

# heteroglossia



Quaderni di Linguaggi e Interdisciplinarietà.  
Dipartimento di Scienze Politiche, della Comuni-  
cazione e delle Relazioni Internazionali

**eum x** quaderni



# Heteroglossia n. 12

Simboli e metafore di trasformazione nella dimensione pluriculturale delle lingue, delle letterature, delle arti

Atti del simposio internazionale, Macerata 17-18 Novembre 2010

a cura di Graciela N. Ricci

eum



*In memoriam János Petöfi*

Università degli Studi di Macerata

Heteroglossia n. 12

Quaderni di Linguaggi e Interdisciplinarità. Dipartimento di Scienze Politiche, della Comunicazione e delle Relazioni Internazionali.

*Comitato scientifico:*

Lisa Block de Behar

Aline Gohard Radenkovic

Karl Alfons Knauth

Claire Kramsch

Hans-Günther Schwarz

Manuel Ángel Vázquez Medel

Geneviève Zarate

*Direttore:*

Hans-Georg Grüning

*Comitato di redazione:*

Hans-Georg Grüning

Danielle Lévy

Graciela N. Ricci

Armando Francesconi

Mathilde Anquetil

*Segreteria:*

Mathilde Anquetil

isbn 978-88-6056-349-1

Prima edizione: giugno 2013

©2013 eum edizioni università di macerata

via Carducci (c/o Centro Direzionale) - 62100 Macerata

info.ceum@unimc.it

<http://eum.unimc.it>

Stampa:

stampalibri.it - Edizioni SIMPLE

via Trento, 14 - 62100 Macerata

info@stampalibri.it

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

Giorgio Cipolletta (Università di Macerata)

Corpi mutanti: lo specchio-dispositivo

Ogni istante dei nostri incontri  
lo festeggiavamo come un'epifania,  
soli a questo mondo. Tu eri  
più ardita e lieve di un'ala di uccello,  
scendevi come una vertigine  
saltando gli scalini, e mi conducevi  
oltre l'umido lillà nei tuoi possedimenti  
al di là dello specchio [...]

A.A. Tarkovskij

### *Introduzione*

Lo specchio ci ha sempre accompagnato nella vita di tutti i giorni, consegnandoci un'immagine di noi stessi doppia e virtuale. Esso è curioso, complesso e può essere pensato anche come dispositivo.

Proprio questa mia ultima riflessione sarà tema centrale di questo saggio.

Lo specchio in questa sede sarà inserito in un processo di "metaforizzazione" e sarà pensato come dispositivo attraverso cui ci "disoniamo" in un "sistema" di funzioni plurali e differenti. Dagli smart-phone ai cellulari, dallo schermo dei computer ai social network della Rete, il nostro corpo si "incarna" di fronte ai "nuovi specchi" contemporanei e ai nuovi modelli utopici-eterotipici. I dispositivi tecnologici del nuovo millennio offrono così una nuova topologia di immagini-corpi che invado lo spazio

virtuale della Rete, le risoluzioni del cinema digitale e le logiche binarie dei software. Lo specchio assolve la funzione di uno spazio di mezzo (*between*), un luogo senza coordinate precise, un non-luogo dove si consumano i corpi-avatar e si specchiano le nostre immagini plurali. Lo specchio oggi è lo schermo contemporaneo, l'interfaccia-dispositivo, l'immagine-cristallo<sup>1</sup>.

1. *Che cosa è un dispositivo*

*Qu'est-ce qu'un dispositif?* è il titolo del saggio di

Deleuze che viene pubblicato dopo una conferenza nel corso di un convegno su Foucault, tenutosi a Parigi nel gennaio del 1988.

Il filosofo francese riflette proprio sul significato di dispositivo. Secondo Deleuze, essi sono “macchine per far vedere e parlare, sono regimi del definire del visibile e dell'enunciabile”<sup>2</sup>.

Il filosofo francese attribuisce al termine dispositivo il significato di matassa come insieme multilineare e composto di linee di natura diversa. Ogni dispositivo diviene così una molteplicità nella quale operano tali processi in divenire, compreso il corpo; esso stesso si iscrive nella fase del cambiamento genetico. *Noi apparteniamo a dei dispositivi e agiamo in essi*. La novità di



Fig. 1. Andrej Tarkovskij, *Zerkalo*, (Lo specchio), 1974

<sup>1</sup> G. Deleuze (1985), *L'immagine tempo. Cinema 2*, trad. it. Milano: Ubulibri 2001<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> G. Deleuze (1989), *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris: Éditions du Seuil; trad. it. *Che cosa è un dispositivo*, Napoli: Edizioni Cronopio 2007, p. 27

un dispositivo rispetto a quelli precedenti rappresenta la nostra attualità. *Il nuovo è attuale. L'attuale non è che ciò che siamo, ma ciò che diveniamo, ciò che stiamo divenendo cioè l'Altro, il nostro divenire-altro*<sup>3</sup>. Deleuze, riflette su ciò che appartiene alla storia e ciò che appartiene invece all'attuale, dove la storia è archivio, mentre l'attuale è questo Altro.

Il dispositivo racchiude sia le linee del passato recente che quelle del futuro prossimo.

Il filosofo francese riflette sugli scritti di Foucault, e intravede in essi, un'estetica intrinseca dei modi d'esistenza dei dispositivi. Deleuze punta sul termine attuale non come moda, bensì come creatività e novità dove i dispositivi hanno la capacità di trasformarsi in un dispositivo futuro.

Le linee di stratificazione o di sedimentazione chiamate linee d'attualizzazione o di creatività "configurano" i dispositivi. Secondo Foucault analizzato da Deleuze, per ogni dispositivo diagnosticato vanno individuate le linee di "sogettivazione" che indicano le incrinature e le fratture<sup>4</sup>. Foucault, secondo Agamben<sup>5</sup>, afferma che il potere non è il luogo della violenza brutta, al contrario, esso agisce tramite dispositivi che funzionano attraverso la produzione di un soggetto<sup>6</sup>.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> Ivi, p. 41.

<sup>5</sup> Giorgio Agamben interviene sul tema dispositivo ri-costruendo la logica di funzionamento del termine dispositivo nel discorso teorico di Foucault. Questo termine viene ripreso dall'eredità hegeliana, indicandolo come l'elemento storico consistente in "un carico di regole, riti, e istituzioni che vengono imposti agli individui da un potere esterno, ma che vengono, per così dire, interiorizzati nei sistemi delle credenze e dei sentimenti. Le tecnologie comunicative tendono ad esonerare il soggetto dall'obbligo di ogni prestazione e lo si spoglia di ogni necessità di agire. Si compie la perdita dell'esperienza tipica del telespettatore che frantuma compulsivamente qualsiasi filo conduttore e qualsiasi narrazione possibile attraverso lo zapping. L'esposizione totale delle nostre vite allo sguardo dei sistemi di videosorveglianza, la violazione sistematica della privacy da parte delle strategie di marketing virale sono, solo alcuni segnali del modo in cui la presenza dei dispositivi esercita il proprio potere nella società dell'informazione. La mutazione antropologica del potere contemporaneo passa da qui. G. Agamben (2006), *Che cos'è un dispositivo?*, Roma: Nottetempo.

<sup>6</sup> Agamben ripropone nel suo saggio, *Che cos'è un dispositivo?*, una riflessione terminologica sulla parola stessa. Secondo Foucault, per il filosofo italiano, il

Heidegger chiama l'insieme di questo "ordinare" e "disporre" *Ge-stell* (l'insieme del porre, l'impianto, dispositivo)<sup>7</sup>. Tornando al senso foucaultiano dei dispositivi, essi si rivelano come *macchi-*

dispositivo è un insieme eterogeneo che include virtualmente qualsiasi cosa, linguistico e non-linguistico, esso è la rete che stabilisce tra diversi elementi. Il dispositivo possiede sempre una funzione strategica concreta e si iscrive in una relazione di potere e di sapere.

<sup>7</sup> Il giudizio heideggeriano nei confronti della tecnica moderna è severo, essa viene considerata come uno *Stellen*, un porre. Nell'epoca della tecnica l'ente o l'essente (la cosa, il *Ge-genstand*) sta, nel suo stare (*Stehen*), come *Be-stand*: "stabilità", ma ciò nel senso di "giacenza", di "risorsa" disponibile nel gioco che tutto pone (*Stellen*), ordina e dispone (*Be-stellen*). *L'essenza della tecnica non è essa stessa niente di tecnico*. L'essenza della tecnica è il *Gestell*, ovvero la figura che l'essere ha assunto nell'era della tecnica, dove ogni cosa si fa risorsa ordinata e provocata all'interno del *Gestell*. L'epoca della tecnica è un'epoca della verità o del disvelamento (dell'essere come disvelamento e del disvelamento come essere) che corrisponde alla massima copertura o al totale assorbimento dell'essere stesso e della sua verità. Il *Gestell* ha "afferrato" tutto l'essere, senza più margini. Svelando totalmente l'essere, lo ha per ciò stesso totalmente "velato" ed inglobato. Sembra quindi che non ci sia più nessun margine aperto, come se al mondo non potesse più provenire alcuna luce dell'essere stesso. L'era della tecnica è quell'epoca in cui l'essere è assorbito e consumato fino al punto che di esso non resta più nulla di intentato, di non ordinato, di non provocato. Niente resta fuori da questo dispositivo di tecnicizzazione. *Che cosa resta? Che cosa può ancora accadere?* Forse l'accadimento o l'evento (*Ereignis*). Il *Ge-stell* rappresenta la società, la manipolazione totale. *Ge-stellen*, (im-posizione), *indica la riunione (das Verrammeln) di quel richiedere (Stellen) che richiede, cioè pro-voca, l'uomo a disvelare il reale, nel modo dell'impiego, come "fondo"*. M. Heidegger (1954), *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*; trad it. Milano: Mursia Editore 1976, p. 15.

Il termine che invece traduce *Gestell* nell'orizzonte discorsivo di Benjamin è *Apparatur*. Cfr. F. Desideri (1980), *1935-1936: Benjamin e Heidegger sull'opera d'arte*, Roma: Editori Riuniti p. 96. Benjamin considera lo *Schock* come elemento costitutivo dell'esperienza filmica e modificazione della percezione collettiva e distratta, dimostrando in questo modo che l'esperienza dei media va ripensata in senso costitutivo e fondante. [...] *il flusso associativo di colui che osserva le immagini viene subito interrotto dal loro mutare. Su ciò si basa l'effetto di shock del film, come ogni effetto di shock esige di essere colto con maggiore presenza di spirito*. Una nuova luce sull'idea stessa dell'opera d'arte. Quel che sta succedendo nell'epoca della tecnicizzazione è il fatto che l'esperienza estetica si avvicina sempre più a quella che Benjamin ha chiamato la "percezione distratta". Cfr. W. Benjamin (1936), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in *Zeitschrift für Sozialforschung*; trad. it. (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, Torino: Einaudi, 2000<sup>3</sup>, p. 46.

Heidegger invece sostituisce *shock* con *Stoss* (scossa, urto) determinato dall'opera d'arte. Essa mette in opera la verità ed apre ad una nuova epoca dell'essere, fondando un nuovo mondo. Tutto ciò che prima ci sembrava abituale ora ci provoca turbamento, ci scuote. Lo *Schock-Stoss* è il *Wesen*: l'essenza dell'arte. Cfr. G. Vattimo, *La società trasparente*, Milano: Garzanti 2000<sup>3</sup>, p. 81.

*ne per far vedere e per far parlare*, come linee di fuga e di rottura innescate da precisi processi di soggettivazione, i quali “creano” una produzione di soggettività all’interno del dispositivo<sup>8</sup>. Se nel dentro al termine “dispositivo” inseriamo l’oggetto specchio, esso viene descritto da Foucault come utopia ed eterotopia. Esso si presenta come *between*. Da un lato,

lo specchio è un utopia, poiché è senza luogo. Nello specchio mi vedo là dove non sono in un o spazio irreali che si apre virtualmente dietro la superficie, io sono là, la dove non sono, una specie di ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi permette di guardarmi là dove sono assente: utopia dello specchio. Ma si tratta di un’eterotopia, nella misura in cui lo specchio esiste realmente, nel luogo che occupo, una sorta di effetto di ritorno, è nello specchio che mi scopro assente nel posto in cui sono, poiché è là che mi vedo. A partire da questo sguardo che in qualche modo si posa su di me, a ricostituirmi là dove sono<sup>9</sup>.

Lo specchio di Foucault è connesso con tutto lo spazio irreali e affinché io possa essere percepito/re-cepito, guardante e guardato, ciò avviene solamente attraversando quel punto virtuale che si trova là in fondo. Lo specchio oggi è lo schermo contemporaneo, l’interfaccia-dispositivo.

Cosa vi è infine in questo luogo perfettamente inaccessibile in quanto esterno al quadro, ma imposto da tutte le linee dalla sua composizione<sup>10</sup>.

## 2. *Las Meninas*<sup>11</sup>

Per comprendere in maniera dettagliata l’uso del termine “specchio-dispositivo” ritengo utile partire dal quadro di Diego

<sup>8</sup> Il Sè, secondo Foucault non né un sapere né un potere, piuttosto esso è un processo di individuazione che si esercita su gruppi o su persone e si sottrae ai rapporti di forza stabiliti come pure ai saperi costituiti: una sorta di plusvalore. Foucault, *Che cos’è un dispositivo*, cit. p. 17.

<sup>9</sup> M. Foucault (2010), *Eterotopia*, trad. it. Milano: Mimesi, p. 13.

<sup>10</sup> M. Foucault (1966), *Le mots et le choses*, Paris: Éditions Gallimard; trad. it. *Le parole e le cose*, Milano: Rizzoli 2007<sup>8</sup>.

<sup>11</sup> Diverse letture vengono fatte a proposito del quadro di Velázquez. Cfr. A. Nova

Velázquez, *Las Meninas*, seguendo la lettura di Foucault. Il filosofo francese ci consegna un'anticipazione di quello che oggi chiamiamo realtà virtuale. Foucault, riflette sul volto riflesso dallo specchio nel quadro, lo stesso volto che lo contempla. Nel saggio *Le damigelle d'onore* raccolto nell'opera *Le parole e le cose*, Foucault scrive: la tela ci sfugge. Lo specchio offre la reciprocità del guardante e del guardato<sup>12</sup>.



Fig. 2. Velázquez D., *Las Meninas*, 1656, Museo del Prado, Madrid

“Ci guardiamo guardati dal pittore e resi visibili dalla stessa luce che ce lo fa vedere”, continua Foucault descrivendo il quadro. Ma esso non è un quadro: è uno specchio<sup>13</sup>, che offre la magia del duplicato. Lo specchio non dice nulla, non fa vedere nulla di ciò che il quadro stesso rappresenta, ma la sua posizione risulta centrale<sup>14</sup>. Grazie ad un movimento violento, lo spec-

(1997), *Las Meninas. Velázquez, Foucault e l'enigma della rappresentazione*, Milano: il Saggiatore 2003<sup>2</sup>.

<sup>12</sup> Il guardante e il guardato si sostituiscono incessantemente, l'uno all'altro. Nessuno sguardo è stabile o piuttosto, nel solco neutro dello sguardo, che trafigge perpendicolarmente la tela, soggetto e oggetto, spettatore e modello invertono le loro parti all'infinito. Ivi, p. 19.

<sup>13</sup> Ivi, p. 21.

<sup>14</sup> [...] il suo margine superiore coincide con la linea che divide in due l'altezza del quadro, occupa sul muro di fondo (o per lo meno sulla parte visibile di questo) una posizione mediana; dovrebbe pertanto essere attraversato dalle stesse linee prospettiche del quadro stesso; ci si potrebbe aspettare che uno stesso studio, uno stesso pittore, una stessa tela si disponessero in esso secondo uno spazio identico; potrebbe costituire il duplicato perfetto. Invece non fa vedere nulla di ciò che il quadro rappresenta. Il suo sguardo immobile mira a cogliere oltre il quadro, nella regione necessariamente invisibile che ne forma la facciata esterna i personaggi che vi sono disposti. Ivi, pp. 21-22.

chio cerca di qua del quadro ciò che è guardato, ma non è visibile, fa oscillare nella sua dimensione sagittale l'interno e l'esterno<sup>15</sup>, la scena nella scena<sup>16</sup> (meta-scena). Lo specchio è lo sguardo che fuoriesce dalla tela per consegnarci un al di là del quadro. L'immagine tace ciò che tenta di dire e lo specchio non può mostrarci che un riflesso del modello cui il quadro assomiglia; “nel suo rovescio oscuro, celato, cieco, l'altro lato d'una psiche”<sup>17</sup>. La riflessione dello specchio è caratterizzata dal suo rimandare ad un oggetto che appartiene allo spazio figurativo, anche se l'aspetto che di esso lo specchio ci mostra non è pienamente visibile dal punto di vista che il pittore ha propriamente scelto. È possibile quindi ragionare su questa significativa dicotomia “apertura/cesura” che la figura dello specchio ci offre, un interno/esterno, dentro/fuori del quadro. Questo *between* tra ciò che è raffigurato al di qua e al di là della cornice, tra uno spazio primario e uno secondario, è un'immagine complessa, perché complesso è il suo significato. Tuttavia la riflessione interna/esterna produce dei ri-specchiamenti ulteriori, i quali costruiscono nell'immaginario dello spettatore un'immagine ulteriore. Lo specchio non è soltanto una superficie che restituisce a noi che osserviamo l'immagine di qualcos'altro, ma è anche una “tela invisibile” che cattura il nostro corpo per lasciarlo scorgere dal luogo in cui si trova, ciò di cui noi vediamo l'immagine. *Las Meninas* a questo punto può essere compresa solo se si coglie la relazione che lega il suo raffigurare uno specchio al volgersi così manifesto dei suoi personaggi verso il luogo che lo spettatore ideale deve far proprio. Velázquez dà voce all'*evento* in cui la realtà si fa quadro. Lo sguardo dello spettatore diviene così una sorta di “sguardo di Medusa” che sospende la vita reale e la muta di segno, trasformandola in una

<sup>15</sup> Ivi, p. 25.

<sup>16</sup> [...] il volto riflesso dallo specchio è al tempo stesso quello che lo contempla; ciò che guardano tutti i personaggi del quadro sono ancora i personaggi ai cui occhi essi vengono offerti come una scena da contemplare. Il quadro nella sua totalità guarda una scena per la quale esso a sua volta è una scena. Pura reciprocità che lo specchio guardante e guardato manifesta [...]. Ivi, p. 27.

<sup>17</sup> Ivi, p. 20.

scena teatrale. Il nesso tra la raffigurazione pittorica e l'immagine speculare è il tema centrale che il quadro ci offre. Lo specchio ci mostra il prendere forma dell'immagine, mentre la tela materiale che attraverso la sua presenza ci copre una parte della scena, svelando così la parte immateriale, invisibile, taciuta che solo lo specchio rivela esternamente. Lo specchio "*di-svela*" ciò che è oscuro allo sguardo che traduce il suo vedere, l'opera così si apre all'immaterialità dell'immagine, all'invisibile (*sichtbar machen*), rendere visibile ciò che tace di fronte ai nostri occhi. È proprio questa sostituzione alla realtà della raffigurazione in virtù dello sguardo di chi la contempla che il quadro di Velázquez ci parla.

*Las Meninas* sicuramente ci dà l'opportunità di riflettere e di rovesciare davanti lo specchio l'evidenza, lasciandoci colpire dal suo senso nascosto, scoprendone sempre nuove intimità.

### 3. *Lo specchio: moltiplicazione dei mondi possibili*

La profondità della tela di Velázquez, così come il taglio di Fontana, provocano in noi un protendere verso l'infinito. La rappresentazione si apre così allo spazio e alle immagini virtuali, come Lacan spesso indica nei suoi *Scritti*<sup>18</sup>. Durante la Bien-

<sup>18</sup> Secondo la concezione psicoanalitica di Lacan lo "*stadio dello specchio*" è una specifica tappa evolutiva nel cammino che conduce l'uomo alla presa di coscienza del proprio corpo. Lo specchio quindi come elemento di autoidentificazione. Secondo Lacan all'origine si ha la frammentazione, la scissione, dove il bambino è un corpo in frammenti. Nei primi mesi di vita dipende in tutto e per tutto dall'Altro ed è in balia del caos che attraversa il suo corpo. Tra i 6 e i 18 mesi, nel cosiddetto «*stadio dello specchio*», il bambino risponde in modo giubilatorio alla propria immagine riflessa nello specchio. Nello stesso istante in cui si riconosce, si divide in due parti che si costituiscono simultaneamente: l'Io si aliena oggettivamente in un sé. In questo processo di *alienazione*, l'io si costituisce come risultato della mediazione dell'Altro, dell'immagine dell'Altro. Rispetto alla frammentazione originaria, l'immagine nello specchio è un io ideale, che salva il soggetto dalla disgregazione, permettendogli di riconoscersi come Io. Questo tipo di identificazione primaria è il prototipo di tutte le altre identificazioni che costelleranno la vita dell'individuo. Il soggetto può entrare nel campo dell'Altro, solo se *perde del godimento*, se ne viene svuotato, perché entrare nell'Altro significa sottostare a delle leggi che inevitabilmente lo privano di godimento: Lacan chiama questa «*azione letale del Significante*». Sotto quest'ottica l'Edipo risulta

nale d'Arte di Venezia del 2009 d'Arte Contemporanea, l'artista italiano Pistoletto nella sua performance distrugge venti specchi su ventidue disponibili disposti in maniera seriale. L'autore italiano durante la sua attività artistica ha sempre ricercato il fascino dello specchio e la logica del senso. Lo specchio secondo Pistoletto<sup>19</sup> esiste solo se riflette, altrimenti è nullo, perde funzione.

Identificandomi nello specchio mi son chiesto: "Se sono specchio come mi riconosco [...] senza uno specchio?". Ho quindi dovuto dargli un doppio perché potesse riflettere ed essere/dirsi specchio. Un assurdo, no? Poi tagliando lo specchio ho visto un terzo specchio, suo primogenito, anche lui riflettente. E si potrebbe proseguire all'infinito nell'azione del colpirlo<sup>20</sup>.

una limitazione del godimento, imposta dalla legge del padre, il quale interviene come rappresentante della legge dell'Altro, alla quale lui stesso è sottomesso. Accettando la legge paterna, il bambino si identifica con il padre, detentore del fallo, cioè preleva dal campo dell'Altro dei significanti, dei tratti che lo rappresentano (storia familiare, cultura, modi, abitudini), ed assume il suo giusto ruolo nella triade familiare. Successivamente, attraverso il processo di *separazione*, il soggetto si stacca dall'Altro, non attraverso l'identificazione, ma grazie a ciò che Lacan chiama *oggetto piccolo (a)* inteso come rappresentante del residuo del godimento prodottosi nelle prime esperienze libidiche infantili, e che prende il posto dell'oggetto perduto, della prima esperienza di godimento totale (l'oggetto materno). L'esaurirsi di questa prima esperienza fa nascere nel soggetto la *mananza ad essere* che lo costituisce, mananza strutturale che rende il soggetto un *soggetto desiderante*, mosso dal principio di piacere verso il recupero dell'oggetto perduto. Ed è proprio attraverso la costituzione dell'*oggetto piccolo (a)* che il soggetto si stacca dall'Altro, perché l'*oggetto piccolo (a)* non appartiene al Significante, ma è un qualcosa di assolutamente personale, di diverso tra soggetto e soggetto. Lacan chiama *fantasma* i diversi modi di ognuno di articolare i propri rapporti di godimento con l'*oggetto piccolo (a)*, ed è quindi il *fantasma* che distingue un soggetto da un Altro. Nell'oggetto risiede quindi, per Lacan, ciò che dà significato al soggetto. Cfr. J. Lacan (1966), *Ecrits*, Paris: Seuil; trad. it. G. Contri, (a cura di), *Scritti*, Torino: Einaudi 1974. Cfr. S. Žižek (2009), *Leggere Lacan. Guida perversa al vivere contemporaneo*, trad. it. Torino: Bollati Boringhieri.

<sup>19</sup> <<http://www.pistoletto.it/>> (consultato 13 marzo 2011).

<sup>20</sup> <<http://www.giornalesentire.it/2008/aprile/1256/zi-estetica-dello-specchio-eccocosa-significa-.html>> (consultato 13 marzo 2011).

La sua performance produce così una moltiplicazione dello specchio stesso, creando nuovi mondi<sup>21</sup>. Così per Pistoletto lo specchio rappresenta la metafora della vita.

<sup>21</sup> Lo specchio per me ha rappresentato, fin dal principio, il modo per riconoscere la mia identità, per riconoscere me stesso. Questo negli anni Cinquanta, partendo proprio con l' autoritratto che poteva essere fatto in migliaia di modi traducendo in pittura la mia immagine che potevo riscontrare nello specchio. Però questo modo mi pareva obsoleto. Io cercavo un modo oggettivo di riconoscimento, di identificazione ed è per questo che, pian piano, elaborando la tela in diversi modi con fondi oro, argento e nero lucidissimo sono arrivato a trasformare la tela stessa in superficie specchiante. Da quel risultato è partito tutto il lavoro che ha come base e fulcro il fenomeno speculare. Chiaramente lo specchio ha tradotto il riporto personale in una presenza universale. Insieme all'artista, nel quadro, è apparso tutto il mondo, sono apparsi tutti gli altri. È apparso lo spazio e sono apparse le persone, è apparso il tempo reale in uno spazio virtuale, è apparso il rapporto tra ciò che non cambia e ciò che cambia sempre, il rapporto tra individuo e società, uno e tutti. Nello specchio ciò che vediamo davanti a noi sta anche alle nostre spalle, per cui la prospettiva rinascimentale si ribalta in una doppia prospettiva che non guarda più solo in avanti, verso la modernità, verso il futuro, verso il progresso, ma porta il progresso a confronto con ciò che abbiamo dietro di noi, il tempo, il passato; la responsabilità che sta alle nostre spalle diventa la protagonista per uno sguardo nel futuro. Tutti questi elementi sono scaturiti, appunto a partire dal 1961, nel lavoro specchiante. Chiaramente lo specchio mi ha portato a nuove forme di rapporto con il mondo. Mi ha avviato in un processo di interazione, di collaborazione, di attività multidisciplinare, all'idea di differenza, di molteplicità, di incontro plurimo tra persone, spazi, tempi, mondi diversi che sono nati dalla fluidità dell'immagine specchiante. Più tardi ho usato lo specchio come strumento di indagine intervenendo nella sua divisione-moltiplicazione, facendo un'operazione in cui lo specchio diviene protagonista al punto che io divento quasi lo specchio dello specchio, la protesi dello specchio stesso. La prima azione in questo senso l'ho fatta distruggendo il metro cubo d'infinito. Il metro cubo d'infinito è fatto di sei specchi rivolti all'interno: noi vediamo solo l'esterno del cubo mentre l'interno si moltiplica all'infinito. Noi però non abbiamo la possibilità di osservare direttamente questo fenomeno interno al cubo, lo possiamo solo immaginare. È il rapporto tra l'idea individuale e l'idea di infinito attraverso l'immaginazione. È così anche perché nel metro cubo d'infinito questa moltiplicazione illimitata ci esclude: noi siamo esclusi da questa dimensione illimitata della moltiplicazione. Per recuperare l'infinito nel senso della moltiplicazione della nostra immagine ho spezzato, ho distrutto, ho rotto il metro cubo, perciò lo specchio è venuto di nuovo all'evidenza, però spezzettato e moltiplicato in una quantità di frammenti. E in ognuno di questi frammenti abbiamo la possibilità di riflettere noi stessi e gli altri nello stesso modo in cui lo può fare il grande specchio. Può esistere un enorme specchio che riflette tutto l'universo oppure un frammento di questo specchio che ha la stessa proprietà. Un minimo frammento dello specchio ha la stessa proprietà del totale. È una cosa che mette in rapporto il particolare con l'universale. <<http://www.undo.net/cgi-bin/gates/gates.pl?action=viewartisti&id=1007136632&idartista=1007393975>> (consultato 13 marzo 2011).



Fig. 3. Pistoletto M., *Moltiplicazione dello specchio*, 53° Mostra D'Arte Internazionale, Venezia 2009

Così come anche la specie umana biologicamente si riproduce per divisione e allora ho messo il primo punto fermo: la vera dinamica del mondo sta nella divisione non nella moltiplicazione. La divisione è l'atto primario. E questo ha risvolti etici. L'errore di fondo, oggi, sta nel ritenere la moltiplicazione la legge prima: gli interessi economici, la ricerca, il progresso. Continuiamo a moltiplicare. Ed invece la legge del mondo risiede nella divisione. Ne dovrebbe discendere, per l'uomo, la con-divisione. Proprio ciò che non avviene.

Il fatto di agire e rompere uno specchio è una via per rendere fisica l'azione del *dividere-per-moltiplicare*. Esso nel momento della frantumazione continua a riflettere nei suoi specchi infranti. Lo specchio crea infiniti universi a seconda dei riflessi e moltiplica le possibilità di soggettivazione<sup>22</sup>. Secondo Pistoletto, chiunque

<sup>22</sup> Per Deleuze le linee di soggettivazione vengono intese, riprendendo un saggio di Foucault, come una nuova orientazione possibile, per evitare che i dispositivi si richiudessero su linee di forze insuperabili in grado di imporre contorni definiti. Le linee di soggettivazione esprimono un produzione di soggettività all'interno di

ha un'opera d'arte in casa, è lo specchio, esso è un dispositivo assai comune che riesce a tenere una serie di contraddizioni: lo statico e il dinamico, l'ordine e il disordine, il costante e il mutevole, il visibile e l'invisibile. Pistoletto attraverso la sua performance crea così una manifestazione "meta-fisica" (materiale-immateriale), moltiplicando gli specchi verso l'infinito (infinito di infiniti), realizzando un universo di mondi e di frammenti. Lo specchio per l'artista italiano rappresenta dunque il superamento dell'icona, perché in esso "compaiano persone con i piedi per terra"<sup>23</sup>, così lo spettatore, fermandosi o passando davanti gli specchi di Pistoletto diventa immediatamente protagonista dell'opera d'arte. Ogni dispositivo, come scrive Deleuze, "è una molteplicità nella quale operano tali processi in divenire, distinti da quelli che operano in un altro"<sup>24</sup>.

Infatti l'azione-performance di Pistoletto può essere rivista ogni volta che vogliamo tramite il circuito della Rete<sup>25</sup>. A questo punto l'interazione, la ri-mediazione<sup>26</sup> dei nuovi media produce

un dispositivo: essa deve farsi nella misura in cui il dispositivo lo lascio o lo rende possibile; è una linea di fuga. Sfugge alle linee precedenti. Deleuze G. *Che cosa è un dispositivo*, cit., pp. 17-18.

<sup>23</sup> «Arte. Mensile di Arte, Cultura, Informazione», Giorgio Mondadori, Milano, Novembre 2010, n. 447, p. 114.

<sup>24</sup> Ivi, p. 21.

<sup>25</sup> <<http://www.youtube.com/watch?v=mvr3py7t7Ug>> (consultato 13 marzo 2011).

<sup>26</sup> Ogni mediazione rappresenta una rimediazione. La doppia logica che realizza questo processo funziona sia implicitamente che esplicitamente in differenti modi. Il primo esempio è quando la *rimediazione* intesa *come mediazione di mediazione*, dove ogni atto di mediazione dipende da altri atti di mediazione. I mezzi di comunicazione hanno bisogno uno dell'altro per poter funzionare. Un altro modo di rimediazione può essere pensato come inseparabilità tra mediazione e realtà, dove la nostra cultura necessita di tutti i media, affinché essi rimedino il reale. Così la rimediazione viene pensata come riforma, in cui l'obiettivo principale è quello di rimodellare e riabilitare gli altri media, come processo che riformi la realtà. Il termine rimediazione deriva dal latino *rimederi*, ossia: curare, riportare in salute. Ogni medium trova la sua legittimazione perché riempie il vuoto o corregge un errore compiuto dal suo predecessore. La tecnologia può essere in grado di riformare se stessa, di ri-mediarsi. La rimediazione viene intesa come riforma nel senso che i media riformano la realtà. La fotografia, il cinema e la televisione sono stati creati dalla nostra cultura per dar forma alle distinzioni culturali e per rendere queste ultime parte della realtà.

immagini riflesse su di uno specchio piano, quale può essere lo schermo. Lo specchio diventa così uno strumento catroptico, il quale produce immagini virtuali. Con il moltiplicarsi dei dispositivi tecnologici attraverso il proliferarsi delle pratiche estetiche digitali, l'elemento che spesso si trova nei Festival di arte digitale è quello di mettere in scena un'esperienza, nella quale lo spettatore interagisce, connettendosi ad esempio ad un dispositivo, facendo del corpo del visitatore, "lo strumento privilegiato dell'esplorazione, ossia della rivelazione del dispositivo"<sup>27</sup>.

Il dispositivo-video coincide con quello che Baudrillard chiama *stato video*, inteso come la radicale identità dis-identica da se stessa, che impedisce ogni identificazione simbolica che immaginaria con lo schermo. La continua ricerca del Reale "al di là dello schermo oltre il quale non c'è nulla, lo schermo non è altro che l'intersezione di un doppio sguardo, o meglio del movimento andirivieni dello stesso sguardo, in tutto simile al doppio rovesciamento della comunicazione lacaniana"<sup>28</sup>. Lo schermo è il doppio sguardo, esso si colloca tra uno scorrere dello sguardo, dove lo schermo è sia qualcosa su cui ci proiettiamo, sia la proiezione dello sguardo dell'Altro. Dall'azione performativa di Pistoletto alle pratiche digitali, dal corpo fisico che produce un'azione colpendo uno specchio ai corpi-avatar che condividono identità nella Rete, c'è l'esigenza quindi di una moltiplicazione degli specchi-schermo con cui oggi dobbiamo fare i conti. Ri-specchiarsi diviene un gioco di specchi in cui si riflettono le generazioni riproducendo all'infinito la medesima immagine, come avviene nel film-poesia di Tarkowsky, *Lo Specchio (Zerkalo)*<sup>29</sup>. E così per Alice, nel romanzo di Lewis Carroll *Attraverso lo specchio*, dove il mondo dello specchio e la stessa Alice sono entrambi il mondo in cui si crea la nostra logica di senso<sup>30</sup>. Quindi nel mondo in cui

<sup>27</sup> A.M. Duguet (2003), in Cargioli Simonetta, *Il corpo delle immagini. Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Pisa: Nistri-Lischi, p. 62.

<sup>28</sup> M. Senaldi (2008), *Doppio sguardo*, Milano: Bompiani, p. 119.

<sup>29</sup> A. Tarkovkij, *Lo specchio*, (Titolo originale *Zerkalo*), durata 105 min, URSS, 1974.

<sup>30</sup> Cfr. G. Deleuze, *La logica del senso*, trad. it., Milano: Feltrinelli 2009<sup>4</sup>.

ci sono le cose e gli stati di cose, il senso è il senso del pensiero in superficie e lo spazio in cui si ricompone la dicotomia che sempre ci accompagna, fra spazio interno e spazio esterno, tra reale e virtuale.

#### 4. *Lo schermo-interfaccia: ibridazione*

A questo punto lo specchio è il nostro schermo, su cui si riflettono le parole che ora scorrono mentre si batte velocemente la tastiera, dove i nostri corpi si “incarnano” e si moltiplicano in avatar e partecipano alla condivisone della Rete. Il corpo nella sua ambivalenza simbolica muta nelle contaminazioni contemporanee del XXI secolo. L'intimità che lo specchio ogni mattina ci riflette si è spostata in direzione dello schermo, quasi ad assomigliare ad una “biotecnologia<sup>31</sup>” o “psico-tecnologia<sup>32</sup>”. I media operano come degli interfaccia tra il linguaggio e la mente ed hanno un effetto sul corpo. Essi identificano il linguaggio e il pensiero all'interno e il corpo all'esterno.

Oggi lo schermo è diventato il punto di entrata ad un “nuovo mondo”, accesso diretto per le elaborazioni della mente nei singoli corpi. Lo schermo è lo strumento necessario dove si crea la mente pubblica quando pensiamo alla TV e condivisa (connettiva) quando parliamo di Rete. Riprendendo il concetto burroughsiano di *Pasto Nudo*<sup>33</sup> o del film di Cronenberg *Videodrome*<sup>34</sup> di immagine virale, “la televisione conta più della vita stessa ed il cervello si è trasformato in un'appendice dell'immagine televisiva” si instaura per cui una diversa condizione, ossia quella del superamento del corpo per una “nuova carne”. Il computer invece ci riconsegna il controllo sullo schermo condividendo la responsabilità di produ-

<sup>31</sup> D. De Kerckhove (2003), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, trad. it. Bologna: Baskerville 1993.

<sup>32</sup> Ho coniato il termine “psico-tecnologia”, modellato su quello di “bio-tecnologia”, per definire una tecnologia che emula, estende o amplifica le funzioni senso-motorie, psicologiche o cognitive della mente. Ivi, p. 23.

<sup>33</sup> W. Burroughs, (1959), *Pasto nudo*, trad. it. Milano: Adelphi 2006<sup>2</sup>.

<sup>34</sup> D. Cronenberg, *Videodrome*, durata 89 min., Canada 1983.

zione del significato. I media “editano” l’ambiente, l’utente e persino la mente. La televisione non inquadra il mondo allo stesso modo di un film, così come la fotografia cattura una parte differente rispetto al World Wide Web. Le interfacce contemporanee offrono così delle nuove possibilità all’arte e alla comunicazione. La realtà virtuale ci permette di entrare dentro spazi tridimensionali e la connessione ad un network trasforma lo schermo in una finestra attraverso cui possiamo accedere a luoghi distanti. Fin dal Rinascimento l’inquadratura ha funzionato come finestra su uno spazio vasto che si estende al di sopra della cornice stessa. Lo spazio è diviso dal rettangolo della cornice in due parti: “lo spazio interno” e la parte che si trova all’esterno. Lo stesso Leon Battista Alberti intendeva proprio la cornice come una finestra aperta sul mondo. Nella pittura e nella fotografia lo schermo rettangolare implica la presenza di uno spazio più vasto al suo interno, la finestra-interfaccia presenta una visione parziale del documento. Mentre nella pittura la scelta dell’immagine è definitiva, l’interfaccia del computer si avvantaggia della mobilità dell’immagine. Così come l’occhio cinematografico può muoversi all’interno di uno spazio “segreto” così l’utente del computer può scorrere i contenuti di una finestra. Anche i mondi virtuali vengono attivati attraverso uno schermo o un’interfaccia di realtà virtuale, dove la natura viene incorporata dalla cultura. Lo schermo è la nostra finestra affacciata su uno spazio virtuale. Esso esiste quindi sia nel nostro spazio fisico e agisce su un altro spazio, sia in quello della rappresentazione. Lo schermo non è altro che un rettangolo, un segmento preciso, una finestra su di uno spazio illusorio e una superficie piatta corredata di titoli di testo ed icone. Lo schermo è l’interfaccia tra la vita reale e quella virtuale ed il computer oggi risulta essere un “metamedium”<sup>35</sup>, uno strumento di programma-

<sup>35</sup> Il metamedium computazionale è oggi un ricettacolo variegato che contiene non una serie di media, bensì un vasto insieme di piccoli mattoncini. Questi mattoncini includono algoritmi per la creazione e per l’editing, metafore d’interfaccia (macro-metafora dell’ufficio), tecniche di navigazione e di interazione fisica. L. Manovich (2010), *Software Culture*, trad. it. Milano: Olivares Edizioni, p. 92.

zione, (*softwarizzazione*<sup>36</sup>) e piattaforma di interconnessioni. La realtà virtuale continua la tradizione d'immobilità imposta dallo schermo legando il corpo a una macchina mentre crea una condizione nuova che lo obbliga a muoversi<sup>37</sup>. Il prezzo da pagare per una mobilità dell'immagine è l'imprigionamento del corpo dello spettatore. Mentre nella tradizione rappresentativa lo spettatore assume una doppia identità, cioè esiste simultaneamente sia nello spazio fisico che in quello rappresentativo, nella realtà virtuale ci può essere o una totale coincidenza di spazi o una mancanza di connessione, ma in entrambi i casi ciò che viene ignorato è la realtà fisica. La retina e lo schermo finiranno così per fondersi<sup>38</sup>. Oggi siamo circondati da nuove piattaforme mediali, come lo spazio virtuale tridimensionale, il Web e i *geomedia*<sup>39</sup>. Essi non si mescolano semplicemente con altri elementi, ma riconfigurano il modo in cui tutti i media vengono compresi ed utilizzati, avviando così un processo di ibridazione mediale. Un esempio di interfaccia-fotografia può essere *Street Views*<sup>40</sup>. L'innovativo linguaggio ibrido delle immagini in movimento oggi è ovunque. I software permettono così di creare un nuovo meta-linguaggio

<sup>36</sup> Il software è ciò che consente ai media di esistere in Rete: le immagini e i video incorporati nelle pagine web e nei blog, su Flickr e You Tube e le costruzioni tridimensionali in Google Earth. Ivi, p. 94.

<sup>37</sup> L. Manovich (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. Milano: Olivares Edizioni 2002, p. 149.

<sup>38</sup> Ivi, p. 153.

<sup>39</sup> Ossia i media che fanno uso delle coordinate GPS.

<sup>40</sup> Street View è un'evoluzione di Google Maps che consente di esplorare le strade di una città attraverso fotografie panoramiche scattate al livello della strada. Per accedere alle immagini, basta selezionare il pulsante «Street View» su Google Maps, fare clic sull'icona a forma di macchina fotografica visualizzata sopra una città e fare zoom. Ci si può spostare in avanti e indietro lungo le strade e persino ruotare la visuale di 360°. Street View si presta a molteplici usi: permette di trovare il pub più vicino, scegliere il ristorante migliore, l'hotel o la casa delle vacanze prima di prenotare, ed esplorare diverse destinazioni turistiche in tutto il mondo. Le auto di Street View sono equipaggiate con fotocamere speciali in grado di scattare fotografie in movimento. Una volta acquisite, le immagini vengono elaborate al computer per essere utilizzate su Google Maps. In particolare, ci si serve di un'avanzata tecnologia di offuscamento dei volti, in grado di garantire che i passanti ritratti nelle foto non possano essere identificati. <<http://maps.google.com/intl/it/help/maps/streetview/>>.

attraverso un assemblaggio profondo (remix)<sup>41</sup> di differenti media e linguaggi, al fine di creare una metamorfosi permanente dotata di una vitalità artificiale: le immagini “vivono”, pulsano di fronte allo schermo, quasi fuggono da esso verso di noi.

### 5. *Dispositivo-specchio: corpi mutanti*

Il concetto di specchio acquisisce quindi una fisiognomica differente, la quale muta a seconda dei media con cui ci interfacciamo (specchiamo). Di fronte allo schermo riflettiamo la nostra vita quotidiana, le nostre esperienze, i nostri corpi e le nostre emozioni.

Lo specchio è uno spessore opaco, talora nero [...] In Bacon il corpo si trasferisce nello specchio, vi prende dimora insieme alla sua ombra. Di qui il suo fascino: non c'è nulla dietro lo specchio, bensì dentro. Nello specchio il corpo sembra allungarsi, appiattirsi, stirarsi [...] In certi casi la testa è solcata da una grande crepa triangolare che si riproduce in entrambi i lati, fino a disperdere la testa stessa in tutto lo specchio, come un blocco di grasso in una zuppa<sup>42</sup>.

La *Figura*, secondo Deleuze, descrivendo l'arte di Bacon non è soltanto il corpo isolato, ma il corpo deformato, percorso da



Fig. 4. Bacon F., *Studio di George Dyer allo specchio*, 1968, Museo Thyssen Bornemisza, Madrid

<sup>41</sup> Manovich, *Software Culture*, cit. pp. 117-122.

<sup>42</sup> G. Deleuze (1981), *Francis Bacon. La logica della sensazione*, trad. it. Macerata: Quodlibet, 2004, p. 46.

un intenso movimento *deformante deforme* che ad ogni istante riconduce l'immagine reale sul corpo per costituire la *Figura*<sup>43</sup>. Di fronte allo specchio-dispositivo il nostro corpo muta, come si trasformano le *Figure* di Bacon. Si attiva “un'operazione genetica”, quella che Deleuze, a proposito di cinema, chiama immagine-cristallo<sup>44</sup>. Secondo il filosofo francese l'immagine allo specchio è virtuale in rapporto al personaggio attuale che lo specchio coglie, ma è attuale nello specchio che lascia il personaggio soltanto una semplice virtualità e lo respinge fuori campo<sup>45</sup>. Quando l'immagine virtuale diventa attuale, spiega Deleuze, allora è visibile e limpida come nello specchio o nella solidità del cristallo perfetto. L'immagine attuale quindi diventa per parte sua virtuale, essa viene rinviata altrove e si presenta invisibile, opaca, tenebrosa come un cristallo appena estratto dalla terra<sup>46</sup>. Invece di attualizzarsi in un'altra immagine attuale corrisponde a quella virtuale, ad un'immagine cristallo, non organica, così come il corpo “perde” i suoi organi ( $\text{CsO}^{47}$ ) in connessione con i nuovi media. Proprio

<sup>43</sup> Ivi, p. 50.

<sup>44</sup> Ma ciò che costituisce l'immagine-cristallo è l'operazione fondamentale del tempo; il tempo si scinde mentre si pone o si svolge, da un lato fa passare tutto il presente e nell'altro conserva tutto il passato. Due immagini distinte ma indiscernibili: l'immagine attuale del presente che passa e l'immagine virtuale del passato che si conserva. L'immagine cristallo non era il tempo, ma è il tempo che si vede nel cristallo. Deleuze ci dice che vi sono diversi stati cristallini o “cristalli di tempo”. Il *cristallo perfetto*, dove attuale e virtuale si rilanciano a vicenda formando una sola e stessa scena (basti pensare alla sequenza iniziale di *Senso* di Visconti). Il *cristallo incrinato*, ritroviamo l'incrinatura, la crepa, un punto di fuga nella profondità di campo che sostituisce l'*organicità del piano con la scena cristallina*. Il *cristallo in formazione*, non serve più sapere ciò che esce nel cristallo, ma il problema è come entrarvi. È un cristallo sempre in formazione. G. Deleuze, *L'immagine tempo. Cinema 2*, cit. pp. 96-99.

<sup>45</sup> Sono come dice Bachelard, “immagini reciproche” in cui avviene lo scambio. L'indiscernibilità tra reale e immaginario, o presente e passato, attuale e virtuale, non si produce dunque affatto nella testa o nello spirito, ma è un carattere oggettivo di certe immagini esistenti, doppie per natura. Ivi, p. 84.

<sup>46</sup> Ivi, p. 85.

<sup>47</sup> Corpo senza Organi (CsO), rovescia l'unità organica attraverso un'impostazione rizomatica, denunciando l'organismo come organizzazione degli organi. La differenza di livello, che Deleuze chiama sensazione si distribuisce su “mille piani” disordinati. Il corpo si apre alla fascinazione della *viande* (carne macellata) nell'estetica urlante di Francis Bacon e nella distorsione del carattere organico, dove bellezza e negazione di

il *crystallo incrinato* di Deleuze ci porta all'azione performativa di Pistoletto. Lo specchio-dispositivo in sintesi produce immagini virtuali come le azioni-evento-performance dell'artista italiano "rimediate" su You Tube. Lo specchio non è solo strumento e luogo di *mimesis icastica* (riproduzione di copia esatta - *eikon*) a partire da un modello, ma è anche strumento e luogo di *mimesis dell'apparenza*, crea ciò che non "esiste". Lo specchio allora è strumento, opera d'arte, metafora e metodo. Esso è ciò che è in *between*, un luogo-soglia dove stanno uno/molti, finito/infinito, umano/divino, parte/tutto, documentale/ finzionale, soggettivazione/dispositivo. Sia le nostre linee di soggettivazione, sia i nostri corpi quando interagiscono con lo specchio-dispositivo mutano in un "cortocircuito mediale" dove le immagini si virtualizzano sullo schermo e i nostri corpi si fanno avatar<sup>48</sup>. Non c'è più l'esigenza di riferimento ad una realtà d'origine, perché essa già partecipa all'esperienza del partecipante, delle proprie esperienze attraverso la piattaforma Web 2.0<sup>49</sup>. Ad esempio in Facebook viene consentita sia una comunicazione sincronica (con la chat) che asincronica (attraverso la possibilità di scrivere ed inserire le immagini sulla

compenetrano attraverso l'azione dei corpi mosse da forze invisibili e dalla logica della sensazione che conferisce il momento patico, sinestesi corporee e simultanee nella profondità di una potenza sensoriale espansa. Una "Figura", è quella che viene offerta dal pittore irlandese, che restituisce lo spettacolo delle sensazioni. Il CsO è il campo d'immanenza del desiderio e il piano di consistenza proprio del desiderio. G. Deleuze, F. Guattari (1981), *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Paris: Minuit 1981, trad. it. *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma: Castelvecchi 2010<sup>2</sup>.

<sup>48</sup> Le identità sui social network ri-mediano i nostri "ii". Le identità con Internet diventano multiple e fluide, dove il plurale di io non è più noi, ma potrebbe essere una molteplicità di ii all'interno dello stesso soggetto. M. Canevacci (2004), *Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*, Milano: costa & nolan, pp. 198 e sg.

<sup>49</sup> Web 2.0 è la rete come piattaforma, comprendente tutti i dispositivi interconnessi; le applicazioni Web 2.0 sono quelle che sfruttano maggiormente i vantaggi specifici di tale piattaforma: la distribuzione di software come servizio continuamente aggiornamento che diventa migliore quanto più viene utilizzato, con il consumo e remix di dati da molteplici fonti, inclusi i singoli utenti, che mettono a disposizione i propri dati e servizi in una forma che consente ad altri di remixarli, producendo effetti di rete attraverso un'"architettura della partecipazione" e oltrepassando la metafora della pagina Web 1.0 per offrire esperienze utente sempre più ricche. R. Borgato, F. Capelli, M. Ferraresi, (2009) (a cura di), *Facebook come. Le nuove relazioni virtuali*, Milano: Franco Angeli, p. 77.

propria immagine, oppure “taggare” le foto sulla bacheca altrui). Facebook è uno dei tanti social network che hanno avuto in questi ultimi anni un rapido successo di Rete. Si pensi a Twitter, Flickr, My Space, You Tube ecc... Il successo di Facebook viene decretato grazie dallo “specchio” dell’amicizia.

Il cinema invece ci propone e ripropone se stesso sotto varie forme di immagine-cristallo, nel farsi opera troveremo il “germe” e nell’opera riflessa nell’opera, lo “specchio”. Ecco come oggi possiamo parlare di specchio-dispositivo in relazione ai mezzi digitali. Quindi non sono solo le immagini nel processo di digitalizzazione ad essere trasformate, ma anche i corpi, i quali sono in fuga e lo schermo è pensato come l’accesso immediato, il passaggio da un luogo ad un “mondo possibile fatto di corpi-avatar”. Attraverso lo specchio-dispositivo *ri-creiamo* noi stessi, molteplici, diversi e plurali. Le nuove tecnologie della visualizzazione trasformano il corpo materiale in un medium visuale incorporato. In questo processo di “metaforizzazione” e fratturazione, le parti posso essere esaminate visivamente e il corpo stesso raggiunge ad incarnare le caratteristiche delle immagini digitali. Comprendiamo come il nostro corpo rimedia e viene rimediato continuamente, esso non è altro che un dispositivo organizzato e complesso. Il compito dei nuovi media sono dunque impegnati nella *ri-definizione* dell’architettura corporea plurale.

Il nostro corpo è obsoleto, secondo Stelarc, mentre la tecnologia si trasforma da contenitore a componente del corpo<sup>50</sup>. Quando parliamo di realtà virtuale oppure aumentata, ci viene offerta una definizione di rimediazione del sè come nuovo tipo di telecamera (schermo). L’incontro con la realtà virtuale produce una repressione del corpo, la quale viene tecnologicamente naturalizzata<sup>51</sup>. Il dispositivo-video (schermo-specchio) diventa quindi corpo espanso. Le nuove tecnologie sono portatili e portabili, oltre che

<sup>50</sup> Stelarc (1994), *Da strategie psicologiche a cyberstrategie: protesica, robotica ed assistenza remota*, in *Il corpo tecnologico*, P.L. Capucci, a cura di, Bologna: Baskerville, p. 65.

<sup>51</sup> A. Balsamo, *Tecnologies of Gender Body: Reading Cyborg Woman*, N.C. University Press: Durham 1996.

testimoni della nostra intimità e perfino del nostra “scultura interna organica”<sup>52</sup>. Il fascino dello specchio-dispositivo ci conduce ad una relazione empatica con lo schermo, forse davvero i nostri occhi, i nostri corpi saranno parte integrante di un nuovo “vivente”. Lo schermo lo “tocchiamo”<sup>53</sup>, e proprio attraverso il tatto, le sensazioni corporee si espandono. Le tecnologie ri-organizzano così le nostre capacità sensoriali e nel *toccante-toccato*<sup>54</sup> si apre un “diverso modo per interpretare e vivere il mondo” (mondo possibile). “Quando ci confrontiamo con la nostra immagine nello specchio della macchina (We are able to step through the looking glass) arriviamo a vederci in modo diverso”<sup>55</sup>. Lo schermo diventa così parte integrante del nostro mondo immateriale che cattura la vita e la ritraduce attraverso nuove convenzioni tecnologiche. Il punto di contatto tra noi e l’oltre lo schermo è ciò che chiamiamo interfaccia, cioè quel velo sottile che divide l’utente dal materiale informativo. Essa rappresenta la superficie di contatto<sup>56</sup>. Nel campo dei nuovi media, l’interattività spesso implica un’attività tattile, come premere un pulsante, muovere il mouse, digitare una

<sup>52</sup> Stelarc, *Stomach Sculpture*, Fifth Australian Sculpture Triennale, NGV, Melbourne, 1993. <[http://www.youtube.com/watch?v=IFFFizqMmlOQ&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=IFFFizqMmlOQ&feature=player_embedded)> (ultima consultazione 13 marzo 2011).

<sup>53</sup> <<http://www.molior.ca/projets.php?section=medias&projet=17&lang=0>> (ultima consultazione 13 marzo 2011)

<sup>54</sup> Nell’esperienza del toccante-toccato, la superficie del mio corpo come rapporto all’esteriorità deve cominciare con l’esporsi nel mondo. [...] essa [operazione del sentirsi-parlare] è vissuta come auto-afezione assolutamente pura in una prossimità a sé che non sarebbe altro che la riduzione assoluta dello spazio in generale. J. Derrida, *La voce e il fenomeno*, trad. it. Milano: Jaca Book 1969, pp. 118-119.

Toccare, come ogni toccare, non può essere altro che l’irruzione continua di un’interruzione. Perché quel corpo si tocchi, si è sempre presi in un’interruzione. Non si tratta di creare alternative. Semplicemente accade qualcosa che non dovrebbe esserci, una lunghissima deviazione, costellata di inattese interruzioni, da cui ora si è presi. J. Derrida (2007), *Toccare, Jean-Luc Nancy*, trad. it. Milano, Genova: Editrice Marietti, p. 395. Cfr. M. Merleau-Ponty (1945), *Fenomenologia della percezione*, trad. it., Milano: Bompiani 2009<sup>4</sup>.

<sup>55</sup> S. Turkle (1996), *Life on the screen*, trad. it. *La vita sullo schermo*, Milano: Apogeo 2005<sup>2</sup>, p. XII.

<sup>56</sup> Ivi, p. XIII.

tastiera, oppure semplicemente “toccare” il tavolo (*Reactable*<sup>57</sup>) per produrre musica.

In questo modo viene ripensata la logica-filosofica del *touch-screen*. Jean Dubois, un artista canadese, attraverso una sua installazione, ha creato un collegamento diretto con l’oggetto desiderato, attivando un ambiente in cui lo spettatore si trova immerso in uno stato di intimità. Sfruttando come punto di partenza il fatto che la tecnologia *touch* stabilisca una continuità tra corpo dell’utente e lo schermo, attraverso l’opera *Tact*<sup>58</sup> (2000-2001), Dubois mette in gioco le dinamiche dello specchio-interfaccia. Nel lavoro dell’artista canadese, si stabilisce un incontro tra lo spettatore-partecipante e una persona anonima che si trova dall’altra parte dello schermo. Toccando lo specchio, l’immagine posta al centro si altera e si deforma a seconda del movimento delle mani dello spettatore che tocca lo schermo istaurando un rapporto virtuale con l’altro. Nasce quindi una nuova soggettività basata sulla necessità di essere connessi, di “toccarci” virtualmente. Si sviluppa così quella che io chiamo, un’estetica “*touch-screen*”. La filosofia del sentire oggi si espande e si moltiplica attraverso l’attività tattile. Ognuno di noi quotidianamente tenta di toccare l’altro, di raggiungerlo, di “sentirlo” attraverso i dispositivi tecnologici, superando così il limite del corpo stesso. I corpi si moltiplicano (avatar) e “indossano” nuove identità plurali attraverso il processo di “incarnazione” che la “chirurgia digitale” mette in atto. Lo specchio della realtà contemporanea risulta essere uno strumento di contemplazione e di riflessione nell’opera e ci restituisce imbarazzo, perdita d’identità, frammentazione e mutazione del proprio corpo. Oggi i dispositivi sempre più “incorporano” non solo il nostro *noi/ii* (fisico/virtuale), ma anche la nostra mente (*embodiment*). Lo specchio è la metafora del dispositivo tecnologico che “ri-media” la nostra realtà e il suo potere è quello di aprirsi alle

<sup>57</sup> <<http://mtg.upf.edu/research/interaction>> Strumento musicale elettronico che unisce un’interfaccia tattile tavolo con concetti o tecniche come la sintesi modulare, programmazione visiva e un feedback visivo (interazione tattile tra utente/interfaccia). <<http://www.reactable.com/>>.

<sup>58</sup> <<http://www.molior.ca/artistes.php?artiste=11&lang=0&section=cv>>.

logiche digitali della Rete. Lo specchio con il quale ci confrontiamo la mattina è solo il punto di partenza per la moltiplicazione di “mondi possibili” in cui i nostri corpi si incarnano, “toccano” lo schermo per superarlo. Forse saranno proprio queste tecnologie gli specchi-dispositivi di noi stessi; sia la robotica che la genetica da questo punto di vista già ci hanno messo in guardia. La nuova soglia del corpo oggi non è più la pelle, bensì lo schermo: lo specchio-dispositivo.



Fig. 5. *Reactable*



Fig. 6. J. Debois, *Tact*, 2000-2001



Fig. 7. J. Debois, *Tact*, 2000-2001



Fig. 8. J. Debois, *Tact*, 2000-2001



Fig. 9. J. Debois, *Tact*, 2000-2001

### Bibliografia

- Agamben, G. (2006), *Che cos è un dispositivo?* Roma: Nottetempo.
- Balsamo, A. (1996), *Technologies of Gender Body: Reading Cyborg Woman*, N.C. University Press: Durham.
- Benjamin, W. (1936), *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, trad. it. Torino: Einaudi 2000.
- Burroughs, W. (1959), *Pasto nudo*, trad. it. Milano: Adelphi 2006.
- Capucci, P. (a cura di), *Il corpo tecnologico*, (a cura di), Bologna: Baskerville 1994.
- Deleuze, G. (1989), *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Éditions du Seuil: Paris, trad. it. *Che cosa è un dispositivo*, Napoli: Edizioni Cronopio 2007.
- (1985), *L'immagine tempo. Cinema 2*, trad. it. Milano: Ubulibri 2001.
- (1981), *Francis Bacon. La logica della sensazione*, trad. it. Macerata: Quodlibet 2004.
- (1969) *La logica del senso*, trad. it. Milano: Feltrinelli 2009.
- De Kerckhove, D. (1993), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, trad. it. Bologna: Baskerville.
- Derrida, J. (1969), *La voce e il fenomeno*, trad. it., Milano: Jaca Book.
- *Toccare, Jean-Luc Nancy*, trad. it. Genova-Milano: Editrice Marietti 2007.
- Desideri, F. (1980), *1935-1936: Benjamin e Heidegger sull'opera d'arte*, Roma: Editori Riuniti.
- Duguet, A-M. in Cargioli S., *Il corpo delle immagini. Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Pisa: Nistri-Lischi 2003.
- Foucault, M. (2010), *Eterotopia*, trad. it., Milano: Mimesi 2010.
- (1966), *Le mots et les choses*, Paris: Éditions Gallimard; trad. it. *Le parole e le cose*, Milano: Rizzoli 2007.
- Heidegger, M. (1954), *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, trad. it. Milano: Mursia Editore 1976.
- Lacan, J. (1966), *Ecrits*, Paris: Seuil; trad. it. *Scritti*, Torino: Einaudi 1974.
- Manovich, L. (2010), *Software Culture*, trad. it. Milano: Olivares Edizioni.
- (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. Milano: Olivares Edizioni: 2002.
- Merleau-Ponty, M. (1945), *Fenomenologia della percezione*, trad. it. Milano: Bompiani 2009.

- Nova, A. (1997), *Las Meninas. Velázquez, Foucault e l'enigma della rappresentazione*, Milano: il Saggiatore 2003.
- Senaldi, M. (2008), *Doppio sguardo*, Milano: Bompiani.
- Vattimo, G. (1989), *La società trasparente*, Milano: Garzanti 2000.
- Turkle, S. (1996), *Life on the screen*, trad. it., *La vita sullo schermo*, Milano: Apogeo 1997.
- Borgato, R., Capelli, F., Ferraresi, M., (a cura di), (2009), *Facebook come. Le nuove relazioni virtuali*, Milano: Franco Angeli.

### *Filmografia*

- Cronenberg D., *Videodrome*, durata 89 min. - Canada, 1983.
- Tarkovskij A., *Lo specchio*, durata 105 min. - URSS 1974.

### *Web*

- <http://www.pistoletto.it/>
- <http://www.giornalesentire.it/2008/aprile/1256/zl-esteticadellospecchio-eccocosa-significa-.html>
- <http://www.undo.net/cgi-bin/gates/gates.pl?action=viewartisti&id=1007136632&idartista=1007393975>
- <http://www.youtube.com/watch?v=mvr3py7t7Ug>
- <http://mtg.upf.edu/research/interaction>
- [http://www.youtube.com/watch?v=IFFizqMmlOQ&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=IFFizqMmlOQ&feature=player_embedded)
- <http://www.molior.ca/projets.php?section=medias&projet=17&lang=0>

### *Riviste*

- «Arte. Mensile di Arte, Cultura, Informazione», Giorgio Mondadori, Milano, Novembre 2010, n. 447.

**eum x** quaderni

# Heteroglossia

n. 12 | 2013

**SIMBOLI E METAFORE DI TRASFORMAZIONE NELLA  
DIMENSIONE PLURICULTURALE DELLE LINGUE, DELLE  
LETTERATURE, DELLE ARTI**

a cura di Graciela N. Ricci

**eum** edizioni università di macerata



ISBN 978-88-6056-349-1