti da chi in tali pratiche viene coinvolto. L'uso della ripetizione, la dilatazione temporale dei gesti, la decostruzione di certi modelli comportamentali – tutti elementi che manifestano quel distacco ironico su cui ci siamo soffermati – così come l'uso di tecniche multimediali da parte del teatro danza, consentono allo spettatore di fare chiarezza nella complessità che caratterizza i fenomeni legati alla corporeità. Per usare ancora una volta un'espressione wittgensteiniana, essere esposti a questo tipo di rappresentazione artistica rende possibile “l'illuminarsi dell'aspetto” (“das Aufleuchten des Aspekts”) nei pattern coreografici percepiti, grazie al modo in cui i gesti vengono performati, in maniera non naturalistica; attraverso una sorta di autoriflessione, che prende le distanze dal significato immediato, si arriva a una soglia in cui il gesto non è più (solo) funzionale e in cui i suoi valori convenzionali, gli stereotipi sociali a cui è associato vengono, per utilizzare una efficace formulazione di Russo Cardona, “esibiti in effigie”. Ciò ha degli effetti sullo spettatore che cessa di essere identificato con la significatività immediata e irriflessa che i corpi in movimento assumono nei determinati contesti che tali gesti hanno prodotto e ne coglie invece la forma o piuttosto, in termini wittgensteiniani, la grammatica, ossia l'intreccio delle forme grammaticali di cui è composto. Il teatro danza ha perciò una profonda vocazione filosofica almeno secondo la declinazione che ne dà Wittgenstein, esso aiuta, per citare nuovamente questo filosofo, a vedere le cose rettamente.

Come si traduce però performativamente l'esposizione ad una performance di teatro danza in quanto opera aperta? Da quale trasformazione dei suoi comportamenti possiamo capire che uno spettatore ha avuto tale esperienza? Direi che, proprio in accordo alla definizione che abbiamo dato di opera aperta, le risposte a questa domanda sono tante quanti sono gli spettatori che sono stati esposti a tali opere.

⁴⁷ Ivi, pp. 37-52.

⁴⁸ V. L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi 1974, § 122.

4. *The Wheel* e la sua realizzazione coreografica

A titolo esemplificativo posso dire, come ultima tappa di questo percorso con sfondo autobiografico, come ho reagito io alle prime performance di teatro danza viste nel lontano 1999.

Inaspettatamente, di getto, con mia enorme sorpresa, ho scritto tra il 1999 e il 2000 una lunga e dettagliatissima sceneggiatura di teatro danza, in cui descrivevo anche la scenografia all'interno della quale ponevo al centro una gigantesca bobina in legno (quegli oggetti cioè su cui si avvolgono cavi elettrici o telefonici che scoprii in uno degli innumerevoli cantieri berlinesi di quegli anni). Il titolo della sceneggiatura "La ruota" richiama la forma del rocchetto che può, praticamente, venir fatto rotolare per strada come una gigantesca ruota. Poiché, con l'aiuto di due amici, tradussi quasi immediatamente in inglese e in tedesco la sceneggiatura essa ebbe a lungo il triplice titolo "The Wheel / La ruota/ Das Rad". Una volta scritta e tradotta la sceneggiatura, cominciai a pensare a come portarla in scena e capii molto presto che, a meno di non farlo io, improvvisandomi coreografa, non avrei trovato qualcuno che lo facesse per me. In effetti, proprio per le ragioni finora esposte, il teatro danza non dà forma alla propria opera seguendo un copione, un testo che dà indicazioni precise su come costruire la coreografia; l'opera prende forma invece solo attraverso un lungo e faticoso lavoro di improvvisazione⁴⁹. Così fui costretta ad abbandonare il progetto di portare in scena *The Wheel*, la mia sceneggiatura finì in un cassetto, non fu dimenticata, ma sottomessa ad altre priorità legate al mio percorso accademico e ai vincoli che esso impone, anzitutto quello di produrre pubblicazioni adeguate (in quantità e qualità) per essere considerati ricercatori meritevoli.

È stato solo attraverso l'incontro casuale con Daniela Lucato, a Berlino, nel quartiere di Kreuzberg in cui entrambe viviamo, in un pomeriggio di agosto del 2016, che ho potuto tirare fuori dal cassetto la sceneggiatura, ossia, più realisticamente, recuperarne il file da una vecchia cartella e spedirla a Daniela. Insieme decidemmo di farla diventare il punto di partenza di un progetto di ricerca coreografico. Solo a progetto avviato, ebbi la possibilità di pubblicare anche la sceneggiatura originaria con il titolo «The Wheel» in un numero speciale della rivista elettronica *Areté. International Journal of Philosophy, Human & Social Sciences*, dedicato al plurisemiotismo.⁵⁰ *The Wheel* integrava al proprio interno una riflessione sulla molteplicità semiotica che costituiva il suo tessuto. Tale molteplicità era resa visibile attraverso l'inserimento, nei media audiovisivi che ne costituivano una componente centrale, di una strategia di "semiotic labelling", in cui le varie modalità semiotiche, corrispondenti alle classificazioni di C.S. Peirce, indice, icona (e le sue sottospecie, immagine, metafora e diagramma), simbolo venivano indicate attraverso una sorta di etichettatura inserita nei video. Le etichette, da un lato, descrivevano gli

⁴⁹ Quello di improvvisazione è un altro concetto complesso e fondamentale per le arti performative su cui rimando ai saggi di Davide Sparti, *Suoni inauditi. L'improvvisazione nel jazz e nella vita quotidiana*, Bologna, il Mulino 2005 e *Sul Tango. L'improvvisazione intima*, Bologna, il Mulino 2015.

⁵⁰ V. S. Fortuna, "The Wheel", in *Plurilinguismo: prospettive storiche, critiche, interdisciplinari / Plurilingualism: historical, critical, interdisciplinary perspectives* curato insieme a Rossella Sietta Cottone, *Areté International Journal of Philosophy, Human & Social Sciences*, arete.unimarconi.it, special issue, n. 3, 2018, arete.unimarconi.it/wp-content/uploads/2018/03/Arete_vol_3_2018_12_The_Wheel.pdf.

elementi del video e della coreografia; dall'altro suggerivano connessioni tra di essi, finendo per riferirsi anche a loro stesse in quanto parte dell'opera stessa.

Il passaggio di testimone attraverso l'assunzione del lavoro coreografico, da parte di Daniela Lucato, ha fatto cadere questo elemento semiotico, così come altri aspetti filosofici e scenografici troppo complicati da realizzare. La struttura originaria in sette scene si è semplificata e si è ridotta a tre parti, concepite come moduli coreografici tra loro correlati, ma con una loro vita indipendente, costruiti attraverso un procedimento squisitamente transmediale che è sempre approdato dalle coreografie alla realizzazione di video corrispondenti alle varie parti. Anche il mio contributo al lavoro di ricerca coreografica si è ovviamente modificato, diventando anzitutto un dialogo che aiutasse la coreografa a tradurre in linguaggio performativo gli elementi più teorici che sottendevano il progetto originario.

La prima parte è stata preparata come un duetto realizzato dai due danzatori Roberta Ricci e Nicola Campanelli a partire dalla situazione polifonica di un risveglio che assume anche la forma di una nascita e di una crescita. Essa porta i due danzatori a forme di esplorazioni che tengono insieme la dimensione individuale e uno sfondo mitologico che richiama anche in certi dettagli la dimensione dionisiaca⁵¹. Il primo video affianca a tale cornice una indicazione più legata all'infanzia, presentando alcune scene molto intense di un bambino assorto nella contemplazione di un paesaggio sublime di montagne e abissi. La seconda parte del progetto si è concentrata sulla parte della sceneggiatura originaria che presentava una sorta di catena di montaggio costituita da una serie di oggetti con cui i danzatori dovevano interagire, creando una sequenza paragonabile a quella del lavoro industriale a cui si alludeva in maniera parodistica essendo le interazioni proposte sprovviste di qualsiasi utilità e carattere costruttivo. Ho quindi proposto alla coreografa di confrontarci in maniera critica con il tema del lavoro nella sua versione industriale usando come punto di partenza il saggio *Calibano e la strega. Le donne, il corpo e l'accumulazione originaria* di Silvia Federici⁵² dedicato all'attività lavorativa nel mondo industriale che, a partire dalla nascita del capitalismo in Inghilterra, dalla fine del XVII secolo, ha attuato forme di controllo sempre più feroci della vita degli uomini e ancora più delle donne, producendo una disciplina del corpo finalizzata ai processi di meccanizzazione. La società industriale deve insomma donare alle industrie dei corpi disciplinati. A partire da questo confronto, la riflessione e il suo pendant coreografico si sarebbero dovuti idealmente ampliare a una tematizzazione della fase attuale del capitalismo in cui da un lato il lavoro industriale conosce una crisi irreversibile - e si è parlato non a caso di società del post-lavoro - dall'altro le biotecnologie, l'informatizzazione e la multimedialità che sempre più caratterizzano la cultura occidentale, così come gli ultimi sviluppi della genetica, promettono al corpo il superamento delle malattie, l'accesso costante a informazioni multimediali che consentono l'ampliamento illimitato delle sue capacità, anche grazie all'integrazione di dispositivi come arti bionici, chips per riattivare capacità visive perdute, software per incrementare la memoria, ecc. Come materiali di riflessione ho anche proposto a Lucato il tema del superamento dei vincoli biologici problematizzato da femministe come Donna Haraway e Rosi Braidotti attraverso la categoria del post-umano, talvolta, ma non sempre, con atteggiamenti di ottimismo filo-tecnologico. E

⁵¹ La coreografia della prima parte "The Wheel" andata in scena nel 2017 al Festival "Expat" dell'English Theatre di Berlino è stata però a causa di un imprevisto trasformata in un solo performed da Roberta Ricci.

⁵² S. Federici, *Calibano e la strega. Le donne, il corpo e l'accumulazione originaria*, Milano, Mimesis 2015.

come tema di riflessione coreografica abbiamo anche esplorato alcune contemporanee utopie scientifiche, come quella delineata da Harari in *Homo deus*, che annunciano l'amortalità come approdo ormai quasi raggiunto e tendono a nascondere l'ineguaglianza che presuppone questa prospettiva e la profonda spaccatura che si crea da un lato tra le attività industriali di prima generazione, a cui sono ancora sottoposti milioni di individui nei Paesi in via di sviluppo che garantiscono, a un salario minimo, la produzione, la raccolta e l'assemblaggio di tutti i beni che consumiamo, e, dall'altro, quelle attività scientifiche, tecnologiche e finanziarie che creano aristocrazie di semidei che inseguono la promessa di corpi cyborg sempre più potenti, emancipati dalle attività lavorative tradizionali, eternamente giovani e virtualmente immortali. La coreografia avrebbe insomma dovuto evocare questo immaginario composito, facendo esplodere le tensioni tra le due classi in un contesto contraddittorio di cui far emergere i tanti aspetti in gioco e toccare la questione dell'inevitabilità di una trasformazione radicale teorizzata da teoriche femministe come Judith Butler, i cui studi più recenti sono dedicati alla questione dell'ineguaglianza. Il lavoro coreografico infine realizzato con il titolo "The rebellious body", "Il corpo ribelle" si è concentrato sul processo di controllo e di subordinazione del corpo che ha come suo momento centrale lo studio e la riproduzione in diverse forme della catena di montaggio di cui il corpo umano diventa parte integrante. La ricerca coreografica è stata guidata da una serie di domande: Cosa succede al corpo quando per ragioni di razionalizzazione della forza lavoro viene equiparato a una macchina? Quali sono le reazioni del corpo costretto a diventare un ingranaggio della macchina industriale e dei suoi dispositivi seriali? E, viceversa, come è possibile dare spazio al movimento inverso, quello che da strumento di forza lavoro lo porta, attraverso pratiche di resistenza, a diventare corpo ribelle? Anche questa parte del progetto ha affiancato alla parte specificamente coreografica la produzione di un video e anche in questo caso il duetto progettato è diventato per questioni contingenti un 'a solo'⁵³.

La terza parte della performance, intitolata *Sex in Translation*, ha affrontato il tema della sessualità esplorandone le traslazioni simboliche che si allontanano dalle sue forme socialmente accettate e assunte come naturali. Anche in questo caso il punto di partenza è stato la sceneggiatura originaria in cui le questioni del genere e della sessualità venivano proposte attraverso la decostruzione parodistica di certi stereotipi di genere e la riproduzione della cosiddetta scena primaria in cui una figura infantile è esposta in modo ambivalente all'interazione erotica del mondo adulto. In questo caso il punto di partenza della ricerca è stato la riflessione di Judith Butler sul *queer*; abbiamo in particolare discusso e utilizzato il suo articolo "Gender"⁵⁴, in cui Butler usa l'interpretazione psicoanalitica di Laplanche e Pontalis riguardo all'esposizione dei bambini alla sessualità adulta e si confronta con la loro tesi del necessario fraintendimento da parte dei bambini e dunque dell'inevitabile traslazione del senso della sessualità adulta nella mente del bambino. Butler tira le file della sua disanima affermando che la nostra sessualità adulta è la decifrazione creativa dei messaggi criptici e spesso per noi minacciosi dei nostri genitori e, più in generale, del mondo adulto a cui siamo stati esposti

⁵³ In questo caso è stato Nicola Campanelli a performare da solo "The rebellious body" nel 2018, nel corso del Festival International de Danza Contemporanea a Mexico City.

⁵⁴ La voce è stata preparata da Butler per la versione americana del *Vocabulaire européen des philosophies* (a cura di Barbara Cassin), Paris, Seuil, 2004 e non è dunque presente nell'edizione originale francese ma solo in *Dictionary of Untranslatables* (a cura di Emily Apter, Jacques Lezra et. al.), Princeton, Princeton University Press, 2014.

durante l'infanzia. Il saggio si conclude dando voce a tale urgenza traduttiva: “Presto – datemi un modo per tradurre!”. Se il sesso è concepito anzitutto come un linguaggio, nelle sue esibizioni performative esso spesso rivela di girare a vuoto. Nel tradurre coreograficamente le forme del suo girare a vuoto, l'operazione artistica assume tratti ironici e provocatori, assumendo quei tratti antiperformativi di cui ci siano occupati in precedenza. La ricerca coreografica di *Sex in Translation* ha come suo perno l'interazione tra due adulti in cui lo scambio sessuale viene traslato decostruendo i suoi tratti stereotipici a partire dalla dimensione della pornografia, concepita come espressione dei rapporti di potere nel patriarcato capitalista di oggi. L'elemento della traslazione della sessualità adulta da parte del bambino è interpretato da una performer (adulta) che dà le spalle agli altri due danzatori e liberamente riproduce in modo immaginativo e onirico aspetti della loro relazione. In questi giochi di traduzione la sessualità infantile mostra la sua connessione con un desiderio onnipotente in cui le opposizioni tra buono e cattivo, piacere e dolore, attività e passività sembrano svanire in una metamorfosi di forme e sensazioni⁵⁵. Anche questa coreografia ha avuto evoluzioni transmediali diventando un video.

L'esito di questa avventura, che forse avrà ulteriori tappe con nuovi protagonisti, è dunque ancora aperto. Tale apertura si è sempre più mostrata come uno dei tratti caratterizzanti del teatro danza, la cui ricerca si muove ai confini con altre arti, così come è in dialogo con discipline diverse - come mi auguro di aver mostrato raccontando in che modo abbiano preso forma i tre capitoli del progetto “The Wheel” realizzato insieme a Daniela Lucato. Mi sembra che la capacità straordinaria di questo genere di assorbire nutrimento da luoghi molteplici sia legata in particolare al suo opposto e complementare carattere antiperformativo, ossia dal modo critico con cui si confronta con esperienze e riflessioni che riecheggiano in maniera ironica, dissonante, nel corpo dei performer.

⁵⁵ La terza parte si è arricchita della partecipazione di Giulia Fiani, che ha affiancato Roberta Rissi e Nicola Campanelli nel ruolo della bambina. La performance *Sex in Translation* è andata in scena il 29 giugno del 2018 presso il teatro Rosso di Pisa nell'ambito del convegno internazionale “Performativity: presents, pasts and futures” organizzato dal centro studi queer Cirque. La performance era complementare alla presentazione del paper “Interdisciplinary perspectives on performativity”, in cui riprendendo alcuni elementi del seminario HALF A CLASSROOM, proponevo un'analisi della performance *Sex in Translation*.

La documentazione partecipativa degli eventi

DOMENICO MORREALE⁵⁶

Sommario: 1. L'evento dal vivo nel contesto dei media digitali 2. Documentare l'evento 3. L'evento mediatizzato 4. La documentazione audiovisiva non istituzionale.

Abstract

ITA

Il saggio affronta il tema della documentazione degli eventi dal vivo, indagando le pratiche volte a far rivivere l'evento ma anche a riprodurre l'esperienza dal vivo attraverso la creazione e condivisione di contenuti audiovisivi. La convergenza tra pratiche di produzione e comunicazione professionali e user generated, nel contesto della cultura partecipativa, è analizzato in relazione alle diverse forme di documentazione delle esperienze dal vivo, prendendo in considerazione le dinamiche produttive emergenti nella costruzione della memoria dell'evento, tra sguardo istituzionale, autorappresentazioni e prodotti collettivi.

ENG

The essay addresses the topic of the forms of re-living of events, investigating the practices aimed at re-producing the live experience through the creation and sharing of audio-visual products of documentation. The convergence between professional productions and user generated ones in the context of participatory culture is analyzed in relation to the different forms of documentation of live experiences, taking into consideration the production dynamics emerging in the construction of the memory of the event, between institutional vision, self-representations and collective products.

Keywords: *documentazione partecipativa, eventi dal vivo, user generated content, cultura convergente, prosumer.*

⁵⁶ Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Umane.

1. L'evento dal vivo nel contesto dei media digitali

Obiettivo del presente saggio è riflettere su come i media e le tecnologie della comunicazione abbiano, non solo modificato il modo di fruire degli eventi dal vivo, ma abbiano dato vita a nuove forme di evento dal vivo non concepibili in una dimensione pre-mediale. I media hanno consentito agli eventi dal vivo di estendersi nel tempo e nello spazio, enfatizzando due aspetti in particolare. L'interazione, intesa come proprietà tecnologica dell'oggetto mediale: dal punto di vista tecnologico i media hanno, infatti, abilitato livelli maggiori di immersività per un pubblico remoto (pensiamo alla realtà virtuale, ai video a 360 gradi, ai video interattivi che hanno dato un'impressione di telepresenza sempre maggiore). Dall'altra, i media hanno consentito forme di partecipazione e co-progettazione dell'evento mediale tra artisti, pubblico e addetti alla documentazione dell'evento.

Il tema della documentazione degli eventi nell'attuale contesto di produzione mediale, caratterizzato da un significativo dinamismo, sia per quanto riguarda i nuovi modelli di creazione delle rappresentazioni (per i quali ad una differenziazione di canali e al loro intrecciarsi in soluzioni progettuali transmediali corrisponde un incremento nell'accessibilità delle tecnologie abilitanti), che per quanto riguarda le modalità di accesso alle stesse (in cui la transizione all'online individua nuovi target e nuovi percorsi fruitivi), richiede una riflessione sugli obiettivi e sulle finalità effettive per cui le rappresentazioni vengono prodotte, sui destinatari cui si rivolgono e sul loro rapporto con la realtà cui si riferiscono. Appare oramai impossibile, infatti, sottrarre l'evento alla sua rappresentazione (soprattutto a quella non istituzionale, ad opera di *prosumer*⁵⁷ che utilizzano le sempre più pervasive tecnologie di ripresa in modo autonomo e svincolato dai canoni e delle tradizioni) e alla sua redistribuzione in ambienti sociali partecipativi. L'incremento delle possibilità di documentazione sostenibili produttivamente ed economicamente favorisce una significativa crescita delle rappresentazioni, il cui utilizzo è poi declinato in base ad obiettivi diversi: dalla comunicazione con il proprio pubblico, alla costruzione dell'identità mediale dei protagonisti dell'evento stesso, al supporto dei processi progettuali che caratterizzano il workflow organizzativo.

Un evento dal vivo è caratterizzato tipicamente da uno o più performer che eseguono un'opera in un luogo, alla presenza di un pubblico. Quando parliamo di documentazione di un evento non parliamo di una mera registrazione audiovisiva dell'evento ma della raccolta, riesame e rielaborazione dei documenti su cui appoggiare una narrazione. Comunicare l'evento attraverso la sua documentazione implica una riflessione sull'evento, una selezione dei documenti e una narrazione rivolta ad un pubblico diverso da quello che ha fruito dell'opera nel luogo in cui è stata eseguita.

Etimologicamente il termine evento richiama una dinamica di esposizione e di comunicazione, *e-ventum*, da *e-evenire*, è il risultato di un divenire, di un processo per cui qualcosa viene alla luce e in luce. L'evento è manifestazione di qualcosa o di qualcuno attraverso qualcosa: è l'arrivo ad una presenza, l'incominciare ad essere dopo un non essere e, dunque, l'inizio di una memoria. In tal senso il rapporto tra evento e tempo è caratterizzato dalla processualità: l'evento

⁵⁷ Sul concetto di *prosumer* (neologismo che nasce dalla fusione di due espressioni: *producer* e *consumer*, ad indicare i soggetti che sono al contempo produttori e consumatori di contenuti) si veda A. Toffler, *The Third wave*, New York, William Morrow, 1980. Tr. it. *La terza ondata*, Milano, Sperling & Kupfer, 1987.

è in divenire⁵⁸. Edgar Morin attribuisce all'evento alcune caratteristiche peculiari: è improbabile, accidentale, aleatorio, singolare, concreto, storico⁵⁹. La lettura sociologica dell'evento culturale evidenzia la rottura della quotidianità che, al contempo, implica un'accurata progettazione e preparazione del tempo dell'evento. L'evento, come oggetto culturale che reinterpreta ed estende le funzioni tradizionalmente svolte da feste e rituali, risponde a funzioni di svago; canalizza la frammentazione sociale (tra spinte individualistiche e tendenze massificanti); ha funzione rituale ed espressiva nella rappresentazione collettiva della cultura; ha funzione aggregante e socializzante. L'evento, come scrive Francesca Ieracitano, «rappresenta una risposta postmoderna alle esigenze di cultura e socialità dell'uomo contemporaneo e si incentra su una partecipazione attiva da parte del pubblico»⁶⁰. Gli eventi possono declinarsi in diverse tipologie: l'evento politico, l'evento religioso, l'evento di intrattenimento e di spettacolo, l'evento mediatico, l'evento aziendale e l'evento culturale. Noi ci occuperemo in particolare della documentazione degli eventi musicali dal vivo. Terreno privilegiato che coniuga capacità produttiva derivante dall'esistenza di un significativo mercato per la distribuzione e sperimentazione artistica, (generando prodotti in cui la cultura popolare incontra il mercato e la visione artistica). Terreno di sperimentazione di tecniche e linguaggi che poi sono stati traslati sui prodotti mainstream (si pensi, ad esempio, alla sperimentazione nella documentazione di eventi dell'interattività della realtà virtuale).

2. Documentare l'evento

Gli eventi, senza un processo di documentazione, esistono unicamente in una dimensione temporanea ed effimera e si rivolgono al pubblico presente nel luogo che li ospita. La possibilità di comunicare gli eventi a distanza, nello spazio (attraverso i media) e nel tempo (attraverso la conservazione e la comunicazione della documentazione), amplia la possibilità di contatto con un pubblico più vasto: la registrazione e il successivo riutilizzo del materiale documentale consente all'evento di instaurare legami più profondi e duraturi con nuovi segmenti di pubblico. La possibilità di gestire un patrimonio di rappresentazioni e di documenti capaci di consentire all'evento di vivere nel tempo e di interessare un pubblico svincolato dai limiti del tempo reale, imposti per definizione dall'*hic et nunc* del live, abilita forme di riuso e compartecipazione che nell'attuale ecosistema mediale offrono nuovi elementi di interesse, nella misura in cui gli strumenti di produzione delle rappresentazioni e di fruizione delle stesse non sono più rigidamente separati nei rispettivi mondi del broadcast e del consumer, ma si integrano e convergono sempre più in uno spazio caratterizzato da forme di produzione leggera, che rendono meno prioritarie le questioni di sostenibilità economica e fanno emergere potenziali forme di co-progettazione delle rappresentazioni tra organizzatori, performer, documentatori e pubblico.

Gli ambiti di riferimento teorico per l'analisi dei processi di documentazione istituzionale e non istituzionale degli eventi sono riconducibili essenzialmente alla sociologia visuale e all'antropologia per i metodi di registrazione, rappresentazione e analisi degli eventi e agli studi

⁵⁸ Sulla processualità dell'evento culturale si veda P. Dalla Sega, "Ideazione degli eventi culturali" in L. Argano, A. Bollo, P. Dalla Sega, C. Vivalda, *Gli eventi culturali. Ideazione, progettazione, marketing, comunicazione*. Milano, FrancoAngeli, 2005.

⁵⁹ E. Morin, *Teorie dell'evento*, Milano, Bompiani, 1974.

⁶⁰ F. Ieracitano, *Eventi culturali e partecipazione sociale: una lettura sociologica*, Domograf, Roma, 2009.

di area comunicativa per quanto concerne il rapporto tra soggetto e oggetto della rappresentazione e tra evento e strumento di registrazione e documentazione.

Il processo di documentazione pone una serie di problemi legati all'utilizzo di strumenti di registrazione dell'evento. Il problema fondamentale è legato all'integrità dell'evento e alla necessità che il processo di documentazione interferisca il meno possibile con il suo svolgimento⁶¹. Una questione di grande rilevanza è l'utilizzo "ecologico" dei mezzi di registrazione audiovisiva, identificando quanto e cosa riprendere, in che misura interagire con l'evento senza generare eccessive interferenze o controllandone gli effetti, al fine di coglierne e comunicarne l'integrità, anche in vista di un eventuale utilizzo della memoria audiovisiva prodotta per l'analisi dell'evento stesso. Alcuni temi chiave del rapporto tra realtà e documentazione sono stati impostati nel corso del dibattito e della ricerca sul metodo delle scienze sociali, ed in particolare all'interno della ricerca antropologica. Un punto di partenza può dunque essere individuato nel metodo dell'osservazione partecipante introdotto da Malinowski nella ricerca etnografica⁶², concetto dal quale muove quello di "oggettivazione partecipante" del sociologo francese Pierre Bourdieu, ovvero la messa in campo dell'esperienza sociale del documentatore, oggettificata attraverso un esercizio permanente di auto-riflessione⁶³. Bourdieu usava la fotografia sia come strumento di documentazione della memoria (e di attivazione della memoria, nel momento in cui l'analisi delle rappresentazioni fotografiche portava all'identificazione di dettagli sfuggiti alla vista nel momento della loro documentazione), sia come ausilio all'intensificazione dello sguardo. L'utilizzo della tecnologia fotografica consentiva a Bourdieu di indagare la realtà e gli eventi attraverso uno sguardo duplice e maggiormente penetrante: il suo e quello dell'obiettivo. Peter Burke nel libro *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*⁶⁴ analizza le immagini come testimonianze oculari. Lo sguardo di colui che produce le immagini è essenziale nella definizione della documentazione dell'evento che si dispiega, o che si è dispiegato, davanti ai suoi occhi, così come lo strumento utilizzato per la documentazione della realtà. I testimoni oculari, dunque, utilizzano tecnologie per trasporre su di un supporto stabile l'effimero dispiegarsi di eventi cui hanno assistito. Il rapporto tra testimone oculare, tecnologia ed evento è particolarmente delicato e determina, come osserva Burke, significativi cambiamenti nel modo in cui la realtà viene rappresentata e comunicata: «[...] alcune immagini più di altre sono in grado di offrire una prova attendibile. Gli schizzi, per esempio, tratti dalla vita reale e svincolati dai canoni aulici [...] costituiscono una testimonianza più attendibile rispetto ai dipinti elaborati in un secondo momento nell'*atelier* dell'artista»⁶⁵. Il tema della documentazione e della rappresentazione ha dunque nella dialettica tra ricerca di oggettività e sguardo, inteso come punto di vista soggettivo, non esente da inconsapevoli processi di stereotipizzazione o di assimilazione, un nodo imprescindibile nel momento in cui si vogliano identificare i criteri per una rappresentazione degli eventi capace di rispondere ad esigenze specifiche all'interno di un determinato contesto sociale e culturale. Susan Sontag nel

⁶¹ Si veda, in tal senso, il contributo S. Giachello, *Documentare l'evento multimediale: una metodologia sperimentale per l'analisi dei processi creativi*, in S. Monaci, B. Scifo (a cura di), *Sociologia 2.0. Metodologie di ricerca e pratiche sociali nei media partecipativi*, Napoli, ScriptaWeb, 2009.

⁶² B. Malinowski, *Argonauts of the western Pacific: an account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*, London, Routledge & Kegan, 1922. Tr. it. *Argonauti del Pacifico occidentale: riti magici e vita quotidiana nella società primitiva*, Roma, Newton Compton, 1973.

⁶³ M. Buonanno, «La conversione dello sguardo. Pierre Bourdieu, fotografo in Algeria», in P. Bourdieu, *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, Rimini, Guaraldi, 2004.

⁶⁴ P. Burke, *Eventwitnessing. The uses of images as historical evidence*, London, Reaktion Books, 2001. Tr. it. *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002.

⁶⁵ P. Burke, *Eventwitnessing*, op. cit., p. 17.

suo saggio *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società* riflette sullo statuto ontologico delle immagini fotografiche, evidenziando la loro differenza rispetto ai testi e ai dipinti. Questi sono racconti del mondo e interpretazioni realizzate a mano, le fotografie invece sono frammenti di realtà, miniature del mondo che ciascuno può produrre. L'immagine fotografica è una traccia che il soggetto lascia su una superficie materiale senza intervento umano se si esclude la pressione del pulsante di scatto⁶⁶. Ma la scelta del soggetto, le forme della rappresentazione, il dialogo tra campo e fuori campo identificano elementi centrali che gli studi sulla documentazione fotografica e audiovisiva pongono al centro della riflessione sulla non neutralità della documentazione.

Nella prima metà degli anni Trenta, Marcel Mauss, creatore dell'antropologia sociale in Francia, nel suo corso all'École Pratique des Hautes Études del Collège de France, invitava i ricercatori ad utilizzare macchina fotografica, cinepresa e registratore. Il suo allievo Marcel Griaule utilizzerà la cinepresa come strumento di documentazione durante la sua spedizione nelle tribù dei Dogon, realizzando *Masques Dogon*, la prima Tesi di Dottorato in Antropologia sostenuta in Francia, nel 1938, che presenta in allegato un disco con la registrazione dei ritmi dei tamburi principali che accompagnano la danza delle maschere Dogon e disegni che riproducono le sequenze dei film da lui girati⁶⁷.

Un atteggiamento significativamente diverso caratterizza il lavoro dell'antropologo e regista francese Jean Rouch, per il cui lavoro egli stesso conia la definizione di *cinéma vérité*. La teoria della "cine-trance" di Rouch presuppone un profondo coinvolgimento nell'evento del regista, per il quale la strumentazione di ripresa giunge ad essere quasi trasparente e al contempo una sorta di estensione naturale. In alcuni casi Rouch ha coinvolto i soggetti ripresi nella definizione stessa delle modalità di documentazione, fornendo le attrezzature e lasciando che le riprese fossero effettuate direttamente dalle persone oggetto di studio. Pratiche ritenute spesso in contrasto con un approccio scientifico ma che hanno fatto emergere possibilità di rappresentazione ed autorappresentazione inedite.

Gli studi di Bill Nichols e Vivian Sobchack⁶⁸ hanno affrontato il tema del rapporto tra soggetto che documenta la realtà, la realtà rappresentata e l'effetto prodotto sullo spettatore. Gli autori identificano diverse tipologie di sguardo documentaristico. *L'accidental gaze*, che si produce quando la camera riprende un evento inaspettatamente, senza alcuna progettazione della ripresa. *L'helpless gaze*, in cui il film-maker può vedere e riprendere ciò che accade ma non può intervenire. *L'endangered gaze* in cui la ripresa evidenzia come l'operatore sia in pericolo ed enfatizzando il coraggio di quest'ultimo, rinforza il legame tra spettatore e documentatore. *L'interventionist gaze* mostra l'intervento del filmmaker in una situazione in cui il soggetto ripreso è in pericolo, evidenziando il modello interattivo di rappresentazione documentaristica. Lo *humane gaze* evidenzia la presenza dell'operatore dietro la telecamera ma non presuppone un intervento, in quanto questo non aiuterebbe la situazione. C'è una forma di adesione emozionale o morale che giustifica la modalità di rappresentazione. Lo sguardo si fonda sull'empatia e l'adesione emotiva dello spettatore. Infine nel *clinical gaze* o *professional gaze*, il dispositivo di ripresa

⁶⁶ S. Sontag, *On Photography*, New York, Straus and Giroux, 1977. Tr. it. *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 2004.

⁶⁷ J. Rouch, *Etnografia e cinema*, in «La ricerca folklorica», Brescia, Grafo, n. 3, aprile 1981, p. 41.

⁶⁸ B. Nichols, *Representing reality. Issues and Concepts in Documentary*, Indiana University Press, 1992.

documenta la realtà senza alcuna connotazione, aderendo ad un'etica professionale che non lascia spazio al coinvolgimento personale.

Applicando i diversi approcci alla documentazione degli eventi live è possibile evidenziare due modalità che si declinano poi in diverse soluzioni in relazione al rapporto tra soggetto che riprende, contesto ripreso e dispositivi di ripresa: gli obiettivi e le modalità di ripresa possono costituire un processo partecipato, che coinvolge diversi soggetti e che può prevedere una significativa interazione tra organizzazione dell'evento e gestione della sua documentazione, oppure la ripresa può avvenire in modo non concordato, attraverso soluzioni volte a determinare interferenze minime tra evento e dispositivi di ripresa.

Nel settore degli studi teatrali molte delle documentazioni audiovisive sono state realizzate dai membri delle compagnie o da studiosi dello spettacolo che si sono ispirati direttamente a ricerche audiovisive di tipo etnografico e partecipante. Per quanto riguarda il rapporto tra lo strumento di registrazione audiovisiva e l'evento da documentare, la letteratura identifica alcune soluzioni che muovono da differenti interpretazioni del processo documentale. Gli studi di Valentina Valentini hanno portato alla formalizzazione di un certo numero di metodologie che si collocano in un *continuum* che va dall'assenza di interazione con i soggetti ripresi alla co-progettazione delle riprese⁶⁹. Lo studio della Valentini, partendo dall'antropologia visuale, analizza le forme della rappresentazione audiovisiva delle performance, identificando anche le possibili metodologie di ripresa che si distinguono per il peculiare rapporto tra oggetto documentato e tecnologie della documentazione. Il metodo della "telecamera nascosta" presuppone che lo strumento di registrazione sia occultato e il suo inserimento non sia preventivamente concordato con i soggetti ripresi o con gli organizzatori dell'evento. I soggetti ripresi non sono consapevoli della presenza della strumentazione di ripresa. La documentazione co-progettata invece implica che le modalità di documentazione siano concordate e definite prima dello svolgimento dell'evento. In tal caso, c'è un totale accordo tra documentatori e soggetti ripresi sulle modalità di rappresentazione. Il metodo della "telecamera di sorveglianza" si basa sull'utilizzo concordato dello strumento di documentazione utilizzato come una sorta di telecamera di monitoraggio, che riprende in modo continuo l'area di svolgimento dell'evento o della sua preparazione. L'evento mediale implica che l'evento stesso avvenga unicamente in quanto oggetto di documentazione.

3. L'evento mediatizzato

Il rapporto tra rappresentazione degli eventi e loro mediatizzazione presenta caratteristiche complesse in cui entrano in campo fattori storici, sociali e tecnologici. I mezzi di comunicazione, nella loro costitutiva sintesi di tecnologie, modalità espressive e linguaggi, individuano forme diverse di documentazione che non sono determinate unicamente e in modo rigido dalle possibilità e peculiarità di rappresentazione della realtà caratteristiche di ciascun medium (sia esso basato sulla parola, sul testo o sull'immagine) ma da fattori storici e sociali legati ai contesti di produzione e d'utilizzo e dal processo di retroazione, feedback, tra i produttori dei contenuti e il pubblico che ne fruisce (fattori che possono essere analizzati in termini economici e culturali). In una prospettiva linguistica ed estetica, la possibilità di rappresentare e comunicare gli eventi attraverso soluzioni caratterizzate da una multimodalità sempre maggiore e da

⁶⁹ V. Valentini, *Teatro in immagine. Eventi performativi e nuovi media*, Roma, Bulzoni Editore, 1987.

un'integrazione tra forme espressive che privilegiano l'immersività (come accade per il video) e forme che privilegiano l'analisi (come accade per i comunicati stampa), ma anche l'opportunità di gestire in modo flessibile i rapporti tra i tempi della produzione della documentazione e i tempi della fruizione delle rappresentazioni (dalla diretta alla diretta differita, ai report multimediali) definiscono un ampio spettro di tipologie di documentazione dell'evento e della sua comunicazione.

È con i media di massa del Novecento - cinema, radio e televisione - che la rappresentazione degli eventi coinvolge un pubblico molto più ampio che in passato e diventa, sia grazie a fattori di ordine tecnologico che a fattori di carattere sociale, un'attività che trova nuovi canali di distribuzione e nuove finalità. La dimensione del coinvolgimento e la presa diretta sono elementi che definiscono il nuovo uso degli strumenti per la rappresentazione degli eventi: l'effetto potenza del cinema e la sua capacità di coinvolgimento dello spettatore, la diretta della radiofonia che crea la cronaca in tempo reale e l'immagine elettronica della televisione, la prima capace di mostrare gli eventi dal vivo nel tempo del loro accadimento e di produrre eventi mediali, sono fattori che non solo hanno un impatto profondo sulle modalità di documentazione della realtà, ma anche sulle modalità di conservazione della memoria degli eventi rappresentati e sul loro ricordo nel mondo mediato.

Con il cinema, gli eventi possono essere rappresentati nel loro divenire, diacronicamente: l'immagine in movimento restituisce un effetto di immedesimazione non reso dalla fotografia. La lettura e l'interpretazione è apparentemente immediata, non richiede un'alfabetizzazione (la fruizione del prodotto filmico è possibile anche per coloro i quali non hanno gli strumenti e le competenze per effettuare un'analisi critica del film): chiunque può vivere attraverso le sequenze fissate su celluloidi dalla macchina da presa gli aspetti dell'evento che la regia individua come rilevanti.

I film hanno tuttavia la caratteristica di essere prodotti culturali che richiedono lunghi tempi di elaborazione: i processi di ripresa, sviluppo, postproduzione, stampa e distribuzione implicano che dall'evento rappresentato alla fruizione in sala della sua documentazione possa intercorrere un tempo quantificabile anche in diversi mesi.

Il cinema offre un proprio modello documentale insostituibile proprio per la capacità di immergere lo spettatore negli eventi rappresentati e per offrire una rappresentazione grandiosa e spettacolare. Dunque ci sono particolari eventi che si prestano meglio di altri ad una rappresentazione cinematografica. Si pensi ad esempio alla documentazione di un grande evento sociale e culturale come il concerto di Woodstock nel film omonimo, diretto da Michael Wadleigh, montato da Martin Scorsese, distribuito nel 1970 e premiato con l'Oscar al miglior documentario nel 1971. Nel documentario le immagini dei cantanti sul palco si alternano a interviste raccolte tra il pubblico presente e tra gli abitanti del luogo: la pellicola rappresenta l'evento ma anche il *backstage*, così come le reazioni del pubblico e le impressioni di coloro i quali hanno vissuto marginalmente la manifestazione, abitando nei luoghi contigui. È un'altra caratteristica importante che definisce il rapporto tra cinematografia ed eventi: la possibilità di effettuare operazioni di montaggio su materiale eterogeneo ripreso durante lo svolgimento dell'evento stesso, al fine di decostruire il susseguirsi di avvenimenti in elementi costitutivi e di montarli in modo funzionale alla descrizione di processi concomitanti: la preparazione, l'evento, le reazioni dei partecipanti (quanto è stato definito documentazione di processo, che può accompagnarsi alla documentazione di prodotto).

L'analisi di alcune documentazioni audiovisive che contribuiscono alla costruzione dell'evento stesso, e che si presentano quasi come forme di documentazione paradossale, possono farci comprendere in modo efficace il potere trasformativo dei media e degli eventi mediali. Una documentazione cinematografica di un evento culturale avvenuto unicamente per la sua registrazione, dunque tra le tipologie di documentazione individuate da Valentina Valentini riconducibile all'evento mediale, è *Live at Pompei* del regista francese Adrian Maben. Lo stesso regista definisce il film "anti woodstockiano": si tratta di un concerto del gruppo inglese Pink Floyd organizzato nell'anfiteatro di Pompei nell'ottobre del 1971 e precluso al pubblico. Il concerto è stato progettato ed eseguito in un luogo particolarmente suggestivo ed evocativo, perché potesse essere ripreso dalle telecamere e perché potesse essere successivamente distribuito presso un pubblico molto più ampio di quello che avrebbe potuto presenziare all'esecuzione live. Mentre il film *Woodstock* restituisce la dimensione sociale e culturale di un fenomeno che ha coinvolto una grande folla, indagando reazioni e punti di vista, scomponendo l'evento attraverso il montaggio alternato con le reazioni del pubblico e le azioni del retroscena, il film *Live at Pompei* riconduce l'evento culturale alla sua rappresentazione, all'icona di una performance alla quale nessun pubblico ha potuto assistere. È assente la dimensione sociale e la riproducibilità tecnica della pellicola amplifica le possibilità di fruizione di una replica il cui referente ha avuto la forma di un evento culturale, ma senza la componente essenziale del pubblico: l'evento raggiunge i propri destinatari solo attraverso un imponente apparato di marketing e di distribuzione. L'evento *site specific* è dunque concepito unicamente per essere documentato e quindi comunicato attraverso i canali della distribuzione filmica, un'opera filmica dunque che rimedia il linguaggio della performance musicale dal vivo e che è destinata non al pubblico presente ma al pubblico delle sale cinematografiche.

Un altro esempio di documentazione paradossale che racconta il processo di costruzione di un evento live che non ha mai avuto luogo è *This is it* di Kenny Ortega (uscito nelle sale nel 2009). L'aspetto interessante della pellicola risiede nella sua natura di oggetto mediale che rappresenta la preparazione di un evento che non ha avuto luogo: il concerto dell'artista pop statunitense Michael Jackson all'O2 Arena di Londra, annullato a causa della prematura scomparsa del cantante. Nell'opera, inizialmente concepita come "making of" da inserire come contenuti extra nel dvd video del concerto e poi, invece, montata e distribuita come prodotto cinematografico autonomo e proiettata nei cinema nell'arco di due settimane con possibilità di acquistare i biglietti in prevendita (ricreando un modello di marketing che richiama quello del concerto dal vivo), viene rappresentato il processo di costruzione del concerto attraverso l'integrazione delle tecniche della telecamera di sorveglianza (o meglio di diverse telecamere poste a riprendere senza interruzioni determinati eventi, in modo da poter cogliere in postproduzione i momenti significativi e non prevedibili in anticipo) e della co-progettazione (momenti in cui le riprese sono concordate, sia per quanto riguarda i punti macchina che per quanto concerne l'azione che ha luogo nel profilmico). La documentazione del processo di progettazione e di allestimento dello spettacolo diventa dunque l'unica traccia per ricostruire un evento che non ha mai avuto luogo e che esiste unicamente nella sua trasposizione cinematografica.

Le nuove prospettive del cinema digitale stanno modificando anche i canali distributivi delle opere di documentazione dei live (concerti d'opera, pop/rock, rappresentazioni teatrali) che i bassi costi della distribuzione digitale consentono ora di portare nelle sale cinematografiche per un target di pubblico costituito prevalentemente da fan o da appassionati di un determinato genere musicale o forma artistica. Una tipologia di opera, prima prevalentemente destinata alla

distribuzione dell'home video, torna ora ad una vera e propria distribuzione cinematografica, con una conseguente revisione dei processi produttivi (durata del prodotto, tipologia di montaggio, modalità e tecnologie di ripresa). Il canale distributivo home (dvd, blue-ray, paytv/on-demand) rimane comunque privilegiato per quanto riguarda la distribuzione commerciale delle opere di documentazione degli eventi culturali live (rappresentazioni teatrali/opera, concerti musicali, ecc.).

A partire dagli ampi processi di diffusione delle tecnologie digitali di produzione e riproduzione delle rappresentazioni audiovisive e dal consolidarsi della banda larga come modalità di accesso agli ambienti di rete, le forme di produzione non professionali e non istituzionali hanno identificato propri spazi di diffusione e propri pubblici. Parliamo della produzione *grassroots* e degli *user generated content* ampiamente studiati, come fenomeno sociale legato ad una nuova diffusione della cultura popolare, da parte dei media studies, che evidenziano la convergenza tra le forme della produzione e del consumo culturale, le modalità di interazione tra contenuti veicolati dai media di massa, la produzione non professionale e le forme di riappropriazione di narrazioni e immaginari⁷⁰.

Le nuove produzioni *grassroots* nei loro percorsi di distribuzione online individuano forme inedite di comunicazione dell'evento, che prevedono un coinvolgimento significativo degli utenti, non solo come fruitori ma in qualità di produttori di nuovi oggetti mediali e messaggi che possono diventare parte di un progetto di valorizzazione dell'evento stesso. Nel web sociale sono termini quali *remix* e *mashup* a identificare quelle produzioni, che partono dalla combinazione di materiali mediali esistenti per creare nuovi oggetti culturali, siano essi brani musicali, video o applicazioni software. Tali processi, che identificano nella logica combinatoria l'elemento caratterizzante della produzione culturale elettronica, hanno negli ambienti sociali online un fattore moltiplicatore, per il fatto di poter attivare progetti di co-creazione che coinvolgono comunità composte da soggetti distribuiti geograficamente e che possono collaborare in modo asincrono ad un medesimo progetto. Si pensi ad esempio al film *R.I.P. A remix manifesto* del canadese Bret Gailor che, nel 2008, ha esplorato il tema del diritto d'autore in rete attraverso il montaggio e la rielaborazione di centinaia di frammenti video realizzati e condivisi online da utenti del web, i quali hanno partecipato attivamente alla creazione di un prodotto cinematografico distribuito nelle sale. Si tratta di un prodotto di editing, composto da materiale esistente ma, a differenza di altri film di montaggio, è stato realizzato grazie ad un'attività di coordinamento della comunità di utenti che si è riunita attorno al sito <http://www.ripremix.com/>. Un'operazione che mostra le potenzialità dei social media nel supportare forme di collaborazione tra istituzioni e comunità di appassionati nella creazione di nuovi prodotti mediali partendo da un repertorio, un archivio esistente. Vere e proprie produzioni di archivio partecipative abilitate dai nuovi ambienti mediali. Come quella messa in campo nel 2010 da Radical Media e Google Creative Lab, che hanno realizzato un videoclip celebrativo e partecipativo per il brano "Ain't no grave" di Johnny Cash. Il progetto si è basato su un sito web in cui sono stati caricati i singoli fotogrammi del videoclip originale e ogni utente ha potuto rielaborare creativamente un singolo frame, che è entrato a far parte del montaggio finale. Il progetto è costantemente "in progress" e ha dato vita a molte versioni diverse del video, basate sulla partecipazione di massa e spontanea di fan e artisti ad un filmmaking celebrativo nei confronti dell'artista, scomparso pochi mesi prima dell'avvio del progetto stesso.

⁷⁰ H. Jenkins, *Convergence culture*, New York University, 2006. Tr. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

Un ulteriore esempio, questa volta vicino al concetto di social filmmaking, in cui la collaborazione degli utenti si inserisce nel ciclo produttivo audiovisivo fin dalla fase di realizzazione delle riprese, è *Life in a day*. Il progetto è stato prodotto da Ridley Scott e diretto da Kevin Macdonald con l'obiettivo di documentare una giornata sul pianeta Terra, realizzando un documentario che utilizzi come materiale di partenza una selezione di video caricati su YouTube (<http://www.youtube.com/LifeinaDay>), scelti tra tutti i contenuti inviati da parte degli utenti che hanno deciso di aderire alla proposta del regista. La fase di postproduzione è stata coordinata e gestita professionalmente secondo i processi realizzativi tradizionali, ma l'elemento di interesse e di innovazione di *Life in a day* risiede nella volontà di includere il contributo dei produttori non professionisti di contenuti, i quali, attraverso il video racconto della loro giornata del 24 luglio 2010, hanno potuto entrare a far parte di un documentario collettivo, distribuito attraverso i circuiti cinematografici *mainstream*. Il progetto coniuga l'approccio dei film di montaggio, in cui si utilizzano in modo creativo materiali presenti in archivi preesistenti (in questo caso YouTube) con l'approccio del *crowdsourcing*, in cui attraverso una call o un concorso si selezionano i risultati migliori ottenuti dagli utenti produttori di contenuti. Grazie a questo modello realizzativo, l'intera fase di produzione delle immagini in movimento è stata delegata a filmmaker distribuiti geograficamente, i quali hanno deciso volontariamente di creare e condividere il loro lavoro. Una produzione simile è stata realizzata anche in Italia con *Italy in a Day* prodotto nel 2014 da Indiana Productions, Scott Free Productions e Rai Cinema e diretto da Gabriele Salvatores. Nel 2020, la medesima logica produttiva è stata adottata per il film collettivo *Fuori era primavera*, diretto sempre da Gabriele Salvatores e realizzato durante il lockdown del 2020.

Nel contesto della documentazione digitale degli eventi musicali, l'approccio *user generated* ha dato vita ad una sperimentazione interessante che precede il fenomeno YouTube. Una sperimentazione condotta nel 2004 per la documentazione di un evento dal vivo, orientata al coinvolgimento di una specifica categoria di utenti, ovvero i fan. I fan sono coloro i quali seguono con regolarità un artista, un genere musicale o un prodotto culturale, informandosi sulle novità e instaurando un legame emozionale forte con l'oggetto della propria passione. Questa categoria di utenti diventa protagonista della documentazione, che caratterizza il film *Awesome: I ... Shot That!*. Il video documenta l'esibizione dal vivo tenuta dal gruppo musicale Beastie Boys presso il Madison Square Garden di New York nell'ottobre del 2004 e interamente ripresa attraverso telecamere consumer da cinquanta fan del gruppo precedentemente selezionati. Gli operatori sono stati selezionati tre giorni prima del concerto tramite annuncio inserito sul sito web del gruppo e sulla base del posto assegnato loro in fase di acquisto del biglietto, così da coprire in modo omogeneo i diversi punti macchina utili per la successiva postproduzione. Il compito affidato ai fan operatori era quello di utilizzare la telecamera consumer fornita dalla produzione per riprendere il concerto senza interruzioni, dal momento in cui il gruppo sarebbe salito sul palco fino al termine dell'esibizione dal vivo. Le riprese amatoriali effettuate durante la serata sono state successivamente selezionate e montate dal regista Adam Yauch in un film documentario che è stato distribuito attraverso il circuito home video. Anche in questo caso il prodotto finale è un film di montaggio realizzato attraverso la gestione editoriale di contenuti realizzati da diversi utenti. Nello specifico, fan presenti nello stesso luogo al momento dell'esibizione. I materiali sono usciti dal circuito di proiezione ristretto, che tradizionalmente caratterizza i filmati non professionali, raggiungendo una vasta platea, composta per gran parte proprio da quegli appassionati che cercano all'interno degli ambienti di *videosharing* le documentazioni non istituzionali, carpite con tecnologie di fortuna in luoghi in cui la stessa ripresa audiovisiva non sarebbe consentita, come concerti ed esibizioni

dal vivo. Se in questo caso appare esasperato l'approccio antropologico basato sulla polifonia, che nelle opere di Jean Rouch prevedeva una diretta partecipazione dei soggetti ripresi nella costruzione del testo filmico, il punto di vista distribuito che caratterizza l'operazione produttiva è quello dei fan, i quali documentano l'oggetto della loro passione, mettendo a disposizione il risultato ad un autore che prende in carico la successiva fase di costruzione del prodotto audiovisivo. La scelta dell'autore, ovvero del regista, è determinante nel montare gli *user generated content*; tuttavia le scelte rappresentazionali dei fan, consapevoli o inconsapevoli, lasciano trasparire lo sguardo sulla realtà che caratterizza i film di documentazione, introducendo in effetti un punto di vista polifonico nella creazione della documentazione⁷¹. In tal senso si incontrano due fenomeni sicuramente non nati con i media sociali ma che all'interno della cultura digitale hanno trovato un terreno inedito di convergenza: la produzione d'archivio e la documentazione *user generated*.

4. La documentazione audiovisiva non istituzionale

La produzione amatoriale come forma di autorappresentazione individuale utile e di indagine sociale viene approfondita in un filone di studi che ha nella statunitense Patricia Zimmerman e nel francese Pierre Odin due autori di riferimento. Gli autori che affrontano il tema dell'analisi del filmato non professionale come fonte per la ricerca sociale utilizzano approcci diversi, dalla semiologia – Odin – alla sociologia – Zimmerman – ed alcuni sono anche autori di lavori che riutilizzano tale patrimonio per descrivere dei processi storici attraverso gli occhi dei testimoni oculari (come li definirebbe Peter Burke) e attraverso le loro rappresentazioni⁷². Sono sempre più numerose le ricerche che lavorano attualmente sulle fonti degli *home movies* e dei filmati amatoriali, gli antesignani degli *user generated content*, tutta quella produzione amatoriale che si è sviluppata parallelamente alla produzione istituzionale e professionale e che è arrivata ai giorni nostri. Tale produzione oggi è sempre più considerata come un'importante fonte complementare rispetto a quella degli archivi istituzionali nelle ricerche storiche e sociali.

La produzione filmica amatoriale ha attraversato tecnologie e formati molto diversi. Dalla proliferazione iniziale di diverse cineprese con vari formati ridotti (17,5mm, 21mm, 22mm, 28mm, 11mm, 9mm, 9,5mm) si affermano, dalla metà degli anni Venti in poi, principalmente tre formati ridotti: 16mm, 17,5mm, 9,5mm. Dal 16mm, diventato con il passare del tempo un formato semiprofessionale, si passa all'8mm e infine al super8.

Con il passaggio al video, la documentazione amatoriale ha avuto un'ulteriore diffusione dovuta all'abbassarsi dei costi di produzione e alla semplicità d'uso delle tecnologie. Cambiano inoltre, con la possibilità di riprendere ininterrottamente e a costi inferiori, le modalità di rappresentazione. Mentre la brevità della pellicola a disposizione nella cinepresa super8 costringeva l'operatore a selezionare, durante la ripresa i momenti da ricordare, il video può riprendere tutto, rimandando la scelta al momento della visione o del montaggio, un'operazione

⁷¹ Per un approfondimento sul rapporto tra sguardo dell'autore, rappresentazione e fruizione dell'immagine in movimento possono essere utili gli studi di Bill Nichols e Vivian Sobchack (B. Nichols, *Representing reality. Issues and Concepts in Documentary*, Indiana University Press, 1992).

⁷² P. Zimmermann, K. L. Ishizuka, *Mining the home movie: excavations in histories and memories*, University of California Press, 2007.

sempre più facilmente accessibile. In seguito, la transizione dal video analogico al digitale ha semplificato le operazioni di creazione di prodotti medial consumer con caratteristiche comparabili a quelle delle produzioni professionali: l'elaborazione informatica del video ha consentito le operazioni di editing e di postproduzione, prima prerogative esclusive delle società di produzione professionali. La diffusione delle reti telematiche, del web ed infine dei social media, ha in realtà dato nuova visibilità ad opere che da sempre hanno caratterizzato la produzione non professionale e non istituzionale: ovviamente, il fatto che tali opere escano dall'ambito familiare o dalle modalità di distribuzione basate su circuiti selettivi con forti impostazioni editoriali (come i festival e le rassegne) sta determinando anche interessanti modifiche linguistiche (ci si rivolge ad un pubblico potenzialmente globale). La diffusione delle tecnologie consumer, dei social media e la possibilità per un numero maggiore di persone di confrontarsi con la produzione di documentazioni digitali ha dunque determinato un incremento significativo delle forme di rappresentazione non istituzionale e gli oggetti medial creati dai nuovi soggetti produttori (che, riprendendo una fortunata espressione del 1980 di Alvin Toffler⁷³, sono stati da molti definiti *prosumer*, ad indicare il loro status di consumatori e produttori di contenuti al tempo stesso) coesistono negli ambienti di rete con le forme di documentazione ufficiale. È sufficiente effettuare una ricerca sul noto sito di *videosharing* YouTube per constatare la quantità di eventi di varia natura documentati attraverso forme di rappresentazione realizzate dagli stessi partecipanti all'evento, grazie a tecnologie di ripresa portatili e a strumenti di editing video liberamente disponibili online. Il processo di documentazione *grassroots* ha già ricevuto un forte impulso nell'ultimo ventennio del ventesimo secolo, andando a influire anche sulla costituzione di nuove forme di archiviazione delle rappresentazioni. Come osserva Fausto Colombo, analizzando un processo in atto negli anni Ottanta del secolo scorso: «l'archiviazione da fenomeno sociale affidato a istituzioni si è trasformato in pratica personale e individuale, con clamorosi effetti anche economici. La prassi della videoregistrazione dei film, il complesso mercato ufficiale, ufficioso e clandestino hanno prodotto fenomeni fino a ieri impensabili e sorprendenti: genesi di archivi privati più o meno razionali, più o meno critici e consapevoli. Attraverso la televisione come 'cineteca di tutti' si va tornando a tante cineteche private che riproducono paradossalmente i criteri (o la mancanza di criteri) delle più classiche e attendibili istituzioni conservative»⁷⁴. Non solo la quantità di contenuti generati dagli utenti ha ricevuto un impulso in termini quantitativi e qualitativi dalla diffusione delle tecnologie digitali, ma con la diffusione delle connessioni a banda larga e degli ambienti sociali online è caduta un'ulteriore barriera che separava le produzioni *grassroots* dalle produzioni istituzionali: la distribuzione. Se un evento in passato poteva essere ripreso e documentato da soggetti istituzionali e dal pubblico presente, solo i primi avevano poi le capacità economiche per garantire visibilità alla propria documentazione attraverso forme di distribuzione *mainstream* oppure attraverso la condivisione di tali materiali avvalendosi di enti e servizi che ne garantissero un'accessibilità pubblica.

Nelle principali piattaforme sociali online invece le documentazioni non istituzionali trovano oggi un canale distributivo globale che le pone al fianco delle rappresentazioni ufficiali, con le quali condividono il pubblico potenziale. Ma è nella fase di produzione che gli oggetti medial *grassroots* acquistano il loro vantaggio sulle produzioni istituzionali: la rapidità con cui un soggetto dotato di una tecnologia di ripresa (fotocamera digitale o videocamera) è in grado di trasformarsi

⁷³ A. Toffler, *The third wave*, New York, Bantam Books, 1980. Tr. it. *La terza ondata*, Milano, Sperling&Kupfer, 1987.

⁷⁴ F. Colombo, *Gli archivi imperfetti. Memoria sociale e cultura elettronica*, Milano, Vita e pensiero, 1986.

da testimone oculare a reporter non è paragonabile ai tempi richiesti da una *troupe* broadcast per arrivare sul luogo dell'evento per la sua documentazione.

Questa logica partecipativa è alla base di alcune sperimentazioni legate alla documentazione audiovisiva di eventi musicali dal vivo. Un progetto di documentazione che adotta consapevolmente il potenziale della documentazione *user generated* e che attualizza l'approccio fan based esplorato da *Awesome: I ... Shot That!* nel decennio precedente, è quello messo in atto da Studio Nubes e dalla band Ash Code per la documentazione del live realizzato dal gruppo musicale a San Pietroburgo il 18 novembre del 2018 e che ha dato vita all'opera *A Night at the Opera Club*⁷⁵. Si tratta di un approccio progettuale che è profondamente legato alle logiche del web sociale e dei social network, sia per la logica produttiva che per la logica di distribuzione. Il video di documentazione è stato realizzato dal videomaker Elio De Filippo, montando le riprese effettuate spontaneamente dai fan durante l'evento dal vivo, integrando, dunque, prospettive e stili di ripresa diversi in un prodotto co-creativo successivamente distribuito online e condiviso in anteprima durante una diretta social nel corso della quale la band ha dialogato con il pubblico⁷⁶.

La logica produttiva del video ibrida la dimensione partecipativa (la spontanea e non programmata registrazione del live con una molteplicità di smartphone da parte dei fan presenti nel club) con la dimensione collaborativa (la richiesta, a posteriori, da parte dello studio incaricato della documentazione di poter usare i video dei fan, non preventivamente avvisati del futuro uso delle loro riprese).

La logica distributiva si concentra in particolare sul network sociale del fandom, privilegiando l'interattività conversazionale attorno al contenuto video. Il fandom della band si colloca, infatti, all'interno della subcultura *darkwave*, legata a specifici e riconoscibili canoni estetici e musicali attorno ai quali si costruisce l'identità sociale della comunità di appassionati. Non a caso il concerto, co-creato insieme ai fan, è stato trasmesso online sulle pagine social della band, ed è stata organizzata una *premiere* durante la quale il gruppo ha commentato il live e ha dialogato in chat con il pubblico.

A Night at the Opera Club è, dunque, un'opera audiovisiva partecipativa in quanto valorizza la pratica sociale dei fan che, con i loro dispositivi mobili, sono soliti documentare i concerti. Includendo lo sguardo attento e partecipe degli appassionati, offre una rappresentazione in un certo senso endogena alla stessa comunità di fan, avvicinandosi più alle pratiche di produzione mediale delle subculture che alle documentazioni tradizionali, in cui, tipicamente, documentatori professionisti si confrontano con gli artisti e con i produttori per realizzare opere rivolte ai fan. Interessante, quindi, notare come le nuove possibilità di produzione audiovisiva a basso costo, abilitate dalle tecnologie consumer, e la diffusione delle piattaforme di condivisione video

⁷⁵ La documentazione integrale del concerto tenuto dalla band Ash Code a San Pietroburgo il 18 novembre del 2018 è disponibile all'indirizzo: <https://youtu.be/jJvN9I0wR8s>

⁷⁶ L'approccio della documentazione partecipativa, caratteristico di *A Night at the Opera Club*, è stato sperimentato da Elio De Filippo anche nel corso dell'Art Workshop, che il videomaker ha tenuto durante il seminario "Half a Classroom", tenutosi presso i Marconi Studios il 19 febbraio 2019, intitolato "Il design dell'opera audiovisiva: dall'interazione alla partecipazione". Durante l'evento, infatti, è stato chiesto ai partecipanti di documentare, usando i propri dispositivi mobili, una performance dal vivo della band Ash Code. L'autore Elio De Filippo ha quindi montato le riprese realizzate dal pubblico, producendo, in tempo reale, un prodotto di documentazione partecipato, risultato dell'integrazione tra i molteplici punti di vista del pubblico e la prospettiva autoriale del videomaker.

online, favoriscano lo sviluppo di documentazioni co-creative distribuite; ovvero, basate sulla collaborazione di professionisti e non, geograficamente distribuiti, nella realizzazione di contenuti che estendono la portata dell'evento dal vivo e che includono la prospettiva dei fan. Lo stesso processo produttivo diventa un percorso dialogico tra artisti e fandom: i contenuti realizzati e condivisi dai fan rientrano nelle pratiche di riappropriazione e di costruzione identitaria della subcultura di riferimento e la documentazione audiovisiva diventa un oggetto mediale che, nel suo percorso attraverso i social media, veicolo privilegiato per la circolazione del live a seguito della *premiere*, si propone come attivatore culturale. In tal senso il contenuto audiovisivo, muovendosi di piattaforma in piattaforma, incentiva la discussione e raccoglie attorno a sé commenti, reazioni e storie che entrano strutturalmente a far parte della sua sfera informativa e del contesto di fruizione, influenzando la percezione e l'interpretazione del contenuto stesso.

BIBLIOGRAFIA

- Argano L., Bollo A., Dalla Segà P., Vivalda C., *Gli eventi culturali, ideazione, progettazione, marketing, comunicazione*, Milano, FrancoAngeli, 2005
- Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, Mit Press, 1999; tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002
- Bordieu P., *Un art moyen. Essais sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Les editions de Minuit, 1965; tr. it. *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, Rimini, Guaraldi, 1972
- Bordieu P., *La distinction. Critique sociale du Jugement*, Minuit, Paris, 1979; tr. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Il Mulino, Bologna, 1983
- Burke P., *Eyewitnessing. The uses of images as historical evidence.*, London, Reaktion Books, 2001; tr. it. *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002
- Cristante S., Barile N. (a cura di), *Breve storia degli eventi culturali*, Milano, Bevivino Editore, 2004
- Dayan D., Katz E., *Media Events. The Live Broadcasting of History*, Cambridge, Harvard University Press, 1992; tr. it. *Le grandi cerimonie dei media. La storia in diretta*, Bologna, Baskerville, 1994
- Goffman E., *The presentation of self in everyday life*, Garden City, New York, Doubleday, 1959; tr. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1969
- Guerzoni G., *Effetto festival. I festival di approfondimento culturale in Italia*, Fondazione Eventi, La Spezia, 2009
- Ieracitano F., *Eventi culturali e partecipazione sociale: una lettura sociologica*, Domograf, Roma, 2009
- Jenkins H., *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, a cura di Paolo Ferri e Alberto Marinelli, Milano, Guerini e Associati, 2010
- Jenkins H., *Convergence culture*, New York University, 2006; tr. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007
- Leyda J., *Films beget films. A study of the compilation film*, George Allen & Unwin Ltd., 1964
- Meyrowitz J., *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*. New York, Oxford University Press, 1985; tr. it. *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Bologna, Baskerville, 1995
- Morin E., *Teorie dell'evento*, Milano, Bompiani, 1974
- Nichols B., *Representing reality. Issues and Concepts in Documentary*, Indiana University Press, 1992

- Reason M., *Documentation, disappearance and the representation of live performance*, Palgrave Macmillan, 2006
- Sontag S., *On photography*, New York, Straus and Giroux, 1977; tr. it. *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 2004
- Sorlin P., *L'immagine e l'evento. L'uso storico delle fonti audiovisive*, Milano, Paravia, 1999
- Valentini V., *Teatro in immagine. Eventi performativi e nuovi media*, Roma, Bulzoni Editore, 1987

Pratiche trasformative attraverso l'arte

VIVIANA RUBICHI⁷⁷

Sommario: 1. Introduzione 2. Il paradigma della trasformazione di un capolavoro nell'arte 3. Il progetto "Siamo tutti un'opera d'arte: dal museo al teatro. Descrizione e riflessioni di un percorso di allenamento all'intuizione creativa 4. Il metodo "Capolavoro di Vita©". Dal *labor* all'*opus* 5. Conclusione.

Abstract

ITA

Il presente contributo vuole essere una rielaborazione di quello che è stato il mio intervento tenuto il 20 marzo 2019 in occasione di uno degli incontri seminariali di "HALF A CLASSROOM. Costruire Opere Aperte", dove in primis ho presentato il progetto "Siamo tutti un'opera d'arte", che ha gettato le basi per l'ideazione del mio metodo "Capolavoro di Vita" del quale parlo nella terza parte di questo articolo, esponendone i passi fondamentali in quattro stadi: "preparazione del processo" – "incubazione/gestazione e formulazione" – "illuminazione" – "creazione", che contengono le fasi di addestramento alla pratica operativa che considerano il lavoro preparatorio fino ad arrivare al processo di modellamento, ossia alla fase esecutiva finale. Per farlo in questa sede è stato necessario però anticiparlo con quelle premesse teoriche che hanno contribuito ad attivarne il processo e a strutturare l'intero percorso, facendolo diventare un metodo immersivo legato ad una pratica. Essendo stata dunque anche un'esperienza trasformativa personale, ho cercato di mantenere uno stile colloquiale che accompagnasse ogni sezione di questo scritto anche là dove accenno ad alcuni momenti dell'art workshop, che ha seguito la mia digressione, durante il quale il pubblico è stato direttamente coinvolto attraverso una performance coreografica di teatro danza dal vivo "Alla scoperta del proprio corpo", diretta dal regista e performer Giannico Soleti e dal coreografo e ballerino Cristian Leuci⁷⁸.

ENG

This contribution is intended to be a reworking of what was my speech held on March 20, 2019 on the occasion of one of the seminars of "HALF A CLASSROOM. Building Open Works ", where I first presented the project " We are all a work of art ", which laid the foundations for the conception of my " Masterpiece of Life "method of which I speak in the third part of this article, exposing the basic steps in four stages: "preparation of the process" - "incubation / gestation and formulation" - "lighting" - "creation", which contain the phases of training to operational practice that consider the preparatory work up to the process of

⁷⁷ Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Umane.

⁷⁸ Il suddetto incontro registrato – in versione integrale – è stato reso accessibile per gli studenti iscritti alle discipline afferenti agli argomenti del seminario per le Facoltà di Lettere di Scienze della Formazione. Invece per la versione sintetica in short video, si rimanda alla pagina dedicata ad HALF A CLASSROOM sul sito del Dipartimento di Scienze Umane (DSU): <https://www.unimarconi.it/it/20-marzo-2019-half-a-classroom-a-a-2018-2019>.

modeling, that is to the final executive phase. To do this here, however, it was necessary to anticipate it with those theoretical premises that contributed to activating the process and structuring the entire path, making it become an immersive method linked to a practice. Having therefore also been a personal transformative experience, I tried to maintain a colloquial style that accompanied each section of this writing even where I mention some moments of the art workshop, which followed my digression, during which the audience was directly involved through a choreographic performance of live dance theater "Discovering one's body", directed by the director and performer Giannico Soletti and by the choreographer and dancer Cristian Leuci.

Keywords: *processo creativo, trasformazione, opus, labor, capolavoro, opera d'arte.*

1. Introduzione

Da sempre ho creduto che l'arte, grazie al suo potente effetto evocativo e simbolico, sia uno degli strumenti più potenti in grado di sollecitare e far percepire emozioni e sensazioni, che se stimulate e canalizzate nella giusta direzione, liberano il nostro potere creativo per renderlo libero di agire nella nostra vita. Lo studio della storia dell'arte, unito al mio amore per le scienze antropologiche e filosofiche, negli anni mi ha condotta sempre di più a pensare che ogni essere umano sia nato per intraprendere un percorso di creazione evolutiva che lo porti verso il proprio destino. Di fatto, è proprio l'arte a donare all'uomo l'opportunità di elevarsi e di migliorarsi, poiché attraverso di essa si è in grado di interpretare consapevolmente il significato della realtà che ci circonda, farla nostra e rimetterla al servizio del mondo. La creazione ha così il potere di liberare il lavoro dell'uomo dalle proprie impurità attraverso un processo trasformativo interiore che guida la sua mano, sublimando la materia⁷⁹, rendendola opera d'arte e proiettandola nel mondo esterno⁸⁰. La relazione tra l'arte e la scienza alchemica è stata uno dei punti cardine dal quale ho tratto ispirazione per il mio metodo Capolavoro di Vita. In tal senso, i numerosi studi di uno dei miei primi grandi maestri negli anni universitari, il noto storico dell'arte Maurizio Calvesi, mi hanno aperto la strada ed aiutata a comprendere in che modo i processi dell'arte e quelli dell'alchimia siano correlati e quanto questi ultimi siano stati implicati direttamente nel movimento di trasformazione creativa della materia. L'obiettivo "ufficiale" e noto a tutti fu sempre quello di trasformare i metalli vili (ad esempio il piombo) in oro, ma era procedimento dietro il quale gli alchimisti nascondevano il loro vero intento, che Calvesi spiega così brillantemente: «Realizzare l'"oro" in termini spirituali o psichici; raggiungere un'interiore conciliazione da proporre a modello armonioso di un'umanità affrancata dalle proprie miserie; vivere attivamente questo processo liberatorio come un "fare", come un processo di trasformazione creativa che si proietta, con simbolica corrispondenza, nello stesso corpo del mondo»⁸¹. Dunque l'oro (o pietra filosofale, o elisir o quintessenza) possedeva un profondo significato spirituale che di fatto simboleggiava la ricerca della perfezione da parte degli alchimisti, i quali con fatica realizzavano l'*opus* alchemico per raggiungere così il *Magnum*⁸² *Opus*, o Grande Opera⁸³ partendo e superando quello che ho definito il *labor*: ossia la perenne condizione di schiavo nella quale l'uomo – nato libero – può rimanere imprigionato proprio a causa del fatto che fin dalla sua esistenza, è stato portato a sfruttare il lavoro servile e coatto di

⁷⁹ È in altri termini quello che gli alchimisti intendevano con la trasformazione dei metalli vili (come ad esempio il piombo) in oro e argento, arrivando a raggiungere la perfezione. Il loro pensiero era quello di operare simultaneamente una trasformazione esterna della materia fisica ed una interna del sapiente "operatore", ossia di colui che fosse in grado di realizzare l'*opus*, o oro, o pietra filosofale, come il simbolo della ricchezza spirituale (M. Calvesi, M. Gabriele, *Arte e alchimia*, inserto redazionale Art e dossier, Firenze, Giunti, 1986, pp. 6-7).

⁸⁰ V. Rubichi, *Dal labor all'opus. Il potere della trasformazione nell'opera d'arte*, FormaMente, 2019 Supplement, Vol. 14 Issue 2, Gangemi Editore, p. 3.

⁸¹ M. Calvesi, M. Gabriele, *Arte e alchimia*, inserto redazionale Art e dossier, Giunti, Firenze 1986, p.6.

⁸² Nella lingua latina il termine *magnum* (al plurale *magna*) era un aggettivo che aveva il significato di "grande, di gran valore, importante, notevole, glorioso, nobile".

⁸³ In pratica comprendeva l'iter che l'alchimista (detto anche filosofo) compiva per arrivare alla pietra filosofale ed inizialmente era suddiviso in quattro fasi: *nigredo*, *albedo*, *citrinitas* e *rubedo* (legate ai quattro elementi, rispettivamente a terra, acqua, aria e fuoco). Nel corso del Medioevo tuttavia si esclude pian piano la terza fase, accorpandola all'ultima.

qualcun altro, facendo diventare tutto questo come una normale prassi da parte di chi detiene il potere; ma in tali condizioni è difficile realizzarsi davvero senza un pesante sfondo di sensi di colpa. Non è un caso che nei tempi antichi agli schiavi venisse tappata la bocca con una maschera in modo da impedire loro di parlare, gridare, o comunicare con chiunque, facendo passare tutto questo come un rito “obbligato” al lavoro servile⁸⁴.

Decidere di vivere nel *labor*, ossia in uno stato di fatica e di torpore, paradossalmente è più comodo perché ci libera dall’impegno di pensare o di ragionare, cadendo così in una condizione di sofferenza che porta il dormiente ad avere gli occhi chiusi sulla realtà e dunque a non essere consapevole di quale sia il suo immenso potere trasformatore attraverso quelli che chiamiamo talenti. Sono certa che ognuno di noi ne sia dotato ma che, a causa dello stato di *labor*, vengano in qualche modo occultati, portandoci a vivere un’esistenza molto diversa e quindi lontana dalla nostra vera vita. Questa riflessione mi porta sempre a considerare un passo delle Sacre Scritture che dice: «Chi vuole salvare la propria vita, la perderà, ma chi perderà la propria vita per causa mia, la salverà» (Lc 9,24).

Questo passo della Bibbia, ogni volta che lo leggo, mi disarmo dalle convinzioni limitanti, dagli attaccamenti vincolanti della materia, e soprattutto dal vedere me stessa come unica artefice del mio destino, portandomi così a rivolgermi a qualcosa di Assoluto che trascende ogni aspetto umano ma che a sua volta richiede totale affidamento e sacrificio per trasformare quella parte “morta” di noi in materia viva. L’*opus* dunque – così come la spiego nel metodo – è il compimento del “capolavoro” nelle mani del vasaio; ossia, è l’Opera Magna del Creatore⁸⁵.

Oltre alla numerosa letteratura sulla pratica alchemica applicata all’arte, di grande stimolo per lo sviluppo del mio metodo sono state anche le letture dei saggi di Carl Gustav Jung relative ai simboli⁸⁶, la conoscenza della fisica quantistica teorica ed applicata, così come il percorso di crescita personale che da anni faccio con il dream coach e teologo Pierpaolo Colafato sul raggiungimento spirituale di grandi risultati nella vita personale e professionale⁸⁷. In ultimo e non meno importanti, tra le mie fonti di ispirazione non posso fare a meno di citare il filosofo Michel Foucault, che oltretutto è stato oggetto della relazione curata da Davide Luglio nella puntata di HALF A CLASSROOM del 22 gennaio 2020, dedicata al Progetto Hybris dell’antropologo e fotografo italiano Francesco Zizola⁸⁸. Creando un’analogia tra forme di vita

⁸⁴ Il riferimento alle maschere “punitive” per gli schiavi si può trovare in diverse testimonianze scritte e fotografiche dalle quali sono stati ricavati anche diversi spettacoli teatrali. Tra i testi importanti che ne hanno parlato, posso citare quello di Jacques Etienne Arago, *Souvenirs d'aveugle. Voyage autour du monde par M.J. Arago*, Paris 1839-40 e di Daniel P. Kidder, *Brazil and Brazilians, portrayed in historical and descriptive sketches*, Philadelphia 1857.

⁸⁵ Sul concetto di *opus* – che non tratterò in modo approfondito in questa sede – rimando al mio contributo V. Rubichi, *Dal labor all’opus*, op. cit., pp.4-5.

⁸⁶ Nel XX secolo, proprio in relazione ai numerosi simboli, l’alchimia fu nuovamente studiata e rivalutata da Jung, il quale rivalutò tutto il simbolismo alchemico, mettendo in relazione l’alchimia e la psicologia analitica. Secondo lo psicanalista svizzero, le fasi alchemiche erano in esatta correlazione con il processo di individuazione, inteso come consapevolezza della propria individualità e scoperta dell’essere interiore. Come approfondimento di questo primario interesse di Jung sulla correlazione tra alchimia e psicologia, consiglio nello specifico la lettura di C.G. Jung, *Psicologia e alchimia*, Editore Boringhieri, Torino 1981 e aggiungo anche il testo di M. PEREIRA, *Arcana sapienza: l'alchimia dalle origini a Jung*, Carocci, Roma 2001.

⁸⁷ P. Colafato, *Diario della creazione: 365 giorni nelle mani della Potenza Infinita* (autopubblicato il 24 luglio 2018).

⁸⁸ Il suddetto incontro registrato – in versione integrale – è stato reso accessibile per gli studenti iscritti alle discipline afferenti agli argomenti del seminario per le Facoltà di Lettere di Scienze della Formazione. Invece per

(Zoe + Bios) e forma dell'opera d'arte, in Foucault si fa strada l'idea di un nuovo tipo di etica il cui modello è da ricercarsi nell'arte, parlando esplicitamente di "estetica dell'esistenza" in cui il potere è sempre la storia di una relazione e non è mai univoco. In *Le parole e le cose*, Foucault evidenzia che fare della propria vita un'opera d'arte, in termini antichi, significa liberarla da ogni forma di controllo (o meglio di attaccamento) alle cose materiali⁸⁹. Fare opera della propria vita può voler dire evitare di renderla libera da tutte quelle forme di estetizzazione atte ad imprigionarla e a renderla schiava; così si dà potenza alla forma e valore estetico (e non estetizzante) all'opera d'arte stessa.

Il metodo da me sviluppato è stato per la prima volta anche oggetto di una Tesi di Laurea da parte di mia studentessa, Lorena Guagnano⁹⁰, la quale, dopo aver partecipato all'incontro seminariale di HALF A CLASSROOM del 20 marzo 2019, ha dimostrato da subito uno spiccato interesse per l'argomento, tanto da sviluppare un lavoro di tesi che in qualche modo lo potesse contemplare. Non nego che all'inizio ero perplessa nella buona riuscita di un lavoro che avrebbe necessitato di tanto studio, riflessioni e di una messa in gioco di elementi teorico-pratici di non facile applicazione. Alla fine però, parlando a lungo con la laureanda, mi ha convinta la sua forte determinazione e soprattutto la sua idea iniziale: ossia che l'uomo, nell'arco della sua esistenza, necessita di ritrovare sé stesso, così come l'artista che persegue il medesimo scopo attraverso la sua arte. Partendo da questa sua considerazione, ho scelto di farla lavorare su Michelangelo Buonarroti, e in particolare farle analizzare la *Creazione* di Adamo della Sistina con una visione 'altra' che racchiudesse la manifestazione di un Dio, architetto dell'Universo, prima all'interno del processo creativo dell'artista e poi nell'opera compiuta. L'esito è stato sorprendente anche perché ha permesso alla stessa Lorena di comprendere maggiormente il processo del metodo e di provare ad applicarlo su se stessa con l'intento di farsi "sculpire e plasmare dalla vita per poi ritrovarsi"⁹¹.

2. Il paradigma della trasformazione di un capolavoro nell'arte

Nel lavoro preparatorio di un'opera d'arte – che allude al processo – la visione del capolavoro deve essere ben chiara, il che significa sapere esattamente cosa si vuole veramente e perché lo si desidera, ovvero quella che io chiamo la risolutezza ad avere. Tale visione è il primo elemento sul quale si basa il metodo ed è quello che ho fatto sperimentare anche al museo Andersen e di cui parlerò nel prossimo paragrafo. Questo processo mentale aiuta a cristallizzarlo nella nostra realtà esterna; si dà così forma alla potenza, attivando una relazione biunivoca con il mondo. In questa fase del lavoro è fondamentale l'atteggiamento con il quale ci si muove verso

la versione sintetica in short video, si rimanda alla pagina dedicata ad HALF A CLASSROOM sul sito del Dipartimento di Scienze Umane (DSU): <https://www.unimarconi.it/it/il-progetto-hybris-forme-di-vita-e-bioestetica-22-gennaio-2020-hc-19-20>.

⁸⁹ M. Foucault, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane* (titolo orig. *Les mots et les choses*. Trad. it. a cura di Emilio Panaitescu), Rizzoli Editore, Milano 1967.

⁹⁰ La suddetta Tesi di Laurea ha come titolo "Pratiche trasformative attraverso l'Arte e la Vita. Il metodo Capolavoro di Vita di Viviana Rubichi nella Creazione di Adamo di Michelangelo Buonarroti", A.A. 2019-2020.

⁹¹ Queste parole le ho volute riprendere direttamente dalla Tesi di Lorena Guagnano nella parte conclusiva del paragrafo 3.3, "La riscoperta personale".

il capolavoro. Non basta dunque focalizzare la meta ma è necessario porci anche la nostra intenzione pura, per non dar vita a quei “potenziali superflui” che in qualche modo possono farci perdere l’orientamento. L’artista difatti, quando si trova nel flusso della raccolta di informazioni sulla sua opera, esplora e scopre nuovi elementi compositivi, estetici, stilistici ed espressivi che danno sempre di più un valore di qualità a ciò che sta creando fino al suo compimento finale. L’artista sceglie così i suoi “pezzi” migliori che andranno a comporre la sua Magna Opera, lasciando cadere quello che non gli appartiene più, liberando la materia dal suo peso fisico, che altrimenti andrebbe a soffocare ciò che invece ha voglia di emergere, per farla vivere e rivivere in quella energia che la renderà eterna. Ecco dunque che la prova di abilità misura “tecnicamente” ciò che si è in grado di svolgere al meglio. È quando l’artista scopre il suo miglior talento e dà voce alla sua unicità. Questo passo di gestazione e formulazione dell’opera – dove la messa a fuoco del dettaglio è un allenamento a non essere approssimativi nella vita - lo prepara al passo quantico⁹² nella creatività per capire chi è, dove vuole andare e perché: ossia, diventare qualcosa che prima non era. L’intuizione e la conseguente ispirazione sono parte della fase di illuminazione durante la quale la mente si porta a vedere oltre l’occhio fisico, oltre il già conosciuto, portando al massimo livello la sua efficacia. Ed è in questo passaggio che si sviluppa il punto più alto del processo creativo dell’artista, perché passa dalla visione all’azione tentando di materializzare l’idea dell’opera che man a mano affiora nella sua mente. L’opera così nasce e si trasforma per far morire una parte della sua “vecchia” forma e lasciare il posto a quella nuova, in un processo che ho definito di integrazione e incarnazione. In esso difatti si salda l’opera mirabile – ovvero, che desta stupore proprio perché fuori dal comune - avvolta di una tale energia che le dà libertà e non è dunque condizionata dalla forma esteriore.

3. Il progetto “Siamo tutti un’opera d’arte: dal museo al teatro. Descrizione e riflessioni di un percorso di allenamento all’intuizione creativa

Nel 2017, qualche anno prima di far venire alla luce il metodo “Capolavoro di vita”, decisi di portare in teatro il risultato di un percorso dal titolo “Siamo tutti un’opera d’arte: dal museo al teatro”, un laboratorio esperienziale in due incontri, che ha visto la messa in scena di una serie di performances d’arte da parte di coloro che avevano partecipato alla prima fase di questo percorso, svolta all’interno della Casa Museo del norvegese Hendrick Christian Anderson a Roma nel quartiere Flaminio. Una scelta mirata per quello che avevo intenzione di sperimentare con i partecipanti al progetto: una elaborazione cosciente dei vissuti emozionali suscitati dalla visione delle opere d’arte prescelte, allo scopo di stimolare un lavoro su sé stessi che alimentasse un percorso evolutivo di riscoperta personale del proprio essere. E nel testo che segue mi soffermerò principalmente sulle fasi che hanno riguardato esclusivamente la sperimentazione del progetto in oggetto. Nella prima tappa di questo primo incontro, che si è svolta fuori dal museo, i partecipanti sono stati invitati a rispondere ad alcune domande che avrebbero testato il loro livello di aspettativa in merito a quello che avrebbero trovato all’interno del museo e alla

⁹² Nella fisica quantistica, il passo quantico è un cambiamento dello stato vibrazionale di un individuo che si manifesta con una evoluzione interiore.

fine della visita; e di darsi un voto “emotivo” sul loro livello di resistenza nel mettersi in gioco, conforme alla loro attuale visione del mondo⁹³. La seconda tappa ha previsto la visita all'interno delle due sale del museo al pian terreno e dell'appartamento di Andersen al primo piano. Nel piccolo atrio d'ingresso ho voluto soffermarmi sulla vita di Andersen, e in particolare sul suo grande sogno: poter realizzare la città mondiale della comunicazione, intesa come opera colossale e nello stesso tempo utopica, nella quale migliorare la condizione umana attraverso lo sviluppo perenne di arti, scienze, filosofie e anche attraverso la pratica dello sport e la spiritualità delle religioni. Da sempre, l'architetto norvegese dimostrò una grande passione per opere grandiose, monumentali e di ispirazione classica, che credeva stimolassero nell'osservatore un desiderio di auto-miglioramento. La sua filosofia urbanistica divenne evidente nel 1913 con l'opera *A World Center of Communication*: un tomo di oltre 5 kg, che scrisse a quattro mani assieme a Ernest Hébrard⁹⁴. Il volume fu l'evoluzione di un suo precedente scritto dal titolo, *The Fountain of Life*. Il nucleo del lavoro di Andersen consisteva nel credere che l'arte, e soprattutto quella monumentale, portasse al mondo pace ed armonia in quanto lui era fermamente convinto che l'arte classica potesse veramente auto-migliorare l'essere umano. Da qui, l'idea e poi il progetto di creare una capitale mondiale colma di arte classica (la Città Mondiale): una raccolta di idee e dei più alti prodotti scientifici ed artistici dell'umanità, dove le sue sculture potessero richiamare valori universali come l'Amore, la Maternità, la Fratellanza e la Gioia di Vivere, che a chi ne è toccato trasformano la vita. E questi furono i quattro valori sui quali Andersen progetta e fa realizzare la “Fontana della Vita”, che doveva sorgere al centro della sua città visionaria (Fig. 1). Nel trattato di Andersen era manifesto come la sua filosofia di vita fosse incentrata sul credere che l'arte potesse trasformare l'intera umanità e produrre così la perfezione nell'essere umano. Secondo la mente visionaria di Andersen, la città mondiale sarebbe una fontana di conoscenza strabordante da nutrire con gli sforzi di tutto il mondo nell'arte, nella scienza, nella religione, il commercio, l'industria e la legge; in cambio avrebbe diffuso la conoscenza a tutta l'umanità come se fosse un immenso, divino organismo concepito da Dio, il requisito vitale che ne avrebbe mantenuto la forza, protetto i diritti e permesso di raggiungere nuove altezze attraverso una concentrazione degli sforzi di tutto il mondo. E un'intera umanità che si muove è in grado veramente di poter cambiare l'assetto mondiale.

⁹³ Sia prima, che durante e alla fine del percorso, Giorgia Sallustio ha scattato anche delle fotografie ai volti delle persone per coglierne a caldo le loro espressioni facciali.

⁹⁴ Andersen, Hendrik Christian; Haebrard, Ernest M.; et al., *Creation of a World Centre of Communication*, Paris 1913, s.i.p.



Figura 7 - Plastico del progetto per la realizzazione della fontana, esposto durante la mostra “La fontana della Vita: immagini e simboli” al Museo Andersen di Roma nel 2012⁹⁵

Dopo tali premesse biografiche e tornando alla spiegazione del percorso, è stata dunque la “Fontana della Vita” al centro della visita e della terza tappa, durante la quale i partecipanti sono stati lasciati liberi di girare nelle due sale del museo. Nella prima, le grandi sculture erano disposte in modo tale che tutte sono rivolte verso l’alto in prossimità di un esteso lucernaio al centro della sala; nella seconda, invece, era presente l’unico gruppo scultoreo in bronzo, il *Giorno*, formato da coppie nude che si abbracciano e che si sfiorano le labbra ma senza ostentare alcuna volgarità. Anche qui, il lavoro della fotografa è stato quello di cogliere le espressioni dei volti dei partecipanti e l’atteggiamento dei loro corpi mentre osservano e si muovevano tra le sculture. In particolare, l’attenzione è stata posta sui soli quattro gruppi scultorei circolari che simboleggiano l’arco dell’intera giornata, ossia il ciclo della vita – Il *Mattino*, la *Sera*, il *Giorno* e la *Notte* – e che si dovevano trovare nei quattro punti focali della fontana⁹⁶.

⁹⁵ Fonte: <http://www.roma2oggi.it/wp-content/uploads/2012/07/la-fontana-della-vita1.jpg>.

⁹⁶ Qualche anno fa, venne allestita una mostra di questa città mondiale proprio all’interno della casa museo, dove è stato ricostruito il plastico usando come fonte il grande tomo *A World Center of Communication* nel quale Andersen descrisse tutto nel più minimo dettaglio.





GIORGIA SALLUSTIO













La “Fontana della Vita” era stata concepita per essere posizionata al centro della città e doveva chiarire il significato del Centro Mondiale di Comunicazione: ossia, lo scorrere delle acque indicava il ciclo perpetuo della vita. La sua pianta, che ricorda la forma di una croce, era costituita da una vasca centrale, posta in alto, che a sua volta formava una cascata dove l’acqua cadeva su tre terrazze poste una sotto l’altra. Tale circolarità della fontana intendeva simboleggiare il suo essere “la giostra della vita” dove chi vi si accostava veniva coinvolto ritrovando una forma di auto-miglioramento nell’abbracciare un elemento piuttosto che un altro. Gli elementi più importanti della fontana erano la vasca decorata con un mosaico che raffigurava le quattro stagioni e le terrazze. La prima, di forma rotonda, avrebbe dovuto ospitare quattro gruppi di sculture in bronzo formati da un uomo e da una donna che camminano e si sostengono l’uno con l’altro: *Amore* o *Il Bacio*, *La gioia di vivere* o *La Famiglia*, *la Fratellanza* o *il Passo e il Progresso dell’Umanità*. La seconda terrazza - rotonda come la prima – era stata concepita per essere abbellita con piccole fontane poste sul bordo. La terza terrazza, alla quale si poteva accedere percorrendo quattro scalinate simmetriche, ha l’aspetto di una piazza ed è formata da sei semicerchi, all’interno dei quali Andersen aveva immaginato di mettere una scultura che rappresentasse i quattro momenti della giornata, ma anche le fasi della vita: ossia il *Mattino*, la *Sera*, il *Giorno* e la *Notte* in un gioco di armonie e di intrecci. Altra parte molto interessante della grande fontana era rappresentata da statue equestri e figure di donna, che simboleggiavano la preghiera e l’invocazione a Dio.

Il percorso è poi terminato al piano superiore, visitando l’appartamento di Andersen e i tanti cimeli in esso conservati. Posso dire dunque che la conclusione di questa prima parte del percorso è stata molto produttiva perché ha innescato un processo di reazione-azione che, a distanza di tre settimane, ha portato alla messa in scena di un’opera d’arte performativa in teatro⁹⁷, che è stata filmata in un documento visivo e sonoro⁹⁸ dell’intero processo trasformativo di ogni persona coinvolta⁹⁹. Difatti, il risultato finale non ha visto un’unica rappresentazione teatrale collettiva (come avevo pensato all’inizio durante la formulazione del progetto), ma un insieme di opere performative in ognuna delle quali vi era un “pezzo” di quella fontana della vita che maggiormente era stato avvertito come “specchio” della storia di ciascuno e che in teatro, attraverso l’uso del corpo e della voce, i partecipanti avrebbero trasformato in qualcosa di altro. Il mio scopo era quello di mostrare a loro le cosiddette “aree cieche” per poi

⁹⁷ Il teatro in questione è il San Giustino di Roma, gestito dalla compagnia teatrale “Signori, chi è di scena!” di cui faccio parte.

⁹⁸ La parte musicale è stata ideata e composta da Paola Fatelli, performer e musicista. Nel progetto la sua esperienza è stata duplice in quanto è stata coinvolta sia all’interno di una sua personale performance che all’esterno, facendole creare le colonne musicali d’ambiente. “La parte per me più emozionante è stato vedere l’espressione delle persone attraverso le foto di Giorgia. Per comporre la musica mi sono immersa completamente nella situazione, perché era l’unico modo per me di creare qualcosa. Ho osservato con attenzione ognuno di loro e ho sentito tutte le loro emozioni, cercando di tradurle attraverso dei suoni. Ed è stata veramente una trasformazione: prima vedendola su me stessa passando dal museo al teatro, e poi nel mettermi in gioco componendo la musica per questo progetto. Solo così ho scoperto che mi trovavo nel posto giusto nel fare quello che ho sempre sognato di poter fare”.

⁹⁹ In un video, che ho fatto montare alla fine di tutto il lavoro, si vedono le fotografie fatte al museo e quelle della performance accompagnate da alcune citazioni riprese dalle interviste fatte.

provare a migliorarle¹⁰⁰. Questo passaggio però è avvenuto grazie alla co-creazione con altre persone (il pubblico), che man mano invitavo a salire sul palco per unirsi a chi già stava creando la sua opera-performance. L'effetto che ne è scaturito è stato sorprendente, in quanto ognuna ogni persona del pubblico coinvolta è intervenuta sapientemente riuscendo a sbloccare un particolare momento emotivo molto forte nell'altro; era portata naturalmente ad assecondarne i movimenti, rifinandoli, completandoli e dando così forma ad un lavoro compensativo e dunque perfetto. Il lavoro di Giorgia Sallustio è stato poi fondamentale per l'ottima riuscita dell'intero percorso, perché il suo obiettivo doveva essere quello di fotografare la trasformazione interiore delle persone. All'interno del museo, il suo compito è stato perlopiù quello di nascondersi, cercando di non far percepire la sua presenza, catturando il modo attraverso il quale le persone si avvicinavano, chi più e chi meno timidamente, a quelle opere d'arte per dialogarci. La testimonianza di questa esperienza da parte della fotografa è stata questa: "Già durante quel paio d'ore ho visto proprio i volti cambiare: c'è chi era perplesso, chi è entrato con fortissime resistenze, chi era felice. Quello che a me piace di ogni percorso trasformativo è il "togliere" maschere, quei filtri che siamo abituati ad indossare, perché non ci rendiamo conto della nostra unicità che per qualche motivo non identificato proviamo in tutti i modi a nascondere. E quello che è successo in teatro, per assurdo, invece di presentare delle maschere, ha portato verità. Le emozioni potentissime scaturite da ogni partecipante sono state positive ma anche negative. Ho visto una di loro, ad esempio, tirar fuori una tale rabbia, che ad un certo punto, durante la sua performance, urlando, gettò una sedia sul pavimento! La sua reazione era dovuta al fatto che al museo aveva notato che quella bellezza così solenne e statuaria proiettata verso la luce, l'aveva turbata a tal punto da uscirne infastidita. Ed effettivamente questo era uno dei modi in cui si potevano percepire quelle opere d'arte monumentali".

4. Il metodo Capolavoro di Vita©. Dal *labor* all'*opus*

Vivere in prima persona l'esperimento con "Siamo tutti un'opera d'arte", negli ultimi anni, mi ha portato a riflettere a lungo su due concetti, strumenti prediletti del mio lavoro come docente di storia dell'arte: ossia, quello di opera d'arte e di capolavoro legati all'essere umano. E la svolta c'è stata quando ho scoperto la loro effettiva natura e differente consistenza, tanto da concepirne un metodo trasformatore che potesse portare la vita delle persone da un livello di consapevolezza mediocre ad uno molto più evoluto. Effettivamente, è proprio l'arte ad offrire all'uomo l'opportunità di elevarsi, di migliorarsi, poiché attraverso di essa si è in grado di interpretare consapevolmente il significato della realtà che ci circonda, farla nostra e rimetterla al servizio del mondo. A questo proposito, nel secolo scorso, il filosofo Erich Fromm sosteneva che: «In ogni attività creativa, colui che crea si fonde con la propria materia, che rappresenta il mondo che lo circonda. Sia che il contadino coltivi il grano o il pittore dipinga un quadro, in ogni tipo di lavoro creativo, l'artefice e il suo oggetto diventano un'unica cosa: l'uomo si unisce al mondo nel processo di creazione»¹⁰¹. Partendo da questa affermazione, posso dire che la creazione ha dunque la forza di liberare il lavoro dell'uomo dalle sue impurità (il *labor*) ed egli,

¹⁰⁰ Con il termine "aree cieche" si intende quelle parti di noi che non riusciamo a vedere ma che invece gli altri invece possono notare e renderle manifeste alla nostra parte cosciente.

¹⁰¹ M.E. De Caroli, *Una briglia all'emozione. Creatività e psicoanalisi*, Franco Angeli Editore, Milano 1996, p. 157.

attraverso un processo trasformativo interiore che guida la sua mano, sublima la materia¹⁰² a sua disposizione rendendola *opus* e proiettandola così nel mondo esterno¹⁰³. Da queste premesse è nato “Capolavoro di Vita”, un metodo che sostanzialmente ha aperto la via a due differenti approcci: il primo sostiene che “sei tu l’artista e l’opera d’arte”, ossia che ognuno di noi è artefice di quello che è e che vuole diventare; mentre il secondo afferma che “tu sei il capolavoro della vita e non il suo artefice”, ossia è la vita che crea e plasma il tuo capolavoro. Nel mondo dell’arte – a mio avviso – non è corretto definire un’opera d’arte sempre come fosse un capolavoro, perché non tutte hanno l’aspirazione a volerlo diventare. E questo normalmente si ignora quando si studia una creazione di un artista soprattutto se è (o è stato) famoso. E così come è nell’arte, lo è anche nella vita. L’opera d’arte è per sua comune definizione perfetta così com’è, è finita, e volendo anche replicabile. Il capolavoro invece è in continua evoluzione e dunque non è universalmente bello e perfetto, perché viene concepito come un “non finito” dalla mano dell’uomo. Nel processo di un capolavoro c’è pienezza di arte e vita. Potrei riportare esempi di “capolavori” nell’arte che mai si direbbero lo fossero mai stati: il primo “taglio” nella tela di Lucio Fontana, ad esempio, oppure il primo *ready made* di Marcel Duchamp della ruota di bicicletta sopra ad uno sgabello di legno a tre piedi, e così potrei citarne all’infinito. Dalle testimonianze arrivate fino ai giorni nostri, quasi mai un artista ha completato la propria opera, ma lascia sempre a qualcun altro il compito di farlo. Un capolavoro non si compie mai per mano dell’uomo, anche perché è “l’opera del capo”¹⁰⁴. Gli artisti come Michelangelo lo sapevano. Lui è stato – a mio parere – uno dei primi ad aver applicato *ante litteram* il mio metodo, proprio per questo motivo mi soffermerò un po’ di più su di lui, evidenziando aspetti del suo atteggiamento nei confronti delle sue opere che spero possano chiarire anche il mio punto di vista sul processo che mi ha portato a definirlo il “precursore” di Capolavoro di Vita. Quando si dirigeva a Carrara per scegliere il marmo da lavorare, già nel blocco grezzo intravedeva la sua opera che poi – una volta liberata dal marmo che la teneva prigioniera – lasciava per così dire “incompiuta”¹⁰⁵. Il suo “non-finito” mi ha sempre affascinato molto anche perché le sue sculture offrono preziose indicazioni su come l’artista intuiva la scultura e sui suoi possibili significati metaforici che passano attraverso le sue opere. Per Michelangelo, lo scultore era uno strumento nelle mani di

¹⁰² È in altri termini ciò che gli alchimisti intendevano con la trasformazione dei metalli vili (ad esempio il piombo) in oro e luce, arrivando a raggiungere la perfezione. L’idea degli alchimisti era quella di operare simultaneamente una trasformazione esterna della materia fisica ed una interna del sapiente “operatore”, colui in grado di realizzare l’*opus*, o oro, o pietra filosofale (M. Calvesi, M. Gabriele, *Arte e alchimia*, inserto redazionale Art e dossier, Firenze, Giunti, 1986, pp. 6-7).

¹⁰³ V. Rubichi, *Dal labor all’opus. Il potere della trasformazione nell’opera d’arte*, FormaMente, 2019 Supplement, Vol. 14 Issue 2, Gangemi Editore, p. 3.

¹⁰⁴ Il termine etimologico “capolavóro” è composto da due parole: *capo* e *lavoro*, inteso come la migliore opera della serie di un artista [Fonte: AA.VV., *Vocabolario Treccani* edizione online su treccani.it, Istituto dell’Enciclopedia Italiana], ma è anche la sua più abile “impresa” intesa come attività che prevede la collaborazione di più parti. Il suo uso pare sia stato documentato per la prima volta nel Novecento.

¹⁰⁵ Oltre alle sue famose sculture, troviamo esempi di opere “non finite” di Michelangelo Buonarroti anche in pittura. A tal proposito, possiamo menzionare la *Madonna di Manchester* (ossia la *Madonna col Bambino, san Giovannino e quattro angeli* e la *Deposizione di Cristo nel sepolcro* (noto anche come *Seppellimento*). In queste due opere del 1494 e 1500 circa, l’artista applica la tecnica del “non finito”, lasciando volutamente parti incompiute all’interno dei dipinti stessi. Pare che molte delle opere di Michelangelo furono lasciate incompiute o non-finite per diversi motivi legati a vicende storiche o private, rapporti con le committenze ed impegni sovrapposti. Per approfondimenti si consiglia la lettura di P. Miller, *Michelangelo pittore*, Crescere Edizioni, Gazzada Schianno (VA) 2019, pp. 12-21.

Dio il cui compito era quello di liberare le forme già contenute nel marmo, semplicemente sbazzando la materia dura e grezza con forza per rendere libero il soggetto in tutta la sua energia. Dalle testimonianze biografiche riportate dal Condivi¹⁰⁶ e dal Vasari¹⁰⁷, emerge chiaramente quanto Michelangelo lavorasse incessantemente e faticosamente alle sue opere per giorni e giorni proprio per non bloccare lo spirito creativo che lo animava e lo possedeva. Il suo processo pare non prevedesse dei calchi preparatori ma solo qualche bozzetto che gli serviva per iniziare a scolpire subito la nuda pietra con lo scalpello o con la subbia, un arnese a punta piramidale quadrangolare, adoperato per sgrossare le pietre. Giorgio Vasari descrive come Michelangelo cercasse di “*far emergere la figura dalla pietra come se la si vedesse affiorare da uno specchio d’acqua*” attraverso un metodo che consisteva nel preparare un bozzetto in cera o in altro materiale, che poi immergeva in un recipiente pieno d’acqua per farlo risalire facendo emergere le superfici più prominenti, le prime parti da sbazzare, proseguendo progressivamente verso il retro della figura. I quattro *Prigioni* conservati alla Galleria dell’Accademia di Firenze sono un esempio della pratica usata da Michelangelo detta “non-finito”. Queste sculture sono state lasciate volutamente in uno stadio incompleto, piene di segni lasciati dallo scalpello e subbia, per comunicare uno dei temi più profondi sull’imperfezione dell’essere umano. Osservando i *Prigioni* così imponenti, si percepisce un senso di tensione in movimento marcato dalle torsioni dei corpi: questa lotta esprime per Michelangelo una sorta di analogia simbolica fra la figura che tenta di fuoriuscire dal marmo e lo spirito umano che cerca di liberarsi dalla carne (la materia) per aspirare a Dio, l’unica fonte di perfezione. E stando sempre al Vasari, il “non finito” di Michelangelo rifletteva l’umanità delle sue idee che si ponevano sempre oltre la capacità delle sue mani. In campo neurobiologico, sul concetto di “non finito”, ho trovato molto interessante anche il punto di vista di Semir Zeki, il quale in un suo articolo pubblicato sul “Sole 24 Ore” ha sostenuto che: «[...] Un modo per avvicinarsi al concetto presente nel cervello è quello di non finire l’opera d’arte, come succedeva spesso a Michelangelo che lasciò incompiuti tre quinti delle proprie opere. Il vantaggio, in questo caso, è che il cervello dell’osservatore può terminarla in svariate maniere¹⁰⁸». Secondo il neuroscienziato, il cervello crea un concetto di oggetto o di situazione che dipende dalle sue esperienze di molti oggetti e situazioni che riunisce in una sintesi per lui “ideale”. Tuttavia però il concetto sintetico più globale può anche non soddisfare il cervello, e per tale motivo gli provoca una insoddisfazione permanente della quale l’impresa creativa fa buon uso nel suo lasciare volutamente incompiuta l’opera. Tale spiegazione introduce il concetto di ambiguità, elemento prezioso nell’opera d’arte, che in questo caso non sta a significare vaghezza o incertezza ma il suo esatto opposto: ossia la certezza che esistono diverse interpretazioni e ognuna in quel determinato momento appaga l’aspettativa. Per il nostro cervello non esista una risposta compiuta, ecco perché l’ambiguo e il non finito soddisfano la sua attività celebrale. E questa, riprendendo il discorso su Michelangelo, la trovo una posizione affascinante perché lascia sempre spazio di compiutezza all’“opera del capo”. Quando ero ancora agli inizi dei miei studi e delle mie ricerche, provai a domandare a diversi dei miei studenti di darmi una loro definizione di “capolavoro” e quello che raccolsi fu molto interessante. Tra le

¹⁰⁶ A. Condivi, *Vita di Michelagnolo Buonarroti raccolta per Ascanio Condivi da la Ripa*, Transone (Rom 1553) Teil I: Volltext mit einem Vorwort und Bibliographien (FONTES 34).

¹⁰⁷ G. Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architetti*, a cura di Luciano Bellosi, e Aldo Rossi, Einaudi, Torino 1986 (edizione di riferimento: *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*).

¹⁰⁸ S. Seki, *Neurobiologia del non finito*, in “Sole 24 Ore”, 26 settembre 2004.

tante risposte ricevute, ce ne sono state alcune che mi hanno fatto comprendere quanto questo concetto fosse già presente nella nostra mente, almeno formalmente, e come, se stimolato, ne riattivasse il suo significato. In questa sede ne riporto solo alcuni esempi che vanno ad avvalorare la mia teoria, ossia che un capolavoro è “un lavoro esemplare”, “la realizzazione completa del sogno artistico e del sogno osservato”, “superare il limite della bellezza”, “un viaggio esperienziale che smuove qualcosa dentro a chi lo sta osservando” (la trasformazione), “un genio che porta all’unicità”, “l’emblema, il miglior modello di qualcuno o di qualcosa”, “brilla di luce propria come le stelle”, “capace di sprigionare visioni contrastanti”, “una realizzazione magistrale”, “un’opera unica che ne contiene tante altre di ugual magnificenza”, “ha l’effetto di una nuova ascesa”, “la capacità di osservare il mondo in modi differenti”, e in ultimo ma non meno importante, “lascia un segno perenne nell’anima”. La filosofia che muove il mio metodo sostiene che la vita, più che una scatola di desideri, è un contenitore di doni, che difficilmente ci portano lontano dalle nostre aspirazioni. Se si accetta il suo aiuto, la vita ci fa mettere in atto dei processi creativi, che neanche sappiamo di possedere. Questo significa che se non contrastiamo quello che siamo nati per essere, tutto diventa molto più fluido anche se non è intuitivo, in quanto culturalmente siamo stati “addestrati” a non pensare in grande ma a limitarci nel compiere lo stretto necessario per poter sopravvivere con quello che già sappiamo di noi e unicamente con le nostre forze. E in questo anche l’arte ci può insegnare qualcosa. Come già ho accennato, l’arte è lo strumento attraverso il quale Capolavoro di Vita agisce, studiando e lavorando soprattutto sul processo creativo di molti artisti che io reputo visionari ma concreti nel loro agire, proprio per questo ho voluto introdurre questo contributo con un paragrafo dove ho accennato ai vari stadi che rientrano nel processo creativo di un artista alle prese con la sua “grande opera”. Ed è stato affascinante aver scoperto come ognuno di loro abbia congeniato un proprio piano d’azione strategico che li abbia poi portati al risultato desiderato o quantomeno ad avvicinarsi molto a quello che avevano “mentalizzato”.

5. Conclusione

Diventare un capolavoro significa attingere direttamente le nostre risorse dalla vita stessa. Significa far compensare la nostra opera da lei, diventando integri, unici e quindi inattaccabili. Per questo ho scelto di concludere l’incontro del 20 marzo, parlando dell’artista serba Marina Abramović e del suo compagno Ulay. Loro li trovo irripetibili. L’unicità di questa artista l’ho ritrovata nel caricare le proprie opere di una profonda forza, coraggio e autorevolezza. Quale fu dunque il suo passo quantico nella creatività? Fare un enorme atto di fiducia nei confronti della vita per predisporci a credere che ciò che stiamo vedendo e sperimentando, grazie alla sua arte performativa, va oltre l’evento teatrale. E che non siamo meri osservatori, ma parti di un’opera che vive, respira ed evolve, trasformandosi. Il sodalizio creativo e amoroso con l’artista tedesco Ulay, incontrato negli anni Novanta, l’ha condotta a scoperte inattese e altrimenti irraggiungibili. La sua trasformazione è avvenuta quando ha creduto in ciò che vedeva come quello che sarebbe stato il suo capolavoro finale. E quando la insultavano dicendole “ma cosa fai??”, lei inventava e sperimentava la performance d’arte, diventando così la protagonista più famosa per questa forma d’arte, che ancora oggi porta il suo nome.



Figura 8 - Marina Abramović e Ulay, *Breathing In/Breathing Out*, 1977¹⁰⁹

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Varchi B., *Esequie del divino Michelagnolo Buonarroto celebrate in Firenze dall'Accademia dei Pittori, Scultori e Architetti nella chiesa di S. Lorenzo il dì 14 luglio 1564*, Firenze, Giunti, 1564.
- Wittkower R., Wittkower M., *The divine Michelangelo: the Florentine Academy's homage on his death in 1564*, Phaidon Publishers, distributed by New York Graphic Society, Greenwich (Londra), 1964.
- Argan C. G., Contardi B. (a cura di), *Michelangelo architetto*, Milano, Electa, 1990.
- Michelangelo e il Novecento*, catalogo della mostra di Casa Buonarroto a cura di E. Ferretti, M. Pierini, P. Ruschi, (Firenze 18 maggio-20 settembre 2014), Silvana Editoriale, Milano 2014.
- Colafato P., *Diario della creazione: 365 giorni nelle mani della Potenza Infinita* (autopubblicato il 24 luglio 2018).
- Rubichi V., *Dal labor all'opus. Il potere della trasformazione nell'opera d'arte*, FormaMente, 2019 Supplement, Vol. 14 Issue 2, Gangemi Editore.

¹⁰⁹ Fonte: <https://www.wikiart.org/en/marina-abramovic/breathing-in-breathing-out>.

Gestualità e simbolico: linguaggio del corpo e linguaggio della parola tra comunicazione verbale e non verbale

ANGELA BIANCHI¹¹⁰

Sommario: 1. Il quadro teorico 2. Questioni terminologiche e metodologiche 3. La comunicazione tra verbale e non verbale: alla ricerca di una interpretazione 4. Comunicazione verbale e non verbale: aspetti pragmatici 5. La 'lettura consapevole' tra verbale non verbale: problemi aperti.

Abstract

ITA

All'interno del sistema che coniuga il linguaggio del corpo a quello della parola è possibile individuare molteplici tipologie di 'spazi', che vanno ben al di là di quello visibile, includendo spazi di relazione, spazi logici, spazi periferici, spazi possibili, in un dinamismo che correla la *comunicazione verbale* a quella *non verbale* e permette di analizzare i risultati da esse prodotti. *Gesto* e *parola* appartengono a un dominio *simbolico*, declinato diversamente a seconda dei contesti, e interagiscono in quella 'danza delle immagini, del pensiero e della melodia che avviene entro le parole' che Pound, in *ABC of Reading* (1934), identifica rispettivamente nella *fanopea*, nella *logoepa* e nella *melopea*, ritenuti ingredienti essenziali da scorgere, riconoscere e produrre nel componimento poetico e letterario e nella lettura degli stessi. *Corpo* e *voce* entrano così in uno spazio in cui si attiva il processo della *memoria* e del *pensiero*, elementi essenziali alla ri-significazione attoriale e autoriale di qualsiasi testo.

ENG

Within the system that links body language with that of the word, there are multiple types of 'space', including space in which to relate, logical space, peripheral space and possible space, which go far beyond the visible in a dynamism that correlates *verbal communication* with the *non-verbal* and allows us to analyze the results they produce. *Gesture* and *word* belong to a *symbolic* domain, expressed differently according to the context. They interact in that 'dance of images, thought and melody that occurs within words' that Pound, in *ABC of Reading* (1934), identifies respectively in *phanopea*, *logoepa* and *melopea*, considered as essential ingredients to be noticed, recognized and produced in poetic and literary works as well as when reading them. *Body* and *voice* enter a space in which the process of *memory* and *thought* is activated, elements that are essential for the actorial and authorial re-signification of any text.

Keywords: *lingua, linguaggio, comunicazione verbale e non verbale, fanopea, logoepa, melopea.*

¹¹⁰ Università degli Studi di Macerata, Dipartimento di Studi Umanistici - Lingue, Mediazione, Storia, Lettere, Filosofia.

1. Il quadro teorico

La lingua e il dominio di essa è il tratto distintivo dell'*Homo sapiens*. Quale essere parlante per eccellenza, l'uomo nella sua evoluzione ha sviluppato una dominanza dell'emisfero sinistro del cervello, acuendo da un lato le proprietà di comprensione di tipo logico-associativo che hanno come centro di integrazione l'area di Wernicke, collocata nell'area temporale mediana dell'emisfero sinistro e dall'altro quelle di espressione del linguaggio, istanza specifica dell'area detta di Broca, situata anch'essa nell'area temporale prefrontale sempre dell'emisfero sinistro, così che esse risultano essere dominanti nel riconoscimento del linguaggio, come dimostrato dagli scienziati che, avendole analizzate a lungo, hanno dato loro il nome¹¹¹.

Paul Broca (1824-1880), antropologo e neurologo alla Salpêtrière di Parigi, scopri, nel 1861, eseguendo un'autopsia sul corpo di un suo paziente che da vivo aveva mostrato difficoltà espressive¹¹², la presenza di una lesione nell'emisfero cerebrale sinistro, cominciando quindi a localizzare i centri cerebrali del linguaggio, tanto che poi si parlerà di 'afasia di Broca' e di 'territorio di Broca' per i disturbi di produzione¹¹³. Carl Wernicke (1848-1905), psichiatra e neurologo tedesco, occupandosi di disturbi a livello logico-associativo, che prenderanno appunto il nome di 'afasia di Wernicke'¹¹⁴, pose le basi per gli studi sulla lateralizzazione degli emisferi cerebrali e per quelli sulla differenziazione funzionale delle aree corticali.

Tuttavia, gli scienziati, indagando sulla genesi della prevalenza dell'emisfero sinistro, si chiedevano se essa fosse stata presente dalla nascita o se l'asimmetria fosse il risultato dell'esposizione al linguaggio durante l'infanzia. Broca e i suoi contemporanei disponevano, però, dello studio clinico e dell'osservazione anatomico-patologica del cervello a occhio nudo e

¹¹¹ Sul tema, ampiamente dibattuto, rimando all'imponente bibliografia di riferimento. In questa sede segnalo le recenti ricognizioni in: R. Simone, *Il software del linguaggio*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2020; I. Adornetti, *Le afasie di Broca e di Wernicke alla luce delle moderne neuroscienze cognitive*, «Rivista internazionale di filosofia e psicologia», 10, 3, 2019, pp. 295-312, <https://doi.org/10.4453/rifp.2019.0025> (data di ultima consultazione: settembre 2021), e M. Melone, F. M. Dovetto, S. Schiattarella, A. Guida, C. Coppola, *Parola, linguaggio ed emozioni nelle malattie neurodegenerative. Dalla fisiopatologia agli studi clinici, con uno studio pilota sulla tematizzazione delle emozioni*, in F. M. dovetto (a cura di), *Lingua e patologia. I sistemi instabili*, Aracne, Roma, 2020, pp. 123-177. Segnalo inoltre i volumi: L. Brandi, B. Salvadori, *Dal suono alla parola: percezione e produzione del linguaggio tra neurolinguistica e psicolinguistica*, Firenze University press, Firenze, 2004; P. Fabozzi (a cura di), *La parola impossibile. Modelli di afasia nel XIX secolo*, Franco Angeli, Milano, 1991.

¹¹² C.W. Domanski, *Mysterious "Monsieur Leborgne": The Mystery of the Famous Patient in the History of Neuropsychology is Explained*, «Journal of the History of the Neurosciences », Basic and Clinical Perspectives, 22, 1, 2013, pp. 47-52, <https://doi.org/10.1080/0964704X.2012.667528> (data di ultima consultazione: giugno 2021); N. F. Dronkers, O. Plaisant, M. T. Iba-Zizen, M.T., E. A. Cabanis, *Paul Broca's Historic Cases: High Resolution MR Imaging of the Brains of Leborgne and Lelong*, «Brain», 130, 2007, pp. 1432-1441.

¹¹³ Cfr. P. Broca, *Sur le siège de la faculté du langage articulé*, «Bulletins de la Société d'anthropologie», Paris, 1865, pp. 377-393; P. Eling, *Broca on the relation between handedness and cerebral speech dominance*, «Brain and Language», 22, 1986, pp. 158-159; H. Head, *Aphasia: an Historical Review (The Hughlings Jackson Lecture for 1920)*, «Proceedings of the Royal Society of medicine» (Neurol. Sect.) 14, 1921, pp. 1-22; M. Melone, F. M. Dovetto, S. Schiattarella, A. Guida, C. Coppola, *Parola, linguaggio ed emozioni nelle malattie neurodegenerative*, op. cit., pp. 128-129.

¹¹⁴ Cfr. C. Wernicke, *Der aphasische Symptomencomplex. Eine psychologische Studie auf anatomischer Basis*, Cohn & Weigert, Breslau, 1874; G.H. Eggert, *Wernicke's Works on Aphasia: A Sourcebook and Review*, Mouton, The Hague, 1977; J. Tesak, *Der aphasische Symptomencomplex von Carl Wernicke*, Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 2005.

con il solo strumento del bisturi perché l'uso del microscopio era possibile solo post-mortem. Con il tempo e con l'avanzare delle tecnologie le cose sono di gran lunga cambiate e dagli studi successivi sono emerse ulteriori evidenze¹¹⁵.

Dalle indagini condotte da un gruppo di ricercatori guidati da Jacques Mehler della Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA) di Trieste è emerso che il lato sinistro del cervello di un neonato risponde alle parole proprio come quello di un adulto¹¹⁶.

Gli attuali metodi di indagine, quali l'esplorazione neuro-isotopica e la tomografia a risonanza magnetica, consentono, infatti, di vedere quello che avevano descritto i pionieri e di analizzarlo in una persona viva. Per verificare la prevalenza dell'emisfero sinistro nei neonati, Mehler e colleghi hanno usato la topografia ottica, un metodo silenzioso e non invasivo per stimare i cambiamenti nel flusso del sangue all'interno del cervello. Gli investigatori hanno registrato la voce di donne che leggevano storie ai loro bambini e hanno poi riprodotto le registrazioni a dodici neonati di 2-5 giorni mentre dormivano. Il flusso del sangue nel cervello ha mostrato che l'emisfero sinistro dei neonati si attivava più del destro in risposta alle parole registrate. Durante il silenzio o quando le registrazioni venivano riprodotte al contrario, invece, il lato sinistro non era prevalente.

I risultati suggeriscono che i bambini umani nascano con aree del cervello già dedicate all'elaborazione del linguaggio¹¹⁷.

L'indagine sull'origine e lo sviluppo del linguaggio hanno affascinato da sempre gli studiosi e le ipotesi avanzate al riguardo sono diverse e talvolta opposte, tuttavia riconducibili a due fondamentali e radicalmente diverse posizioni teoriche: una secondo la quale la facoltà di linguaggio si sviluppa nel bambino dopo la nascita, grazie agli stimoli dell'ambiente, l'altra che considera la facoltà di linguaggio innata negli uomini e legata ad un percorso evolutivo predeterminato nella specie¹¹⁸.

¹¹⁵ Una recentissima ricognizione sull'evoluzione degli studi in tale ambito è offerta in: M. Melone, F. M. Dovetto, S. Schiattarella, A. Guida, C. Coppola, *Parola, linguaggio ed emozioni nelle malattie neurodegenerative*, op. cit, in particolare pp. 127-142.

¹¹⁶ M. Peña, A. Maki, D. Kovačić, G. Dehaene-Lambertz, H. Koizumi, F. Bouquet, and J. Mehler, *Sounds and silence: An optical topography study of language recognition at birth*, «Proceedings of the National Academy of Science» (PNAS), 100, 20, 2003, pp. 11702-11705, <https://doi.org/10.1073/pnas.1934290100> (data di ultima consultazione: settembre 2021).

¹¹⁷ Cfr. *Ibidem*. Sul tema si veda, in particolare, la storia degli studi di neurolinguistica, nell'avvicinarsi di posizioni localizzazioniste, connessioniste e di quelle opposte ad esse, fino agli sviluppi più recenti delle contemporanee ipotesi associazioniste, basate sulla nozione di *rete neurale*: cfr. A. Marini, *Manuale di neurolinguistica. Fondamenti teorici, tecniche di indagine, applicazioni*, Carocci, Roma, 2018; Id., *Che cosa sono le neuroscienze cognitive*, Carocci, Roma, 2016.

¹¹⁸ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, Carocci, Roma, 2003, p. 121. Sull'argomento rimando all'imponente bibliografia e agli studi - condotti a vario titolo - di diversi studiosi quali: Jerome Bruner, Burrhus Skinner, Noam Chomsky, Annette Karmiloff-Smith, Virginia Volterra, Elizabeth Bates, Eric Wanner, Lila R. Gleitman, Martin D.S. Braine, Thomas J. Bever, Dan I. Slobin.

L'evidenza che emerge riguarda il legame tra linguaggio e pensiero da un lato e linguaggio e interazioni sociali dall'altro. Il linguaggio si configura quale risultato di un lungo percorso di acquisizione, che ha luogo in base a processi e meccanismi non specificamente linguistici, presenti anche in altre specie, come ad esempio i primati: la capacità simbolica, l'uso di strumenti, la capacità combinatoria. Pertanto, il linguaggio non è dissociabile da altri domini cognitivi.

Dalle diverse posizioni scientifiche è possibile sintetizzare le prospettive sulle origini e sviluppo del linguaggio sulla base di tre istanze teoriche. La prima riguarda la linea *innatista-modularista*, che considera

«la capacità di linguaggio 'specie-specifica', [...] dovuta a una sua improvvisa comparsa nell'uomo. Le strutture e i meccanismi mentali che permettono l'acquisizione e l'uso del linguaggio sono innati, non derivabili dall'esperienza e dalle relazioni sociali e dominio-specifici, cioè diversi da quelli che sono preposti alle altre funzioni percettive e cognitive. In questo senso, le strutture e i meccanismi mentali possono ritenersi come incapsulati in "moduli" distinti, ognuno preposto a una specifica funzione (linguaggio, percezione, memoria ecc.) e non comunicanti tra loro. [...] Da queste assunzioni discende che il percorso evolutivo è universale e caratterizzato da discontinuità tra periodo prelinguistico e linguistico da una parte, e fra le diverse tappe di acquisizione dall'altra. L'input linguistico innesca i meccanismi biologici pre-programmati e l'intervento dell'adulto non può modificarne il percorso»¹¹⁹.

La seconda istanza, di orientamento *epigenetico*, detta anche *interazionismo* o *costruttivismo*, fa riferimento alla posizione dello psicologo Jean Piaget, «il quale sosteneva che la logica e la conoscenza emergono da interazioni successive tra l'attività sensomotoria e un mondo strutturato»¹²⁰, e alle prospettive di studio sull'apprendimento e lo sviluppo del cervello quali il "connessionismo", l'"elaborazione parallela distribuita" e le "reti neurali"¹²¹. Secondo tali metodi la capacità di linguaggio si sarebbe gradualmente evoluta a partire da capacità preesistenti, condivise con gli altri primati non umani. L'evoluzione avrebbe reso possibile una «riconfigurazione di tali capacità, interpretabili come predisposizioni innate allo sviluppo linguistico. Il linguaggio è qualcosa che possiamo realizzare grazie a un cervello grande e sofisticato sviluppatosi per far fronte ai molti e complessi obiettivi della società e della cultura umane»¹²².

¹¹⁹ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 132. A tale istanza si riconducono maggiormente, tra gli altri, gli studi di Jerry Alan Fodor.

¹²⁰ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 132.

¹²¹ Cfr. in particolare: J. L. McClelland, D. E. Rumelhart, *Parallel distributed processing: explorations in the microstructure of cognition 2. Psychological and biological models*, MIT press, Cambridge Mass., London, 1986; J. L. Elman, *Rethinking innateness: a connectionist perspective on development*, MIT press, Cambridge Mass, 1996.

¹²² Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 133. Cfr. su questo argomento: T. W. Deacon, *La specie simbolica: coevoluzione di linguaggio e cervello*, edizione italiana a cura di Silvio Ferraresi, Giovanni Fioriti Editore, Roma, 2001.

«La costruzione di una lingua può realizzarsi con una vasta gamma di strumenti – cognitivi, percettivi e sociali – che potrebbero non essersi sviluppati esclusivamente per il linguaggio. Tra queste predisposizioni innate si possono includere: l'attenzione selettiva per le caratteristiche proprie del volto umano, la sensibilità alle caratteristiche fonetiche della voce umana e a quelle prosodiche delle lingue, l'abilità nell'imitare ciò che gli altri fanno, la capacità di segmentare stimoli uditivi rapidi, l'interesse per l'attenzione congiunta (guardare insieme gli stessi avvenimenti, condividere nuovi oggetti solo per il piacere di farlo)»¹²³.

Karmiloff-Smith¹²⁴ ipotizza «che con il tempo i circuiti cerebrali vengano progressivamente selezionati per eseguire differenti computazioni dominio-specifiche relative al linguaggio. Pertanto, la presenza di moduli specifici sarebbe dovuta a un processo di sviluppi e non a una dotazione innata». La terza istanza, infine, *sociocognitiva*, «enfattizza il ruolo determinante e attivo della realtà sociale sui processi di acquisizione del linguaggio»¹²⁵. Gli studi in questa prospettiva dimostrano che

«lo sviluppo del linguaggio non potrebbe avere luogo senza la partecipazione congiunta dei piccoli umani e degli adulti che si prendono cura di loro a pratiche comunicative prelinguistiche culturalmente determinate. [...] Le lingue umane sono prodotti culturali che incorporano sia aspetti della cognizione coinvolti nel loro funzionamento, sia le finalità comunicative per la cui realizzazione esse si sono evolute. Gli aspetti cognitivi più rilevanti coinvolti nello sviluppo linguistico sono l'architettura della mente infantile e le modalità di funzionamento dei processi di apprendimento»¹²⁶.

In particolare, per Tomasello¹²⁷,

«in primo luogo, le rappresentazioni concettuali dei bambini piccoli sono organizzate in termini di strutture di eventi, composti di azioni e di ruoli che riflettono in qualche modo la preesistente organizzazione di attività culturali; in secondo luogo, i bambini sono capaci di apprendimento culturale, nella forma di apprendimento imitativo, che rende possibile l'acquisizione di simboli comunicativi per i diversi aspetti di queste strutture di eventi. Ad esempio, dalle diverse forme di attività comune con l'adulto emerge l'acquisizione di simboli la cui valenza grammaticale implica ruoli concettuali (verbi), e di simboli che marciano tali ruoli (causa, agente, paziente). La proposta di strutture di eventi e di apprendimento culturale come basi del primo linguaggio infantile si richiama all'assunto di Vygotskij, secondo cui per l'ontogenesi della cognizione umana,

¹²³ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 133.

¹²⁴ A. Karmiloff-Smith, *Oltre la mente modulare*, Il Mulino, Bologna, 1995. Cfr. anche L. Brandi, B. Salvadori, *Dal suono alla parola: percezione e produzione del linguaggio tra neurolinguistica e psicolinguistica*, op.cit.

¹²⁵ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 133.

¹²⁶ *Ibidem*. Cfr. in particolare gli studi condotti da Jerome Bruner e da Michael Tomasello.

¹²⁷ M. Tomasello, *Constructing a language: a usage-based theory of language acquisition*, Harvard university press, Cambridge, Mass., 2003.

specialmente i processi mentali superiori, è fondamentale un'impresa sociale. I piccoli umani si sviluppano così come sono sia perché crescono in un contesto culturale sia perché la loro capacità di apprendimento si sostiene da queste strutture culturali»¹²⁸.

Analogamente, anche negli studi di Bruner viene dimostrato che l'acquisizione delle forme grammaticali risulta «legata alla struttura degli eventi, in particolare a quella degli eventi sociali, espressa linguisticamente in forma di narrazione: la struttura narrativa è insita nella prassi dell'interazione sociale ben prima di trovare espressione linguistica, ma la sua realizzazione discorsiva richiede l'accessibilità di specifiche forme grammaticali»¹²⁹.

Il linguaggio, pertanto, non è un'entità isolata che può essere migliorata di per sé, ma si inserisce nell'insieme di ciò che il bambino costruisce, a livello cognitivo, culturale, educativo. La tappa più importante all'inizio della scolarizzazione è l'apprendimento della lettura, oltre che della scrittura e della comunicazione, tutti elementi relativi all'acquisizione del linguaggio.

2. Questioni terminologiche e metodologiche

Dal punto di vista terminologico, la coppia *linguaggio-comunicazione* si presta a parecchi malintesi. I due termini non sono sinonimi, ma non sono neppure due aspetti differenti dell'attività linguistica: si tratta di due componenti che si intrecciano in maniera complementare¹³⁰.

Se consideriamo lo sviluppo linguistico nel bambino, attraverso la comunicazione, le parole divengono più precise, tanto nell'articolazione, quanto nella scrittura: l'acquisizione della scrittura permette di evidenziare in modo più netto le caratteristiche formali che il bambino non aveva colto in precedenza. Secondo la consistente letteratura scientifica di riferimento, la *comunicazione* è definita come una

«fitta rete di scambi e informazioni e di relazioni sociali che coinvolgono ogni essere nella vita quotidiana; ha un aspetto sociale e relazionale, e implicitamente, una matrice culturale e una natura convenzionale. [...] La capacità di comunicare è il frutto di un'esigenza naturale ed è una capacità innata. Uomini e animali la possiedono

¹²⁸ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., pp. 133-134. Cfr. M. Tomasello, *Le origini culturali della cognizione umana*, edizione italiana a cura di L. Anolli, Il Mulino, Bologna, 2005; F. Cimatti, L. Mecacci, E. Velmezova (a cura di), *Vygotskij e il linguaggio*, «Rivista Italiana Filosofia del Linguaggio», 6, 2, 2012.

¹²⁹ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 134. Cfr. in particolare: J. S. Bruner, *La costruzione narrativa della realtà*, in M. Ammaniti e D. N. Stern (a cura di), *Rappresentazioni e narrazioni*, Laterza, Bari, 1991; J. S. Bruner, *A narrative model of self-construction* (trad. it. *Un modello narrativo nella costruzione del Sé*), in J. G. Snodgrass & R. L. Thompson, *The Self Across psychology: Self-recognition, self-awareness, and self concept*, N.Y. Academy of Sciences, New York, 1997, pp. 145-161; J. S. Bruner, *La fabbrica delle storie: Diritto, letteratura, vita*, Laterza, Bari, 2002 (titolo originale: *Making stories: Law, literature, life*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2002).

¹³⁰ Tali argomenti sono fondamentali per discipline quali la linguistica, la semiotica, l'antropologia culturale, la psicolinguistica e la filosofia del linguaggio: rinviamo all'ampia letteratura scientifica di riferimento per ogni ulteriore approfondimento. In questa sede ci soffermiamo su alcune e doverose definizioni terminologiche.

istintivamente e la realizzano in modi diversi prefissati dal patrimonio genetico della specie a cui appartengono»¹³¹.

mentre «il *linguaggio*, nella sua accezione più generale, può essere inteso come un sistema simbolico di comunicazione, ossia come un sistema in cui l'informazione che passa tra un emittente e un destinatario è codificata in modo simbolico. Ancora più astrattamente e in generale, il linguaggio può essere inteso come la facoltà di comunicare simbolicamente»¹³².

Occorre riflettere, altresì, sul problema della distinzione tra *lingua* e *linguaggio*: «con il primo termine si fa riferimento a un sistema simbolico astratto e socialmente determinato, mentre con il secondo ci si riferisce alla capacità cognitiva che ci consente di usare una lingua»¹³³.

La distinzione trova una sua formalizzazione in un passaggio del *Cours* saussuriano:

«Mais qu'est-ce que la langue? Pour nous elle ne se confond pas avec le langage; elle n'en est qu'une partie déterminée, essentielle, il est vrai. C'est à la fois un produit social de la faculté du langage et un ensemble de conventions nécessaires, adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus. Pris dans son tout, le langage est multiforme et hétéroclite; à cheval sur plusieurs domaines, à la fois physique, physiologique et psychique, il appartient encore au domaine individuel et au domaine social; il ne se laisse classer dans aucune catégorie des faits humains, parce qu'on ne sait comment dégager son unité»¹³⁴.

Da un punto di vista psicologico, l'utilizzo di simboli e segni linguistici per comunicare è strettamente connesso alla capacità di rappresentarsi nella mente la realtà esterna: la comunicazione linguistica avviene «quando il ricevente ricostruisce nella propria mente la rappresentazione mentale dell'emittente»¹³⁵.

La lingua è il risultato dell'evoluzione della capacità di linguaggio. Per creare la lingua è necessario lo sviluppo di due parti del corpo umano: il cervello e l'apparato di fonazione. Il cervello è il luogo della lingua che è in continua produzione e che tende a conservarsi. Abbiamo già visto come le aree di Broca e Wernicke siano preposte a determinate funzioni del linguaggio; vi sono poi altri centri nel cervello deputati ad altre funzioni, quali la scrittura, la lingua, i processi di codificazione e di decodificazione, che in alcuni casi si sovrappongono. La lingua risulta essere pertanto un insieme di valori *cerebralizzati* che si contrappongono. Il cervello poi invia tutta una serie di impulsi all'apparato di fonazione, luogo della parola che è in continua produzione e tende a modificarsi e che in realtà non è stato creato perché potessimo parlare. La fonazione rappresenta una conquista dell'uomo in quanto la lingua è un sistema costruito da adulti per gli adulti e accettato per convenzione, nato dalla coordinazione di un linguaggio o di un gruppo di

¹³¹ S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 11.

¹³² Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 15.

¹³³ *Ibidem*.

¹³⁴ F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, Paris, 1922 (1916'), p. 25.

¹³⁵ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 15.

linguaggi e dall'adeguamento alla realtà socioculturale¹³⁶. I linguaggi, intesi come capacità di utilizzare un qualsiasi sistema di segni per comunicare, sono ancillari rispetto alla lingua, rappresentano il 'substrato' di essa, trasmettono messaggi semplici e hanno bisogno di *praesentia*, la lingua comprende tutti i linguaggi e li coordina tramite l'utilizzo e il coordinamento di varie facoltà, è l'unico linguaggio che sa parlare di tutto, trasmette messaggi compositi, può esserci sia *in absentia* sia *in praesentia*¹³⁷.

L'uomo è l'unico ad essere riuscito a trasformare i linguaggi in lingua tramite lo sviluppo di abilità che regolano l'attività di monitoraggio legato alla società. La lingua ha cercato un canale comunicativo preferenziale che è il *circuito della parola*, mirabilmente illustrato nel *Cours*¹³⁸. Il punto di partenza del circuito è il cervello di un 'parlante A' che pensa e che innesca la prima fase detta *neuropsichica*, consistente nell'elaborazione di un pensiero linguistico i cui impulsi saranno inviati al proprio apparato fonatorio, attivando, così, la seconda fase detta *neuromotoria* o di *codificazione*, al fine di inviare un messaggio che arriverà all'orecchio di un 'parlante B', che a sua volta trasmetterà il messaggio ricevuto al cervello, realizzando così la terza fase detta di *decodificazione*. Avviene un fatto di lingua o atto linguistico quando si mettono in comunicazione la lingua dei due parlanti (A e B) tramite il *circuito della parola*, esterno, però, rispetto ai fatti di codificazione e decodificazione: con questi atti il pensiero prelinguistico diviene *codice* e nasce così la lingua come azione simbolica di un pensiero sottostante e coesistente.

La lingua risulta quindi essere un insieme di segni o valori linguistici che esprimono idee:

«Nous appelons *signe* la combinaison du concept et de l'image acoustique: mais dans l'usage courant ce terme désigne généralement l'image acoustique seule, par exemple un mot (*arbor*, etc.). On oublie que si *arbor* est appelé signe, ce n'est qu'en tant qu'il porte le concept «arbre», de telle sorte que l'idée de la partie sensorielle implique celle du total. L'ambiguïté disparaîtrait si l'on désignait les trois notions ici en présence par des nom qui s'appellent les uns les autres tout en s'opposant. Nous proposons de conserver le mot *signe* pour désigner le total, et de remplacer *concept* et *image acoustique* respectivement par *signifié* et *signifiant*; ces derniers termes ont l'avantage de marquer l'opposition qui le sépare soit entre eux, soit du total dont ils font partie. Quant à *signe*, si nous nous en contentons, ce que nous ne savons par quoi le remplacer, la langue usuelle n'en suggérant aucun autre»¹³⁹.

Il segno linguistico è un elemento di un insieme di segni o codice, proprio di una lingua, ed unisce un concetto (*significato*) ad un'immagine acustica (*significante*). Il segno è dunque secondo Saussure, un'entità psichica a due facce: *concetto* e *immagine acustica*. Il significante è l'immagine acustica a cui è associato il concetto (significato) nel cervello del parlante. Il significante del segno linguistico è una figura di sostanza acustica. Da esso dipende tutto il meccanismo della lingua. Il significato è il concetto associato all'immagine acustica (significante) nel cervello del

¹³⁶ La riflessione teorica su questi aspetti, che ha alimentato un secolo di dibattito tra i vari linguisti da molteplici prospettive, è innescata dall'attenzione rivolta ad alcune delle pagine saussuriane più articolate e controverse: *Cours de linguistique générale*, op. cit., pp. 23-35.

¹³⁷ Cfr. F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., pp.170-175.

¹³⁸ F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., p. 27 e segg.

¹³⁹ F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., pp. 99-100.

parlante. Esso è inteso da Saussure come elemento di un sistema di significati e come unità del piano del contenuto nell'espressione linguistica. Significato e significante sono gli organizzatori dell'espressione comunicata e della sostanza comunicante. Il legame che unisce il significato al significante è *arbitrario* e quindi possiamo dire che il segno linguistico, poiché è il risultante dell'associazione di significato e significante, è anch'esso arbitrario. Ma per Saussure *arbitrario* non vuol dire soggettivo e libero, ma piuttosto *immotivato*, cioè non necessario in rapporto al significato che viene espresso¹⁴⁰.

Saussure si fa pioniere di una scienza generale dei segni sociali allora non ancora esistente, ma che egli stesso battezzò col nome di *semiologia*, in relazione alla quale la linguistica verrà ad essere una parte di quest'ultima, e in particolare sarà la scienza che si occupa di quello specifico segno che è il *segno verbale*; la semiologia, dal canto suo, studierà anche i *segni non verbali*, rappresentati, ad esempio, dalla scrittura, dalla lingua dei segni, dai riti simbolici, dai segnali militari, e così via:

«On peut donc concevoir une science qui étudie la vie des signes au sein de la vie sociale; elle formerait une partie de la psychologie sociale, et par conséquent de la psychologie générale; nous la nommerons sémiologie 1 (du grec sémeïon, «signe»). Elle nous apprendrait en quoi consistent les signes, quelles lois les régissent. Puisqu'elle n'existe pas encore, on ne peut dire ce qu'elle sera; mais elle a droit à l'existence, sa place est déterminée d'avance. La linguistique n'est qu'une partie de cette science générale, les lois que découvrira la sémiologie seront applicables à la linguistique, et celle-ci se trouvera ainsi rattachée à un domaine bien défini dans l'ensemble des faits humains»¹⁴¹.

Sul tema si aprirà un dibattito secolare ripreso e approfondito, tra l'altro, in tempi recentissimi, in un lavoro che affronta la questione del rapporto tra linguistica e semiotica, mettendo al centro la figura di Roman Jakobson e le sue riflessioni su come sia nata la "semiotica" e su quali altre basi si sarebbe potuta sviluppare una semiologia¹⁴².

L'interpretazione 'funzionalista' dello strutturalismo saussuriano a opera di Roman Jakobson (Mosca 1896 - Boston 1982), nell'ambito della scuola praghese, rende ragione di come la struttura del segno linguistico si inserisca a pieno titolo nel modello della *teoria della comunicazione*¹⁴³. Jakobson intuisce che il linguaggio non ha solo una funzione 'descrittiva', ma anche altre *funzioni* connesse all'importanza di ognuno dei vari elementi messi in gioco nella comunicazione, in base ad una sistematica corrispondenza. In precedenza, già lo stesso von Humboldt, nella considerazione del linguaggio quale «organo formativo del pensiero»¹⁴⁴, aveva intuito la distinzione tra una funzione espressiva ed una denotativa¹⁴⁵, ma Jakobson applica la

¹⁴⁰ Cfr. F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., pp. 100-102.

¹⁴¹ F. de Saussure, *Cours de linguistique générale*, op. cit., p. 33.

¹⁴² R. Jakobson, *Lo sviluppo della semiotica e altri saggi*, saggio introduttivo di U. Eco, saggio conclusivo di N. La Fauci, traduzioni di A. La Porta, E. Picco e U. Volli, Bompiani, Milano, 2020.

¹⁴³ Per gli approfondimenti su questi aspetti rinvio all'ampia bibliografia di riferimento.

¹⁴⁴ W. von Humboldt, *La diversità delle lingue*, introduzione e traduzione a cura di D. Di Cesare, premessa di T. De Mauro, Laterza, Bari, 1993, p. 42.

¹⁴⁵ La riflessione sul linguaggio come "organo formativo del pensiero", cristallizzata in questa formula nell'opera postuma di Humboldt, appunto *La diversità delle lingue* del 1836, ha una genesi articolata che trova un suo

sua interpretazione distintiva a quello che egli formalizzerà come modello della *teoria della comunicazione* e che fungerà anche da modello psicolinguistico. L'idea nasce molto probabilmente dalla volontà di spiegare la specificità del discorso poetico: negli *Essais*¹⁴⁶ in particolare e, in generale, nella sua opera, Jakobson identifica il fulcro della sua teoria nel problema del linguaggio poetico e nelle questioni di poetica e di stilistica.

Jakobson si sofferma particolarmente sul concetto di *codice*, che caratterizza la funzione segnica, secondo la formalizzazione di Colin Cherry, che definisce il codice una «trasformazione convenuta, di norma elemento per elemento e reversibile, mediante la quale un insieme di unità di informazione è trasferito in un altro insieme»¹⁴⁷. Secondo Jakobson il codice sarebbe strutturato in *tratti binari*, in base un principio che sarà ripreso dal generativismo, ma che non sarà condiviso da altre correnti dello strutturalismo linguistico. Altra importante funzione individuata da Jakobson è quella rappresentata dal *canale* in cui si manifesta la *parole*. Le considerazioni di Jakobson, che troveranno un seguito di sviluppi e di approfondimenti nelle riflessioni di semiologi e di esperti della comunicazione, partono dagli stessi presupposti su cui rifletteva Saussure in merito al *circuito della parola*, vale a dire dalla consapevolezza che il messaggio, per propagarsi e arrivare all'interlocutore, debba attraversare il canale acustico propagandosi nell'aria attraverso le onde sonore e debba poi ricodificarsi in altro modo nell'orecchio umano, che funge in qualche modo da trasduttore, per raggiungere i neuroni del cervello ed essere così *trasmesso*:

«il messaggio nella sua formulazione deve poi subire successive trasformazioni mentre procede nel suo viaggio verso la destinazione. Le trasmissioni sono, per così dire, tramandate da una stazione trasmettente a un'altra e, prima di raggiungere l'area primaria di proiezione, devono essere riorganizzate - filtrate e variamente adattate - per rispondere ai requisiti del canale scelto»¹⁴⁸.

3. La comunicazione tra verbale e non-verbale: alla ricerca di una interpretazione

Il breve excursus teorico fin qui tracciato ci permette ora di affrontare la questione del rapporto tra comunicazione verbale e comunicazione non verbale, analizzando, in prima istanza, i diversi ambiti dell'una e dell'altra e, in seconda istanza, i contesti in cui esse si trovano in relazione anche attraverso l'utilizzo diversificato della voce, come avviene, ad esempio, nel caso della lettura 'consapevole' di un testo.

fondamento negli scritti precedenti di Humboldt sul tema, in particolare in: *Ueber Denken und Sprechen* [Sul pensare e parlare (1795-1796)], *Latium und Hellas oder Betrachtungen ueber das classische Artelthum* [Sulla natura del linguaggio in generale (1806)], *Einleitung in das gesamte Sprachstudium* [Introduzione allo studio generale del linguaggio (1810 1811)], oggi raccolti e tradotti in W. von Humboldt, *Scritti su linguaggio (1795-1827)*, a cura di A. Carrano, Guida, Napoli, 1989, pp. 57-75. Per la genesi dell'opera postuma di Humboldt si veda l'introduzione di Donatella di Cesare in W. von Humboldt, *La diversità delle lingue*, op. cit., pp. XI-XCVI.

¹⁴⁶ R. Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, a cura di L. Heilmann, Feltrinelli, Milano, 2002 (1966¹).

¹⁴⁷ R. Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, op. cit., p. 68.

¹⁴⁸ T. A. Sebeok, *A sign is just a sign: la semiotica globale*, introduzione, traduzione e cura di S. Petrilli, Spirali, Milano, 1998, p. 68.

Se consideriamo le fasi comunicative dell'umanità, distinguiamo due significativi momenti: quello della comunicazione segnica e quello della comunicazione linguistica. La comunicazione segnica, comprensiva, ad esempio, anche di quella gestuale, è la comunicazione primordiale precedente allo stadio antropologico ed è un tipo di comunicazione che nel bambino è spontanea. La comunicazione linguistica, d'altro canto, è un tipo di comunicazione articolata su due livelli: quello dell'oralità e quello della scrittura. La comunicazione linguistica basata sull'oralità riguarda l'uso del linguaggio articolato: la lingua nasce circa 200.000 anni fa e questo tipo di comunicazione orale rappresenta il primo apprendimento del bambino. In merito alla comunicazione linguistica legata alla scrittura, la forma primitiva e più antica di questa tipologia è la pittografia, che nasce circa 5000 anni fa: si tratta di una istanza culturale aggiuntiva e secondaria rispetto all'oralità.

Sul tema della secondarietà della scrittura rispetto all'oralità, studiato da molti e, in molteplici prospettive, significativo, ai fini della nostra indagine, è il ragionamento proposto dal poeta, orientalista e storico dell'arte Ernest Francisco Fenollosa (1853-1908) la cui storia culturale si intreccia ad un certo punto con quella di un altro grande poeta e traduttore statunitense, Ezra Weston Loomis Pound (1885-1972).

Nel primo capitolo di *ABC of Reading*, Pound riconosce che «retrocedendo agli albori della storia umana è noto che esiste un linguaggio parlato e uno scritto, e che ci sono due tipi di linguaggio scritto, uno fondato sul suono e l'altro fondato sull'immagine»¹⁴⁹, all'interno di un ragionamento volto ad illustrare brevemente la tecnica che lui stesso definisce 'metodo ideogrammatico', che permetteva alla poesia di trattare il contenuto astratto attraverso immagini concrete. Tale metodo era stato ispirato dalla lettura dell'opera di Fenollosa sui caratteri cinesi e lo stesso Pound proclama:

«La prima esplicita asserzione dell'applicabilità del metodo scientifico alla critica letteraria si trova nel *Saggio sull'ideogramma cinese* di Ernest Fenollosa. [...] Il saggio di Fenollosa anticipava di troppo i tempi per essere agevolmente compreso. Egli non presentò il suo metodo come un metodo: il suo scopo era illustrare l'ideogramma cinese come veicolo di trasmissione e di registrazione del pensiero. Egli andò diritto alla radice della questione: l'origine della differenza tra ciò che è valido nel pensiero cinese e non valido o fuorviante in buona parte del pensiero e del linguaggio europei. [...] In opposizione al metodo astratto, ovvero alla definizione delle cose in termini vieppiù generali Fenollosa propugnò il metodo scientifico, «lo stesso» disse «della poesia», in quanto diverso da quello della diatriba filosofica; ed è poi la direzione perseguita dai cinesi con la loro ideografia o abbreviata espressione per immagini»¹⁵⁰.

L'esempio che Pound trae da Fenollosa, per spiegare la formazione dei caratteri cinesi, riguarda il carattere che indica l'ORIENTE, che risulterebbe dalla sovrapposizione dei caratteri per ALBERO e SOLE, dando vita ad un'immagine del sole aggrovigliato tra i rami degli alberi che

¹⁴⁹ E. Pound, *L'ABC del leggere*, prefazione di M. Breda, traduzione di R. Quadrelli, Garzanti, Milano, 2012, p. 16.

¹⁵⁰ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., pp. 14-16.

suggerisce l'idea dell'alba che si verifica in Oriente. In un sistema di questo tipo, in cui i concetti sono costruiti da istanze concrete, il concetto astratto potrebbe essere rappresentato da un insieme di immagini concrete:

«Sulle tavole sinottiche che portano i caratteri cinesi primitivi su una colonna e le attuali versioni «convenzionali» sull'altra, chiunque può seguire come l'ideogramma di un uomo, albero o alba sia cambiato, «sia diventato una forma compendiaria» o sia stato ridotto all'essenziale della raffigurazione originale di uomo, albero o Alba [...] Ma come si comportava il cinese quando intendeva rappresentare qualcosa di più complicato o un'idea generale? Poniamo che egli debba definire il rosso. Può renderlo con una figura che non sia eseguita a tinta rossa? Egli dispone (o il suo antenato disponeva) l'una accanto all'altra le figurazioni stilizzate di ROSA CILIEGIA RUGGINE FENICOTTERO. Come potete vedere, tutto ciò è assai simile all'operazione compiuta dal biologo (ma in modi assai più complicati) quando egli raccoglie qualche centinaio o migliaio di vetrini e sceglie ciò che gli occorre per la sua legge generale: qualcosa che fa al caso, e che si applica a ogni caso. La «parola» cinese, ovvero ideogramma, che sta per «rosso» è fondata su qualcosa che ognuno CONOSCE. [...] Fenollosa spiegava come e qualmente un linguaggio scritto in questa maniera FOSSE COSTRETTO A RIMANERE POETICO; come assolutamente non potesse non essere e non rimanere poetico, allo stesso modo che una colonna di carattere inglesi può benissimo non essere o non rimanere poetica. Egli morì prima di essere riuscito a pubblicare e proclamare un «metodo»¹⁵¹.

L'incontro del poeta con l'universo degli scritti di Fenollosa avviene a partire dal 1913, quando la vedova del sinologo statunitense, Mary McNeil Fenollosa si mise in contatto con Pound, negli anni del suo soggiorno londinese, per consegnargli gli appunti di viaggio del marito, una nutrita raccolta di manoscritti che Fenollosa aveva collezionato nel corso dei suoi viaggi in Estremo Oriente e che conteneva svariate riflessioni, osservazioni e traduzioni, oltre a puntuali analisi semiologiche della scrittura ideogrammatica cinese¹⁵². L'esperienza con gli scritti di Fenollosa rappresentò per Pound, già affascinato dalla cultura orientale e dalla scrittura ideogrammatica, un momento importantissimo per la formalizzazione della sua poetica, che prenderà il nome di *imagismo*, basata su quella che, come vedremo, egli stesso definirà *fanopea*, cioè “danza delle immagini”. Tuttavia, nel momento in cui Pound riceve i manoscritti di Fenollosa, «il poeta è giunto alla fine dell'esperienza imagista ed è già avviato nella ricerca di una poesia di movimento attraverso il *vorticism*»¹⁵³.

Tra gli scritti del sinologo americano, particolarmente significativo per Pound sarà il breve saggio, dal titolo *The Chinese written character as a medium for poetry*, che rappresenterà non solo «una potenziale sintesi tra l'immagine precisa ma statica dell'imagismo e quella in movimento

¹⁵¹ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., pp. 16-18.

¹⁵² Cfr. F. Ciambella, *Phanopeia - Metodo ideogrammatico e poesia verbo-visiva nei "China Cantos" poundiani*, «TestoeSenso», 17, 2016, pp. 1-13, http://testoesenso.it/article/view/127/pdf_215 (data di ultima consultazione: settembre 2021); A. Fang, *Fenollosa and Pound*, «Harvard Journal of Asiatic Studies», 20, 1/2, 1957, pp. 213-238, Yenching Institute, Harvard; G. Picone, *Fenollosa – Pound: una ars poetica*, in L. Gallesi (a cura di), *Ezra Pound 1972/1992*, Greco, Milano, 1992, pp. 457- 475.

¹⁵³ G. Picone, *Fenollosa – Pound: una ars poetica*, op. cit., p. 459.

ma imprecisa del vorticismo», ma anche «“Una Ars Poetica”, il momento centrale per la formulazione del “metodo ideogrammatico»¹⁵⁴.

The Chinese written character as a medium for poetry, scritto da Fenollosa poco prima della sua morte nel 1908, venne pubblicato da Pound per la prima volta da settembre a dicembre 1919, in quattro parti, nella rivista *The Little Review*¹⁵⁵, sarà poi ripubblicato nella raccolta di saggi *Instigations* nel 1920¹⁵⁶, e, successivamente, nel 1936¹⁵⁷. L'edizione italiana uscirà nel 1960¹⁵⁸ e il testo troverà diverse e ulteriori collocazioni negli anni¹⁵⁹. L'argomentazione offerta da Fenollosa è particolarmente interessante. Nella considerazione dell'enunciato *L'uomo vede il cavallo* l'autore ragiona così:

«È chiaro che queste tre giunture o parole non sono che tre simboli fonetici al posto di tre termini di un processo naturale. Ma con eguale facilità potremmo indicare queste tre fasi del nostro pensiero con simboli ugualmente arbitrari, *non basati su suono*; per esempio con tre caratteri cinesi:



Se tutti sapessimo *quale divisione* tenga il posto di ciascuno di questi simboli mentali, potremo trasmettere il nostro pensiero continuato, disegnando o pronunciando le parole con eguale facilità. In questo modo usiamo generalmente il linguaggio visibile del gesto. Ma la notazione cinese è qualcosa di più che simboli arbitrari. È basata su una vivida pittura stenografica delle operazioni naturali. Nella figura algebrica e nella parola parlata tra cosa e segno non c'è legame: tutto dipende da pura convenzione. Ma il metodo cinese segue l'ispirazione naturale. Primo, l'uomo sulle due gambe. Secondo, il suo occhio che

¹⁵⁴ *Ibidem*.

¹⁵⁵ E. Fenollosa, E. Pound, *The Chinese Written Character as a Medium for Poetry*, «The Little Review», 6/5 (September 1919), pp. 62-64; 6/6 (October 1919), pp. 57-64; 6/7 (November 1919), pp. 55-60; 6/8 (December 1919), pp. 68-72.

¹⁵⁶ E. Pound, E. Fenollosa, *Instigations of Ezra Pound: together with an essay on the Chinese written character by Ernest Fenollosa*, Boni and Liveright, New York, 1920.

¹⁵⁷ E. Fenollosa, *The Chinese Written Character as a Medium for Poetry: An Ars Poetica*, con una prefazione e note di Ezra Pound, Nott, London, 1936.

¹⁵⁸ E. Fenollosa, *L'ideogramma cinese come mezzo di poesia: una ars poetica*, introduzione e note di E. Pound, All'insegna del pesce d'oro, Milano, 1960.

¹⁵⁹ Tra le altre, segnalo la raccolta di opere scelte curata dalla figlia di Pound e con testi originali a fronte: E. Pound, *Opere scelte*, a cura di Mary de Rachewiltz, introduzione di A. Tagliaferri, Mondadori, Milano, 1981 (1970¹) e l'edizione critica: E. Fenollosa, E. Pound, *The Chinese Written Character as a Medium for Poetry: A Critical Edition*. Edited by H. Saussy et al., Fordham University Press, New York, 2008.

percorre lo spazio: una figura audace di gambe che corrono sotto un occhio, disegno di gambe modificato, disegno d'occhio modificato, ma indimenticabile una volta visto. Terzo, il cavallo sulle sue quattro gambe. Il quadro mentale non solo è evocato da questi segni quanto dalle parole, ma è molto più vivo e concreto. Tutti e tre i caratteri hanno le gambe: *vivono*. Il gruppo ha una certa qualità di sequenza cinematografica»¹⁶⁰.

La lettura proposta da Fenollosa sull'ideogramma cinese considerato, appunto, come elemento minimo vicino alla *natura*, come potenziale e ideale “mezzo di poesia” e come modello per la poesia occidentale, si inserisce all'interno di quella linea di pensiero che attraversa l'universo della linguistica missionaria dei gesuiti, in particolare quella di Matteo Ricci¹⁶¹, arriva fino a Leibniz e all'illuminismo francese per poi avvicinarsi, per certi versi, ad alcune istanze del pragmatismo di Peirce.

La riflessione investe il problema della scrittura in relazione alla lingua parlata e all'oralità. L'interpretazione dell'ideogramma cinese quale elemento minimo della poesia sarà interiorizzata da Pound proprio in rapporto alle istanze legate al problema della scrittura e a quello della scienza empirica. Stiamo parlando dei principi essenziali alla base della scienza moderna, nell'ambito della quale nasce l'idea della poesia della letteratura, da indagare alla luce dei dati e da collocare, quindi, nel quadro della scienza empirica, basata sul dato biologico da analizzare.

Pound ragiona sugli elementi fondamentali del sistema, interrogandosi, nel secondo capitolo del suo *ABC of Reading*, su che cosa siano il linguaggio e la letteratura e in seconda istanza su quali siano i loro scopi:

«La letteratura è linguaggio carico di significato. «La grande letteratura è semplicemente linguaggio investito, in somma misura, di significato» [...] Ma il linguaggio? Parlato o scritto? Il linguaggio parlato e suono strutturato in un sistema di borbottii, sibili ecc. Lo chiamiamo discorso «articolato». «Articolato» significa diviso in zone; significa inoltre che un certo numero di persone è d'accordo sulle categorie. Abbiamo cioè una concordia approssimativa sui diversi suoni rappresentati da a, b, c, d., ecc. Il linguaggio scritto, come ho già detto nel primo capitolo, può esser detto consistere (in Europa ecc.) di lettere che simboleggiano questi diversi suoni. Esiste una concordia più o meno approssimativa sulla corrispondenza, maggiore o minore, di codesti suoni o lettere con qualche oggetto, azione o qualità: gatto, movimento, rossastro. L'altro tipo di linguaggio comincia come una figurazione del gatto, o di qualcosa che si muove o esiste,

¹⁶⁰ E. Fenollosa, *L'ideogramma cinese come mezzo di poesia: una ars poetica*, op.cit., pp. 14-15.

¹⁶¹ Segnalo, in particolare su questo aspetto: D. Poli, *La scrittura del cinese come chiave interpretativa dell'universale nell'adattamento di Matteo Ricci e nella speculazione in Occidente*, in F. Mignini (a cura di), *Humanitas. Attualità di Matteo Ricci. Testi, fortuna, interpretazione*, Quodlibet, Macerata, 2011, pp. 103-148; D. Poli, *Matthew Ricci - Li Madou: A dialogue across cultures*, «Palimpsest - International Journal for Linguistics, Literary and Cultural Research», I/1, 2016, pp. 173-184; D. Poli, *La descrizione delle lingue come "inventio: l'atteggiamento della linguistica gesuitica verso la pluralità*, in M. Benedetti, C. Bruno, P. Dardano, L. Tronci (a cura di), *Grammatiche e grammatici. Teorie, testi e contesti*, Atti del XXXIX Convegno della Società italiana di glottologia, (Siena 23-25 ottobre 2014), il Calamo, Roma, 2016, pp. 177-200.

o di un gruppo di elementi che ricorrono in determinate circostanze, o che partecipano di una qualità comune»¹⁶².

Pound conclude questa sua riflessione nel riconoscere quale scopo del linguaggio il fatto che esso sia stato «creato naturalmente per la comunicazione» e che «per la comunicazione è naturalmente USATO»¹⁶³.

Il ragionamento prosegue su questioni linguistiche e terminologiche: «La grande letteratura è semplicemente linguaggio investito, in somma misura, di significato»¹⁶⁴, scrive Pound e poi, nel definire la poesia quale «forma più sintetica di espressione verbale», cita il tentativo del poeta Basil Bunting che, procedendo a tentoni con l'ausilio di un dizionario Tedesco-Italiano, scoprì che questa idea di poesia come sintesi è antica quasi come la lingua tedesca. «Dichten» è il verbo tedesco corrispondente al sostantivo astratto «Dichtung», poesia e il lessicografo lo ha reso con il verbo italiano «condensare»¹⁶⁵.

Pound passa poi ad esporre le modalità con le quali si forma il significato del linguaggio, ricorrendo tra l'altro alla metafora degli scacchi di saussuriana memoria e riferendosi anche alla teoria linguistica dantesca:

«voi ereditate il linguaggio così come la vostra razza ve l'ha trasmesso, le parole hanno significati «cresciuti nel corpo stesso della razza» [...]. Lo scrittore sceglie le parole per il loro «significato», ma esso non è realtà stabilita e precisa come il movimento del cavallo o del pedone di una scacchiera. Il significato viene su con le proprie radici con i propri richiami, con il «come e dove» la parola viene usata correntemente o come e dove è stata usata in modo brillante e memorabile. Ben difficilmente voi potrete dire «vermiglio» senza che una o più tra le persone che vi ascoltano pensi a qualche espressione poetica. I numerali e le parole che concernono le invenzioni dell'uomo hanno significati duri e precisi: significati più importuni delle associazioni verbali. Bicicletta significa oggi qualcosa di preciso. Ma tandem, o «bicicletta per due persone» evocherà probabilmente il lampo di un decennio ormai tramontato sullo schermo mentale del lettore. È infinito il numero di qualità che taluno può associare con una certa parola o un certo tipo di parola, e in massima parte esse cambiano da individuo a individuo. Per trovare una serie di principi OGGETTIVI per le parole, bisogna rivolgersi quasi esclusivamente alla teoria linguistica di Dante. Dante definiva certe parole «disciate» e «arruffate» per i diversi SUONI che sono in loro, altre ancora «pexa et irsuta», pettinate e spettinate. Egli le distingueva inoltre per le loro differenti associazioni»¹⁶⁶.

¹⁶² E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., pp. 22-23.

¹⁶³ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., p. 23.

¹⁶⁴ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., p. 30.

¹⁶⁵ E. Pound, *L'ABC del leggere*, *Ibidem*.

¹⁶⁶ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., pp. 30-31.

Si arriva qui al punto focale in cui Pound definisce le tre modalità con cui è possibile «investire le parole di significato» che l'autore chiama

«fanopea, melopea, logopea. Si usa una parola per proiettare un'immagine visiva sull'immaginazione del lettore, oppure la si carica di suono, o ancora si usano gruppi di parole per fare questo o quello. In terzo luogo, si può correre un rischio maggiore impiegando la parola in qualche particolare relazione con l'«uso comune», con il tipo di contesto nel quale il lettore si aspetta di trovarlo o è abituato a trovarlo»¹⁶⁷.

Per Pound, dunque, la *fanopea*, la *melopea* e la *logopea* rappresentano gli ingredienti essenziali da scorgere, riconoscere e produrre nel componimento poetico e nella lettura dello stesso e rappresentano rispettivamente 'la danza delle immagini', quella 'della melodia' e quella 'del pensiero' che avviene entro le parole. In rapporto alla nostra riflessione sull'aspetto comunicativo linguistico articolato sui due livelli di scrittura e oralità, in qualche modo Pound fornisce una sua interpretazione il cui input, come abbiamo visto, è innescato dall'approfondimento sugli scritti di Fenollosa. Non è infatti un caso che Pound riconosca il massimo della *fanopea*, «proiettare un'immagine visiva sulla mente», nella lingua cinese, «in parte grazie al tipo speciale di carattere scritto»¹⁶⁸, il massimo della *melopea* nella lingua greca e il massimo della *logopea* in ogni forma di comunicazione in rapporto al pensiero in senso lato.

4. Comunicazione verbale e non verbale: aspetti pragmatici

I domini della lingua e della comunicazione ruotano allora, in qualche modo, attorno ai tre elementi individuati e formalizzati da Pound. La comunicazione è *interazione*: come dimostrato anche dai processi innescati dal 'circuitto della parola', avviene un atto linguistico quando almeno due persone - emittente e ricevente - interagiscono tra di loro, ci sono uno o più sistemi di comunicazione condivisi dai partecipanti e c'è un contesto situazionale. L'evento comunicativo è l'esternazione del pensiero, delle vedute delle informazioni all'interno di una situazione, nella quale più persone interagiscono attraverso l'utilizzo della lingua, che è chiaramente veicolo e strumento di quella che viene definita *comunicazione verbale*. Il *comportamento verbale* viene poi declinato in: *atti informativi*, che forniscono informazioni riguardo al parlante, ma non sono intenzionali; *atti comunicativi*, chiaramente e intenzionalmente mirati a trasmettere un significato al ricevente; e *atti interattivi*, se tendono a modificare o influenzare il comportamento interattivo del ricevente¹⁶⁹. Ma, un sistema di comunicazione può essere utilizzato oltre che attraverso la lingua, anche attraverso altri canali extralinguistici o paralinguistici: in questo caso si parla di *comunicazione non verbale*¹⁷⁰.

Analizzare la relazione tra comunicazione verbale e non verbale ci permette di capire se il destinatario di un messaggio si affidi, nel processo di decodificazione, oltre che al *codice linguistico*

¹⁶⁷ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., p. 31.

¹⁶⁸ E. Pound, *L'ABC del leggere*, op. cit., p. 35.

¹⁶⁹ In merito alla teoria degli atti linguistici si rimanda alla bibliografia di riferimento.

¹⁷⁰ Sul tema è sempre attuale il volume di R. A. Hinde (a cura di), *La comunicazione non verbale*, introduzione di Tullio de Mauro e traduzione di Raffaele Simone, Laterza, Bari, 1974.

anche all'inventario dei *segnali non verbali*, prodotti dal parlante, coinvolgendo, pertanto, non solo l'ambito vocale.

La *comunicazione non verbale* comprende un insieme differenziato di processi comunicativi che spaziano dalle qualità *paralinguistiche* della voce alla *mimica facciale*, ai *gesti*, allo *sguardo*, e coinvolge l'insieme dei complessi sistemi della *prossemica*, riguardante l'organizzazione, la percezione e l'uso dello spazio; dell'*aptica*, l'insieme delle azioni di contatto corporeo con l'altro; della *cronemica*, relativa alla percezione e all'uso del tempo nelle attività, infine della *cinesica*, inerente i movimenti del corpo, del volto e degli occhi¹⁷¹.

Nella *comunicazione verbale*, oltre alla parola, che costituisce la manifestazione primaria del sistema vocale, sono riconoscibili altri elementi, definiti *soprasegmentali*, come l'intonazione, il tono, il ritmo e l'intensità della voce che rappresentano una sorta di carta d'identità di chi sta parlando. Alcune di queste caratteristiche, quali il profilo dell'intonazione, il tempo e le pause, sono elementi fondamentali per l'interpretazione corretta di un significato. Lo studio degli aspetti prosodici del linguaggio applicati allo sviluppo del bambino ha permesso di capire come i bambini siano sensibili sin dalla nascita alle proprietà intonazionali della lingua e come essi stessi se ne servono nelle prime produzioni per esprimere le loro intenzioni¹⁷².

Attorno alla metà degli anni Settanta, Michael Argyle nel saggio *Bodily Communication*¹⁷³ propone una classificazione di alcune azioni in cui il parlante si avvale della comunicazione non verbale, tra le quali, ad esempio, quelle di *sostegno* e *sostituzione* del linguaggio, di espressione delle emozioni, di esplicitazione di atteggiamenti interpersonali. Tra i segnali non verbali ce ne sarebbero alcuni usati con più frequenza, tra cui il *contatto corporeo*, l'*espressione del volto*, lo *sguardo*; i *movimenti* e i *gesti del corpo*, la *postura*, gli *atteggiamenti interpersonali*.

Il *contatto corporeo* «è la forma più antica ed elementare di comunicazione sociale», presente nei bambini piccoli e negli organismi più semplici. «Negli esseri umani una vasta parte del cervello ha la funzione di ricevere messaggi dalla superficie del corpo. [...] Il contatto corporeo stimola diversi tipi di recettori sensibili al tatto, alla pressione, al caldo, al freddo o al dolore» e per mezzo del tatto si possono comunicare i principali tipi di atteggiamenti interpersonali¹⁷⁴. Il *tatto*, che permette più scambi di comunicazione sociale rispetto ad altri segnali non verbali, può essere *attivo*, inteso come esplorazione esterna e *passivo* in quanto compreso in forma ricettiva. Toccare un'altra persona diventa una sorta di *rapporto attivo doppio*, nel senso che ognuno è sensibile all'altro. La qualità e il tipo di contatti corporei che si manifestano maggiormente attraverso mani, braccia, bocca, dipende, in gran parte, dall'età, dal sesso e dalle relazioni sociali

¹⁷¹ Cfr. L. Anolli (a cura di), *Psicologia della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2002; M. Bonaiuto, F. Maricchiolo, *La comunicazione non verbale*, Carocci, Roma, 2009; P. Watzlawick, J.H. Beavin, D.D. Jackson, *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio, Roma, 1971 (1967¹).

¹⁷² Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., pp. 16-17.

¹⁷³ M. Argyle, *Bodily Communication*, Methuen, London, 1975. L'edizione italiana è del 1978: *Il corpo e il suo linguaggio: studio sulla comunicazione non verbale*, Zanichelli, Bologna.

¹⁷⁴ M. Argyle, *Il corpo e il suo linguaggio*, op. cit., p. 210.

delle persone. Argyle sostiene che l'uso del contatto corporeo varia a seconda della cultura e all'interno del nucleo familiare¹⁷⁵.

Anche *l'espressione del volto* avrebbe un ruolo primario. Essa può essere declinata secondo tre modalità: in prima istanza, il volto evidenzia le caratteristiche della personalità, perché attraverso esso l'uomo riesce a comunicare in modo più ampio la propria personalità e riesce a dare una presentazione di sé, essendo il volto la parte più scoperta e che comunica maggiormente; in seconda istanza, il volto lascia trasparire le emozioni, laddove non interviene il controllo di fattori cognitivi e culturali. Infine, in terzo luogo, il volto produce dei segnali interattivi, che aumentano la comunicazione e amplificano la conversazione. A causa dello sviluppo del discorso le espressioni vengono assunte per scopi nuovi e diversi¹⁷⁶. *Lo sguardo* è un elemento altrettanto rilevante per instaurare relazioni e manifestare atteggiamenti, anche se le persone si guardano l'un l'altra più che per raccogliere emozioni, per inviarle. Focalizzare lo sguardo verso qualcuno o qualcosa è, nella maggior parte dei casi, considerato un segnale di interesse. Nel corso di una conversazione si guarda la persona con cui parliamo per ottenere determinate informazioni, ad esempio per capire se ha lo sguardo interessato, attento oppure distratto e perso nel vuoto. Nella maggior parte dei casi, lo sguardo serve per ottenere informazioni e per inviare segnali, ma è anche vero che mentre si parla si evita di guardare per non distrarsi. Il contatto oculare, come sostiene Argyle, è uno dei numerosi elementi costitutivi dell'intimità, insieme alla prossimità fisica, ai discorsi intimi, al sorriso ed al tono della voce. Il modo in cui guardiamo dipende anche dal proprio carattere e dalla propria personalità, ad esempio una persona estroversa guarderà in maniera più marcata, specialmente quando parla. Sono stati condotti su questi aspetti anche degli studi di genere: le donne avrebbero una attività di sguardo più accentuata di quella maschile, specialmente quando parlano con individui dello stesso sesso¹⁷⁷.

Ulteriore fattore rilevante, nell'ambito della comunicazione non verbale, è il *comportamento motorio gestuale*. Studi globali e sistematici su questo aspetto sono stati condotti dagli americani Paul Ekman e Wallace V. Friesen¹⁷⁸, che hanno verificato come il comportamento motorio di una persona dipenda da un'unica espressività, pur considerando l'analisi specifica delle varie parti del corpo. La classificazione di Ekman e Friesen individua cinque tipologie di *segnali non verbali*. La prima comprende i *gesti simbolici* che possono sostituire la comunicazione verbale ed essere utilizzati quando la comunicazione verbale è impedita da vari fattori, al fine di rafforzare

¹⁷⁵ M. Argyle, *Il corpo e il suo linguaggio*, op. cit., pp. 210-227.

¹⁷⁶ M. Argyle, *Il corpo e il suo linguaggio*, op. cit., pp. 118-135.

¹⁷⁷ M. Argyle, *Il corpo e il suo linguaggio*, op. cit., pp. 150-164.

¹⁷⁸ Cfr. P. Ekman, *Communication through non verbal behavior: a source of information about an interpersonal relationship*, in S. Tomkins, C. Izard (eds.), *Affect, Cognition and Personality: Empirical Studies*, Springer, Oxford, 1965, pp. 390-442; P. Ekman, *Darwin and facial expression. A century of research in review*, Academic Press, New York, 1973; P. Ekman, W.V. Friesen, *Pan-cultural elements in facial display of emotions*, «Science», 164, 1969, pp. 86-88; P. Ekman, W.V. Friesen, *The repertoire of nonverbal behavior: categories, origins, usage and coding*, «Semiotica», 1, 1969, pp. 49-98 [edizione italiana: *Il repertorio del comportamento non verbale: categorie, origini, uso, codici*, in N. Lamedica (a cura di), *Gesto e comunicazione. Verbale, non verbale, gestuale*, Napoli, Liguori, 1987, pp. 117-160]; P. Ekman, W.V. Friesen, *Unmasking the face*, Englewood Cliffs, NJ., Prentice-Hall, 1975 (edizione italiana: *Giù la maschera: come riconoscere le emozioni dall'espressione del viso*, presentazione di Pio E. Ricci Bitti, Giunti, Firenze, Milano, 2007); P. Ekman, W.V. Friesen, *Facial Action Coding System: A Technique for the Measurement of Facial Movement*, Palo Alto, 1978-2002; P. Ekman, W.V. Friesen, P. Ellsworth, *Emotion in the human face: Guidelines for research and an integration of findings*, Elsevier Science, Burlington, 2013.

gli scambi comunicativi; la seconda riguarda i *gesti illustratori*, tutti quei movimenti che accompagnano la comunicazione verbale per illustrare, ampliare, e sottolineare la comunicazione: il loro utilizzo si innesca a volte quando l'interlocutore non ci può vedere; vengono accentuati quando non si parla bene la lingua dell'interlocutore per favorire la comunicazione che altrimenti sarebbe scarsa. La terza tipologia è quella dei *gesti che indicano uno stato emotivo*: essi servono per evidenziare gli stati di tensione psicologica attraverso movimenti tipici che possono essere ad esempio lo stringere forte i pugni per sottolineare uno stato di rabbia. Questi gesti completano l'espressione del volto. La quarta categoria comprende i *gesti regolatori dell'interazione* che determinano, durante un dialogo, l'ordine dei vari interventi di ogni parlante. L'utilizzo di questi gesti, quali il cenno con il capo o l'inarcamento delle sopracciglia, può orientare il flusso della conversazione stessa. Infine, la quinta tipologia è quella dei *gesti d'adattamento*: si tratta di quei gesti che rappresentano un modello di comportamento adattivo, che di solito viene appreso nell'infanzia e si manifesta attraverso segnali abituali non intenzionali, che vogliono indicare un dato messaggio. Per questa categoria Ekman e Friesen hanno individuato tre ulteriori classi ordinate in: segnali non verbali di tipo *auto-adattivo*, ovvero quei segnali che riguardano tutti i movimenti del corpo che gli individui fanno durante l'interazione comunicativa; gesti *"d'adattamento incentrati sull'altro"* ed infine, gesti *"d'adattamento orientati sugli oggetti"*. Oltre ad essere gestualità, il movimento è anche intenzione e incontro, è un'esperienza che diventa competenza nella capacità di adattamento e di trasformazione della realtà, è quindi relazione e linguaggio perché è espressione ed ascolto. Ulteriore elemento che può caratterizzare la comunicazione non verbale è la *postura* che, nell'essere umano può essere: eretta; a sedere, rannicchiata o in ginocchio e infine distesa. Ognuna di esse può variare molto in base alle posizioni delle braccia, delle gambe e delle inclinazioni del corpo. La postura è un segnale involontario che interviene nel processo comunicativo e accompagna il discorso più lentamente rispetto ai gesti. Ekman e Friesen hanno individuato nella *postura* l'elemento più rilevante per comunicare l'intensità dell'emozione piuttosto che il tipo stesso di emozione. La postura può anche rivelare stili di comportamento espressivi, l'immagine di sé e la fiducia in se stessi¹⁷⁹.

Verso la fine degli anni Sessanta, Albert Mehrabian, psicologo statunitense, condusse delle interessanti ricerche sull'importanza dei diversi aspetti della comunicazione, tra cui gli atteggiamenti interpersonali¹⁸⁰: dalle sue indagini emerse una certa bidimensionalità della postura, che alterna istanze di *immediatezza* e di *rilassamento*. Il primo comportamento è contraddistinto da una serie di atteggiamenti, tra cui l'inclinazione in avanti, l'apertura delle gambe e delle braccia, il contatto, lo sguardo, la prossimità, l'orientazione diretta; sarebbe usato verso persone simpatiche e praticato maggiormente dalle donne rispetto agli uomini. Le varie componenti dell'immediatezza riducono la distanza o migliorano la visibilità tra due persone. Lo stile posturale caratterizzato dal *rilassamento* si innesca in assenza di competizione con gli interlocutori ed è rilevabile dalle inclinazioni laterali o all'indietro, dalle posizioni asimmetriche

¹⁷⁹ P. Ekman, W.V. Friesen, *Il repertorio del comportamento non verbale: categorie, origini, uso, codici*, op. cit., pp. 131-159.

¹⁸⁰ A. Mehrabian, S.R. Ferris, *Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels*, «Journal of Consulting Psychology», 31, 3, 1967, pp. 248-252; A. Mehrabian, *Nonverbal communication*, Aldine Transaction, Piscataway, NJ, 1972; A. Mehrabian, *Silent messages: implicit communication of emotions and attitudes*, Wadsworth Belmont, CA., 1981 (1971¹).

delle braccia e delle gambe e dal rilassamento della mano. La postura ricopre, quindi, un ruolo importante nella presentazione della personalità e nella presentazione intenzionale di se stessi, cioè dello sforzarsi di presentarsi in maniera codificata. Essa rappresenta una modalità intenzionale del nostro entrare in comunicazione con il mondo. Il corpo, dunque esprime il ritmo e il movimento del nostro essere vitale ed è capace di trasmettere una sua “melodia” relazionale con il mondo¹⁸¹.

Il *comportamento non verbale* viene identificato da Ekman e Friesen sulla base di sei tratti, particolarmente significativi: si tratta delle condizioni esterne, del rapporto col comportamento verbale associato, della consapevolezza nell'emissione, dell'intenzionalità nell'emissione, del feedback dal ricevente, del tipo di informazione veicolata. I due studiosi hanno elaborato un sistema di codifica e classificazione di tutti i movimenti facciali visibili in riferimento alle componenti anatomofisiologiche individuando quarantaquattro unità di movimento mediante le quali è possibile analizzare oltre settemila espressioni facciali¹⁸². Essi hanno riscontrato diciannove configurazioni diverse di *sorriso*, considerato come espressione universale di un'esperienza di gioia e presente nei bambini sin dalla nascita. Nella prima fase dell'evoluzione del bambino, i sorrisi sono

«risposte fisiologiche a stati interni. Solo a partire dai 3 mesi di vita, i sorrisi del bambino esprimono una vera emozione [...]. Il bambino sorride all'adulto spontaneamente o in risposta, si basa sul sorriso dell'adulto per interpretare il mondo: si evince la base sociale di questo comportamento che viene usato dagli adulti e dai bambini non solo come regolatore sociale ma anche come strumento informativo»¹⁸³.

Anche lo *sguardo* assume una funzione significativa nella comunicazione non verbale instaurando un tipo di relazione interpersonale che può essere positiva o negativa. Sono stati analizzati l'intensità, la durata e la direzione dello sguardo in funzione dei diversi contesti: all'interno delle conversazioni gli sguardi hanno la funzione di regolatori di turno; inoltre, essi variano in funzione del grado di intimità con le altre persone, del genere, della modalità, delle emozioni sottostanti. Gli usi di questa modalità comunicativa sono poi fortemente controllati dalle differenze culturali: in alcune società uno sguardo prolungato indica sfida, mentre in altre questo segnale è decodificato come valore di sincerità, fiducia, interesse¹⁸⁴.

«Il bambino fa un uso speciale di questo segnale. La sua capacità di seguire, interpretare e riferirsi allo sguardo dell'adulto è un'abilità che si sviluppa nel primo anno di vita. Il bambino impara a seguire lo sguardo degli adulti, traendone informazioni sul mondo che lo circonda. Lo sguardo e la capacità di seguire la direzione dello sguardo dell'adulto rappresentano le basi per il raggiungimento della condivisione dell'attenzione su un oggetto di riferimento, aspetto fondamentale di un atto comunicativo»¹⁸⁵.

¹⁸¹ A. Mehrabian, *Nonverbal communication*, op.cit., pp. 16-30.

¹⁸² P. Ekman, W.V. Friesen, *Giù la maschera*, op.cit.

¹⁸³ S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 17.

¹⁸⁴ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 18.

¹⁸⁵ S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 18.

Altro universo da analizzare è quello dei *gesti*. La stessa definizione di gesto si diversifica da uno studioso all'altro. Se Anolli definisce i gesti come «azioni motorie coordinate circoscritte, volte a generare un significato e indirizzate a un interlocutore, al fine di raggiungere uno scopo»¹⁸⁶, prodotte sia con il corpo sia con le mani, e ne fornisce un'articolata classificazione, Kendon, invece, restringe la definizione «a quell'insieme di movimenti o gesticolazione delle mani che accompagnano il parlato» evidenziandone la funzione «simbolica e semiotica» e sottolineando «una certa sequenzialità con le parole»¹⁸⁷. Anche McNeill, nell'introduzione al volume da lui curato, definisce il gesto come «un movimento delle braccia e delle mani in uno spazio riservato alle espressioni simboliche»¹⁸⁸.

Tutti gli autori condividono

«la continuità funzionale tra gesto e parola, espressa - secondo Kendon - dalla compresenza di gesto e parole durante le conversazioni spontanee. La funzione dei gesti non sarebbe quindi quella di accompagnare la parola, senza alcuna utilità e con ridondanza, ma quella di aggiungere significato alle parole specificandone il contenuto semantico»¹⁸⁹.

Occorre poi considerare la distinzione tra

«*gesti convenzionali* e *gesti non convenzionali*, con rispettivi ruoli e funzioni. Tra i primi rientrano tutti i gesti che seguono uno standard, il cui significato è codificato e condiviso da una o più culture (il gesto ok). Hanno un significato globale e per questo possono avere valore anche se usati da soli. Sono molto antichi, e alcuni esistono da millenni, anche se nel corso del tempo possono assumere nuovi significati. I gesti non convenzionali vengono creati in modo personalizzato e individuale da un parlante in sincronia con le proprie parole: non avendo nessun significato standard non esiste codifica sociale. Per Kendon questi gesti sarebbero connessi alla parola in modo diverso rispetto ai gesti convenzionali: non esprimendo un ruolo autonomo e globale avrebbero il compito di accompagnamento e di aggiunta, agendo come ampliamento a livello visuospatiale del linguaggio verbale. Gesti e parola costituiscono nella comunicazione adulta un complesso intermodale di trasmissione dei messaggi. Quando i bambini cominciano a comunicare intenzionalmente utilizzano proprio il canale gestuale e, come negli adulti, movimenti delle mani e produzione dei suoni si accompagnano sin dall'inizio, sostenendosi a vicenda nella costruzione dei messaggi»¹⁹⁰.

Un ulteriore campo che ha permesso di individuare significative differenze tra comunicazione verbale e non verbale è stato lo studio del linguaggio animale, indagato da molti

¹⁸⁶ L. Anolli (a cura di), *Psicologia della comunicazione*, op. cit., p. 228.

¹⁸⁷ A. Kendon, *Language and gesture: unity or duality*, in D. McNeill (ed.), *Language and gesture*, Cambridge University Press, Cambridge, 2010, pp. 47-63, p. 49.

¹⁸⁸ D. McNeill, *Introduction*, in D. McNeill (ed.), *Language and gesture*, op. cit., pp. 1-10.

¹⁸⁹ S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 19.

¹⁹⁰ *Ibidem*.

in svariate prospettive. Tomasello interviene con diversi studi sull'argomento¹⁹¹ focalizzando i termini del problema attorno a due questioni. La prima fa riferimento alla caratteristica simbolica del linguaggio umano: «i simboli linguistici sono convenzioni sociali attraverso le quali un individuo cerca di condividere con un suo simile l'attenzione, o un altro stato mentale, verso qualcosa del mondo esterno o interno»; ciò non accade per i segnali animali «mirati sui comportamenti o stati motivazionali degli altri» e non «all'attenzione e agli stati mentali degli altri». La dimensione mentale fornisce ai simboli linguistici la potenza comunicativa, «consentendo loro di essere usati per *riferirsi a* e per *parlare di* tutte le differenti prospettive di oggetti, eventi e situazioni che si incontrano nel mondo circostante». La seconda questione riguarda il fatto che la «comunicazione umana linguistica è *grammaticale* »: l'uomo usa i simboli «combinandoli insieme per mezzo di regole condivise che consentono di costruire messaggi diversi», abilità legata a un serie «di processi generali, cognitivi e sociali, che si riflettono sulla comunicazione delle persone e sull'apprendimento reciproco»¹⁹². Nella stessa prospettiva lavoreranno anche Karmiloff e Karmiloff-Smith¹⁹³.

Un altro versante della ricerca si focalizza sulla relazione linguaggio-cervello, entrambi frutto di una *coevoluzione* che ha determinato lo sviluppo della specie umana¹⁹⁴.

Ulteriore caratteristica distintiva del linguaggio umano è la *ricorsività*, ossia quella capacità di generare da un numero finito di elementi un numero infinito di combinazioni, tratto che non riguarderebbe soltanto il linguaggio, ma anche altri domini cognitivi quali il sistema numerico, la navigazione, le relazioni sociali¹⁹⁵.

Le lingue umane sono pertanto *sistemi di comunicazione* basati su *segni*, in cui la relazione fra piano dell'espressione e del significato è *arbitraria* e *convenzionale*. Tali caratteristiche sono condivise da altri codici e dai sistemi di comunicazione di altri animali. Hockett ha studiato tali codici proponendo una lista di sedici tratti costitutivi accettati e riconosciuti come criteri distintivi. Le caratteristiche che differenziano il codice linguistico dagli altri sono: *produttività*, *composizionalità*, *doppia articolazione*, *ricorsività*. Il sistema permette di «comporre un numero pressoché infinito di messaggi combinando, sulla base di regole specifiche, un numero ristretto di elementi»¹⁹⁶, secondo le regole di una possibilità combinatoria che si attua sui due livelli delle unità di prima e di seconda articolazione del linguaggio, formalizzati da Martinet.

Il concetto di lingua è stato poi esteso anche alle lingue dei segni, lingue che «utilizzano un complesso sistema di articolazione delle mani che si muovono nello spazio disegnando attraverso rapidi movimenti i segni che *danno voce* a pensieri, emozioni, sentimenti, ragionamenti

¹⁹¹ Cfr., in particolare, M. Tomasello, *Constructing a language: a usage-based theory of language*, Harvard university press, Cambridge, Mass., 2003.

¹⁹² Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 26.

¹⁹³ Cfr. in particolare: K. Karmiloff, A. Karmiloff-Smith, *Sentieri del linguaggio: dalla vita prenatale all'adolescenza*, McGraw-Hill, Milano, 2002; A. Karmiloff-Smith, *Oltre la mente modulare*, op. cit.

¹⁹⁴ Sul tema la bibliografia è sconfinata. Richiamiamo qui alcuni riferimenti significativi: N. Chomsky, *Il linguaggio e la mente*, Bollati Boringhieri, Torino, 2010; T. W. Deacon, *La specie simbolica: coevoluzione di linguaggio e cervello*, op. cit.; A. Moro, *I confini di Babele. Il cervello e l'enigma delle lingue impossibili*, Longanesi, Milano, 2006; A. Moro, *Parlo dunque sono. 17 Istantanee sul linguaggio*, Adelphi, Milano, 2012.

¹⁹⁵ M. D. Hauser, N. Chomsky, W. T. Fitch, *The Faculty of Language: What Is It, Who Has It, and How D.d It Evolve*, «Science», 298, 5598, 2002, pp. 1569-1579.

¹⁹⁶ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., p. 27.

e discussioni delle comunità delle persone sorde». Le unità minime dotate di significato, proprie delle lingue dei segni, sono i *cheremi*, «dalla cui combinazione si costituiscono unità più grandi dotate di significato, i segni appunto (le parole), e un insieme finito di regole che combinano queste unità in modo da generare un numero infinito di sequenze o frasi (sintassi)». Tali lingue hanno anche funzione sociale e culturale, oltre che ad essere governate da precise regole. «Il riconoscere le lingue dei segni come vere lingue dimostra che la modalità acustico-verbale è una condizione sufficiente, ma non necessaria per l'esplicarsi della facoltà di linguaggio», aprendo la via a nuovi spazi interpretativi per l'evoluzione del linguaggio, proponendo «l'idea che la genesi del linguaggio umano possa risiedere nella comunicazione gestuale»¹⁹⁷.

5. La 'lettura consapevole' tra verbale e non verbale: problemi aperti

Il rapporto analizzato tra comunicazione verbale e non verbale, nell'alternanza tra gestualità e simbolico, ci suggerisce un'ultima riflessione, che attiene alle dinamiche di un particolare contesto in cui i suddetti elementi si trovano in relazione: quello della lettura, soprattutto quella 'consapevole' di un testo, per la quale occorre mettere in atto, come abbiamo già sottolineato, l'utilizzo diversificato della voce e ricorrere anche agli elementi del sistema del *non verbale*.

In una rilettura di Ferdinand de Saussure, Tullio de Mauro discute su un principio che è stato considerato uno dei "paradossi" saussuriani:

«se una lingua avesse soltanto due parole, *bu* e *ba*, ebbene, su *bu* e *ba* si ripartirebbero tutte le significazioni possibili del mondo»¹⁹⁸.

Questa annotazione, inizialmente esclusa dalla ricostruzione dell'opera saussuriana, perché considerata troppo bizzarra, ma fortunatamente recuperata grazie alla scoperta di manoscritti inediti saussuriani¹⁹⁹ e in tali scritti ulteriormente approfondita²⁰⁰, svela, in realtà, la vera natura di una lingua, connotata non come un sistema chiuso, ma come un sistema caratterizzato da regole, la prima delle quali risiede nel fatto che essa debba funzionare, cioè debba consentire alle persone di capirsi, rendendo efficace la comunicazione. Per De Mauro 'il paradosso del bu e del ba' renderebbe evidenti i nessi fra lingua e società e, per altro verso, definirebbe le diversificate modalità di comprensione. Le possibilità di una lingua e la sua capacità di adattarsi è dimostrata da quella che viene definita "onnipotenza semiotica". Una lingua ha una capacità illimitata di designare oggetti e concetti, può estendersi all'infinito esattamente come – riprendendo il paradosso di Saussure – può ridursi al minimo. Le infinite combinazioni in una lingua sono rese possibili, non solo grazie alle parole che la compongono, quelle esistenti e quelle che si possono

¹⁹⁷ Cfr. S. D'Amico, A. Devescovi, *Comunicazione e linguaggio nei bambini*, op. cit., pp. 33-34. Sul tema rinvio alla nutrita bibliografia di riferimento.

¹⁹⁸ T. De Mauro, *In principio c'era la parola?* Il Mulino, Bologna, 2009, p. 39.

¹⁹⁹ Cfr. F. de Saussure, *Scritti inediti di linguistica generale*, introduzione, traduzione e commento di Tullio De Mauro, Laterza, Roma, Bari, 2005.

²⁰⁰ Cfr. F. de Saussure, *Scritti inediti di linguistica generale*, op. cit., pp. 100-101.

creare, come tra l'altro sta accadendo frequentemente in questo particolare momento storico, ma anche grazie alle innumerevoli possibilità combinatorie, oppure all'uso delle stesse parole in contesti diversi, ampliando così i confini di una lingua. Ma occorre considerare anche due ulteriori aspetti: la grammatica e il metalinguaggio, cioè la capacità che ognuno di noi ha di parlare della propria lingua²⁰¹.

Questo avviene anche nel caso della lettura, processo attraverso il quale il parlante-lettore attua un'operazione metalinguistica che è appunto quella di 'operare' e 'fare' con la lingua. Attraverso l'operazione metalinguistica avviene la condivisione di un senso, costruita attraverso la lingua, forte segno di un legame all'interno di una comunità, come esemplifica perfettamente Don Milani in uno dei suoi motti più celebri: *La parola fa eguali*²⁰², che sembra porsi esattamente in parallelo con il paradosso saussuriano.

Ciò che interessa maggiormente Don Milani non è tanto la lingua nella sua dimensione 'sociale', ma il parlante nelle sue condizioni reali di povertà linguistica. La lingua è vista come uno strumento neutro e non come lo specchio di una determinata concezione del mondo:

«Cercasi un fine. Bisogna che sia onesto. Grande. Che non presupponga nel ragazzo null'altro che d'essere uomo [...]. Il fine giusto è dedicarsi al prossimo. [...] Non è più il tempo delle elemosine, ma delle scelte. Contro i classisti che siete voi, contro la fame, l'analfabetismo, il razzismo, le guerre coloniali. Ma questo è solo il fine ultimo da ricordare ogni tanto. Quello immediato da ricordare minuto per minuto ed intendere gli altri e farsi intendere. E non basta certo l'italiano, che nel mondo non conta nulla. Gli uomini hanno bisogno d'amarsi anche al di là delle frontiere. Dunque bisogna studiare molte lingue e tutte vive. La lingua poi è formata dai vocaboli d'ogni materia. Per cui bisogna sfiorare tutte le materie un po' alla meglio per arricchirsi la parola. Essere dilettanti in tutto e specialisti solo nell'arte del parlare [...]. Perché solo la lingua che fa eguali. Eguale è chi sa esprimersi e intende l'espressione altrui. Che sia ricco povero importa meno. Basta che parli»²⁰³.

Viene riconosciuta la distanza che separa la lingua dell'uso dalla lingua letteraria che si insegna nelle scuole, tanto è vero che per il suo metodo di insegnamento della lingua, Don Milani utilizza i giornali, avendo constatato che gran parte del mondo contadino e operaio non è in grado di comprendere i messaggi trasmessi dai mezzi di comunicazione di massa. Sulla scia della Scuola di Barbiana di Don Milani si pone anche la *Scuola 725*, fondata da Don Roberto Sardelli, portatrice di idee innovative e anticonformiste, i cui allievi si ispirarono sicuramente allo stile e al linguaggio dei ragazzi di *Lettera a una professoressa*, veicolando ragionamenti concentrati, tra gli altri, sull'obiettivo di un più vasto e sicuro patrimonio lessicale: «Finché ci sarà uno che conosce 2000 parole e uno che ne conosce 200, questi sarà oppresso dal primo. La parola ci fa uguali»²⁰⁴.

²⁰¹ Cfr. T. De Mauro, *In principio c'era la parola?*, op. cit., pp. 43-62.

²⁰² L. Milani, don, *La parola fa eguali: il segreto della Scuola di Barbiana*, a cura di M. Gesualdi, Libreria editrice fiorentina, Firenze, 2005.

²⁰³ Scuola di Barbiana, *Lettera a una professoressa*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze, 1967, pp. 94-96. Cfr. anche M. Gesualdi (a cura di), *Lettera a una professoressa: il senso di un manifesto sulla scuola*, Fondazione don Lorenzo Milani, Libreria editrice fiorentina, Firenze, 2017.

²⁰⁴ Scuola 725, *Non tacere*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze, 1972, pp. 13-14.

L'epoca in cui opera Don Milani, nuovo maestro assieme a molti altri, tutti orientati in una prospettiva di ribaltamento delle pratiche della pedagogia linguistica tradizionale, è un momento storico e culturale cruciale, in cui si affrontano i problemi dell'unificazione linguistica degli italiani dialettofoni dopo l'unità politica e l'introduzione della scuola media unificata del 1963. Epocale il momento di passaggio dal periodo preunitario in cui solo i letterati parlavano italiano, la grande borghesia e l'aristocrazia conoscevano meglio il francese dell'italiano e le classi popolari erano dialettofone, al periodo che segue l'unità d'Italia in cui si diffonde l'uso della lingua italiana, alla luce di fattori sociali ed economici quali: leva obbligatoria, industrializzazione, urbanizzazione, mobilità interna negli anni '60 per le migrazioni dopo il boom economico, incremento della scolarità grazie all'istituzione della scuola media unica e all'innalzamento dell'obbligo di istruzione fino a 14 anni, diffusione dei mass media²⁰⁵.

Nello stesso periodo anche il mondo della linguistica italiana era in fermento. Si era infatti venuta formando una nuova generazione di studiosi del linguaggio, attenti alle suggestioni provenienti dall'estero e insieme sensibili alle peculiarità linguistiche della società italiana, di cui cominciarono ad osservare, spesso a denunciare, le gravi carenze scolastiche in fatto di educazione linguistica. Tra i linguisti che partecipano con fermento alle modificazioni radicali in ambito linguistico - educativo ne citiamo due per tutti, di area anglosassone: Basil Bernstein e William Labov. Il nome di Basil Bernstein è legato alla teoria della cosiddetta '*deprivazione verbale*', elaborata e resa nota in Italia nel periodo a cavallo tra gli ultimi anni '60 e i primi anni '70. Secondo questa teoria le differenze socioeconomiche influiscono in modo determinante sul linguaggio e quindi sul rendimento scolastico. Si deve al linguista americano William Labov la critica più serrata alla teoria della deprivazione verbale. Studiando il cosiddetto '*nonstandard English*', vale a dire quella particolare varietà di inglese parlato dalla comunità nera del ghetto di New York, Labov arrivò a individuare in modo più preciso le differenze tra codice ristretto e codice elaborato. Il rovesciamento dell'approccio sta nel rifiutare decisamente la convinzione, largamente diffusa tra gli insegnanti, che la lingua dei bambini di classe sociale inferiore sia in pratica una versione degradata della lingua standard, che manchi dei mezzi per esprimere logicamente il pensiero, che presenti strutture agrammaticali e illogiche, per cui insegnare la lingua standard s'identificherebbe con l'insegnare l'uso stesso del processo logico. Labov riprende poi la distinzione bernsteiniana tra codice ristretto e codice elaborato. Per lui si tratta però di varietà stilistiche, legate non tanto alla classe sociale quanto alle diverse situazioni in cui avviene la comunicazione²⁰⁶.

Qui si mette sul campo un'altra questione, quella dell'analfabetismo, distinto in *strumentale*, *funzionale* e di *ritorno*²⁰⁷. Non è possibile approfondire il tema in questa sede, ma l'istanza del

²⁰⁵ Cfr. T. De Mauro, *Storia linguistica dell'Italia unita*, Laterza, Roma, Bari, 2008.

²⁰⁶ Cfr. G. Berruto, *Disuguaglianza e svantaggio linguistico. Il punto di vista della sociolinguistica*, in A. Colombo, W. Romani (a cura di), *"È la lingua che ci fa uguali"*. *Lo svantaggio linguistico: problemi di definizione e di intervento*, La Nuova Italia, Scandicci (FI) 1996, pp. 25-40.

²⁰⁷ Una ricognizione sul tema è stata condotta in T. De Mauro *Storia linguistica dell'Italia unita*, op. cit., in cui l'autore ha raccolto i dati sia sull'analfabetismo strumentale (totale incapacità di decifrare uno scritto) sia su quello funzionale (incapacità di passare dalla decifrazione e faticosa lettura alla comprensione di un testo anche semplice).

problema ci interessa particolarmente perché la lettura diviene anche uno strumento per superare l'analfabetismo quale fenomeno di emergenza culturale e sociale. E per farlo occorre innescare un processo di lettura, che sia 'consapevole'. La lettura di un testo prevede che lo strumento principale sia la voce. Ma per trasmettere non solo i significati, ma anche i significanti che li veicolano, è necessario fare un utilizzo sincronizzato e conscio della voce e di tutte le componenti del sistema della comunicazione non verbale e non solo²⁰⁸. Ecco allora che anche nella lettura si fondono parola e gesto sulle stesse linee di quelle *fanopea*, *logoepa* e *melopea* evocate da Pound, in uno in uno 'spazio metalinguistico' in cui si attivano anche i processi della *memoria* e del *pensiero*: «leggendo non cerchiamo idee nuove, ma pensieri già da noi pensati, che acquistano sulla pagina un suggello di conferma. Ci colpiscono degli altri le parole che risuonano in una zona già nostra - che già viviamo - e facendola vibrare ci permettono di cogliere nuovi spunti dentro di noi»²⁰⁹.

Con il termine analfabetismo funzionale si indica l'incapacità di un individuo di usare in modo efficiente le abilità di lettura, scrittura e calcolo nelle situazioni della vita quotidiana. Ulteriori dati analitici sull'Italia e su altri paesi sono stati raccolti e analizzati, più recentemente, in T. De Mauro, *Storia linguistica dell'Italia repubblicana dal 1946 ai nostri giorni*, Laterza, Bari, 2014 e alla luce di essi si è parlato di "analfabetismo di ritorno".

²⁰⁸ Cfr. a questo proposito, oltre allo studio di S. Dehaene, *I neuroni della lettura*, Raffaello Cortina, Milano, 2009, anche i recentissimi studi: P. Sessa, *La lettura il corpo, la voce. Fondamenti linguistici e neurali della lettura ad alta voce*, Fioriti, Roma 2018; D. Crepaldi, *Neuropsicologia della lettura: un'introduzione per chi studia, insegna o è solo curioso*, Carocci, Roma, 2020; R. Simone, *Il software del linguaggio*, op. cit.

²⁰⁹ C. Pavese, *Il mestiere di vivere, 1935-1950*, nuova edizione condotta sull'autografo, a cura di M. Guglielminetti, L. Nay, Einaudi, Torino, 1990 [1952], p. 141.

Archeologia e Reti Neurali Artificiali, teoria e pratica

ALESSANDRO LONDEI²¹⁰, MARCO RAMAZZOTTI²¹¹, IRENE VIAGGIU²¹²

“L’archeologia è una scienza che deve essere vissuta, deve essere ‘condita con l’umanità’. Un’archeologia morta, non è altro che polvere secca che soffia”.
(Sir Mortimer Wheeler)

Sommario: 1. Intelligenza o stupidità artificiale. 2. Mente primitiva, comportamentismo e processi di apprendimento distribuiti. In memoria di Jurgis Baltrušaitis, dell’anamorfosi, dell’immaginario e del virtuale. 3. Reti neurali artificiali e archeologia. 4. Conclusioni.

Abstract

ITA

Intelligenza Artificiale, due parole che evocano tutta una serie di scenari, per lo più fantascientifici, influenzati da film e libri che spesso esplorano i lati più oscuri e inquietanti, descrivendo futuri distopici in cui le "macchine" controllano le nostre coscienze. La realtà è naturalmente ben diversa, iniziando dalla definizione di Intelligenza Artificiale. Le sue applicazioni, legate alla creazione delle cosiddette Reti Neurali Artificiali, diventano sempre più uno strumento per interpretare non solo la realtà che ci circonda, ma anche il nostro passato. Da qualche anno l'archeologia muove i primi passi in questa direzione con risultati incoraggianti. Questo articolo è quindi dedicato ad esplorare il significato dell'Intelligenza Artificiale e i suoi possibili ruoli nel contesto archeologico

ENG

Artificial Intelligence, two words that evoke a whole series of scenarios, mostly science fiction, influenced by movies and books that often explore the darkest and most disturbing sides, describing dystopian futures in which "machines" control our consciences. The reality is naturally quite different, starting with the definition of Artificial Intelligence. Its applications, linked to the creation of the so-called Artificial Neural Networks, increasingly become a tool for interpreting not only the reality that surrounds us, but also our past. For some years, archeology has been taking its first steps in this direction with encouraging results. This paper is thus devoted to explore the meaning of Artificial Intelligence and its possible roles in archaeological context.

Keywords: *Artificial Neural Network, Artificial Intelligence, Archeology, Cognitive Science.*

²¹⁰ Creativity Team member of Sony Computer Science Laboratory.

²¹¹ Professore associato di Archeologia e Storia dell'Arte del Vicino Oriente antico, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi La Sapienza Università di Roma.

²¹² Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dottoranda in Scienze Umanistiche.

1. Intelligenza o stupidità artificiale?

ALESSANDRO LONDEI

Non nascondo di provare un certo imbarazzo nel parlare di Intelligenza Artificiale, nonostante essa rappresenti il mio principale ambito di ricerca da più di vent'anni. Lo stesso imbarazzo che avvertivo quando mi sono trovato ad introdurre questa disciplina nell'omonimo Corso che tenevo alla facoltà di Psicologia fino al 2010. In verità, con gli studenti del quarto anno potevo sfruttare la mia presunta ignoranza riguardo concetti strettamente psicologico-cognitivisti e condividere temporaneamente quell'imbarazzo con loro. Tuttavia, sulle prime non c'erano problemi: alla mia domanda "cos'è l'intelligenza", molti iniziavano subito a fornire interessanti definizioni, certamente suggerite dal loro percorso di studio. Esse andavano dalla capacità di risolvere problemi, all'abilità di costruire concetti originali partendo da altri noti, fino ad arrivare ad ipotesi più sfumate, come la capacità di intuire idee o di sperimentare la sensazione dalla vera comprensione. Si badi bene, la mia domanda verteva sul concetto di intelligenza, non specificatamente su quello di intelligenza artificiale che sarebbe stato oggetto del corso. A un certo punto dalla discussione, tuttavia, iniziavano le prime difficoltà: gli studenti si rendevano conto che le definizioni difettavano a causa di due possibili problemi. Da un lato, alcune potevano essere applicate ad un moderno computer, quali risolvere problemi, costruire nuovi concetti partendo da ipotesi iniziali. E un computer, si sa, non è intelligente, è solo una macchina efficiente e molto ben congegnata. Dall'altro, nasceva la consapevolezza che per parlare di intelligenza occorresse comunque far uso del concetto stesso di intelligenza, oppure della consapevolezza o ancora della presenza di un "io pensante". Dire, ad esempio, "la capacità di intuire idee", perché presuppone un soggetto che abbia la facoltà non solo di generare nuovi concetti, ma anche di rendersi conto del processo pensiero e della correttezza del suo contenuto. Insomma, una definizione scientificamente accurata di intelligenza procura molte difficoltà per essere enunciata, se non addirittura la sua impossibilità. Ad oggi, in effetti, non disponiamo di una definizione sufficientemente generale e dirimente, sebbene siano state proposte alcune idee che, limitatamente a domini specifici come quello dalla matematica o dalla scienza dei computer, sembrano parzialmente soddisfare questa necessità.

Tuttavia, questo dilemma è abbastanza conosciuto fin dalla metà del XX secolo. Il noto matematico inglese Alan Turing²¹³ si è interrogato a lungo su questi temi, pervenendo infine a quello che a tutt'oggi è considerato come l'unico approccio valido non per definire l'intelligenza, ma per poterla identificare. Il cuore del suo ragionamento consiste nell'accettare che, sebbene non esista una definizione soddisfacente di intelligenza, essa possa essere facilmente riconosciuta da un essere umano che, al momento, è l'unica entità pensante dotata di questa qualità. Cioè, in poche parole, l'intelligenza può unicamente essere identificata dall'intelligenza stessa. Turing, quindi, ideò il famoso test, che poi prese il suo nome, allo scopo di permettere l'attribuzione della qualità "intelligenza" ad una qualsiasi

²¹³ M. Davis, *Il calcolatore universale*, Adelphi, Milano 2012.

entità che ambisse a tale caratteristica²¹⁴. L'idea è semplice: vi è un discriminatore che è un essere umano e che opererà da giudice (G), al quale sarà assegnato il compito di distinguere l'intelligenza dall'eventuale non-intelligenza. G può comunicare attraverso un terminale, quindi unicamente scrivendo e ricevendo messaggi, con altre due entità (E1 e E2) che si troveranno in due luoghi fisicamente separati dalla stanza in cui si trova G. Una delle due entità (ad esempio E1) è un altro essere umano, mentre l'altra (E2) è un computer. G potrà iniziare a discorrere con i due interlocutori E1 e E2 su qualunque argomento e per un tempo arbitrariamente lungo. Se al termine di questa operazione, G sarà in grado di identificare con certezza chi tra E1 e E2 è l'essere umano, allora il test non avrà avuto successo. Il computer avrà dimostrato di non possedere quelle caratteristiche sfuggenti che nel loro insieme definiscono l'intelligenza, impedendogli di comportarsi come un'intelligenza naturale. Se invece G non avrà modo di capire chi è l'interlocutore umano e chi è la macchina, allora il test avrà avuto successo, e finalmente avremmo realizzato il primo computer intelligente dalla storia dell'umanità. Inutile dire che una macchina simile non esiste e qualunque tentativo di applicare la versione generale del test di Turing è fallito brutalmente e velocemente. Tuttavia, da pochi anni, il test di Turing in alcuni domini speciali è stato superato con successo. Si ricorderà, ad esempio, la famosa sfida tra Andreij Karpov, campione del mondo di scacchi, e Deep Blue, il computer elaborato dall'IBM, durante la quale il computer riuscì a vincere una delle cinque partite nel 1996. Fu un risultato entusiasmante, replicato addirittura con maggior fortuna qualche anno dopo con una versione più potente di Deep Blue²¹⁵. Un evento ancor più eclatante si è avuto con la realizzazione del sistema AlphaGO nel 2016, dove la macchina è riuscita a sconfiggere cinque volte su sei il più importante giocatore di Go del mondo²¹⁶. Il Go è un gioco da tavolo tradizionale cinese con una natura estremamente più complessa degli scacchi, le cui combinazioni di gioco sono incredibilmente maggiori del numero di atomi stimati nell'universo. Gli aspetti importanti di AlphaGo sono principalmente due. Il primo riguarda proprio il test di Turing: il giocatore che ha affrontato la macchina ha dichiarato che non aveva alcuna percezione che a giocare contro di lui fosse un computer e non un essere umano. Possiamo quindi affermare che nel dominio specifico del Go, il test di Turing sia stato brillantemente superato e il gioco dell'imitazione abbia avuto successo. Il secondo aspetto è essenzialmente legato al concetto di approccio riduzionistico. Grazie ad esso, si cerca di approdare ad un qualche tipo di comportamento intelligente attraverso la costruzione di reti di neuroni artificiali, applicandovi una determinata regola per dimensionare i pesi sinaptici inter-neuronali, in modo che il comportamento del sistema, ad ogni passo temporale, sia sempre più adatto per risolvere il problema a cui viene sottoposto. Il mondo delle cosiddette reti neurali artificiali è nato nel 1943, quando un neurofisiologo e un matematico americani²¹⁷ ipotizzarono una struttura algoritmica per rappresentare alcuni

²¹⁴ A. Turing, *Computing Machinery and Intelligence*, Mind, LIX, 236, 1950, pp. 433–460.

²¹⁵ F-H Hsu, *Behind Deep Blue: Building the Computer that Defeated the World Chess Champion*, Princeton University Press 2004.

²¹⁶ D. Silver, A. Huang, C. Maddison, et al., *Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search*, Nature 529, 2016, pp. 484–489.

²¹⁷ W.S. McCulloch, W. Pitts, *A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity*, "Bulletin of Mathematical Biophysics" 5, 1943, pp.115–133.

neuroni artificiali collegati fra loro in modo tale che il costrutto finale potesse comportarsi come alcuni operatori logico-booleani. Ciò permetteva di avvicinare molto il mondo dalla logica, e quindi di una presunta intelligenza razionale, a quello dalla fisiologia del cervello. A questo articolo ne seguirono molti altri, soprattutto orientati a comprendere come una struttura neurale artificiale potesse adattare i suoi parametri interni, ossia i pesi di connessione e i valori di soglia, in modo da risolvere opportunamente uno specifico problema. Il punto di arrivo più importante è senz'altro rappresentato dall'idea della discesa sul gradiente (*gradient descent*) e dell'apprendimento mediante retro-propagazione dell'errore (*back-propagation training*)²¹⁸. L'idea alla base di questi approcci si può ritenere davvero rivoluzionaria: una macchina, nella fattispecie una rete neurale artificiale, può imparare da sola a risolvere un problema a patto di presentarle consecutivamente una serie di stimoli di ingresso, osservando l'errore che commette nella sua predizione d'uscita e modificando conseguentemente i suoi parametri interni secondo una legge matematica ben definita per minimizzare quell'errore. Questo approccio ha reso possibile la nascita di un'intera branca dalla scienza dei computer oggi chiamata *Machine Learning*, ossia apprendimento delle macchine²¹⁹. Occorre ricordare che un simile processo di apprendimento non è affatto presente nel cervello e il suo successo è dovuto alla grande semplicità ed efficacia della sua applicazione nei sistemi citati.

Il *Machine Learning* ha profondamente segnato il mondo delle macchine fornendo la possibilità di affrontare e risolvere problemi che fino ad allora si ritenevano troppo complessi da calcolare, anche semplicemente per istruire un computer a svolgerne i calcoli. Questa tecnica prevede l'utilizzo di un sistema supervisore che, a ogni istante, verifica quanto la macchina sta sbagliando nelle sue valutazioni tra le relazioni tra ingresso (stimolo) e uscita (risposta). Il supervisore, tenendo conto dell'errore commesso dalla macchina e conoscendo la struttura architetturale della macchina stessa, modifica in alcuni momenti specifici i parametri che contribuiscono a definire lo stato interno. Per questo motivo, tale approccio viene anche chiamato *supervised learning* (apprendimento supervisionato) e rappresenta, ad oggi, la tecnica più diffusa e sfruttata per i sistemi di intelligenza artificiale. Nel caso particolare delle reti neurali, un notevole salto in avanti nella loro efficacia si è avuto nel primo decennio di questo secolo ad opera principalmente del canadese Geoffrey Hinton e dalla sua definizione di *deep learning*, o apprendimento profondo²²⁰. In esso, le reti neurali sono dotate di molteplici strati di neuroni intermedi tra ingresso e uscita, detti nascosti, che svolgono il ruolo di trasformatori dell'informazione in spazi astratti, all'interno dei quali stimoli in ingresso apparentemente indipendenti possono trovarsi geometricamente vicini in virtù di qualche caratteristica condivisa su un piano di astrazione più elevato. Negli ultimi anni, alcuni autori hanno introdotto tecniche neurali più efficienti, al costo tuttavia di maggiore complessità strutturale dalla rete, e mi riferisco in particolare

²¹⁸ D.E. Rumelhart, G.E. Hinton, W.J. Ronald, *Learning representations by back-propagating errors*, Nature 323, 1986, pp. 533–536.

²¹⁹ K.P. Murphy, *Machine Learning: a probabilistic perspective*, MIT Press, Cambridge MA 2012

²²⁰ G. Hinton, *Learning multiple layers of representation*, Trends in Cognitive Sciences 11 (10), 2007, pp. 428-434.

alle Long Short-Term Memory Neural Networks (LSTM)²²¹ e ai Transformers²²², che hanno permesso un avanzamento tecnico notevolissimo nell'efficacia di queste macchine cognitive artificiali. Soprattutto questi ultimi, ogni volta che vengono utilizzati i moderni strumenti di Internet per tradurre frasi in un'altra lingua o generare testi complessi e coerenti, sicuramente stiamo inconsapevolmente interagendo con dei Transformers. Per desiderio di completezza, è bene segnalare che, per evitare di appesantire troppo questo scritto, ho evitato di parlare di molte altre strategie neurale del *Machine Learning*, altrettanto potenti e interessanti e talvolta basate su meccanismi diversi come il *Reinforcement Learning*, l'*Unsupervised Learning*, le *Generative Adversarial Networks* (GAN) e altri.

A questo punto possiamo domandarci: queste macchine così evolute ed efficienti, in grado di affrontare e risolvere problemi che fino a vent'anni fa sembravano insormontabili, sono intelligenti o no? Possiamo, in base a quanto detto, attribuirgli una qualsiasi forma di intelligenza? Da quanto abbiamo detto, cioè basandoci sul test di Turing, la risposta è no nel caso generale, e un timido sì in specifici domini particolari. Quindi la domanda che potrebbe seguire è: cosa manca per raggiungere una vera intelligenza artificiale non umana? Un aspetto che molti ricercatori invocano come elemento che dovrebbe far parte di un'effettiva intelligenza è la creatività. Ma anche qui è necessario fornire quanto meno una definizione di cosa significa essere creativi. Se per creatività viene intesa la capacità di gestire situazioni mai sperimentate nel passato, in un certo senso le reti neurali già sono in grado di farlo. Viene chiamata "capacità di generalizzazione" quella caratteristica che permette ad uno di questi sistemi di rispondere più o meno correttamente a stimoli non compresi nell'insieme di apprendimento, ma ad essi collegati per via di una legge comune. Tuttavia, tali stimoli non si possono considerare inattesi, inaspettati: essi sono semplicemente leggermente diversi da quelli usati per l'apprendimento, e comunque legati ad essi attraverso una combinazione opportuna dei dati appresi. Cosa ben diversa è la presentazione in ingresso di uno stimolo tutto sconosciuto, il cui significato potrebbe essere compreso solo attraverso una reale concettualizzazione del contesto in cui si trova. Si pensi ad esempio all'introduzione di neologismi in una lingua o all'invenzione di un nuovo genere musicale. L'inaspettato rappresenta un grosso problema per questi sistemi artificiali, ed è curioso che tale aspetto non sia stato ancora affrontato con grande energia dalla comunità scientifica, vista la sua enorme importanza in alcune declinazioni dell'intelligenza umana e, in generale, per l'intera biologia. Vale la pena citare, a questo scopo, il lavoro svolto dal biologo statunitense Stuart Kaufman, il quale ha introdotto l'interessante teoria dell'*adiacente possibile*²²³. In parole povere, Kaufman non solo sostiene che l'evoluzione biologica procede secondo meccanismi causali nei quali l'influenza dalla selezione naturale premia gli organismi più adatti, come è già noto. A questa congettura viene aggiunto che l'evoluzione ottimale si ottiene quando l'esplorazione dello spazio sconosciuto contenente in potenza tutti gli organismi possibili

²²¹ S. Hochreiter, J.A. Schmidhuber, Long Short-Term Memory, *Neural Computation*, 8 (9), 1997, pp. 1735-1780.

²²² A. Vaswani, N. Shazeer, N. Parmar, J. Uszkoreit, L. Jones, A.N. Gomez, L. Kaiser, I. Polosukhin, *Attention is All you Need*, *Advances in Neural Information Processing Systems* 30 (NIPS 2017), 2017, pp. 5998-6008.

²²³ S. Kauffman, *At Home in the Universe. The Search for the Laws of Self-Organization and Complexity*, Oxford University Press, Oxford 1995

sia tutto sommato abbastanza vicino a ciò che già esiste, facendo procedere quindi l'evoluzione per salti piccoli ma molto efficienti. Il lettore sarà in grado di trovare numerosi esempi di quanto esposto nella sterminata letteratura biologica. Il passaggio dall'adiacente possibile nel dominio biologico a quello della teoria è immediato: un sistema di intelligenza artificiale potrebbe essere molto più efficace nel suo compito di generalizzare le informazioni apprese laddove riuscisse ad esplorare con efficienza quello spazio di informazioni non ancora presenti nella sua memoria passata ma sufficientemente compatibile con la sua ontologia attuale. Insomma, in parole grossolane, si farebbe in modo che tali sistemi arrivino a svolgere un'azione immaginativa basata sulla propria conoscenza fin lì acquisita per anticipare le possibili novità future, espandendo così il proprio adiacente possibile e favorendo l'inclusione di novità. Proprio per questo motivo, alcune linee di ricerca si stanno attualmente muovendo in direzioni simili. Esse non appartengono ai grandi filoni di ricerca, che al momento trovano grande successo nell'industria dell'informazione, ma nell'ambito della ricerca di base qualcosa si sta muovendo. Personalmente sto cercando di dare il mio personale contributo a questa specifica ricerca attraverso l'introduzione di un nuovo metodo di apprendimento delle reti neurali chiamato *dreaming learning* che, appunto, concede alle reti neurali che evolvono nel tempo, la facoltà di esplorare lo spazio sconosciuto del possibile, aumentando in maniera sensibile la loro abilità di affrontare e risolvere problemi temporali complessi.

2. Mente primitiva, comportamentismo e processi di apprendimento distribuiti. In memoria di Jurgis Baltrušaitis, dell'anamorfofi, dell'immaginario e del virtuale

MARCO RAMAZZOTTI



Figura 9 - Il coltello di Gebel Arak 3200 a.C.²²⁴

²²⁴ Louvre E11517(<https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/dagger-gebel-el-arak>). Ultima consultazione: 30/11/2020.

In questo contributo si intende affrontare il tema del rapporto tra pensiero cognitivo e costruzione di figure anamorfiche, fantastiche e virtuali dell'antica Mesopotamia. Si tratterà dunque di percorrere ancora una traccia sulla "via delle forme"²²⁵ e sulla "forma del tempo"²²⁶, ma sottolineando in che modo alcuni temi del pensiero mitopoietico del Vicino Oriente antico abbiano trapassato quello razionale e la rappresentazione realistica con potenti *figurae* metafisiche che non sono solo state provocate dalla causalità dell'adattamento, e né costituiscono una riproduzione meccanica dell'esperienza²²⁷.

Tali figure anamorfiche, immaginarie e virtuali del pensiero mitopoietico documentano piuttosto l'universalità, la modularità, la complementarietà dell'azione percettiva che cambia sensibilmente in rapporto al contesto storico e culturale, che in questo modo fonda, trasforma e trasmette le sue emozioni, il suo ricordo, la sua memoria. Si tratta dunque di segnare altri margini del pensiero visivo²²⁸, indagando sull'anamorfismo, sull'immaginario e sul potenziale come distorsioni coscienti (consapevoli) dell'attività percettiva operate sulla realtà, e dunque come mappe sensoriali, autopoietiche e dai contorni sfumati, prodotte in uno specifico contesto storico, politico ed economico.

Distorsioni, aberrazioni, protesi ed enfasi del reale che la mente produce ed elabora in tutte le epoche, ma le cui immagini si ripetono, migrano e riemergono per ragioni differenti, disegnando anche un percorso storico che deve essere indagato sul piano della trasmissione simbolica, come appunto aveva intuito Jurgis Baltrušaitis (1903–1988) nelle sue opere giovanili. Una delle caratteristiche principali del pensiero mitopoietico del Vicino Oriente è infatti la costruzione di un mondo non finito, di una realtà eterna e fluida che – in quanto tale – è abitata da forme remote, distorte per essere riconoscibili (anamorfiche), alterate nella loro forma realistica (immaginarie) o che esistono in potenza (*virtualis*).

Che queste immagini dunque conservino un simbolismo arcaico e lo traducano sino alla nostra contemporaneità, fendendo lo spazio-tempo, non dovrebbe stupire. Ed è appunto questo, in parte, l'immaginario "fantastico" che Jurgis Baltrušaitis aveva fatto risalire dall'Estremo Oriente, dal Vicino Oriente, e dall'antichità classica nell'arte gotica come preludio all'onirico "autunno del Medioevo", per usare appunto il titolo icastico dato da Johan Huizinga alla sua storia dei secoli XIV e XV²²⁹, non solo investigando sul carsismo della distorsione e dell'aberrazione, ma intuendone appunto l'eternità, l'essenza fluida e atemporale²³⁰.

Partito da uno studio ambizioso sulla stilistica ornamentale della scultura romana²³¹, in una delle sue prime opere, di poco successiva, sostenne poi che l'arte sumera avrebbe costituito la

²²⁵ H. Focillon, *Vie des formes*, E. Leroux edition, Paris 1934.

²²⁶ G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, Einaudi, Torino (1976) 1989.

²²⁷ C. Ginzburg, *Storia dell'arte, da vicino e da lontano*, in «Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz», 61 (3), 2019, pp. 275–285.

²²⁸ R. Arnheim, *Il pensiero visivo. La percezione visiva come attività conoscitiva*, Einaudi, Torino 1969.

²²⁹ J. Huizinga, *Autunno del Medioevo*, traduzione di Bernard Jasink, Collana Biblioteca Storica Sansoni. Nuova Serie vol. II, G.C. Sansoni Editore, Firenze I ed. 1940-1942-1944; II ed., Collana Classici della Storia Moderna, 1953

²³⁰ J. Baltrušaitis, *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Adelphi, Milano (1955) 1993

²³¹ J. Baltrušaitis, *Stylistique ornementale dans la sculpture romane*, E. Leroux edition, Paris 1931.

matrice intellettuale e strutturale di quella romanica²³². Ed è qui che il giovane storico dell'arte lituano già riverberava l'insegnamento che Henri Focillon avrebbe lasciato con *La vie des formes* uscito lo stesso anno, leggendo i *travaux* degli storici dell'arte riuniti nella celebre Facoltà di Lettere alla Sorbone, ma in particolare rielaborando le suggestioni di un lavoro su alcuni personaggi scolpiti dell'area transcaucasica, tra cui anche il "signore degli animali".

Ed è dell'anno successivo, infatti, il saggio sottotitolato come "Nota sulla storia di una forma", ovvero il suo *Gilgamesh*²³³ nel quale estrapola dall'arte (e dalla letteratura) della Babilonia l'iconologia e il mitologema dell'eroe tra due leoni. Si tratta di un tema affiorato nella glittica mesopotamica della seconda metà del IV millennio a.C. che certo, ma se ne ebbe contezza solo dopo, avrebbe ispirato sia l'ideologia regale del primo impero universale, quello accadico nella seconda metà del III millennio a.C., che incoraggiato la spettacolare produzione di standardi in bronzo del Luristan, la regione montagnosa degli Zagros nell'Iran nord-occidentale²³⁴.

In questi, tra l'altro, nell'Età del Bronzo e in quella dei Grandi Imperi dell'Età del Ferro (assiro, babilonese e persiano) l'essere umano e l'animale, spesso proprio il leone, simbolo della regalità, sarebbe stato fuso e forgiato in esseri misti, creature metamorfiche e potenziate in tutto (oppure solo in parte) comunque incredibilmente simili a quelle che appunto ritroveremo quasi come anacronismi nell'arte romanica²³⁵ e più in generale nelle antichità e negli esotismi dell'arte gotica²³⁶. Di questo carsismo dell'immaginario estremo e vicino orientale affiorato già nell'Occidente paleocristiano, anche per il diffondersi dell'Antico Testamento, stupisce la consapevolezza di Baltrušaiti che infatti continuerà la sua ricerca silenziosa e pionieristica, collegando l'iconologia dell'uomo affiancato tra due fiere, quasi a controllarne la natura selvaggia (come deve fare il re secondo l'espressione figurativa e letteraria della più antica ideologia regale) con la storia biblica di Daniele nella fossa dei leoni, certo ispirata dalla letteratura sapienziale babilonese²³⁷ e immortalata nella celebre interpretazione pittorica di Rubens alla National Gallery di Washington (1614 ca).

Questa "attrazione del tema da parte della forma" spiega "la diramazione del motivo figurato" e dunque la forma iconologica preesiste al tema, ne è l'idea estetica, una modalità della visione, il contenitore quanto più ampio e astratto che la può accogliere, trasformare e comunicare²³⁸. In questo senso, dobbiamo riconoscere la dimensione archetipica di questa iconografia, ricercarne l'origine e il percorso: le forme del mito possono cambiare, ma non la

²³² J. Baltrušaiti, *Art sumérien, art roman*, E. Leroux, Paris 1934

²³³ J. Baltrušaiti, *Gilgamesh (Notes sur l'histoire d'une forme)*, in «Revue d'art et d'esthétique», juin 1935, pp. 101-111.

²³⁴ P. R. S. Moorey, *Ancient Bronzes from Luristan*, British Museum Publications, London; P. R. S. Moorey et al. *Ancient Bronzes, Ceramics and Seals. The Nasli M. Heeramanek Collection of Ancient Near East, Central Asiatic, and European art, gift of the Ahmanson Foundation*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles 1981; P. Verdier, *Les Bronzes Du Luristan Au Musée Des Beaux-Arts De Montréal*, in «RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review», 1986, 13 (1), pp. 31-47.

²³⁵ J. Baltrušaiti, *Formazioni, deformazioni. La stilistica ornamentale nella scultura romanica*, Adelphi, Milano 1977.

²³⁶ J. Baltrušaiti, op. cit., p. 5.

²³⁷ É. Salin, *Sur quelques images tutélaires de la gaule mérovingienne apports orientaux et survivances sumériennes*, in «Syria» 23 (3/4), pp. 201 – 243. 1942; K. Van der Toorn, *In the Lions' Den: The Babylonian Background of a Biblical Motif*, in «The Catholic Biblical Quarterly», 60 (4), pp. 626 – 64. 1998.

²³⁸ E. Panofsky, *Idea. Contributo alla storia dell'estetica*, Bollati Boringhieri, Torino (1924) 2006.

loro struttura, ovvero la relazione tra gli elementi, sia questa di natura ideologica - come sostenne Dumézil²³⁹ - che di natura decorativa e stilistica, secondo Focillon.

Dalla Mesopotamia meridionale, lungo la dorsale delle catene montuose degli Zagros, le figure del pensiero mitopoietico raggiunsero l'area transcaucasica compresa tra il Mar Caspio e il Mar Nero prima di ormeggiare sul Baltico; così, le intuizioni e l'opera di Baltrušaitis non solo hanno disegnato una precisa mappa crono-storica che attraversa l'Eurasia e salda l'arte romanica all'Asia occidentale, ma sembrano aver anticipato le ricerche sulla trasmissione simbolica della preistorica e linguista lituana Marija Gimbutas (1921–1994), prima ancora di aver declinato poi in estetica lo studio semiologico sul folclore e sulla mente²⁴⁰ di un altro grande ricercatore conterraneo, il linguista Algirdas Julien Greimas (1917–1992).

Nell'antico simbolismo dell'arte popolare lituana²⁴¹, Gimbutas registra segni geometrici, teriomorfi e fitomorfi che hanno una diretta corrispondenza con alcuni apparati figurativi del Vicino Oriente antico, e, tra tutti, il cosiddetto “albero della vita”. Si tratta di una scrittura di idee comune a tutta l'Eurasia e fortemente suggerita anche dall'affinità della lingua lituana con il sanscrito, somiglianza che genera tutt'ora una grande curiosità. D'altronde, che gli archetipi fossero anche *figurae* simboliche la cui sintassi e organizzazione dovesse rintracciarsi nel rapporto con la memoria²⁴² e le emozioni era già stato scritto nella prima vera e propria antropologia della mente di Lucien Lévy-Bruhl²⁴³ e nell'atlante figurativo *Mnemosyne* di Aby Warburg (intorno agli anni Trenta)²⁴⁴, ma Baltrušaitis sembra essere stato più attratto dalla possibilità di riconoscerne l'idealtipo o il prototipo, ovvero proprio dal tentativo che Greimas stava elaborando di determinare il significato, il senso del linguaggio (anche figurativo) a partire dalla sua scomposizione quasi molecolare²⁴⁵.

Il salto spazio-temporale che Baltrušaitis compie con le sue opere è dunque consapevole di quanto le figure miste e fantastiche lette dalla moralità dell'Europa medioevale e cristiana come mostruose siano presenti nella memoria di ogni cultura, ma diversificate sensibilmente nella forma in rapporto alla risposta psichica a determinati stimoli ambientali. È difficile collocare in uno schema l'opera aperta e geniale dello storico dell'arte lituano, ma in questo senso specifico la possiamo leggere come “comportamentista” *ante litteram*; quasi uno studio della relazione percettiva allo stimolo culturale, azione e reazione per immagini, distorsioni e altre illusioni ottiche.

²³⁹ G. Dumézil, *Le problème des Centaures. Étude de mythologie comparée indoeuropéenne*, Annales du Musée Guimet, Bibliothèque d'Études, 41, Paris 1929.

²⁴⁰ A. J. Greimas, *Des dieux et des hommes: études de mythologie lithuanienne*, Formes Semiotique Puf, Paris 1985.

²⁴¹ M. Gimbutas, *Ancient Symbolism in Lithuanian Folk Art*, American Folklore Society Memoir Series, vol. 49. Philadelphia 1958.

²⁴² H. Frankfort, H., G. Bing, G., *The Archetype in Analytical Psychology and the History of Religion*, in «Journal of the Warburg and Courtauld Institutes», 21, III/IV, 166 – 178. 1958.

²⁴³ L. Lévy-Bruhl, *La mentalité primitive*, Les Presses universitaires de France, Collection Bibliothèque de philosophie contemporaine, Première édition, Paris 1922

²⁴⁴ G. Didi-Huberman, *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Edition De Minuit, Paris 2002.

²⁴⁵ A. J. Greimas, *Du sens: Essais sémiotiques*, Tome 1 e 2, Éditions du Seuil, Paris 1983.

Superata la convinzione che una mente primitiva potesse essere distinta empiricamente da una medioevale e cristiana e definendo la percezione visiva come espressione dell'adattamento e dunque del comportamento, Baltrušaitis ha imposto di guardare all'universalità della mente e delle immagini che elabora, e – in un certo senso – di leggere la produzione di senso delle opere e delle immagini nel cervello, in quello che dalla seconda metà dell'Ottocento sarà (e resta tutt'ora) considerato come la “scatola nera” dell'attività neuronale e/o neurale.

In ogni caso, la vicinanza della sua storia dell'arte alla semiotica greimasiana, che non fu casuale ma dettata dalla comune sensibilità dei due studiosi lituani verso le storie e le culture della *Baltia*²⁴⁶, il loro paese, potrebbe anche essere la ragione dello studio che Baltrušaitis intraprese sulla deformazione dell'immagine e sul significato concettuale dell'anamorfismo²⁴⁷. Le iconografie che vengono sottoposte all'enfasi e all'esagerazione sono contaminate da elementi estranei, inattesi e quasi allogenici. Per questa ragione si offrono a letture molteplici, o ad una “semiosi illimitata” e sfuggono ad ogni genere di classificazione analogico-formale.

Se osserviamo queste distorsioni o aberrazioni non possiamo che decidere quanto poco attendibile sia il presupposto di studiarle solo come definite da contorni precisi, come bianche o nere o da un codice binario. Ecco dunque che queste deformazioni, aberrazioni, esagerazioni e metamorfismi sono il prodotto dell'immaginazione creativa²⁴⁸, che non può essere sottoposta alle rigidità della risposta, dell'adattamento e del comportamento. Queste immagini sono nella mente modulare, vivono come prodotti di azioni cognitive sfumate, parallele e complementari.

E in questo senso specifico non dovrebbe risultare troppo singolare collocare l'opera di Baltrušaitis, storico dell'arte, tra quelle che nella storia del pensiero scientifico e umanistico hanno anticipato il neurocognitivismo, inteso a ricercare la produzione di senso nelle connessioni tra elementi semplici e non complessi, i neuroni presenti nel cervello che elaborano mappe e figure dai contorni sfumati. Queste connessioni sulle quali venne aperto un dibattito scientifico dopo la pubblicazione de “l'uomo neuronale” di Jean-Pierre Changeux²⁴⁹, sono oggi programmate come sistemi artificiali adattivi, sensori reticolari che codificano il reale, ricevono stimoli e possono aggiornare dinamicamente quello che apprendono dall'ambiente, dal contesto appunto.

Non so quanto tutto questo fosse stato nell'immaginazione, comunque veramente futuristica di Jurgis Baltrušaitis, figlio di un poeta omonimo, esule poco gradito al totalitarismo staliniano, allievo di Henri Focillon e grande storico dell'arte più attento alle problematiche della forma che a quelle del significato storico dell'opera d'arte; ma nell'economia – diciamo così – di questo breve contributo, mi è sembrato importante segnalare anche questa chiave di lettura.

Le visioni (potremo definirle) di Jurgis Baltrušaitis hanno lasciato traccia di volere avvicinare – e in qualche modo fondere – “mondi impossibili”, mondi di culture figurative lontane tra loro nello spazio e nel tempo (quella mesopotamica e quella romanica), hanno sottratto il riconoscimento del diverso e del fantastico alla gravità del giudizio etico e morale, e – soprattutto – hanno posto le basi per uno studio della figura e della forma attraverso l'analisi dei processi cognitivi e del *raisonnement*, spostando così l'asse della storia dell'arte antica verso la codifica, la

²⁴⁶ M. Gimbutas, *I Baltici*, Il Saggiatore, Milano 1967.

²⁴⁷ J. Baltrušaitis, *Anamorfosi o Thaumaturgus opticus*, Adelphi, Milano (1931) 2004.

²⁴⁸ M. Mazzocut, M. Mis, *Deformazioni fantastiche. Introduzione all'estetica di Jurgis Baltrušaitis*, Mimesis, Milano 1999.

²⁴⁹ J.P. Changeux, J., *L'homme neuronal*, Fayard, Paris 1983.

simulazione e l'interpretazione delle componenti neuroanatomiche che regolano la percezione visiva²⁵⁰.

3. Reti Neurali Artificiali e Archeologia

IRENE VIAGGIU

Gli archeologi sono ormai da decenni in grado di utilizzare metodi statistici e matematici per facilitare la lettura e l'interpretazione dei dati e di realizzare istogrammi e grafici, ma la ricerca si è spinta oltre i metodi classici di analisi matematica fino ad utilizzare un approccio basato sui modelli fisico matematici. Il dato archeologico è condizionato da una serie di fattori nel quale il contesto è determinato dalle dinamiche di un sistema cognitivo che si auto-organizza in maniera spesso difficile da decodificare con “semplici” sistemi probabilistici e statistici, che invece veicolano un'interpretazione che somiglia più ad una foto istantanea che a un racconto che si svolge nelle trame del tempo.

L'ultima frontiera in questo tipo di ricerca in campo archeologico che si fissa come obiettivo quello di comprendere ed interpretarne gli schemi figurativi e il nesso che li lega alle iscrizioni, propone l'utilizzo delle Reti Neurali Artificiali come strumento d'analisi delle relazioni complesse che connettono testi e figure, iconografie e ideogrammi, segni e parole²⁵¹. Questa branca dello sviluppo scientifico e tecnologico ci può fornire realmente uno sguardo, un punto di vista diverso, che non sia necessariamente l'unico, ma una sorta di “occhio di buio” che illumini parti della scena rimaste al buio e ci aiuti a comprenderne dinamiche e connessioni.

Il numero di problemi che è possibile affrontare attraverso le Reti Neurali Artificiali, o Artificial Neural Network (da qui l'acronimo ANN), essendo una metodologia trasversale, è teoricamente illimitato, mentre i problemi crescono con il numero di domande, giuste o sbagliate, che una cultura si pone. I vantaggi e gli svantaggi che le reti Neurali Artificiali hanno rispetto ad altre tecniche di analisi dei dati sono legati a: 1) il modo in cui è stato rappresentato il problema; 2) il tipo di dati disponibili; 3) dal tipo specifico di ANN che si intende utilizzare).

I prerequisiti che indicano quando convenga affrontare un problema con le ANN sono:

1. “Si tratta di un problema complesso: la funzione da calcolare non è riducibile ad una funzione lineare, perché si hanno molti dati e non è disponibile un modello fisico-matematico per approssimare utilmente la funzione che li collega.

²⁵⁰ M. Ramazzotti, *Modelling the Past. Logics, Semantics and Applications of Neural Computing in Archaeology*, in «Archeologia e Calcolatori», 31, 2020, pp. 337-349.

²⁵¹ <https://left.it/2019/06/19/lintelligenza-artificiale-si-mette-al-servizio-dellarcheologia/>. Ultima consultazione: 15/11/2020.

2. Quando le variabili in gioco sono molte e di diversa natura (metrica, categoriale, ecc.).
3. Quando ci sono molti dati e l'attendibilità di alcuni dei quali è incerta e altre metodologie non hanno fornito risultati soddisfacenti.”²⁵².

Il lavoro di classificazione è, e rimarrà sempre, una delle parti più significative del lavoro archeologico. La capacità delle Reti Neurali Artificiali di gestire, classificare e interpretare un enorme volume di dati lo rende sicuramente uno strumento estremamente prezioso per questo tipo di ricerca. Applicare questi sistemi all'archeologia significa riuscire a creare connessioni che la mente umana non sarebbe in grado di percepire proprio per l'alta dimensionalità dei dati in questione. Tuttavia, la classificazione è solo uno dei possibili universi che l'intelligenza artificiale ci permette di esplorare. La maggior parte delle informazioni archeologiche sono di natura spaziale, perché riguardano il posizionamento dei reperti, la continuità e le relazioni di vicinato tra le diverse entità archeologiche. L'integrazione delle Self Organizing Maps²⁵³ (SOM) in un modello di dati forniti dai sistemi informativi geografici (GIS) fornisce una piattaforma versatile su cui è possibile costruire in modo efficiente vari metodi di esplorazione dei dati. La combinazione di GIS e SOM può quindi essere utilizzata, non solo per mappare aree archeologiche note, ma sfruttando la capacità predittiva delle reti di identificare schemi e scoprire nuovi siti con un enorme risparmio di risorse. La stessa tecnologia permette anche di ricostruire un antico edificio utilizzando tecniche prese in prestito dalla realtà virtuale, creando un'app mobile per eseguire il riconoscimento dei monumenti e utilizzando le reti neurali convoluzionali che si ispirano al funzionamento della corteccia visiva animale. Lo strumento consente agli utenti di interagire con lo spazio fisico e accedere a un archivio digitale di testi, modelli, immagini e altri dati.

4. Conclusioni

IRENE VIAGGIU

A conclusione di questo contributo, riporto la trascrizione del testo che ho elaborato per la realizzazione del cortometraggio che è stato presentato in occasione del seminario HC, svolto presso i Marconi Studios dell'Università Guglielmo Marconi, il 3 luglio del 2019 e che rappresenta una sorta di sintesi “poetica” di quanto espresso in questa dissertazione²⁵⁴. I protagonisti sono: Lilith, il Logos e l'Intelligenza Artificiale (A.I.).

“Lilith: Io sono la Regina della notte, io sono la donna. Sono il simbolo di tutto ciò che rappresenta la mia Terra, quella che voi avete chiamato nel vostro idioma la Terra tra due fiumi: la Mesopotamia.

²⁵² P. Buscema, *Artificial Neural Network e loro applicazioni in medicina delle tossicodipendenze*, in Ann. Ist. Sup. Sanità. Vol. 36, n. 1, 2000, p. 80

²⁵³ Le Self-Organizing Map, sviluppate dal prof. Teuvo Kohonen a partire dal 1979, sono una rete neurale che utilizza l'apprendimento competitivo non supervisionato tra i suoi nodi per ottimizzare l'architettura del modello in tempo reale, senza richiedere alcun addestramento aggiuntivo.

²⁵⁴ Il video è fruibile su YouTube a questo link: <https://www.youtube.com/watch?v=MexdaeiVOzw>.

Sono colei che porta in sé tutti gli elementi della mia cultura e del mio sapere, la trasformazione, i mille modi di essere rappresentata, di vedere la mia natura, il mio essere inafferrabile, non potete nemmeno darmi un nome, ma io ho un nome, colei che è senza nome non esiste.

Sono mutevole come le nuvole nel cielo e come loro porto tempesta o allevio la sete, Io sono la notte e il mondo dei sogni che portano presagi, sono la terra resa fertile e plasmabile dall'acqua, l'argilla che si trasforma in mattone e tavoletta, sono la luce e sono le tenebre sono donna e sono animale, sono irrazionale e chiedo a voi uomini che ormai siete distanti da noi migliaia di anni, come potete comprendere e comprenderci?

Logos: il tuo pensiero è privo di ordine, confonde e rende pazzi. La cultura occidentale si è plasmata grazie alla nostra logica. La prima forma di conoscenza, l'arte divinatoria, legata alla follia e all'irrazionale, l'antica sapienza che illuminava l'oscurità dell'ignoto, che scioglieva i nodi posti dal divino, siamo riusciti a superarla grazie alla nostra sapienza. Il vostro caos davanti al quale solo le potenze superiori potevano porre un argine, decidendo le sorti dell'Universo noi siamo riusciti a domarlo.

La nostra visione è come il mondo delle idee, incontaminato e cristallino, pronto ad accogliere quello che sarà il divino e il suo logos. La vostra immagine è invece confusa e sbiadita come la realtà.

L'essenza dell'uomo risiede nell'anima razionale.

Tu arrivi da un passato oscuro dove il logos ancora non trionfava, ma tutto quello che c'è oggi, il mondo moderno si è formato su quello che noi abbiamo pensato e razionalizzato.

Il futuro si è forgiato sul nostro sapere, non sul vostro.

A.I. (rivolto al Logos): Sì, io sono il futuro e sicuramente quello che dici corrisponde al vero, cosa ci può essere di più razionale di una macchina che raccoglie, elabora e classifica informazioni in base ad input esterni. Trovo connessioni che il cervello umano non riesce a vedere, elaboro un volume di dati spaventoso e cerco legami e informazioni nascoste, eppure tutto questo ancora non basta, il mio eterno aspirare all'umanità come un novello Pinocchio mi lascia ancora insoddisfatto...dati insufficienti.

Rivolto a Lilith: anche tu come il Logos, hai cercato di imbrigliare il caos, la paura di non poter prevedere le piene dei fiumi che potevano portare ricchezza o distruzione, il terrore di venire invasi e distrutti dai nemici che continuamente cercavano di impossessarsi delle vostre ricchezze.

La tua curiosità, il tuo modo di accostarti al reale universale ricercandone una conoscenza analitica, necessaria, deduttiva, a priori, ti ha portato ad affrontare la realtà in modo astratto e sì, scientifico, rendendolo un acquisto definitivo della mente umana, come il fuoco e la ceramica, ma non hai mai rinnegato l'irrazionale e la donna portatrice non solo del dono della vita, ma quello della civiltà.

La formula della tua conoscenza nasce dal ragionamento madre di tutte le deduzioni, se si osserva questo evento allora...possono succedere una serie ben precisa di accadimenti. Somiglia tanto alla mia istruzione di base: If, Then, Else...

Io e te siamo molto più vicini paradossalmente di quanto il tempo e lo spazio ci possano mostrare e forse posso aiutarti ad emergere dalle nebbie del passato, ti posso offrire la chiave per gettare un ponte tra il passato e il futuro. E chissà un giorno magari grazie a te potrò anch'io imparare a sognare".

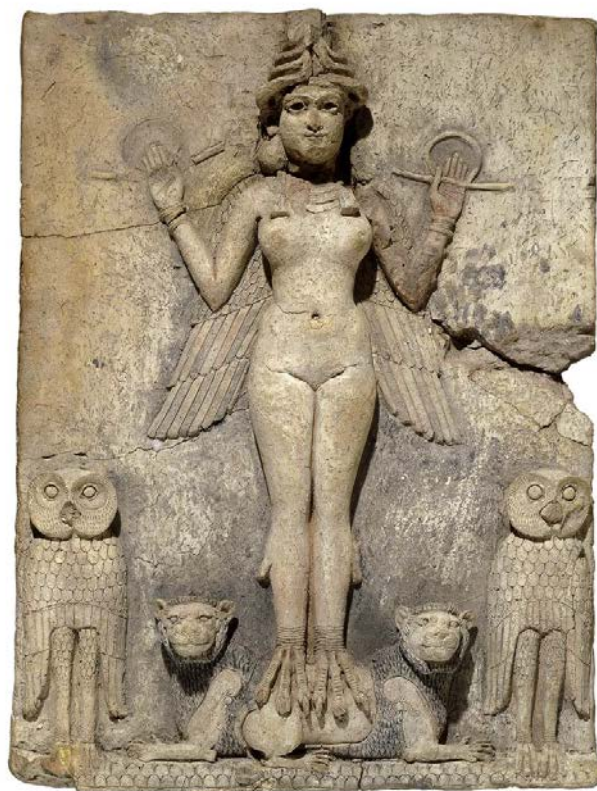


Figura 2 - *Queen of the Night*²⁵⁵

²⁵⁵ Periodo Paleobabilonese. Terracotta, dimensioni: Altezza: 49,50 centimetri, spessore: 4,80 centimetri larghezza: 37 centimetri. British Museum (Museum number 2003, 0718.1).

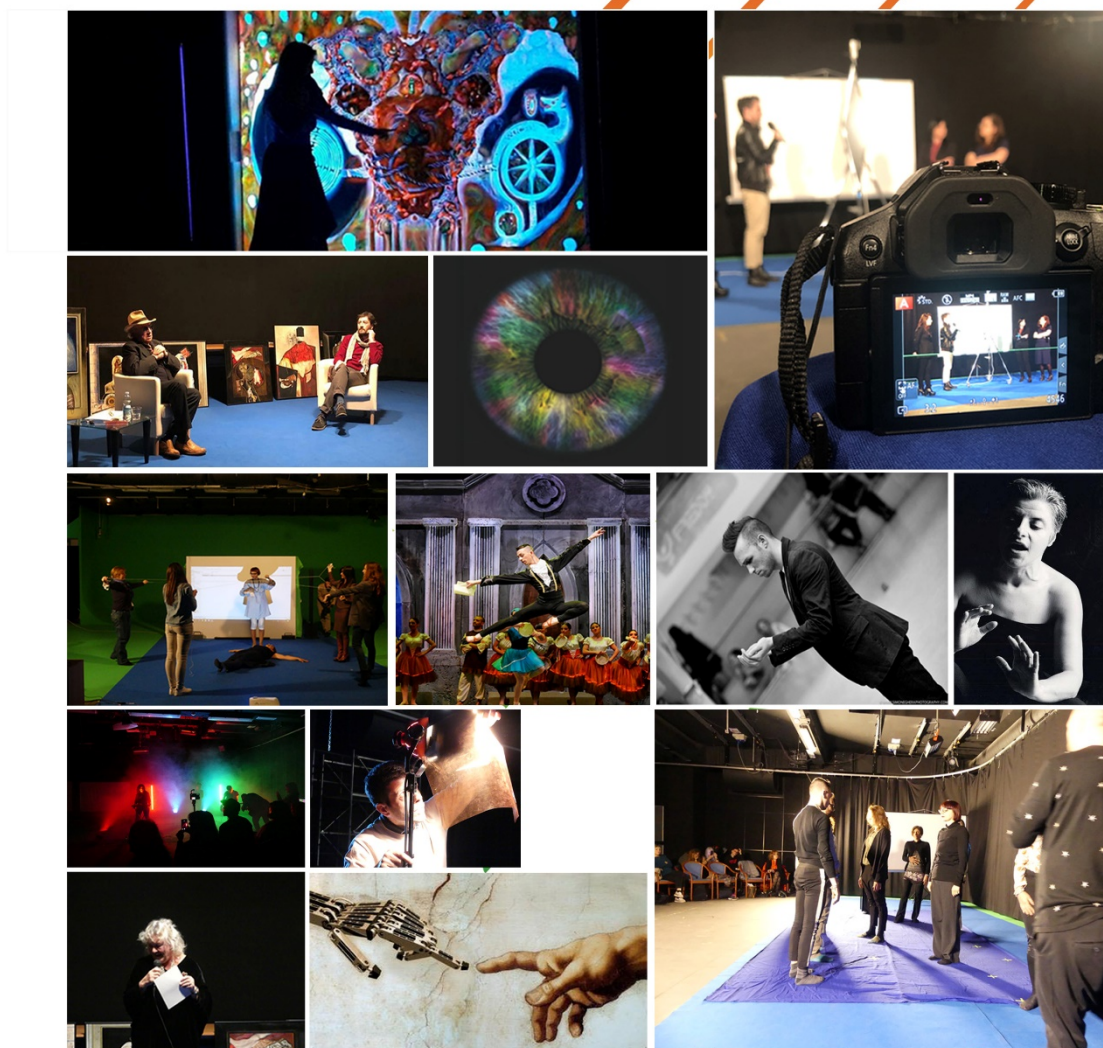
BIBLIOGRAFIA

- R. Arnheim, R., 1997 *Il pensiero visivo. La percezione visiva come attività conoscitiva*, Einaudi, Torino (1969) 1997
- J. Baltrušaitis, J., Baltrulaitis, *Stylistique ornementel dans la sculpture romane*, E. Leroux, Paris 1931
- J. Baltrušaitis, Baltrulaitis, *Stylistique ornementel dans la sculpture romane*, E. Leroux, Paris 1934
- J. Baltrušaitis, *Art sumérien, art roman*, E. Leroux, Paris, 1934
- J. Baltrušaitis, *Gilgamesh (Notes sur l'histoire d'une forme)*, in «Revue d'art et d'esthétique», juin 1935, pp. 101-111
- J. Baltrušaitis, *Formazioni, deformazioni. La stilistica ornamentale nella scultura romanica*, Adelphi, Milano (1977) 1986
- J. Baltrušaitis, *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Adelphi, Milano (1955) 1993
- J. Baltrušaitis, *Anamorfosi o Thaumaturgus opticus*, Adelphi, Milano (1931) 2004
- P. Buscema, *Artificial Neural Network e loro applicazioni in medicina delle tossicodipendenze*, in «Annali Istituto Superiore della Sanità», 2000, pp. 77-85.
- E. Cassirer, *Mito e concetto*, La Nuova Italia, Firenze (1956) 1992
- J.P. Changeux, J., *L'homme neuronal*, Fayard, Paris 1983
- M. Davis, *Il calcolatore universale*, Adelphi, Milano 2012
- G. Didi-Huberman, *Devant le temps: histoire de l'art et anachronisme de l'image*, Edition De Minuit, Parigi 2000
- G. Didi-Huberman, *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Edition De Minuit, Paris, 2002
- A. Ducci, Lietuvà, *L'orizzonte lituano nell'opera di Jurgis Baltrušaitis*, «La favola dell'arte». Scritti in ricordo di Gemma Landolfi, ETS, Pisa 2008, pp. 85-99
- G. Dumézil, *Le problème des Centaures. Étude de mythologie comparée indoeuropéenne*, in «Annales du Musée Guimet, Bibliothèque d'Études», 41, Paris, 1929
- H. Focillon, *Vie des formes*, E. Leroux edition, Paris 1934
- H. Frankfort, H., G. Bing, G., *The Archetype in Analytical Psychology and the History of Religion*, «Journal of the Warburg and Courtauld Institutes», 21, III/IV, 166 – 178. 1958

- M. Gimbutas, *Ancient Symbolism*, «Lithuanian Folk Art, American Folklore Society Memoir Series», vol. 49, Philadelphia, 1858
- M. Gimbutas, *I Baltici*, Il Saggiatore, Milano 1967
- C. Ginzburg, *Storia dell'arte, da vicino e da lontano*, «Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz», 61 (3), 2019, pp. 275 – 285.
- A.J. Greimas, *Du sens: Essais sémiotiques*, Tome 1 e 2, Éditions du Seuil, Paris 1970
- A.J. Greimas, *Des dieux et des hommes: études de mythologie lithuanienne* Puf, Paris 1985
- G. Hinton, *Learning multiple layers of representation*, «Trends in Cognitive Sciences» 11 (10), 2007, pp. 428-434
- S. Hochreiter, J.A. Schmidhuber, *Long Short-Term Memory*, Neural Computation, 8 (9), 1997, pp.1735-1780
- W. Horowitz, *Mesopotamian Cosmic Geography*, Eisenbrauns, Winona Lake, 1998
- F-H Hsu, *Behind Deep Blue: Building the Computer that Defeated the World Chess Champion*, Princeton University Press, Princeton 2004.
- J. Huizinga, *Autunno del Medioevo*, traduzione di Bernard Jasink, Collana Biblioteca Storica Sansoni. Nuova Serie vol. II, G.C. Sansoni Editore, Firenze, I ed. 1940-1942-1944; II ed., Collana Classici della Storia Moderna, 1953
- S. Kauffman, *At Home in the Universe: The Search for the Laws of Self-Organization and Complexity*, Oxford University Press, Oxford 1995
- T. Kohonen, *Self-Organizing Maps*, Springer Verlag, Berlin 2001
- G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, Einaudi, Torino 1989
- L. Lévy-Bruhl, *La mentalité primitive*, Felix Alcan, Paris 1922
- P. Matthiae, *Il sovrano e l'opera. Arte e potere nella Mesopotamia antica*, Laterza, Roma-Bari 1994
- P. Matthiae, *Warburg e l'archeologia orientale*, in C. Cieri Via, M. Forti (a cura di), *Aby Warburg e la cultura italiana. Fra sopravvivenze e prospettive di ricerca*, Sapienza Università di Roma, Roma, 2009, pp. 123-138.
- M. Mazzocut, M. Mis, *Deformazioni fantastiche. Introduzione all'estetica di Jurgis Baltrušaitis*, Mimesis, Milano 1999
- W.S. McCulloch, W. Pitts, *A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity*, Bulletin of Mathematical Biophysics 5, 1943, pp. 115–133

- P. R. S. Moorey, *Ancient Bronzes from Luristan, British Museum Publications*, London; Moorey, P. R. S., Bunker, Emma C, Porada Edith, Markoc Glenn 1981 *Ancient Bronzes, Ceramics and Seals. The Nasli M. Heeramanek Collection of Ancient Near East, Central Asia and European Art*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles; Verdier, P. 1986 *Les Bronzes Du Luristan Au Musée Des Beaux-Arts De Montréal*, in «RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review», 13 (1), pp. 31 – 47.1974
- P. R. S Moorey, P. R. S., Bunker, Emma C, Porada Edith, Markoc Glenn, *Ancient Bronzes, Ceramics and Seals. The Nasli M. Heeramanek Collection of Ancient Near East, Central Asia and European Art*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, 1981
- K.P. Murphy, *Machine Learning: a probabilistic perspective*, MIT Press, Cambridge MA 2012
- E. Panofsky, *Idea. Contributo alla storia dell'estetica*, Bollati Boringhieri, Torino (1924), 2006
- M. Ramazzotti, *A Presage of Heresy. Metaphysical Notes and Iconographic Themes for an Archaeology of the Mesopotamian Skies*, in Galluzzi, P. (ed.), *Galileo. Images of the Universe from Antiquity to the Telescope*, Firenze, 2009, pp. 54-65
- M. Ramazzotti, *Archeologia e Semiotica. Linguaggi, codici, logiche e modelli*, Bollati Boringhieri, Torino 2010
- M. Ramazzotti, *Mesopotamia antica. Archeologia del pensiero creatore di miti nel Paese di Sumer e di Accad*, Editoriale Artemide, Roma 2013
- M. Ramazzotti, *Modelling the Past. Logics, Semantics and Applications of Neural Computing in Archaeology*, in «Archeologia e Calcolatori», 31, 2020, pp. 337-349.
- D.E. Rumelhart, G.E. Hinton, W.J. Ronald, *Learning representations by back-propagating errors*, Nature 323, pp. 533–536.
- D. Silver, A. Huang, C. Maddison, et al., *Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search*, Nature 529, 2016, pp. 484-489
- A. Turing, *Computing Machinery and Intelligence*, Mind, LIX, 236, 1950, pp. 433–460
- É. Salin, *Sur Quelques Images Tutélaires De La Gaule Mérovingienne Apports Orientaux Et Survivances Sumériennes*, in «Syria» 23 (3/4), 1942, pp. 201 – 243
- K. Van der Toorn, *In the Lions' Den: The Babylonian Background of a Biblical Motif*, «The Catholic Biblical Quarterly», 60 (4), 1998, pp. 626 – 640
- A. Vaswani, N. Shazeer, N. Parmar, J. Uszkoreit, L. Jones, A.N. Gomez, L. Kaiser, I. Polosukhin, *Attention is All you Need*, Advances in Neural Information Processing Systems 30 (NIPS 2017), 2017, pp. 5998-6008

- P. Verdier, *Les Bronzes Du Luristan Au Musée Des Beaux-Arts De Montréal*, in «RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review», 13 (1), pp. 31 – 47, 1986
- I. Viaggiu, *Investigating Mesopotamian Cylinder Seals Iconography by Using Artificial Neural Networks. The Isin and Larsa Period*. *Archeosema. Artificial Adaptive Systems for the Analysis of Complex Phenomena*. Collected Papers in Honour of David Leonard Clarke edited by Marco Ramazzotti, pp. 246-242. *Archeologia e Calcolatori*, Supplemento 6. Florence. 2014. All'Insegna del Giglio on line in http://www.archcalc.cnr.it/indice/Suppl_6/14_Viaggiu.pdf



Università degli Studi Guglielmo Marconi
Via Plinio, 44 - 00193 Roma
www.unimarconi.it