

# *image 22*

studi di cinema e media



## **Narrative Architectures: Bodies, Spaces, Technologies in Contemporary Media Experience**

*edited by*  
**Enrico Carocci and Adriano D'Aloia**



---

**Bulzoni editore**





**Narrative Architectures:  
Bodies, Spaces, Technologies  
in Contemporary Media Experience**

*edited by*  
Enrico Carocci and Adriano D'Aloia

Bulzoni editore

In copertina:  
Vessel (Thomas Heatherwick, New York, 2019). Ph. Clay Banks

ISSN 2038-5536  
ISBN 9788868972523

© 2021 by Bulzoni Editore  
È vietata la traduzione, la memorizzazione elettronica,  
la riproduzione totale o parziale, con qualsiasi mezzo,  
compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico.

L'illecito sarà penalmente perseguibile  
a norma dell'art. 171 della Legge n. 633 del 22/04/1941

<https://www.bulzoni.it>  
e-mail: [bulzoni@bulzoni.it](mailto:bulzoni@bulzoni.it)

«Imago. Studi di cinema e media»

Anno XI, n. 22

Secondo semestre 2020

### *Sommario*

## **Narrative Architectures: Bodies, Spaces, Technologies in Contemporary Media Experience**

*edited by* Enrico Carocci and Adriano D'Aloia

- 7 Enrico Carocci and Adriano D'Aloia, *Designing Spaces, Enacting Stories: Embodied Ecology and Media Experience*

### ***I. Enacting Diegesis***

- 31 Steffen Hven, *Narrative Architectures and the Diegesis-as-Environment*
- 47 Elio Ugenti, *Exploring Media Space in a Narrative Way: The Ongoing Desktop Narration Between New Digital Media and Contemporary Cinema*
- 63 Luis Rocha Antunes, *The Viewer's Point-of-View in Fleabag: Constructing a Perceptual Participation in the Narrative Space*
- 81 Francesco Sticchi, *Enacting the Neoliberal Turn: Exploring the Narrative Architectures and Ecology of The Deuce*

### ***II. Building Stories***

- 97 Yanna Popova, *Narrativity and Metaphor in Architectural Form: An Enactive Engagement*
- 115 Alex Whee Kim and M.C. Overholt, *En-actors at the Vessel: Architecture, Neoliberalism, and Queer/Crip Refusal*

- 131 Philipp Rödning, *Requiem for One World Observatory*
- 149 Cosetta Saba, *Self-operating Machines in the Art Practice of Philippe Parreno*

### **III. Gamifying Interactions**

- 171 Vito Zagarrio, *Il corpo dello spett/attore. La logica ludica e interattiva nei racconti audiovisivi contemporanei*
- 195 Elisabetta Modena and Andrea Pinotti, *Making Room for the Story: Storytelling and Interaction in Virtual Environments*
- 215 Francesco Toniolo, *Gardens (of Eden) as Narrative Meta-spaces in Video Games*

### **Saggi**

- 235 Alessandro Nardis, *Le correnti neoaristoteliche nel cinema americano nel periodo 1915-1940*
- 255 Lorenzo Uccheddu, *These ruins are full of riches. Utopie del cinema post apocalittico contemporaneo*

### **Recensioni**

- 273 Michele Cometa, *Cultura visuale. Una genealogia* Raffaello Cortina, Milano 2020, 360 pp. di Andrea Rabbito
- 277 Francesco Pitassio, *Neorealist Film Culture, 1945-1954: Rome, Open Cinema* Amsterdam University Press, Amsterdam, 384 pp. di Lorenzo Marmo
- 282 Jussi Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione* Carocci, Roma 2019, 282 pp. di Giuseppe Gatti
- 285 Lingzhen Wang, *Revisiting Women Cinema: Feminism, Socialism and Mainstream Culture in Modern China* Duke University Press, Durham, London 2021, 293 pp. di Cristina Colet

**Jussi Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione* (Carocci, Roma 2019, 282 pp.)**

Giunge in Italia, con l'inedita prefazione di Ruggero Eugeni e un'ampia postfazione di Simone Venturini, un "classico" della teoria dei media contemporanea. Grazie a una traduzione a due mani curata da Enrico Campo e Simone Dotto, la versione italiana di *What is Media Archeology?* perde il "punto interrogativo" e acquista un sottotitolo che suona come una dichiarazione d'intenti: *Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*. La monografia del finlandese Jussi Parikka (pubblicata nel 2012 per Polity Press) ha infatti dimostrato una vivace e articolata ricezione nel panorama degli studi di cinema, media e comunicazione nazionali di cui l'edizione italiana è ulteriore riprova.

Al pari de *Il linguaggio dei nuovi media* di Lev Manovich, *Cultura convergente* di Henry Jenkins e *Remediation* di Jay David Bolter e Richard Grusin, *Archeologia dei media* è infatti uno di quei lavori che ha ri-calibrato, riorientato e nutrito la ricerca di una nuova generazione di studiosi della cultura mediale contemporanea. Insieme campo e metodologia di ricerca, pratica euristica e artistica, metafora concettuale e *Wunderkammer* mediale, la "media archaeology" teorizzata, discussa e antologizzata nelle oltre 280 pagine dell'edizione pubblicata da Carocci editore, conserva la sua complessità e valenza teorica in un mondo ormai ampiamente "media-archeologizzato".

Sbrogliando una fitta rete di "background multipli" che dai grandi teorici della modernità muove all'*Archeologia del sapere* di Michel Foucault, dagli studi culturali e della *New Film History* si mescola al materialismo radicale dei *media studies* tedeschi e all'indisciplina dei *media artist* euroasiatici, fino a integrare suggestioni epistemologiche dalla cultura hacker, steampunk e *tinkering* (cioè degli "smanettoni"), il testo di Parikka colpisce nella sua capacità di instradare il lettore verso percorsi di studio ben delineati ma esplorati con un approccio storico-metodologico tutt'altro che semplificatore. «Da dove possiamo iniziare se vogliamo pensare media-archeologicamente?», incalza Parikka nelle prime pagine del libro, dichiarando al lettore di voler «iniziare nel mezzo, dal groviglio di passato e presente; e accettare la complessità che tale decisione comporta in ogni analisi della moderna cultura dei media» (p. 32). Un libro di *time* e *mediscape* – per citare Francesco Casetti – che in questa sua nuova riedizione *made in Italy* è come se ci parlasse al "futuro anteriore" (l'inedita forma verbale che indica eventi, esperienze e fatti considerati come compiuti, ma che si trovano nell'ambito dell'avvenire o in quello dell'insicurezza).

Ed è proprio rileggendo *Archeologia dei media* con gli occhi di un presente che ha già intergrato l'archeologia dei media come "stile del fare ricerca", che la prefazione di Eugeni indica al lettore tre svincoli tematici (più uno!) per lo studio dei media che, secondo l'autore, il libro di Parikka è ancora in grado di «cogliere, rilanciare e



articolare in termini sia storici sia teorici» (p. 12).

La prima è quella che riflette sulla dimensione ecologica e “atmosferica” dei media: rimediati, rilocati e separati da usi strettamente medialità che l’approccio genealogico proposto da Parikka è in grado di inquadrare nella loro complessità trans- e post-mediale, domandandosi e domandandoci cos’è e cosa può un medium. La seconda tratta la questione del “tempo profondo” dei media, concetto coniato da Siegfried Zielinski e ampiamente commentato e impiegato nel libro per riferirsi alla sedimentazione storico-culturale e di design che ogni oggetto mediale porta con sé, trascendendo spazi e tempi prometeici o sovradeterminati. Una delle genealogie dissepolti dalle prime archeologie dei media degli anni Ottanta e Novanta affronta ad esempio il rapporto fra la seconda rivoluzione industriale e la rivoluzione digitale. Epoche distanti ma legate da una comune “bastardizzazione” dei dispositivi, a metà strada fra attrazione e narrazione, intrattenimento e ricerca scientifica, (non)luogo pubblico e spazio privato. Mentre per tutto il volume di Parikka si mette in campo un’analoga strategia di “bastardizzazione” della metodologia di ricerca intrecciando proposte media-archeologiche a volte diversissime come quelle di Friedrich Kittler e Erkki Huhtamo, Wendy Hui Kyong Chun e Thomas Elsaesser, o media-artistiche come quelle emerse dall’opera di Zoe Beloff e Paul DeMarinis, la proposta di Eugeni è quella di far leva sul tempo profondo dei media per tematizzare e problematizzare gli stati di presenza cosciente e immaginifica attivati dall’esperienza dei/con i media. Una lettura che rafforza la connessione fra il lavoro di Parikka e quello di Jeffrey Sconce sulla *presenza ascritta* ai “media infestati” (*haunted media*), o sulle forme di *presenza indotta* dai “media immaginari” del mesmerismo esplorati nei lavori di Eric Kluitenberg (e dello stesso Eugeni), suggerendo indirettamente una possibile e feconda intersezione fra studi cognitivi e media-archeologici.

Eugeni conclude la prefazione sottolineando il valore euristico dell’archeologia dei media nell’orientare il discorso sulla natura plurisemantica del concetto di “dispositivo” (apparato discorsivo, situazione esperienziale, o apparecchio tecnologico?). In questo senso è apprezzabile che i traduttori Campo e Dotto abbiano proposto in accordo con l’autore di biforcare la traduzione dell’inglese “device” con l’italiano “dispositivo” quando si riferisce al design tecnologico di un particolare medium, e di indicare la parola francese “dispositif” fra parentesi per segnalare al lettore il riferimento a un significato più ampio di stampo “foucaultiano”. La prefazione si chiude con un invito a leggere l’opera di Parikka come un progetto di messa in rete (più che di sistematizzazione) storico-metodologica, lanciando un’ultima questione “bonus”: «È possibile una pratica di ricerca che non si limiti a studiare il mondo mediato ma si decida a cambiarlo?» (p. 21).

In ideale continuazione con il monito di Eugeni si può leggere l’intervento di Simone Venturini che in postfazione ricostruisce un’archeologia dell’archeologia dei

media con particolare riferimento alle questioni raccolte, sviluppate e, come nel caso della scuola di Bologna, anticipate e dimenticate dal settore delle *humanities*. Secondo Venturini siamo in un «momento cruciale per la traduzione e l'innesto delle teorie media-archeologiche in Italia» poiché i media tecnologici hanno, storicamente, rappresentato un «“angolo cieco” nel campo delle scienze umane» (p. 239).

Dopo aver offerto un'ulteriore, efficace, panoramica sulla complessità teorico-metodologica del volume di Parikka, la postfazione propone tre percorsi storici utili a comprendere (e superare) il peccato originale delle così dette *digital humanities*: tentare di studiare una fenomenologia (quella dei sistemi di media) completamente inaccessibile con gli strumenti della fenomenologia tradizionale (cioè quella umana). Il materialismo radicale della teoria dei media tedesca di Kittler e Wolfgang Ernst, che il libro di Parikka analizza e utilizza, è secondo Venturini ancora una metodologia privilegiata per, potremmo dire, contrapporre la performatività del media-archeologo con l'operatività dell'archivio mediale. Facendo riferimento al cambio paradigmatico negli studi sulla storia del cinema sancito dalla conferenza di Brighton del 1978, si tracciano così i legami virtuosi tra pratiche di esperienza archivistica e forme di *re-framing* teorico avvenute in seno al movimento della *New Film History* e rinvenibili anche nella peculiare esperienza della scuola bolognese di restauro degli anni Novanta (nata, come ricorda l'autore «al crocevia tra università, archivi, laboratori, luoghi espositivi») che promosse una convergenza fra teorie umaniste, pratiche tecno-scientifiche e dinamismo “variantologico” *ante litteram* (p. 247).

Quel che emerge nei percorsi teorici delineati da Eugeni e nelle riconsiderazioni storiche promosse da Venturini è una spiccata vena media archeologica che ha nutrito e nutre ancora gli studi italiani di cinema e media, capaci in alcuni casi di lanciare o intercettare linee di fuga nel settore artistico e storico-archivistico. A ben vedere, è lo stesso Parikka a sottolineare come, in tempi non sospetti, teorici dell'*Italian Theory* come Paolo Virno, Maurizio Lazzarato, Franco “Bifo” Berardi e Tiziana Terranova abbiano avuto un ruolo chiave nella problematizzazione dei rapporti di sfruttamento cognitivo e affettivo operati dai media, o a sottolineare il ruolo di Luciana Parisi e Rosi Braidotti nell'aver sviluppato il dibattito sulla materialità e specificità dei media rispettivamente attraverso forme di collaborazione virtuosa fra arte e scienza, e all'interno del pensiero femminista e postumano.

*Archeologia dei media* si pone dunque come un valido alleato per lo studio dei nuovi e vecchi sistemi di media, una cassetta degli attrezzi calibrata su diverse scale temporali, spaziali e metodologiche, arricchita e aggiornata – in quest'edizione italiana – da due preziosi interventi in entrata e in uscita che orientano il lettore verso le più interessanti sfide della ricerca mediale contemporanea.

Giuseppe Gatti

Finito di stampare nel Novembre 2021  
dalla tipografia DOMOGRAF - Roma

## **Narrative Architectures: Bodies, Spaces, Technologies in Contemporary Media Experience**

*edited by Enrico Carocci and Adriano D'Aloia*

Enrico Carocci and Adriano D'Aloia, *Designing Spaces, Enacting Stories: Embodied Ecology and Media Experience*

### **I. Enacting Diegesis**

Steffen Hven, *Narrative Architectures and the Diegesis-as-Environment*

Elio Ugenti, *Exploring Media Space in a Narrative Way: The Ongoing Desktop Narration Between New Digital Media and Contemporary Cinema*

Luis Rocha Antunes, *The Viewer's Point-of-View in Fleabag: Constructing a Perceptual Participation in the Narrative Space*

Francesco Sticchi, *Enacting the Neoliberal Turn: Exploring the Narrative Architectures and Ecology of The Deuce*

### **II. Building Stories**

Yanna Popova, *Narrativity and Metaphor in Architectural Form: An Enactive Engagement*

Alex Whee Kim and M.C. Overholt, *En-actors at the Vessel: Architecture, Neoliberalism, and Queer/Crip Refusal*

Philipp Rödning, *Requiem for One World Observatory*

Cosetta Saba, *Self-operating Machines in the Art Practice of Philippe Parreno*

### **III. Gamifying Interactions**

Vito Zagario, *Il corpo dello spett/attore. La logica ludica e interattiva nei racconti audiovisivi contemporanei*

Elisabetta Modena and Andrea Pinotti, *Making Room for the Story: Storytelling and Interaction in Virtual Environments*

Francesco Toniolo, *Gardens (of Eden) as Narrative Meta-spaces in Video Games*

### **Saggi**

Alessandro Nardis, *Le correnti neoaristoteliche nel cinema americano nel periodo 1915-1940*

Lorenzo Uccheddu, *These ruins are full of riches. Utopie del cinema post apocalittico contemporaneo*

### **Recensioni**

Michele Cometa, *Cultura visuale. Una genealogia* di Andrea Rabbito

Francesco Pitassio, *Neorealist Film Culture, 1945-1954: Rome, Open Cinema* di Lorenzo Marmo

Jussi Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione* di Giuseppe Gatti

Lingzhen Wang, *Revisiting Women Cinema: Feminism, Socialism and Mainstream Culture in Modern China* di Cristina Colet

€ 20,00

**ISSN 2038-5536**

ISBN 978-88-6897-252-3



9 788868 972523