



Io mi chiamo Avanguardia, e tu?

L'effetto fantascientifico del cinema sperimentale italiano



Filmstenoepico (*L'uomo senza macchina da presa*)

Umano non umano
di Mario Schifano, *I will...*
I shan't di Cioni Carpi,
Io mi chiamo Michele e tu?
di Michele Sambin,
Non accaduto
di Gianfranco Baruchello:
sono alcuni esempi
di un approccio “fantastico”
alla sperimentazione.
E la fantascienza, anche
quella di successo come
Matrix, non è così lontana...

Valentino Catricalà

Sul concetto di sperimentale

Quella di cinema sperimentale è un’accezione complessa e problematica. Un’accezione, spesso troppo generale, che comprende diversi campi teorici e applicativi e che pone le proprie radici intorno al 1600. Tale concetto, infatti, viene utilizzato e applicato come “pratica” in epoca moderna da personaggi quali Galileo Galilei e Francis Bacon. In questo periodo, nella pratica e nella teoria scientifica, “sperimentale” emerge come riferimento a ciò che è dato tramite esperimento.

“Esperimento” è un altro concetto di estrema importanza. Se si indagano le radici etimologiche, infatti, ci si accorge di un elemento interessante: esperimento a sua volta deriva dal latino *experiri* e cioè *esperire*. Esperimento/esperire è un binomio oggi non più così frequentemente identificato, ma che nel ‘600 apportò un cam-



biamento non indifferente alla pratica scientifica: «Di lì in poi i dati immediati dell'esperienza sensibile, patrimonio secolare di intere civiltà (la rotazione celeste, l'immobile centralità della terra, le teorie della gravità e degli elementi, e mille altre ancora) erano destinati a mutare radicalmente non già nel loro persistente apparire, ma nel fatto appunto di rivelarsi mere apparenze, mutate di colpo dallo stato di realtà sussistenti a quello di percezioni di fenomeni. Tutto stava nel vedere quale tipo di *experientia* e quale tipo di *ratio esse avversassero*»¹. E così l'esperienza rafforzata dalla *ratio* divenne il calcolato esperimento, il quale impose una progettualità che si inoltrò in tutte le pratiche scientifiche.

Di questa storia le arti, verso la fine dell'800 (periodo di maggior sviluppo e successo del termine "sperimentale"), ripresero la natura progettuale, di ricerca e di trasformazione, che nel cinema si evidenziò soprattutto per la sua natura tecnologica. Come afferma Bertetto per il cinema d'avanguardia, «la tecnologia non opera tuttavia nell'avanguardia soltanto come tema o icona, ma ne diventa uno dei modelli essenziali, in quanto l'avanguardia assume come forma simbolica interiore il principio tecnologico dell'innovazione permanente, l'idea della ricerca e della trasformazione continua»². Questo atteggiamento, portatore di una storia secolare, è ciò che caratterizza la sperimentazione al cinema: un atteggiamento che, nonostante la sua generalità, ci permette di guardare da più punti di vista agli esperimenti sulla tecnologia cinematografica intesa come "modello sostanziale".

Per questa caratteristica generalizzante abbiamo deciso di utilizzare qui l'accezione di sperimentale: una caratteristica – per quanto problematica – che ci permette di guardare all'esperienza cinematografica al di là di pregiudizi tecnologici e includere, oltre agli esempi di cinema underground, d'artista, off, ecc., anche le esperienze con il video e con il digitale. Tutto questo, mantenendo comunque ferma la consapevolezza dell'impossibilità di cadere in facili dicotomie, come quella fra cinema sperimentale e cinema industriale, rischiando così di ridurre «a uno scontro a due ciò che non solo non è uno scontro ma soprattutto non è a due ed è invece un complesso eterogeneo di pratiche sociali e comunicative unificate dal fatto di svilupparsi all'interno della materia cinematografica»³.

La fantascienza fra mondi possibili e tecnologia

La fantascienza, più di altri generi letterari e cinematografici, intrattiene uno stretto rapporto con ciò che la logica modale nel '900 ha chiamato "mondo possibile". Insieme al concetto di "sperimentale", anche quello di "mondo possibile" trova una sua definitiva giustificazione intorno al XVIII secolo con Gottfried Wilhelm von Leibniz. In questo periodo, il "possibile" diviene un concetto non più caro solo alla teologia ma anche alla logica, che nel '900 ne farà uno dei suoi punti di riferimento: su questa linea la fantascienza amplierà le dimensioni del possibile inglobando in modo diverso l'idea di "mondi possibili".

Per indagare le problematicità delle relazioni fra possibile/virtuale e attuale/reale, Gilles Deleuze prende in prestito proprio la logica leibniziana. Il filosofo francese, infatti, afferma che il binomio attuale-virtuale non esaurisce certo il problema, poiché esiste anche un secondo binomio, assai diverso, il binomio possibile/reale. Ad esempio, Dio sceglie un mondo tra un'infinità di mondi possibili: gli altri mondi possiedono anch'essi una loro attualità, espressa in altrettante monadi, come Adamo che pecca o Sesto che non viola Lucrezia. Esiste perciò una parte dell'attuale che resta possibile e non diventa per forza reale. Attuale non significa reale, l'attuale deve essere a sua volta realizzato, e al problema dell'attualizzazione del mondo si aggiunge così quello della sua realizzazione. Dio è "colui che fa esistere", ma Colui che fa esistere è da una parte Attualizzante e dall'altra Realizzante. Il mondo è una virtualità che si attualizza nelle monadi o nelle anime, ma è anche una possibilità che deve realizzarsi nella materia e nei corpi⁴.

Ci sembra proprio che su queste basi possa essere applicato il concetto di "mondo possibile" alla fantascienza. Come più volte messo in evidenza, le teorie sulla fantascienza hanno fatto largo uso di concetti come quelli di "possibile", "attuale", "virtuale" o "reale". È anche vero che se il mondo possibile è qualcosa di estendibile a quasi tutto l'universo cinematografico, nell'ambito





della fantascienza ad attualizzare tale possibilità è proprio la tecnologia: per dirla con Deleuze, la tecnologia è la virtualità che attualizza un mondo possibile potenzialmente realizzabile. Tematiche, queste, che sono diventate anche fonte di narrazione e di riflessione da parte di molto cinema di fantascienza. In film come *Matrix* (1999), ad esempio, gli sviluppi della tecnologia consentono di simulare con grande verosimiglianza immagini tridimensionali che l'occhio umano non riesce a distinguere da rappresentazioni fotografiche, cinematografiche o televisive. La rappresentazione della tecnologia in *Matrix*, benché sfoci in alcuni momenti di manierismo (il codice che riempie lo schermo dei monitor della nave di Morpheus, interpretabile a colpo d'occhio, soluzione semplicistica al problema della costruzione della virtualità digitale attraverso la programmazione di un'intelligenza digitale), diventa un tema dominante, che si fonde e si amalgama a meraviglia con la messa in scena dell'azione fantastica, mostrando come il cinema riesca ancora oggi, dopotutto, a riflettere e produrre i cambiamenti del sociale⁵.

Il cinema dunque rappresenta e ci fa riflettere. E nella fantascienza ciò su cui riflettiamo è proprio la tecnologia nella sua forma liberatrice e opprimente. Amore e terrore⁶, come affermava già qualche tempo fa Sergio Solmi nell'introduzione all'importante prima grande antologia di narrativa fantascientifica italiana: «Si direbbe che molta science fiction appare ossessionata dall'idea della fatale indifferenza e incoscienza del progresso tecnologico nei riguardi dei valori morali e del destino umano. L'esaltazione della macchina vi cede il campo all'orrore della macchina»⁷. Ed è ancora questo rapporto tra possibilità e tecnologia a stimolare le inquietudini e le paure del nostro immaginario.

Per capire questo rapporto di base tra "mondo possibile" e tecnologia possono esserci d'aiuto le categorie evidenziate da Bandirali e Terrone. Nello spiegare le "nozioni basilari" della fantascienza cinematografica i due studiosi evidenziano due elementi fondamentali e interconnessi: l'«estensione ontologica» (EO) e l'«intensificazione tecnologica» (IT). L'estensione ontologica si riferisce alla creazione di spazi e ambienti "altri" che estendono il campo di esistenza dei personaggi. Gli spazi "possibili" che ampliano le nostre possibilità di esistenza: gli ormai famosi pianeti alieni, mutanti, ecc. Tale estensione è dovuta all'intensità tecnologica: al fatto, cioè, «che l'intensificazione tecnologica fa sì che l'estensione ontologica non sia imposta a priori ma ottenuta come esito di un processo interno alla storia, assicurando l'articolazione fra un dominio realistico (ricalcato sull'ontologia primaria) e la sua EO (specifica dell'ontologia secondaria)»⁸. Secondo gli autori questo porterebbe anche a definire una linea di confine con il genere fantastico, il quale svincolato da qualsiasi giustificazione ontologica si avvicinerebbe di più, per dirla con Philip K. Dick, a dei «mondi impossibili». È infatti nota la differenziazione, più volte criticata, fatta dallo scrittore di fantascienza Philip K. Dick fra fantastico e fantascienza: «Il fantastico si occupa di ciò che l'opinione comune considera impossibile; la science fiction si occupa di ciò che l'opinione comune considera possibile, date certe condizioni. Si tratta, sostanzialmente, di un giudizio soggettivo, visto che non è dato sapere cosa sia oggettivamente possibile e cosa non lo sia; entrano in gioco le convinzioni soggettive dell'autore e del lettore»⁹.

L'effetto fantascientifico del cinema sperimentale

Una pellicola sfocata, bruciata. Una pellicola nella quale nessuna immagine è riconoscibile, solo sfumature di giallo, rosso, arancione. Questo è l'incipit della famosa opera di Mario Schifano *Umano non umano* (1972). Un gioco a incastri circolari, nel quale l'atto del filmare filma e riproduce lo stesso supporto che rende possibile quell'atto: la pellicola, bruciata in questo caso. Filmare il filmabile: grado zero o grado ultimo del cinema. E poi, subito dopo, una scritta grossa e imponente a coprire quasi tutto lo schermo: «UMANO NON UMANO». L'inumano sguardo della macchina da presa sembra proprio il soggetto, l'attore principale dell'opera. Uno sguardo alieno, estraneo, appunto.

Questa "inumanità" aperta da film sperimentali come quello di Schifano ci porta a effettuare alcune distinzioni all'interno dei poli sopra descritti di estensione ontologica e di intensificazione tecnologica. Ci sono, infatti, due possibili utilizzi che il cinema di fantascienza fa – e ha fatto – del concetto di "mondo possibile" in relazione alla tecnologia: due linee distinte ma, per

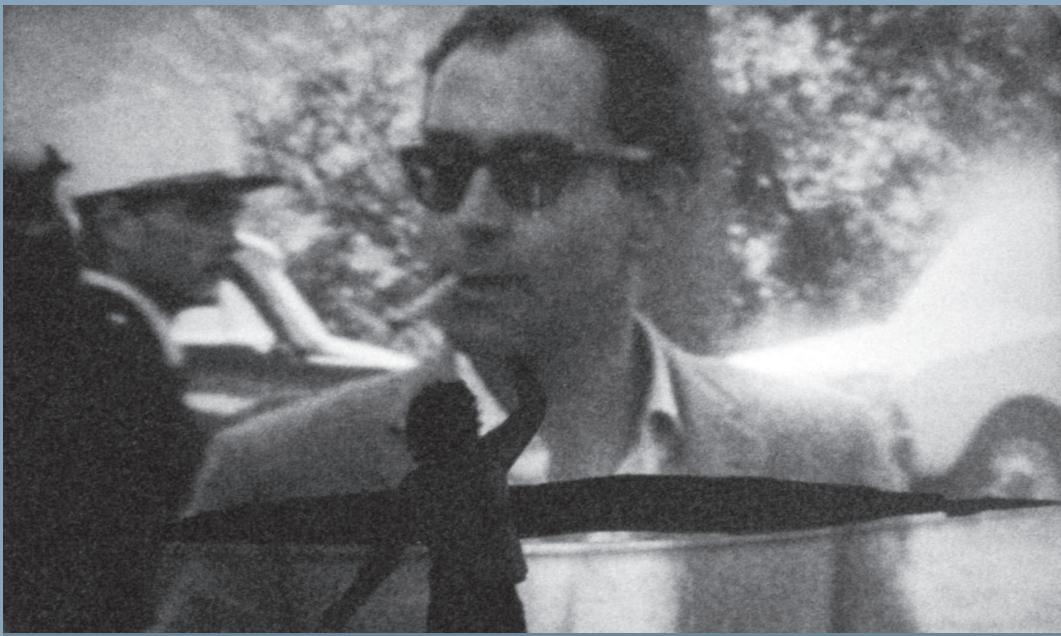




Umano non umano

io mi chiamo avanguardia, e tu? **65**





Umano non umano

forza di cose, interconnesse. Una prima linea è quella classica dei contenuti, della messa in scena narrativa: linea dominante negli studi sul cinema di fantascienza. La seconda, invece, può essere riscontrata nell'utilizzo dei linguaggi e delle tecnologie: linea che, a nostro avviso, comprende e determina il cinema sperimentale.

Una tale dicotomia è riscontrabile in maggior modo proprio nel cinema: se prendiamo la letteratura, ad esempio, la messa in scena degli eventi non è data attraverso una – o più – tecnologie, attraverso espedienti legati principalmente a medium tecnologici. Nel cinema per poter mostrare il potenziale tecnologico occorre usare le potenzialità della tecnologia. Il fatto è, dunque, come affermava nel 1944 lo scrittore di fantascienza René Barjavel, che «il cinema è la sola arte il cui destino dipenda strettamente dalla tecnica», per questi motivi «fin dalla sua nascita, il cinema è in costante evoluzione»¹⁰. Se ancora con la letteratura «la struttura dell'Opera si fondata su strumenti elementari e su materiali naturali, ora essa si affida ad apparati sempre più complessi»¹¹.

E proprio questi apparati sono il bersaglio di molto cinema sperimentale: indagarne la visionarietà, scoprirne le possibilità immaginifiche. Il cinema sperimentale, in quanto sperimentazione sull'occhio della macchina da presa, pone in essere lo sguardo della macchina, ce lo mostra. Uno sguardo che spesso si fa alieno, un mondo altro, profondamente fantascientifico nella sua essenza. Per questo un cineasta sperimentale come Jim Davis può affermare che «because motion picture film is a dynamic medium, the artist, by means of it, can depict and deploy concepts of modern science that have hitherto defied representation»¹².

Scienza, sperimentazione, tecnologia sono, dunque, le coordinate all'interno delle quali il concetto di fantascienza è applicabile al cinema sperimentale. In questo caso non siamo di fronte a un genere con delle categorie definibili. Quello che qui si è voluto chiamare lo «sperimentale» – con tutte le problematicità viste precedentemente – risulta, piuttosto, più vicino a una «famiglia» nel senso di Wittgenstein o ancora di più a un «aggregato»: un qualcosa che può essere costituito «da oggetti assai diversi, legati da una minima somiglianza e talvolta da nessuna somiglianza, ma solo da un cortocircuito tra disparati che stabiliscono tra loro un'unità, non chiaribile intellettualmente di tipo affettivo, emozionale, fantasticante, volto al padroneggiamento di eventi e cose amate, preoccupanti, esaltanti»¹³. Per questo è impossibile parlare di un genere fantascientifico all'interno del cinema sperimentale: ciò di cui si può parlare piuttosto





è di una certa atmosfera fantascientifica prodotta da un determinato atteggiamento operativo sulle tecnologie di creazione.

È proprio il concetto di "atmosfera" il più interessante in questo caso, in quanto si tratta «di stati affettivi e proprio-corporei suscitati nel soggetto da situazioni esterne, predualistici e in linea di principio opachi ai cosiddetti saperi esperti, eppure, in quanto invarianti ricavate da un flusso, pur sempre ordinabili in un repertorio familiare e sufficientemente sistematico (topica atmosferica) di tipi affettivo-emozionali: un repertorio fenomenologicamente "vero", in quanto lo si percepisce passivamente, quasi fosse il punto di vista delle cose»¹⁴. Un'atmosfera che in questo caso può divenire produttrice di ciò che qui potremmo chiamare "effetto fantascientifico" del cinema sperimentale.

Ciò che si vuole affermare è dunque che il cinema sperimentale, nonostante non sia veramente definibile e catalogabile all'interno dei consueti generi, proprio grazie a questo suo stretto rapporto con le possibilità aperte dal tecnologico, mantenga tuttavia una stretta relazione con la fantascienza, la quale non si determina attraverso categorie definibili (l'alieno, le astronavi, i pianeti) ma attraverso un "effetto fantascientifico" che si produce in base al diverso lavoro sui linguaggi. Un effetto, un'atmosfera che, più che determinarsi in figure e temi di genere, creano un ponte con quell'immaginario fantascientifico che troviamo anche nel filone del cinema commerciale ma che qui viene emanato mettendo l'accento non sulla produzione narrativa – in ogni caso non mancante – ma su un lavoro con il linguaggio e le tecniche. D'altronde, «la scienza (o, più spesso, la tecnologia, che il mondo moderno tende a confondere) costituisce un elemento portante del racconto, la fonte di sviluppo di soluzioni iconografiche e infine la possibilità di linguaggio (gli effetti speciali come frutto di una tecnica della visualizzazione estremamente raffinata). Al tempo stesso essa rappresenta il luogo dei passaggi e delle trasformazioni, il luogo in cui l'ordinario diventa straordinario e viceversa»¹⁵. È, dunque, proprio nel secondo elemento, la scienza e la tecnologia dei linguaggi, che nel cinema sperimentale viene prodotto quel processo tipico della fantascienza: il passaggio, cioè, da uno stato ordinario a uno straordinario, quell'"effetto fantascientifico", quella produzione aggregativa, che perviene immanente non appena si percepisce, fisicamente o mentalmente, ciò che il nostro immaginario ha configurato come fantascienza. Un lavoro che non comprende solamente la pellicola ma, dagli anni '70 a oggi, anche, il video e il digitale. Non è un caso che Schifano, dopo l'apertura sulla pellicola bruciata, conclude il suo *Umano non umano* sull'immagine di un televisore: il forte flickering, caratteristico della tecnologia elettronica televisiva, rende a mala pena percepibili dei bagliori di un paesaggio. Ancora: a chi appartiene quel paesaggio?

La fantascienza nel cinema sperimentale italiano, tra film, video e digitale

«I will... I shan't. A study on human behaviour. Je veux... Je veux pas. Une étude sur le comportement humain....». Così si apre *I will... I shan't* di Cioni Carpi (1961). Subito dopo questi cartelli introduttivi appare la figura seria di un uomo avvolta in un'atmosfera scura e intenta a posizionare dei cubi con delle lettere su di uno sgabello. Un lento zoom ci fa vedere i cubi, immersi in suoni poco definibili tra l'inquietante e il misterioso; improvvisamente i cubi crollano e lo sguardo dell'uomo guarda stupito. Da questo momento in poi le immagini animate si mischiano a immagini astratte, a immagini dell'uomo che urla e poi, in un ritmo sempre più serrato, a immagini di una donna che velocizzata intreccia un nastro, alle gambe di due uomini che camminano avanti e indietro: volti di personaggi famosi, ancora immagini astratte e, infine, un uccello che vola. Questo è il viaggio di Cioni Carpi: un viaggio nella mente umana, nel comportamento fisico e mentale, ma anche un viaggio in un mondo non umano immerso in un universo di altra natura. A creare l'effetto, in questo caso, è il rimando a un immaginario fantascientifico determinato da suoni e da personaggi derivanti da un altro mondo ma ben riconoscibili all'interno della sfera del possibile. Il cinema sperimentale italiano ha prodotto molti di questi immaginari fantascientifici. In particolare nel suo periodo d'oro, quello tra gli anni '50 e '60, l'Italia è stata una vetrina e un laboratorio internazionale nel quale le «metamorfosi dello sguardo», le possibilità visionarie della macchina da presa sono state oggetto di indagine da parte di tanti artisti e registi.



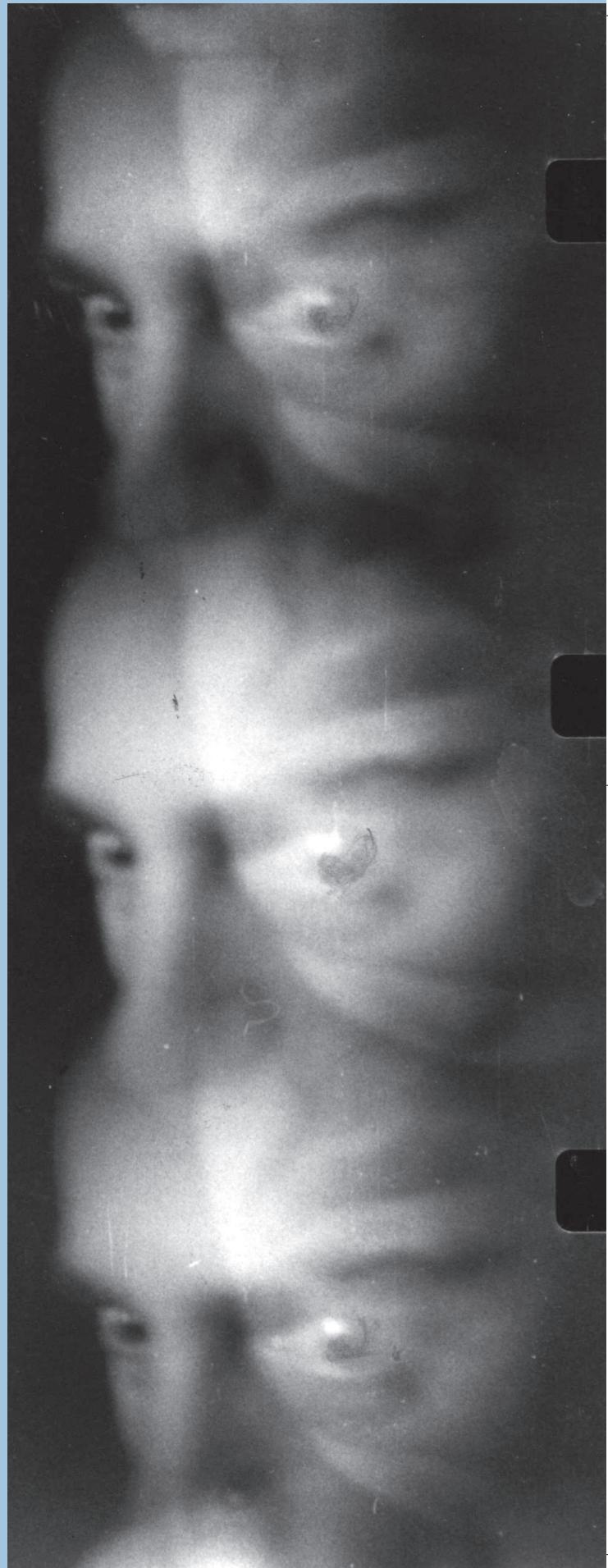
P 931

6995

Qui e a fronte, Filmstenoepico (*L'uomo senza macchina da presa*)



Nonostante le molte differenziazioni, tale produzione ha spesso intrecciato tecniche e media differenti che non sempre sono rientrati all'interno dell'ambito generalmente descritto dalle storie del cinema¹⁶. Se il cinema sperimentale, underground, d'autore o che dir si voglia, sulla scorta delle avanguardie storiche, ha trovato un proprio ruolo all'interno di tali storie, occorre sottolineare come l'ambito della videoarte, del video d'artista, della computer art, e oggi delle media art e digital art, sia stato generalmente ignorato, non considerando come, anche solo dal punto di vista del cinema commerciale, molte tecniche sperimentate in questi contesti abbiano avuto un'applicazione imponente, ad esempio, nella creazione di effetti speciali¹⁷. Risulta, infatti, oggi complicato, non appena si esce dall'ambito delimitato dai film, non considerare anche queste forme come anticipazioni o attualizzazioni – mantenendo sempre le dovute differenze – di un certo atteggiamento verso le nuove tecnologie nella produzione di immagini in movimento. All'interno del discorso che si sta tentando di trattare, se prendiamo *Io mi chiamo Michele e tu?* di Michele Sambin (1980), opera in video e catalogata come videoartistica, non possiamo non notare come l'"effetto fantascientifico" non sia molto diverso da quello di Cioni Carpi prima descritto. In un'atmosfera vuota, silenziosa e misteriosa – molto simile a quelle della fantascienza d'autore degli anni '70¹⁸ – il volto dell'artista appare tre volte contemporaneamente nell'atto di domandare a se stesso, appunto: «Io mi chiamo Michele e tu?». La sovrapposizione è in tempo reale in quanto il video è stato realizzato con la tecnica del videoloop e dunque possibile solo con la tecnologia video: per fare un'operazione simile con la pellicola, infatti, sarebbe stato necessario un lavoro di postproduzione e di montaggio. Il videoloop permette la realizzazione e la sovrapposizione dei piani in tempo reale e quindi di eseguire l'opera in presenza dello spettatore: un'opera a metà tra il cinema e la performance tesa a creare un effetto di straniamento che coinvolge in prima persona chi la guarda. L'espressione asettica di Sambin, la lentezza dei movimenti delle labbra, le lunghe pause, le immagini che sfumano man mano, ren-





dendo i volti sempre meno riconoscibili, producono un effetto straniante, nel quale la moltiplicazione dell'identità ha il suo risvolto nella formazione di un essere irriconoscibile. Se nell'opera di Carpi la caduta dei cubi era il pretesto per un viaggio in luoghi alieni, in questo caso è l'alieno a palesarsi, inizialmente con sembianze umane, ma man mano, grazie alle possibilità della tecnologia video, preso nel vortice dell'identità, sempre più estraneo. Un effetto che emerge anche da un'opera come *Non accaduto* (1968) di Gianfranco Baruchello. Molto più di altre opere di Baruchello, *Non accaduto* esprime già dal titolo una riflessione sulla dimensione temporale, o sulla polidimensionalità del tempo, delle tecnologie della riproduzione, in chiave fantascientifica. Dopo alcune immagini televisive velocizzate, un netto montaggio ci porta improvvisamente sull'inquadratura fissa di una giacca appesa a una stampella vista attraverso il vetro di una casa. Lo scorrere del tempo accentua e diminuisce il riflesso degli alberi sul vetro, facendo così di tale vetro il vero schermo, il vero mediatore fra noi e l'assenza rappresentata dai movimenti della giacca sulla stampella. L'effetto è qui costituito proprio da questa assenza che, con una misteriosa musica – si potrebbe dire proprio da film di fantascienza – ci pone di fronte alle problematiche dell'alterità. In maniera trasversale sono moltissime le opere sperimentali che hanno fatto emergere un tale effetto. Pensiamo al lavoro, anche qui, sull'assenza che Paolo Gioli fa nelle sue opere. E pensiamo in particolare a *L'uomo senza macchina da presa* (1973-1981-1989) nel quale la luce filtrata sulla pellicola senza l'ausilio della macchina da presa crea figure al limite tra il visibile e l'invisibile e che la musica, appena accennata, avvolge¹⁹.

Gli esempi da fare potrebbero essere ancora molti soprattutto nella versione allargata che qui stiamo trattando. Occorre anche sottolineare come l'analisi che si sta tentando di portare avanti sia ancora a un livello embrionale e non permetta una precisa catalogazione o sistematizzazione di opere e di autori: operazione in gran parte ancora da compiere. Un discorso a parte va fatto sull'universo delle videoinstallazioni, anch'esse emerse negli anni '60²⁰. Con lo sviluppo tecnologico sembra proprio che le nuove tendenze delle videoinstallazioni – compresi urban screen, wall mapping, ecc. – non solo ingloberebbero un effetto che rimanda all'immaginario fantascientifico cinematografico ma, nell'utilizzo che esse fanno delle stesse nuovissime strumentazioni tecnologiche di creazione di immagini – e spesso ancora non immesse sul mercato o inventate dagli stessi artisti –, come ad esempio i caschi neuronali, i medesimi strumenti rappresentati dalla fantascienza diventerebbero la materia prima di creazione²¹. Operazioni, queste, che in Italia non sono ancora molto sviluppate probabilmente a causa dell'ampio finanziamento richiesto per la realizzazione. Le ultime tendenze determinate dagli sviluppi tecnologici sembrano palesare un universo dell'audiovisivo molto sfaccettato nel quale il ruolo della fantascienza emerge in primo piano. Un'atmosfera fantascientifica sembra infatti entrare oggi nelle strutture degli stessi oggetti utilizzati per la creazione audiovisiva, imponendo uno spostamento concettuale non indifferente: se il cinema, nel corso della sua storia, ha portato nell'arte, con la sua struttura tecnologica, la scienza, oggi sembra proprio che la sperimentazione artistica, con il progresso tecnologico, stia facendo del cinema pura fantascienza.

1. Giorgio Stabile, *Il concetto di esperienza in Galilei e nella scuola galileiana*, in Marco Veneziani (a cura di), *Experientia*, 10° Colloquio internazionale, Roma, 4-6 gennaio 2001, Olschki, Firenze 2002.

2. Paolo Bertetto, *Prefazione*, in Cosetta Saba (a cura di), *Cinema, video, internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal futurismo alla Net.art*, Clueb, Bologna 2006, p. 7. Paolo Bertetto, in *Il cinema d'avanguardia* (Marsilio, Venezia 1983) individuerà le caratteristiche del cinema d'avanguardia e sperimentale: «Non elementi episodici, ma la costruzione consapevole di strutture omogenee (magari nella disomogeneità) e fondate sulla differenza, non la diversità occasionale, ma l'intenzionalità determinata e la sistematica organizzazione del materiale definiscono il cinema d'avanguardia», p. 16. Cfr. anche Paolo Bertetto, Sergio Toffetti, *Il cinema d'Avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano 1996.

3. Alberto Farassino, *Tagliateci un occhio ma non tagliateci il cinema*, in Ester De Miro (a cura di), *Il gergo inquieto. Le parole degli ospiti*, Bonini, Genova 1983, p. 71. Anche Francesco Casetti nello stesso dibattito affermò: «Il cinema d'artista e il cinema sperimentale sono dunque – ovviamente che val la pena ribadire – sempre e fino





in fondo cinema. Ma come si accennava è vero anche l'inverso. Il cinema, il cinema senza aggettivazioni, è molto spesso anche cinema sperimentale», p. 82.

4. Gilles Deleuze, *Le pli. Leibniz et le Baroque*, Éditions de Minuit, Paris 1988 (trad. it. *La piega. Leibniz e il Barocco*, Einaudi, Torino 1999), p. 171. Sul concetto di virtuale cfr., inoltre, Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995 (trad. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997).
5. Guglielmo Pescatore (a cura di), *Matrix. Uno studio di caso*, Alberto Perdisa, Bologna 2006, p. 16. Su questi temi cfr. anche le opere di Roy Menarini, in particolare: *Visibilità e catastrofi: saggi di teoria, storia e critica della fantascienza*, Edizioni della Battaglia, Palermo 2001; e *Cinema e fantascienza*, Archetipo, Bologna 2012.
6. Il libro di Vivian Sobchack è uno dei più interessanti da questo punto di vista: *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Ungar Press, New York 1987 (trad. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza. Filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna 2002).
7. Sergio Solmi, Prefazione, in Sergio Solmi, Carlo Fruttero (a cura di), *Le meraviglie del possibile. Antologia della fantascienza*, Einaudi, Torino 1959, p. XII.
8. Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria del cinema di fantascienza*, Lindaau, Torino 2008.
9. Lettera di Philip K. Dick del 14 maggio 1981, in Philip K. Dick, *Prefazione*, in Id., *Tutti i racconti. Le presenze invisibili*, Mondadori, Milano 1994, pp. 13-14. Per le critiche a tale distinzione cfr. Giorgio Cremonini, *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema*, Cineforum-ETS, Bergamo-Pisa 2003.
10. René Barjavel, *Il cinema totale. Saggi sulle forme future del cinema*, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 35 (ed. or. *Cinéma total, essai sur les formes futures de cinéma*, Denöel, Paris 1944).
11. Maurizio Vitta, *Il rifiuto degli déi. Teorie delle belle arti industriali*, Einaudi, Torino 2012, p. 83.
12. «Poiché l'immagine in movimento cinematografica è un medium dinamico, l'artista, grazie ad essa, è in grado di rappresentare e mostrare i concetti della scienza moderna che hanno finora sfidato la rappresentazione», Jim Davis, *The Only Dynamic Art* (1953), in Robert Haller (a cura di), *The Flow of Energy*, Anthology Film Archive, New York 1992, p. 33.
13. Emilio Garroni, *Immagine linguaggio figura: osservazioni e ipotesi*, Laterza, Roma-Bari 2005, p. 12.
14. Tonino Griffero, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma-Bari 2010, p. 13.
15. Giorgio Cremonini, *La cosa dell'altro mondo*, «Cinema & Cinema», VIII, 29, ottobre-dicembre 1981 (corsivi dell'autore).
16. Sul cinema sperimentale italiano cfr., fra i molti, Bruno Di Marino, Marco Meneguzzo, Andrea La Porta (a cura di), *Cinema d'artista italiano 1912-2012. Lo sguardo espanso*, Silvana, Milano 2012; Bruno Di Marino, *Sguardo inconscio azione. Cinema sperimentale e underground a Roma (1965-1975)*, Lithos, Roma 1999; C. Saba (a cura di), *Cinema, video, internet*, cit.; Adriano Aprà, *Fuori Norma. La via sperimentale del cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2013.
17. Su questa visione "espansa" sono molte le opere che si potrebbero citare. Per le esperienze italiane, cfr. Marco Maria Gazzano, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema*, Exorma, Roma 2012; Sandra Lischi, *VISIONI elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio, Venezia 2001; il numero monografico della rivista «Ricerche di Storia dell'Arte», 88, dal titolo *Videoarte in Italia*, a cura di Silvia Bordini; Alessandro Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Lindaau, Torino 2000.
18. Penso a film come *Thx 1138* (*L'uomo che fuggì dal futuro*, 1971) di George Lucas o *L'invenzione di Morel* (1974) di Emidio Greco.
19. Cfr. Sergio Toffetti, Annamaria Licciardello (a cura di), Paolo Gioli. *Un cinema dell'impronta*, Centro Sperimentale di Cinematografia, Roma 2009.
20. Wolf Vostell e Nam June Paik sono generalmente considerati gli iniziatori delle videoinstallazioni: Vostell con i TV de-Collage (dal 1961 circa) e Paik con i 13 Distorted TV Sets, esposti a Wuppertal nel 1963.
21. Fra i molti, si veda per esempio l'opera di Onur Sönmez, il quale da anni lavora su questi temi: <http://www.onursonmez.com>. Le istituzioni più avanzate del settore, in Europa, sono il Centro per le arti e i media, Zkm, di Karlsruhe e il Festival Ars Electronica di Linz. Per il nostro discorso, cfr. Peter Weibel, Jeffrey Shaw, *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, Mit Press, Cambridge (Ma) 2003.

Valentino Catricalà è dottorando di ricerca presso il dipartimento di Filosofia, comunicazione e spettacolo dell'Università Roma Tre. Studioso di cinema e delle sue estensioni tecnologiche, si è specializzato nell'analisi storico-critica del rapporto di artisti e cineasti con le nuove tecnologie e con i media. Ha organizzato rassegne e curato la trasmissione televisiva *Entr'acte intermediale. Rubrica di videoarte e cinema sperimentale*. Ha inoltre partecipato alla redazione dei *MacroVideoDrink* (a cura di Marco Maria Gazzano, 2010), dei convegni internazionali *Cinema & Energia. Scienza, lingua, cultura* (2011) e *Cinema & Diversità Culturale* (2012).

