

## **Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale**

Andrea Pinotti, Einaudi, Torino 2021

*Sara Colombini*

Dopo aver vagliato insieme ad Antonio Somaini i dibattiti sullo statuto dell'immagine (*Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009) e della cultura visuale (*Cultura visuale. Immagini, sguardi, media e dispositivi*, Einaudi, Torino 2016), nel suo ultimo volume Andrea Pinotti mette a fuoco, in una prospettiva che dall'a-storicità del mito di Narciso tende agli esiti futuri della realtà virtuale, il desiderio antropologico di oltrepassare il confine che separa le immagini dalla realtà per immergersi nelle prime e farne esperienza. Sono appunto i *limina* tra l'iconico e il reale a essere percorsi e interrogati dall'autore il quale, individuando media-archeologicamente nella storia della letteratura, del cinema e dell'arte una galleria di *experier* che hanno trasgredito questo limite, profila una «genealogia dell'immersività» (p. 19) volta a mappare una preistoria del virtuale. A essere rintracciati e analizzati nei sette capitoli che compongono il volume sono così un'eterogeneità di miti, leggende, racconti, immagini pittoriche, fotografiche e (pre)cinematografiche che, mettendo immaginativamente o effettivamente in discussione le proprietà tradizionali delle immagini – ovvero quelle di essere incorniciate, rappresentazionali e mediate – e incrinando la saldezza dei confini tra immagine e fuori-immagine, si profilano come *iperstizioni* delle tendenze di scorniciamento, immediatezza e presenza che definiscono in modo dominante l'*image making* contemporaneo. Letto in questa inedita prospettiva, l'uso del casco di realtà virtuale grazie a cui il fruitore può accedere a un ambiente immersivo ed esperire il senso dell'esserci si configurerebbe come l'atto di un processo storico millenario in potenza, fatto di immagini che traboccano dalle proprie cornici, espandendosi e animandosi nella realtà attraverso il nascondimento del proprio medium, soggetti che vi entrano ed escono e dispositivi che rendono possibili queste obliterazioni di soglia. Si pensi, per esempio, a Narciso che si immerge nell'acqua per afferrare il proprio riflesso, al leggendario pittore cinese scomparso all'interno del proprio dipinto, a Buster Keaton che entra nello schermo cinematografico, alla coabitazione tra realtà e animazione nel videoclip di *Take On Me* degli A-ha o ancora al visionario racconto fantascientifico *Gli occhiali di Pigmalione* di Stanley G. Weinbaum, che prefigura narrativamente l'invenzione di un dispositivo ottico anticipatore della Realtà Virtuale. Pinotti propone di riconoscere le immagini virtuali e le loro progenitrici come delle *an-icone*, ovvero come delle immagini che, pur sforzandosi da un punto di vista fenomenologico «di negare se stesse e il proprio statuto di immagini, per presentarsi a noi come se fossero la realtà di cui sono la rappresentazione» (XV), rimangono ontologicamente delle icone.

Il soggetto proto-immersivo di questo movimento dialettico tra immersione ed emersione, ingresso e uscita, movimenti «in/out» (p. 143) nelle e dalle immagini è proprio Narciso che, nelle sue duplici vesti consapevoli o ingenui, tali per cui in alcune versioni mitologiche si auto-riconoscerebbe nel proprio riflesso e in altre no, si tuffa nell'acqua innescando una polarizzazione tra la coscienza e l'incoscienza cognitiva dell'alterità iconica e interrogando il grado propriocettivo dell'*experier* coinvolto. La naturale superficie acquatica che restituisce specularmente l'*imago* del soggetto trova il proprio correlativo artificiale nel dispositivo an-iconico dello specchio, il cui attraversamento

bidirezionale – ben esemplificato dall’entrata dell’*Alice* di Carroll e dall’uscita in *Lo studente di Praga* (*Der Student von Prag*, S. Rye, 1913) – può produrre doppi e simulacri il cui mimetismo eccedente ne mette in luce, ma anche in questione, l’aspetto al tempo stesso familiare e perturbante. Lungi dall’essere un semplice bordo fisicamente oltrepassabile, il passaggio tra la realtà e la sua rappresentazione può infine caricarsi di un potenziale metamorfico: individuando nell’ovidiano mito di Pigmalione il principio di quel duplice processo trasformativo dell’iconico in reale e del reale in iconico che si istituisce nella dialettica tra animazione dell’inanimato e inanimazione dell’animato, gli androidi filmici di *Blade Runner* (R. Scott, 1982) e quelli seriali di *Westworld* potrebbero leggersi come gli stadi tecnologici evolutivi dell’archetipo mitico di Galatea, mentre le performances di *re-enactment* di Vanessa Beecroft e le rivitalizzazioni video artistiche in slow-motion di scene sacre di Bill Viola come riattivazioni contemporanee della tradizione ellenistica dei *tableaux vivants*.

Dopo aver inanellato genealogicamente nei primi tre capitoli alcune delle «stazioni esemplari» (p. 210) di questo desiderio trans-storico di addentrarsi nelle immagini, l’attenzione di Pinotti si orienta sull’interazione di quattro questioni – lo scorniciamento, il soggetto chiamato in causa, gli attraversamenti di soglia e l’empatia – nella storia dell’*an-iconologia*.

La figura della cornice, in particolare, divenuta centrale nel dibattito teorico novecentesco proprio in seguito alla sua messa in questione da parte delle avanguardie, viene letta attraverso il ventaglio delle pratiche artistiche che, disarticolandola, hanno sgretolato la distinzione tra iconico ed extra-iconico attivando un processo di ambientalizzazione delle immagini. Dalla tradizione del *trompe-l’œil* a quella dei dispositivi immersivi ed emersivi come il panorama e la fantasmagoria che, invitando l’osservatore all’interno delle immagini o producendo immagini nell’ambiente, restituiscono tanto il *being there* del soggetto che mira ad abitare il mondo virtuale, quanto il *being here* degli oggetti che ambiscono ad abitare il mondo reale. Anche i bordi del *frame* filmico, volti a inquadrare, e quindi a distinguere, l’universo diegetico finzionale da quello spettatoriale, sono stati largamente obliterati dalla teoria, dal linguaggio e dalla narrazione cinematografica. Se da un punto di vista teorico risultano centrali le formulazioni, da parte di autori quali Sergej Ejzenštein e André Bazin, della nozione di «cinema totale» che, in una piena simulazione o illusione di realtà, andrebbe a smarcare i confini tra le due dimensioni; da un punto di vista linguistico è la rottura della quarta parete a rendere effettuale un loro dialogo. Impiegato tanto al cinema quanto nei videogiochi, questo espediente, realizzabile sia attraverso lo sguardo in macchina, la presenza di un avatar o di una figura di spalle, sia attraverso l’interpellazione soggettiva, rende possibile tanto un’attrazione degli spettatori-giocatori all’interno delle immagini, quanto una proiezione di queste ultime all’esterno. Lo schermo quale soglia permeabile che consente transizioni a doppio senso trova infine ampia esemplificazione narrativa, oltre che meta-cinematografica, in titoli che spaziano dal già citato *La palla n°13* (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924) all’episodio *Corvi* in *Sogni* (A. Kurosawa, 1990), passando per *La rosa purpurea del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, W. Allen, 1985).

L’ultimo capitolo del volume, intitolato *Empathy Machine?*, si configura come un articolato e fondamentale interrogativo su quanto gli ambienti immersivi virtuali, grazie a cui l’essere umano potrebbe aspirare a superare, insieme alla soglia delle immagini, anche i propri «vincoli antropocentrici» (p. 201), possano davvero considerarsi dei catalizzatori di empatia, compassione e conoscenza. L’accesso alla verità e all’alterità promesse da tecnologie quali l’*immersive journalism* di Chris Milk, ricorda l’autore, è di fatto contraddetto dalla stessa natura artificialmente mediata e

rappresentazionale di queste esperienze. Nella coincidenza dei limiti dello sguardo umano con quelli della macchina si compendiano infatti sia il rischio di un condizionamento ideologico sempre all'agguato, sia l'impossibilità di credere come esperienzialmente e cognitivamente date delle alterità che, nel loro essere filtrate – e dunque fissate – dalla tecnologia, rimangono inassimilabili. Intessendo un fecondo dialogo tra filosofia, *an-iconologia* e archeologia dei media, il volume di Pinotti si rivela uno strumento di estrema attualità, oltre che di piacevole lettura, che, nel ripercorrere l'evoluzione «trans-mediale» (p. 210) del desiderio umano e iconico di trasgredire i varchi tra ambienti reali e virtuali, suggerisce un ripensamento dell'orientamento critico, oltre che politico ed estetico, dell'essere umano all'interno del mare magnum delle immagini che, quotidianamente, esonda e che lo esondano.