

mediaversi

GENE YOUNGBLOOD

Expanded Cinema

edizione italiana a cura di
Pier Luigi Capucci
Simonetta Fadda

con un Glossario di
Francesco Monico

Gene Youngblood

Expanded Cinema

edizione italiana a cura di

Pier Luigi Capucci
Simonetta Fadda

con un Glossario di
Francesco Monico



INDICE

<i>Beyond Cinema</i> di Pier Luigi Capucci	VII
<i>Introduzione</i> di R. Buckminster Fuller	1
<i>Inexorable Evolution and Human Ecology</i>	21
<i>Prefazione</i>	23

Parte prima

Il pubblico e il mito dell'intrattenimento	27
L'evoluzione radicale e il trauma del futuro nell'età paleocibernetica	31
La rete intermediale come natura	34
Cultura popolare e noosfera	36
Arte, intrattenimento, entropia	38
L'uomo retrospettivo e la condizione umana	45
L'artista come scienziato della forma (<i>Design Scientist</i>)	48

Parte seconda

Cinema sinestetico: la fine del dramma	51
Circuito chiuso globale: la Terra come software	53
Sintesi sinestetica: percezione simultanea di opposti armonici	56
Sincretismo e metamorfosi: il montaggio come collage	58
Evocazione ed esposizione: verso una coscienza oceanica	64
Sinestesia e cinestesia: come si produce l'esperienza	68
Mitopoiesi: la fine della fiction	76
Sinestesia e sinergia	79
Cinema sinestetico ed erotismo polimorfo	81
Cinema sinestetico e realtà extraoggettiva	89
Lo scambio di immagini e l'Era del pubblico di post-massa	94

Parte terza

Verso la coscienza cosmica	101
<i>2001</i> : la nuova nostalgia	104
Lo <i>Stargate</i>	114
Il cinema cosmico di Jordan Belson	119

Parte quarta	
Cinema cibernetico e computer film	139
La Tecnosfera: simbiosi tra essere umano e macchina	139
Il biocomputer umano e suo figlio, il cervello elettronico	141
Hardware e Software	143
La macchina estetica	146
Cinema cibernetico	151
Computer film	162
Parte quinta	
La televisione come mezzo creativo	207
La videosfera	209
La tecnologia video del tubo catodico	214
I video sinestetici	228
Cinema videografico	259
Televisione a circuito chiuso e ambienti teledinamici	277
Parte sesta	
Intermedia	283
L'artista come ecologo	283
Esposizioni mondiali e realtà non ordinaria	287
Cerebrum: l'intermedia e le capacità sensoriali di un essere umano	291
Teatro intermediale	295
Ambienti a proiezione multipla	310
Parte settima	
Il cinema olografico: un nuovo mondo	321
Ricostruzione del fronte d'onda: la fotografia senza obiettivo	322
Alex Jacobson: olografia in movimento	324
Limiti del cinema olografico	326
Proiezione dei film olografici	329
<i>Kinoform</i> : film olografici realizzati al computer	331
Tecnoanarchia: un impero aperto	332
<i>Postfazione. La coscienza espansa e il tempo personale</i> di Simonetta Fadda	337
<i>Glossario/Lexicon. Note all'edizione italiana di Expanded Cinema</i> di Francesco Monico	351
<i>Bibliografia selezionata</i>	383
<i>I curatori</i>	389

Postfazione

La coscienza espansa e il tempo personale

di Simonetta Fadda

Publicare oggi un testo come *Expanded Cinema*, a quarant'anni dalla sua uscita negli Stati Uniti, potrebbe sembrare insensato, oltre che inutile. Da un lato, infatti, nell'ambito artistico la stessa espressione "expanded cinema"¹

¹ Il termine "expanded cinema" è nato in Europa all'interno dell'ampio movimento delle Expanded Arts, nell'ambito dell'indagine strutturale sul film basata soprattutto sull'analisi dei principi fondamentali del mezzo cinematografico. La data di nascita ufficiale del movimento Expanded Cinema è il 1958, quando Kenneth Anger proietta il suo *Inauguration of the Pleasure Dome* contemporaneamente su tre schermi, a Bruxelles. Non si può, però, dimenticare che la proiezione multipla risale almeno al *Napoleon* di Abel Gance del 1925 (proiettato anch'esso su tre schermi), ricomparendo in modo intermittente anche in seguito, prima del suo successo in ambito underground (cfr. Fernanda Pivano, *Note sulle origini dell'underground*, in AA.VV., *Cinema off e videoarte a New York*, a cura di Ester de Miro, Bonini editore, Genova 1981). Inizialmente, nell'expanded cinema il fenomeno del film è frammentato nelle sue componenti formali e quindi ricomposto in un nuovo modo. Progressivamente, il concetto di expanded cinema è diventato una sorta di "indicatore generale per tutte quelle opere che vanno al di là della proiezione di un singolo film" (Birgit Hein in "Valie Export 2003", conferenza pubblicata sul web e realizzata nell'ambito di *The Essential Frame - Austrian Independent Film 1955-2003*, programma di proiezioni e conferenze sul cinema indipendente austriaco a cura di Mark Webber, Londra, 31 maggio-1 giugno 2003), significando proiezioni multiple, mixed media, progetti di film e azioni basate su film, ma anche qualsiasi tentativo che attivi i sensi dell'odorato, del gusto, del tatto, oltre alla vista e all'udito. In sintesi, l'obiettivo delle sperimentazioni expanded cinema era rompere con la rappresentazione e l'arte tradizionalmente intese, per includere nell'opera la realtà viva, in modo da superare i limiti dei singoli mezzi artistici. In questo senso, l'expanded cinema è "il cinema che esce dallo schermo". In generale, si può dire che la sensibilità "espansa" sia stata quasi una necessità vitale per l'arte degli anni Sessanta, poiché tutte le varie declinazioni dell'"uscita dal quadro" (happening, performance, azioni) si richiamano all'esigenza di allargare i confini formali della rappresentazione per inglobare la realtà e poter, così, realizzare una piena corrispondenza di arte e vita: "tutto si espande in tutte le direzioni, c'è un'interconnessione tra tutte le arti ed è proprio questa la cosa importante. Ora possiamo pensare davvero che arte e vita siano un'unica cosa e bisogna solo stare a vedere cosa succede quando riusciamo a renderle veramente la stessa cosa", afferma Stan VanDerBeek nel 1966 nell'inserito "Expanded Arts" di *Film Culture* (in "Valie Export 2003" cit.), dando nuova voce a un sogno antico dell'arte.

designa già un “genere” ed è utilizzata indistintamente per definire momenti spettacolari in cui un film è presentato con altre forme espressive, dall’altro l’obsolescenza accelerata delle tecnologie continua a ridurre drasticamente l’aspettativa di vita degli strumenti elettronici, costringendo gli utenti a periodici aggiornamenti di hardware e di software, sempre più frequenti. Per questi motivi, uno studio sullo stato dell’arte di queste tecnologie nel 1970 potrebbe sembrare privo d’interesse per la pratica attuale e in effetti, se si considerano le tecnologie elettroniche solo come strumenti e non come vere e proprie espressioni linguistiche e operazionali di paradigmi culturali, questo libro è superato. Da un punto di vista strettamente strumentale, infatti, le tecniche qui descritte e analizzate sono ormai sorpassate per quanto riguarda sia l’apparato hardware, sia il software, l’ambito in cui si intrecciano i programmi e i progetti e si vengono a formare le identità. Non solo gli scenari operativi di chi lavora attualmente in televisione, nel cinema, o nella musica sono completamente mutati rispetto a quelli raccontati da Youngblood, ma soprattutto a essere tanto cambiato è il contesto socioculturale in cui queste tecnologie erano impiegate all’epoca in cui il libro è stato scritto. Sarebbe questa distanza a rendere inutile la sua lettura, oggi.

Del resto, la *particolare distanza* da cui ci guarda *Expanded Cinema* è perfettamente condensata in un’immagine potente che troviamo tra le sue pagine, a proposito dell’allunaggio. Come suggerisce Youngblood², nel 1969 di fronte a milioni di telespettatori la realtà (la trasmissione televisiva in diretta e in tempo reale dello sbarco sulla luna) supera la fiction (quella di *2001 Odissea nello spazio*) e paradossalmente diventa un film di Andy Warhol (la non fiction di *Empire*)³. Nel 1969, la realtà in tempo reale offerta contemporaneamente a milioni di telespettatori di tutto il mondo è talmente forte da far impallidire al livello di effettistica da quattro soldi le sofisticatissime immagini, realizzate sulla base di modellini della NASA, del film di Kubrick uscito nelle sale appena un anno prima. Sulla luna, la realtà si contrappone alla fiction e vince proprio perché la sua esistenza e, soprattutto, la sua oggettività, ricevono una potentissima conferma dalla stessa possibilità di trasmettere contemporaneamente in tutto il mondo immagini provenienti da un altro mondo. Si materializzava un sogno che aveva accompagnato l’umanità da sempre (andare sulla luna) e la cosa ancora più stupefacente era che questo sogno si era materializzato nello stesso momento sugli schermi di mi-

² Cfr. qui, pp. 207-208.

³ Cfr. qui, p. 207: “Il 20 luglio del 1969, circa 400 milioni di persone in tutto il mondo hanno guardato lo stesso film di Andy Warhol nello stesso identico momento. Per come funziona l’immaginario iconografico, non c’è molta differenza tra quattro ore di *Empire* e quattro ore di allunaggio”.

lioni di televisori in tutto il globo. Anche se, come fa notare acutamente Youngblood, in quel caso la realtà si era presentata per la prima volta come *simulazione*, perché l'unica realtà vera di quell'evento era la realtà del processo di percezione e gli spettatori in quel momento non vedevano altro che la videosfera⁴, ciononostante per ognuno di loro a essere entrata nelle proprie case in quanto inconfutabile *verità uguale per tutti* era stata la realtà in tutta la sua potenza, e come effetto aveva prodotto la consacrazione della cultura (leggi: del sistema economico) che aveva reso possibile un evento così straordinario.

Oggi, però, c'è stato un altro evento televisivo globale di portata sensazionale che ha modificato definitivamente l'atteggiamento dei telespettatori, figli di quella cultura e di quel sistema economico convalidati dallo sbarco sulla luna. Anche in questo caso c'è stato uno scontro tra realtà e fiction. Questa seconda irruzione improvvisa del reale nelle case di tutto il mondo, tuttavia, è stata talmente inaspettata e incredibile da finire per travolgere l'idea stessa di realtà. L'undici settembre del 2001, di fronte a milioni di telespettatori di tutto il mondo, la realtà in tempo reale si è presentata come imitazione del cinema e, per questo motivo, è implorsa sullo schermo, crollando rovinosamente insieme alle Torri Gemelle. Sul World Trade Center, la realtà si è nuovamente contrapposta alla fiction, ma ha perso perché non era più riconoscibile come tale. In quelle immagini trasmesse in diretta in tutto il mondo, la realtà si presentava come una materializzazione di un brutto sogno, come qualcosa che era *già stato visto* al cinema con maggiore definizione e abbondanza di dettagli nelle immagini dei più diversi film di catastrofi. Così, la realtà è parsa una contraffazione, una brutta copia di un incubo già visto. Per tutti, c'è voluto un intervallo di tempo più o meno breve, prima di rendersi conto che quelle immagini sul televisore non erano una simulazione, ma qualcosa che stava succedendo *davvero* a New York.

Ecco la *particolare distanza* tra noi ed *Expanded Cinema*: nel 1969, davanti alle immagini della luna, realtà e fiction erano ancora due cose percepite come chiaramente distinte e nettamente separate tra loro, oggi la fiction ha occupato tutti gli spazi, non solo nella comunicazione, ma anche sul piano dei comportamenti privati. Non è forse un vivere in prima persona una fiction il modo in cui ci si mette in gioco a livello personale su internet, dalle "amicizie" di Facebook agli avatar di Second Life? Comportamenti "naturali", nel mondo iper-fiction di oggi, anche se in qualche modo stranianti.

Tuttavia, proprio perché rende evidente e palese l'appannamento subito dall'idea di realtà, e in particolar modo perché mette in luce quanto questa

⁴ Cfr. qui, p. 28 e p. 207.

idea sia una costruzione ideologica, *Expanded Cinema* è invece vicinissimo a noi, nel suo approccio “multidisciplinare” a tecnologie e pratiche che oggi sono diventate uno scenario comune nelle metropoli del mondo. L’indagine attraversa il cinema, il video e la media art in generale, tracciando percorsi critici e individuando problematiche estetiche del periodo, ma l’intento non è né di tipo storiografico, né riguarda l’ambito della critica d’arte. Piuttosto, *Expanded Cinema* rappresenta un importante studio sulle ricadute estetiche e antropologiche di tecnologie che nel 1970 erano ancora *nuovissime* e oggi fanno parte del quotidiano, e si rivela in grado di regalarci preziose intuizioni che illuminano il nostro presente e le sue idiosincrasie. Il potente impatto delle tecnologie elettroniche di tipo digitale ha trasformato la nostra vita, condizionando la nostra visione del mondo e la comprensione del nostro peso al suo interno, poiché si è modificata la nostra stessa percezione della realtà. Oggi, la realtà non è più individuabile in un luogo preciso (l’ambiente in cui agisce e pensa l’individuo), ma è qualcosa in perenne trasloco e la sua dislocazione rende più difficile il suo riconoscimento. La realtà intesa come insieme di dati esterni al soggetto e dotati di “oggettività”, ovvero percepiti da tutti con le stesse incontrovertibili caratteristiche, non coincide più necessariamente con la presenza fisica e questo, aumentando la capacità d’azione dell’individuo ne ha trasformato radicalmente ruolo e responsabilità. Si fanno più esperienze attraverso uno schermo (del computer, dello smartphone, della playstation, del tablet), che fisicamente attraverso il proprio corpo e in queste esperienze, al posto della realtà “concreta” e “tattile” del reale, si trova una simulazione che *produce realtà*. I media elettronici costruiscono la nostra realtà distruggendo le caratteristiche fisiche dello spazio perché il luogo *tangibile* in cui uno si trova ha sempre meno a che fare con ciò che egli sa e sperimenta⁵. In altri termini, con le parole di Youngblood, oggi “l’ambito cerebrale è il ‘luogo’ in cui si trova l’esperienza”⁶. Questo è un punto cruciale, poiché “il computer espande l’intelligenza dell’essere umano”, ovvero il suo ambito cerebrale, “proprio come il telescopio estende le sue capacità visive”⁷.

Nella sua indagine, Youngblood mette al centro le nuove abilità cognitive derivanti dall’utilizzo delle tecnologie, delineando le forme della simbiosi tra essere umano e computer, che passa necessariamente attraverso una modificazione delle idee e dei concetti con cui si legge l’esperienza e, di conseguenza, la realtà. “Siamo arrivati a un punto in cui è possibile manipolare la realtà

⁵ Cfr. Joshua Meyrowitz, *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993, pp. 211-214.

⁶ Qui, p. 284.

⁷ Qui, p. 141.

stessa per creare nuovi miti”, chiarisce ancora Youngblood, suggerendo con ottimismo che “probabilmente questo linguaggio favorirà una comprensione più attinente alla società contemporanea”⁸.

In questo libro, realtà e fiction si contrappongono spesso. Allo stesso modo, il cinema espanso di cui si parla non ha niente a che fare col cinema d'intrattenimento prodotto dall'industria cinematografica, né nelle forme, né nelle modalità di presentazione. Il cinema espanso costituisce piuttosto il paesaggio reale e lo spazio mentale plasmati dalle nuove tecnologie, qualcosa che era ancora futuribile nel 1970, ma che adesso è ambiente ordinario: “oggi, per migliaia di giovani in tutto il mondo, il cinema è un modo di vivere”⁹, osserva profeticamente Youngblood. Proprio per questo, ammonisce che non bisogna confondere “fiction” con “rappresentazione”, poiché è importante distinguere tra “*evocazione*, il linguaggio del cinema sinestetico [ovvero il cinema non fiction degli artisti] ed *esposizione*, il linguaggio del cinema narrativo, che corrisponde soprattutto alle tradizionali modalità narrative letterarie”¹⁰. Secondo il suo ragionamento, la rappresentazione (l'evocazione) costringe lo spettatore alla rielaborazione di ciò che vede e sperimenta, a differenza della fiction (l'esposizione) del cinema di consumo, o della televisione, che propone solo un intrattenimento, una distrazione da cui farsi assorbire. È in questo senso che Youngblood introduce il cinema e il video degli artisti come modelli positivi e riusciti di un utilizzo diverso e consapevole delle tecnologie elettroniche, per la sperimentazione di nuovi scenari e nuove libertà. Nella sua visione, l'expanded cinema degli artisti offre la possibilità di immaginare non soltanto un mondo costituito da una proliferazione di schermi e interfacce di immagini in movimento, da esperienze immersive, o da ambientazioni visivo-sonore avvolgenti (che poi non è altro che il nostro mondo attuale), ma anche un *uomo nuovo*: “quando parliamo di cinema espanso intendiamo, in realtà, coscienza espansa”¹¹. In queste parole si condensa la sfida che oggi ci lancia il libro di Youngblood: la possibilità di una libertà e di una felicità dell'individuo, grazie alla nuova coscienza potenziata dalle tecnologie.

L'espansione della coscienza di cui si parla nel libro è senz'altro figlia della cultura psichedelica degli anni Sessanta-Settanta, ma anche qui non bisogna lasciarsi fuorviare dai termini, poiché il tipo di espansione descritto non ha niente di lisergico, anzi è qualcosa che oggi struttura già *dall'interno* la nostra

⁸ Qui, p. 79.

⁹ Qui, p. 98.

¹⁰ Qui, p. 64.

¹¹ Qui, p. 23.

esperienza. Da quando video e computer sono entrati nelle nostre vite, si è trasformato radicalmente il nostro modo di relazionarci gli uni agli altri dentro e fuori gli spazi domestici, sono mutate le priorità della nostra quotidianità ma, soprattutto, è cambiato il modo in cui ci rapportiamo al tempo e anche questo è un mutamento che Youngblood ha saputo intercettare nella sua analisi: "il computer, il video e le tecnologie laser promettono non soltanto di trasformare la nostra idea di realtà sul piano concettuale, ma ci rivelano anche paradossi del mondo fisico che trascendono e riformulano la nostra stessa percezione di quei fenomeni"¹². Prendendo in esame il momento in cui video e computer hanno cominciato a muovere i primi passi sulla scena del mondo elettronico, per tutto il libro Youngblood non fa che ribadire lo stesso concetto fondamentale: parlare di cinema che si espande significa affrontare le metamorfosi attraversate dalla coscienza dell'uomo, per prenderne atto e imparare a governarle. La posta in gioco è acquisire nuove capacità per vivere meglio, con maggiore pienezza, senza lasciarsi sopraffare da tecnologie potentissime le cui abilità trascendono di gran lunga quelle umane.

Le tecnologie possono essere mezzi per aprire la mente e utilizzare più adeguatamente tutte le risorse che il mondo mette a disposizione, ma questo è possibile solo a patto di riformulare le nostre concezioni di tempo, spazio e realtà in modo consapevole, abbandonando schemi concettuali ormai inadeguati e perciò dannosi. Nel nostro mondo iper-fiction l'individuazione di realtà e fiction come tali è fondamentale, proprio perché nei mezzi elettronici esse si intrecciano continuamente. In questo senso, il panorama che dischiude il cinema espanso di cui parla Youngblood è il campo nell'ambito del quale l'esercizio di discernere realtà e fiction – dominando e controllando i loro flussi nella nostra vita – si sviluppa a partire dalla possibilità offerta dalle nuove tecnologie di creare in prima persona le proprie immagini. Quando Youngblood scrive, questa possibilità è assolutamente nuova¹³, ma egli ne intravede le potenzialità per l'evoluzione della coscienza: "per la prima volta nella storia, oggi ogni essere umano ha la possibilità di catturare, conservare e interpretare quegli aspetti del presente che hanno per lui un particolare significato. La parola chiave è *interpretare*. Ora possiamo mostrare agli altri in

¹² Qui, p. 333.

¹³ La telecamera con videoregistratore portatile viene lanciata sul mercato mondiale tra il 1965 e il 1967, con sistema di registrazione su nastro magnetico da mezzo pollice in bobina aperta. Prima di allora, la possibilità di registrare immagini in movimento a livello amatoriale era possibile solo col film, con cineprese per pellicole 8 mm, S8, o 16 mm, un sistema molto più complesso e costoso, oltre che meno diretto, poiché per visionare le immagini filmate bisognava attendere lo sviluppo della pellicola e questo scoraggiava possibili utenti non animati dalla forte passione tipica del cinamatore.

maniera molto reale sia le nostre esperienze, sia le nostre emozioni (...) Riusciremo a vedere attraverso gli occhi di un altro, avvicinandoci sempre più a una visione espansa e, dunque, a una coscienza espansa”¹⁴. Nel momento in cui la possibilità di utilizzare facilmente i dispositivi di ripresa mette l'individuo di fronte all'immagine di sé e della propria realtà vissuta, egli è stimolato a interpretare consapevolmente la propria esperienza per condividerla con gli altri. Nella visione di Youngblood, questo “esercizio filmico” porta l'individuo a maturare un proprio linguaggio personale, in cui la macchina da presa diventa uno strumento d'indagine profonda in grado di creare nuove realtà nella sua vita, rendendolo contemporaneamente più libero e, perciò, più responsabile: “il pubblico irresponsabile comincerà a essere responsabile quando diventerà il pubblico di se stesso, attraverso la ricerca sinestetica di cinema espanso e di scambio di immagini”¹⁵. Nel mondo cibernetico prefigurato da Youngblood la ricerca del significato passa attraverso l'elaborazione autonoma e soggettiva di un proprio linguaggio filmico, un'attività resa possibile dalle nuove tecnologie.

In effetti, oggi i vari telefonini e smartphone, le video e fotocamere, o i diversi software per il computer sono mezzi a disposizione di tutti che permettono di realizzare in prima persona il proprio “cinema personale”, mettendo in scena le proprie visioni e scambiandole con gli altri sul web grazie alla rete dei social network. Tuttavia, anche se il successo dei social network evidenzia quanto sia vitale sul piano identitario e su quello sociale inserirsi nella rete intermediale per lanciare le proprie immagini e comunicazioni su scala globale (dimostrando anche la lungimiranza di Youngblood quando affermava: “sto scrivendo nel momento finale dell'epoca caratterizzata dal cinema che conosciamo e all'inizio di un'epoca basata sullo scambio di immagini tra le persone”¹⁶), la sensazione, oggi, è di una sorta di smarrimento “linguistico” diffuso, di una confusione generalizzata in cui l'elaborazione consapevole del *proprio* personale linguaggio sinestetico appare piuttosto un'impresa quanto mai difficoltosa. L'impressione è di una perdita crescente della capacità di distanziarsi in modo critico dalle proprie esperienze nel mondo iperfiction. Le continue e veloci trasformazioni tecnologiche costringono a introiettare una nuova idea del tempo e delle relazioni fra persone (e, di conseguenza, del lavoro) e questo disorienta, frastorna, sconcerta. Reazioni ravvisabili già nella generazione dei ventenni degli anni Sessanta, che Youngblood interpreta ricorrendo all'idea di una nuova nostalgia, la “nostalgia del pre-

¹⁴ Qui, pp. 96-97.

¹⁵ Qui, p. 100.

¹⁶ Qui, p. 30.

sente”¹⁷, spiegando che “la malinconia della nuova nostalgia non è generata dal ricordo sentimentale del passato, ma dalla consapevolezza dell’evoluzione radicale che caratterizza il presente”¹⁸. Oggi, la crescente consuetudine alle nuove tecnologie produce spaesamento, una condizione di straniamento in cui il presente è sentito come inattuabile, lontano e poco comprensibile perché ci si sente all’esterno dei fatti che succedono *veramente* e persino all’esterno della propria vita, poiché si è portati a percepire come vero soltanto il mondo *dentro* allo schermo. Un rischio prospettato da Youngblood, quando afferma che “tecnologie come la televisione trasformano l’individuo da partecipante in osservatore del dramma umano e per questo noi viviamo di fatto ‘fuori’ dal tempo. Il risultato è un inevitabile senso di malinconia e nostalgia, non per il passato, ma per la nostra incapacità di diventare una cosa sola con il presente. Siamo tutti degli osservatori esterni”¹⁹. In altre parole, la nostra è “una situazione in cui noi sembriamo sempre più incapaci di modellare delle rappresentazioni della nostra attuale esperienza”²⁰, come suggerisce Jameson. Nei quarant’anni che ci separano da *Expanded Cinema*, le tecnologie si sono evolute e diffuse enormemente, mettendo a nostra disposizione risorse impensabili, ma noi siamo rimasti indietro, in qualche modo intrappolati in vincoli economici e culturali che sembra ancora difficile sciogliere. Nell’espansione della nostra coscienza non ci sentiamo più liberi, come immaginava Youngblood nel 1970, ma all’opposto ancora più controllati e “giocati” dall’esterno. Il fatto è che, seguendo ancora le riflessioni di Youngblood che cita McLuhan, “il computer ha cancellato il passato dell’umanità trasformando tutto in presente”²¹. Inoltre, “quanto più apprendiamo sul presente, tanto più la storia diventa sospetta ai nostri occhi. (...) Il presente ha messo in discussione il passato, mentre la storia del presente è registrata dalle macchine e non ‘scritta’ dagli esseri umani e perciò non è più nelle nostre mani come fenomeno creato dall’uomo”²². Di conseguenza, la

¹⁷ Questa immagine viene da un discorso pronunciato dal protagonista del film *Prima della rivoluzione* (Bernardo Bertolucci, 1964), ma qui Youngblood ne sviluppa la portata filosofica per spiegare l’atteggiamento “generazionale” dei suoi coetanei, dando forma sostanziale a un concetto che sarà felicemente ripreso vent’anni dopo da Fredric Jameson nella sua analisi del postmodernismo. Cfr. Fredric Jameson, *Postmodernismo, ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi Editore, Roma 2007 [1991], in cui un intero capitolo è intitolato proprio *Nostalgia del presente*.

¹⁸ Qui, p. 108.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Fredric Jameson cit., p. 38.

²¹ Qui, p. 109.

²² *Ibidem*.

nuova nostalgia è una nostalgia del presente e “non è nostalgia del passato, perché non esiste, né del futuro, dal momento che non esistono dei parametri che ci permettano di immaginare come sarà”²³. Pensando al suo presente del 1970, senza saperlo Youngblood ha scritto il suo testo usando il tempo futuro, poiché è riuscito a intravedere trasformazioni psicologiche e sviluppi tecnologici ora compiuti e per questo i suoi concetti si rivelano ancora molto utili per leggere l’oggi. Attualmente, il presente si manifesta soprattutto con la forma dell’immagine non personale, della fiction, e questo appare come un deterrente per l’autonomia di pensiero e di azione individuali. Il presente come fiction rende possibile un’amnesia generalizzata nei confronti del passato, debilitando all’origine la possibilità di prefigurare un futuro possibile²⁴.

La mancanza di futuro cancella la possibilità dell’utopia e infatti l’utopia, come spazio mentale per immaginare il futuro, non si trova tanto facilmente nel mondo di oggi, a differenza di quanto trapela dalle pagine di Youngblood del 1970. Oggi, negli scenari della globalizzazione basati su una condizione di consumismo diffuso e indifferenziato, in cui l’impatto delle nuove tecnologie ha aperto nuovi orizzonti virtuali alle transazioni economiche, il soggetto della storia si è frammentato in un arcipelago di soggetti mobili e plurali, e in questo movimento l’attore si è andato separando dagli effetti delle sue azioni, dissociandosi così anche dall’idea di responsabilità, che ha perso concretezza sociale sia sul piano pubblico, sia su quello privato. Come abbiamo già visto, l’idea di responsabilità individuale e collettiva guida, invece, le riflessioni di Youngblood quando prospetta la libertà e la nuova socialità della coscienza espansa dell’individuo nell’epoca cibernetica: “Ogni uomo, oltre che rendere la sua vita oggetto di studio ha anche bisogno di far parte, in maniera cosciente, della vita del genere umano. (...) Ma ora siamo giunti alle soglie della libertà. Stiamo per diventare gli dei di noi stessi. Stiamo per affrontare il problema dei valori (...) L’etica del singolo deve diventare la meta-etica dell’uomo globale”²⁵. È un’idea di responsabilità frutto dell’impegno nell’esercizio della consapevolezza, della presa in carico del proprio destino personale come parte integrante del destino globale, accettando che le idee e gli oggetti creati dal singolo non appartengano solo a lui. Un’idea di felicità, libertà e condivisione. Il nostro mondo, però, è ancora caratterizzato da “un comportamento irresponsabile verso la rete interme-

²³ Qui, p. 110.

²⁴ Come ricorda anche Hannah Arendt, “la facoltà di anticipare il futuro nel pensiero deriva dalla facoltà di ricordare il passato” (Hannah Arendt, *La vita della mente*, Il Mulino, Bologna 1987-2° ed. 2009, p. 170).

²⁵ Qui, pp. 99-100.

diale [che] contribuisce a creare incultura, confusione, disarmonia”²⁶, in cui i linguaggi dominanti diffondono fiction in messaggi ridondanti che generano rumore, mentre i nuovi soggetti mobili e plurali producono nuove narrazioni che non riescono a cartografare, e tanto meno a modellare, il sistema. Con l’eccezione islandese²⁷, finora sembra che all’espansione della coscienza abbia corrisposto un’espansione del controllo su di essa.

Tuttavia, le idee e i concetti che si trovano tra le pagine di *Expanded Cinema* si rivelano ancora una volta in grado di avviare ragionamenti e far scattare nuove connessioni. Se oggi il tempo è l’oggetto reale del conflitto, in analogia con l’idea di “cinema personale”²⁸ che informa tutto il libro si potrebbe considerare la possibilità di un “tempo personale”, sottratto al tempo della produzione e a quello delle tecnologie. Quando Youngblood ha scritto questo testo, tempo libero e tempo di lavoro si contrapponevano ancora l’uno all’altro ed erano ben distinti, addirittura c’era un “problema del tempo libero”²⁹. Ora, invece, tempo libero e tempo di lavoro si sono fusi insieme in una sola macrocategoria, il “tempo individualizzato”. Qui, ogni istante è scandito da processi in divenire i cui cicli sono dettati dalle tecnologie, così il singolo vive perennemente proiettato in avanti, espropriato della possibilità di assaporare al presente lo scorrere del suo tempo vitale. Nel momento in cui ci si rapporta con tecnologie processuali come il computer o la televisione, anche il tempo libero dal lavoro si rivela un tempo prestato alla tecnologia che lo consuma secondo i suoi ritmi e, quindi, in qualche modo torna a esse-

²⁶ Qui, p. 24.

²⁷ In Islanda, tra il 2008 e il 2011 si è svolta una silenziosa “rivoluzione” via internet che è riuscita a cambiare il governo, far azzerare il debito cancellandolo con un referendum e riscrivere la costituzione del paese. Il mezzo principale della rivoluzione è stato il *crowdsourcing*, un metodo di partecipazione aperta, dal basso, non organizzata e veicolata dal web. La nuova costituzione ha tra le sue linee guida la protezione del web da qualsiasi tipo di censura, col diritto garantito a ogni cittadino di avere un accesso a internet. Inoltre, con la separazione degli istituti di credito da quelli d’investimento, la speculazione finanziaria è stata vietata formalmente, mentre le risorse energetiche sono tutelate come bene pubblico inalienabile. Attualmente, è allo studio un progetto finalizzato alla costruzione di una cornice legale per la protezione della libertà di informazione e di espressione in modo da creare un ambiente sicuro per il giornalismo investigativo, una sorta di “paradiso legale” per le fonti, i giornalisti e gli internet provider che divulgano informazioni giornalistiche.

²⁸ Cfr. qui, pp. 49, 65-66, 81, 96-99; il “cinema personale” non è fiction e non è documentario, ma rappresenta un approccio in soggettiva al mondo visibile, per come è visto attraverso gli apparecchi di ripresa. Da un lato, è un tentativo di rappresentare le evidenze percettive e le idee di chi ha deciso di raccontare il mondo dietro lo strumento di ripresa, dall’altro è un modo per scavalcare la pretesa oggettiva e “super partes” dello sguardo della macchina, mettendo a nudo l’ideologia della visione su cui la macchina stessa è stata costruita.

²⁹ Cfr. qui, p. 24.

re tempo di lavoro. Per questo motivo gli hikikomori³⁰, i ragazzi che decidono di chiudersi nella propria camera e di avere rapporti con gli altri solo tramite internet, ci guardano come uno spauracchio. Il tempo degli hikikomori è contemporaneamente un tempo sottratto alla socialità (ma anche alla produzione) e un tempo interamente assorbito dalla tecnologia. Un tempo che si colloca fuori dal tempo. Un tempo claustrofobico, autistico, completo a se stesso.

Il “tempo personale” cui mi riferisco è invece un tempo interstiziale, un tempo che ritaglia delle “zone d’ombra” all’interno delle scansioni della processualità tecnologica in modo da permettere non solo un approccio diverso alle stesse tecnologie, ma soprattutto una rivalutazione delle proprie esperienze di vita come potenzialità contemporaneamente singolari e comuni, da condividere e su cui crescere. Si tratta di creare dei campi di creatività e gioco a partire dalle tecnologie, in cui lo spazio dedicato alla cura di sé sia fisica che spirituale³¹ abbia la possibilità di affermarsi a scapito di una produttività imposta come unico orizzonte del mondo. La coazione a occupare il tempo senza mai fermarsi, oggi diventata un imperativo sociale diffuso, sottende un desiderio d’immortalità sul quale si radica l’idea di illimitatezza che pervade la nostra cultura. La possibilità reale di fermarsi, riflettere e anche annoiarsi non è ammessa, ma a mio avviso bisogna proprio ripartire da qui. Molte delle idiosincrasie che si manifestano nella nostra società derivano da una sensazione di illimitatezza: illimitatezza delle risorse terrestri, illimitatezza della possibilità di guadagno economico, illimitatezza della propria vita. Tornare a riflettere sul senso del limite, praticando la noia in modo cosciente, può essere invece una risorsa di libertà per sottrarsi all’imperativo produttivista e, di conseguenza, consumista. È un modo per entrare nella dimensione positiva dello spazio di tempo personale, per riuscire a contrastare le nuove alienazioni dell’oggi di cui le tecnologie elettroniche rappresentano purtroppo un’immagine efficace, nella loro ubiquità “senza volto”, identica alla pervasi-
 vità altrettanto senza volto del dominio della finanza (cioè di un’economia

³⁰ Il termine è giapponese perché il fenomeno degli hikikomori è stato rilevato e analizzato per primo in Giappone, anche se è presente nei diversi paesi industrializzati.

³¹ Nella tradizione latina questo spazio di tempo personale era denominato “otium” (“attività sottratta al servizio dello stato”) e contrapposto al “negotium” (“attività pubblica al servizio dello stato”). Questa contrapposizione era concepita come una necessaria alternanza fra il tempo libero destinato alla vita privata, o agli studi, e gli impegni della vita pubblica. Nella cultura latina, l’otium era uno spazio di libertà strettamente necessario rispetto agli obblighi lavorativi, utile a raggiungere l’equilibrio psico-fisiologico. Era, quindi, un’arte a sé che riusciva a essere realizzata soltanto da chi sapeva conciliare in modo ottimale i due concetti chiave della vita.

“virtuale”) nel sistema economico tardocapitalista. Quando Youngblood descrive l’Età cibernetica parla invece di un mondo in cui la creazione del proprio spazio di tempo personale è una pratica consapevole di ogni individuo, grazie all’aiuto delle tecnologie, non soltanto perché queste hanno la capacità di “liberare il lavoro”, ma soprattutto perché offrono nuovi campi in cui esercitare le proprie pulsioni ed esigenze creative al fine di vivere meglio: “il mio obiettivo è dimostrare che l’arte intermediale [leggi: la capacità di intrecciare i vari media per favorire un’espressione più piena] è soltanto un’altra strada nell’antico cammino dell’uomo alla ricerca di se stesso”³². Mi torna in mente Auggie, il tabaccaio del film *Smoke*³³, che ritualmente fotografa il proprio negozio ogni giorno alla stessa ora e con lo stesso punto di vista. Un insieme di ripetizioni per dare figura all’irripetibilità, una raccolta di immagini “tutte uguali” per riuscire a cogliere ciò che inevitabilmente passa nel tempo e afferrare il senso di questo movimento che trascorre e trasforma mentre accade.

Il problema del tempo va di pari passo con quello della percezione del presente ed entrambi sono connessi con la crisi contemporanea del linguaggio come orizzonte all’interno del quale è possibile *vedere* e legittimare le idee. Oggi il linguaggio appare perso in percorsi autoreferenziali e tautologici, di cui è in parte responsabile la filosofia o, meglio, un certo fraintendimento delle finalità e della dimensione veritativa del sapere filosofico. Se il linguaggio non dice o, viceversa, non riesce a dire perché *dice troppo*, il pensiero non si forma, ovvero non riesce a dare la giusta forma a visioni che siano appropriate ai problemi contemporanei. Si tratta di un’impotenza facilmente riconoscibile nell’incapacità delle nuove narrazioni alternative al discorso dominante di fornire non tanto delle risposte, quanto delle prospettive praticabili che possano stimolare l’azione e l’emozione. È al livello dell’immaginario collettivo che si scontano soprattutto le conseguenze di questa impotenza e incapacità del pensiero, perché l’immiserimento del linguaggio e la mancanza di autonomia rispetto alle messinscene dominanti deprimono la facoltà di immaginare mondi diversi. La caduta delle utopie ha portato un ripiegamento su una rassicurazione delle merci *fine a se stessa* e poco gratificante a livello profondo, in cui il fattore paura gioca il ruolo principale. È a questo punto che le tecnologie possono intervenire invece a nostro vantaggio, favorendo la distinzione tra bisogni reali e compulsioni indotte. La superpotenza delle tecnologie deve essere il punto di partenza per una riflessione positiva sull’*impotenza* dell’individuo, in modo da poter sviluppare

³² Qui, p. 295.

³³ Cfr. *Smoke* (1995), regia di Wayne Wang, scritto da Paul Auster e Wayne Wang.

l'immaginazione e, soprattutto, la creatività, entrambe necessarie per l'equilibrio psicologico del singolo e per quello sociale della collettività. Prendersi il lusso di disconnettersi dalla rete di comunicazione virtuale spegnendo telefonino e computer, avere il coraggio di sottrarsi a imperativi presenzialisti rinunciando a essere dappertutto nello stesso momento, concedersi la possibilità di assaporare un tempo svuotato da impegni e doveri eterodiretti esponendosi al rischio di assaporare la noia e la solitudine, lasciare finalmente che siano le tecnologie a funzionare in modo tecnologico per riprenderci il nostro spazio/tempo umano carico di imperfezioni, limiti ed emozioni. In poche parole, la disponibilità e facilità di accesso delle tecnologie elettroniche possono essere un potente stimolo per imparare a coltivare il proprio "tempo personale", in una ricerca identitaria in grado di regalare senso, aprendo preziosi spazi di vita. Questo è il vero messaggio nascosto fra le righe di *Expanded Cinema* e, a mio parere, la reale posta in gioco del futuro nel rapporto con le tecnologie.

Sono necessarie alcune precisazioni sulle mie scelte nel lavoro sul testo inglese, in cui ho cercato per quanto possibile di preservare lo stile diretto, puntuale, sintetico, a volte non lontano dallo slogan, di Gene Youngblood.

Il suo testo richiede una sensibilità archeologica, scientifica e artistica allo stesso tempo, per collocare nel modo giusto alcune idee, termini e tecniche in disuso, descritti nel libro. *Expanded Cinema* è ormai un classico e questo significa non soltanto che dalla sua distanza temporale riesce comunque a parlarci del presente, ma che a volte ci descrive situazioni immaginabili oggi solo con difficoltà. In questo senso, nella mia revisione della traduzione mi sono avvalsa della preziosa consulenza di Giuseppe Baresi, filmmaker e valente didatta di teorie e tecniche cinematografiche, con cui ho potuto ricostruire sistemi e pratiche lontani nel tempo.

Sul piano terminologico, ho scelto di usare l'espressione "cinema espanso" per tradurre l'*idea* di ambiente futuribile di immagini in movimento multi-tecnologiche in cui Youngblood colloca la possibilità dell'espansione della coscienza degli individui, mentre ho preferito non tradurre il termine "expanded cinema" quando questo si riferiva nello specifico alle sperimentazioni degli artisti, poiché, come ho già detto, esso definisce ormai un "genere artistico" consolidato.

Inoltre, mi sembra importante segnalare la scelta di tradurre alla lettera l'espressione "personal cinema", preferendo "cinema personale" a "cinema indipendente", a "cinema underground" e a "cinema privato". Con "cinema indipendente", infatti, si intende solitamente tutta la produzione cinematografica realizzata al di fuori dell'industria cinematografica vera e propria (e

comprende perciò anche produzioni di fiction che Youngblood qui contrappone a quelle dei film-maker “sperimentali”), mentre con “cinema privato” ora si designa soprattutto il cinema amatoriale o diaristico, ovvero “home movie”. Diversa è la fortuna dell’espressione “cinema underground”, che si è imposta dagli anni Settanta in poi per designare di fatto proprio le produzioni che Youngblood definisce “cinema personale”, come ha precisato Jonas Mekas nel 1976³⁴. La locuzione “cinema underground” è però utilizzata anche da Youngblood nel suo testo, ma è considerata un sinonimo impreciso di “cinema personale” (cfr. p. 81) e anch’io sono convinta che “cinema personale” sia maggiormente chiarificatore rispetto al tipo di produzioni da lui presentate. Inoltre, devo confessare la mia personale predilezione per questa formula, che oggi ritengo sia nuovamente proficua per definire le produzioni video-cinematografiche attuali degli artisti.

³⁴ Jonas Mekas, *L'expérience américaine (du cinéma d'avant-garde)*, in AA.VV., *Une histoire du cinéma*, Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Parigi 1976, pubblicato parzialmente ne “Il nuovo spettatore 3/4”, Lindau, Torino 2000, p. 28.