

# Sugli schermi<sup>1</sup>

Stefano Tani, Matteo Rima, Francesca Agamennoni

## 1. Dalla fonte al digitale

Cercherò qui di ripercorrere brevemente la storia dell'uomo di fronte alla sua immagine, premettendo che lo schermo prevede spesso un trasferimento di autorità da chi si guarda allo schermo che lo riflette, un trasferimento malsano. Cominciamo dal primo mitico caso, quello di Narciso. Tutti conoscono la storia di Narciso – o quasi tutti; quando chiedevo ai miei studenti di raccontarla, loro spiegavano che Narciso guarda la fonte e si vede per la prima volta, crede che chi vede sia un altro, se ne innamora, si butta nella fonte e annega. A questo punto chiedevo di quale Narciso stessero parlando e loro rispondevano: “Quello di Ovidio, delle *Metamorfosi*”, e lì capivo che c'era un po' di confusione, perché quella storia apparteneva a un *altro* Narciso, il Narciso del *Novellino*, una raccolta di novelle del tardo XIII secolo. Questo è un Narciso popolare, sciocco, mentre il Narciso “nobile”, quello di Ovidio, prima crede che il suo riflesso sia un altro, ma poi si rende conto che quell'immagine è la sua e che quindi non potrà mai abbracciarla, avere un amore esterno a sé, e così si consuma d'amore per se stesso davanti alla fonte fino a morire. In seguito, sceso agli Inferi, cercherà la propria immagine riflessa nelle acque scure dello Stige perché, nonostante quella precedente consapevolezza, continuerà a pensare a questo *altro* se stesso. Ci sono quindi due Narcisi: è un mito bifronte, così come è doppio Narciso, avendo

---

<sup>1</sup>Questa introduzione è frutto del lavoro collaborativo fra i curatori del numero. Tuttavia, il paragrafo 1 è stato scritto da Stefano Tani, il 2 da Matteo Rima, il 3 da Francesca Agamennoni.

un'immagine riflessa. Le cose diventano subito complicate, e noi capiamo immediatamente che l'immagine riflessa del proprio io non fa bene a chi si guarda. La storia della letteratura e le successive rappresentazioni letterarie dell'io riflesso lo confermeranno. Sappiamo del resto che la letteratura è quanto di più critico e impietoso ci possa essere: racconta e fa comprendere in un modo efficace e avvincente che è estraneo alla saggistica. Si impara di più sull'uomo da un romanzo di Dostoevskij che da dieci trattati di psicologia.

Il primo riflesso, dopo quello mitico della fonte, è quello prodotto dallo specchio, il primo manufatto fabbricato dall'uomo per guardarsi. Anche lo specchio però crea delle difficoltà: finché gli sono davanti mi vedo, ma appena mi allontanano lo specchio è vuoto. Come per Narciso e la sua fonte, anche qui *vanità* e *vacuità*. Questo specchio vuoto, che in letteratura spesso trattiene l'immagine di chi vi si è guardato, a volte apre le porte di un mondo alternativo, grottesco, paradossale, rovesciato: si ricordi *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871) di Lewis Carroll e la sua "versione" italiana, *La scacchiera davanti allo specchio* (1922) di Massimo Bontempelli, o più recentemente *After Dark* di Haruki Murakami (2004), in cui l'immagine di Mari rimane trattenuta nello specchio del bar Skylark e sua sorella E rientra ed esce da uno schermo televisivo. Gli schermi riflettono, ma spesso sembra che *assorbano* l'immagine riflessa, che la catturino per sempre. Sappiamo che lo specchio presuppone un apparente ribaltamento; l'io riflesso dallo specchio è un altro: l'orologio al mio polso sinistro è al destro dell'altro simile a me che osservo a una certa distanza. Questo ribaltamento è peraltro soltanto uno scherzo prospettico: se mi avvicino allo specchio evi aderisco, il mio orologio è di nuovo al mio polso sinistro perché è chi focalizza che crea la prospettiva. Combacio con la superficie fredda e levigata e mi ritrovo me stesso ma, come Narciso, non mi posso abbracciare. Nel nostro tormentato Novecento guardarsi allo specchio può divenire il modo in cui ci rendiamo conto della nostra alienazione, come accade ad esempio ad Antoine Roquentin nella *Nausea* (1938) di Jean-Paul Sartre e a Edgardo Limentani ne *L'airone* (1968) di Giorgio Bassani: i due personaggi si riconoscono perfettamente nel proprio riflesso, ma si

sentono respinti da quanto vedono; guardarsi non è più innamorarsi della propria immagine riflessa, ma una scoperta di non appartenenza.

Quando ci si allontana dallo specchio l'immagine sparisce; per guardarsi (e ammirarsi) occorre una riproduzione di sé stabile. Nel Rinascimento proliferano i ritratti. Il ritratto necessita sempre di un committente, di un personaggio di alto lignaggio (un vescovo, un capitano di ventura, un principe), e di un mediatore, il pittore.

L'immagine in questo caso rimane, ma lascia il personaggio in una posa bloccata, autocelebrativa. Questo nuovo Narciso non annega, né scompare allontanandosi, ma si autoesalta e perdura fissato in se stesso da un altro pagato da lui. Anche sul ritratto in letteratura sono state scritte cose impietose, perché l'arte, come ci ricorda "The Oval Portrait" (1845), preda la vita, sottrae vita alla vita. Nel racconto di Edgar Poe la bellissima fanciulla sposa del pittore, costretta a estenuanti sedute di posa, perde la vita che passa al ritratto fatto dal marito. Questi non a caso esclama: «This is indeed *Life* itself!» e poi, voltandosi verso la moglie, la trova morta. Ma pensiamo anche a *The Picture of Dorian Gray* (1891), in cui c'è un passaggio analogo. La stessa cosa fa la modernità liquida con la tecnologia: se non vita alla vita, gli schermi odierni sottraggono realtà alla realtà.

Nel caso della fotografia, invece, non c'è più una superficie – uno specchio –, ma un occhio, non umano bensì meccanico – l'obiettivo –, in cui guardare o essere guardati per essere riprodotti. Quindi una rappresentazione duratura come nel ritratto, però non soggettiva ma in presa diretta con la realtà. Il dagherrotipo, all'inizio, è ovviamente qualcosa di elitario, che si sforza di imitare il ritratto, poi lentamente la fotografia diviene meno artistica e più comune, fino a quando nel Novecento, con l'avvento negli anni Sessanta della Kodak Instamatic, diventa non più fotografia, ma *istantanea*, non l'opera di un fotografo-artista, ma "scatto" possibile a tutti. Non si può qui non ricordare un testo di Alain Robbe-Grillet intitolato appunto *Istantanee* (1962), che è una serie di fotografie descritte ossessivamente nei più minimi dettagli. Con l'istantanea il narcisismo autoriale scende a privata memoria familiare, lo statuto dell'io si indebolisce, da soggetto diventa oggetto colto spesso in flagrante distrazione; non si fissa né si celebra più il

tempo lungo del ritratto e del potere, ma il fuggevole istante della vita di ogni giorno. L'io annega di nuovo, come il Narciso del *Novellino*, ma nella massificazione dello strumento che lo dovrebbe selezionare. Questo avveniva ai tempi della Kodak Instamatic, ma oggi con il digitale non è molto diverso. Con la Kodak c'era ancora una minima esitazione a scattare, data dai costi seppur bassi della stampa, adesso invece col digitale l'immagine che appare sullo schermo non costa niente, e anche la piccola trepidazione dell'attesa è cancellata dall'immediatezza del risultato che esso offre. È forse lo zenit di quel "tutto e subito" che il vorace consumatore della modernità liquida esige. Oggi le fotografie non le stampa più nessuno, si fanno e basta, per poi dimenticarle. Il desiderio immediatamente esaudito si cancella nel nulla dell'oblio.

Il passaggio ulteriore in questi "schermi dell'io" è quello del cinema. Quello del cinema è uno schermo particolare perché il desiderio di sé si fa efficacemente pubblico e privato; è pubblico (la sala cinematografica è pubblica) come nel caso del ritratto, perché il ritratto è fatto perché tutti lo vedano; è privato perché soltanto col cinema si arriva alla modernità del desiderio tramite il procedimento del "sogno privato": nella sala buia e fumosa del primo Novecento l'anonimo spettatore sogna per il prezzo del biglietto di essere Rodolfo Valentino. Peraltro come lui gran parte della platea vive lo stesso sogno che così si riconferma pubblico e privato al contempo. Lo spettatore attraverso un altro ricrea se stesso, si immedesima con l'attore e allo stesso tempo lo idolatra. C'è quindi un'identificazione con un altro che è veramente un altro, un'identificazione che diviene una forma di evasione. Questo a mio avviso è l'inizio della modernità del riflesso: io non guardo più me stesso in uno schermo che riflette la mia immagine, io guardo l'altro che vorrei essere, evadendo così da me stesso, dal mio banale quotidiano. Nella sala cinematografica del passato aveva luogo un'anticipazione di quello che avverrà poi, in modo più prosaico, col computer, vale a dire un cerimoniale d'ingresso (nel computer ridotto a una password e al ronzio schioccante dei programmi che si attivano): dopo aver pagato il biglietto alla cassa si era guidati da una "maschera" che con la sua piccola torcia portava

fino a un posto a sedere, dato che si poteva entrare anche a film iniziato. Così col film muto l'accesso allo schermo si ritualizza ed esso torna magico nel sogno privato, ma anche collettivo, di un'identità migliore. Come lo specchio, lo schermo cinematografico è un puro contenitore anonimo, vuoto; il suo valore risiede in ciò che vi viene proiettato, in ciò che contiene il misterioso fascio di luce che lo illumina: un attore, una storia. Lo schermo è di tela, come di tela è il supporto su cui il pittore stendeva il ritratto; la tela rimane l'oggetto bianco su cui si proietta il desiderio di un io che vuole trasformarsi. Lo schermo quindi non riproduce più uno statico momento dell'io, come nel ritratto o nella foto, ma un dinamico pezzo di vita altrui in cui l'io vicariamente si immedesima passando definitivamente da soggetto a spettatore. Il narcisismo non è più appropriazione, ma fuga, evasione. L'io è felice quando può dimenticarsi di sé, quando può perdere peso, alleggerirsi nella vita di un altro. L'uomo della folla sta bene in mezzo alla folla, sapendo di sognare lo stesso sogno del vicino che fluisce lucente in fondo al buio della sala. Lo spettatore cinematografico si scioglie nell'io della storia proiettata, e anche in letteratura, negli anni Venti, lo statuto dell'io protagonista si indebolisce. Svevo, Unamuno, Pirandello, Joyce, Kafka: i loro personaggi raccontano tutti storie di indebolimento dell'io. Il cinema è un rito notturno: richiede uno sguardo verso l'alto, come verso qualcosa di superiore; lo schermo telato del cinematografo è uno spazio virtuale che può accogliere qualunque storia vi si proietti; l'oggetto del desiderio, l'immagine riflessa, è lontano e non si può toccare, è fatto dell'evanescenza di cui sono fatti i sogni, anche se dietro c'è una pellicola di celluloido, un archetipo. Ecco, pensiamo al cinema di quasi cento anni fa, con il fumo delle sigarette che sale, mentre Rodolfo Valentino impersona lo sceicco, e pensiamo a com'è oggi, con i telefonini ancora accesi a sostituire le braci delle sigarette.

Come l'istantanea era uno scadimento massificato dell'io ritratto, in qualche modo la televisione – che si diffonde negli Stati Uniti prima che in Europa negli anni Cinquanta – è lo svilimento a sogno privato-famigliare dell'io spettatore cinematografico. Il piccolo schermo è un po' l'esorcismo piccolo-borghese dell'onirico potere dirompente del

cinema; è un oggetto che si può toccare, a differenza dell'irraggiungibile e in fondo immateriale schermo cinematografico; è un elettrodomestico, come l'aspirapolvere o la lavatrice; è illuminato dall'interno, e anche per questo diverrà il caminetto della seconda metà del Ventesimo secolo, ed è, come qualsiasi altro elettrodomestico, qualcosa che si può rompere, e quindi prosaicamente anche aggiustare. Raymond Chandler, autore di romanzi polizieschi ormai considerati letteratura *tout court*, agli inizi degli anni Cinquanta si comprò uno dei primi televisori e scrisse in una lettera un commento assolutamente abrasivo su questo strumento:

Perhaps in some way the worse television is, the better. A lot of people are looking at it, I hear, who had long since given up listening to radio. Perhaps enough of these people will realize after a while that *what they're really looking at is themselves*<sup>2</sup>.  
(Chandler 1997: 136-137)

E qui, come vedrete, Narciso in formato narcosi torna tra noi. Continua Chandler:

Television is really what we've been looking for all our lives. It took a certain amount of effort to go to the movies. Somebody had to stay with the kids. You had to get the car out of the garage. That was hard work. And you had to drive and park. [...] Radio was a lot better, but there wasn't anything to look at. [...] You had to use a little imagination to build yourself a picture of what was going on just by the sound. But television's perfect. You turn a few knobs, a few of those mechanical adjustments at which the higher apes are so proficient, and lean back and *drain your mind of all thoughts*. [...] You don't have to concentrate. You don't have to react. You don't have to remember. You don't miss your brain because you don't need it. Your heart and liver and lungs

---

<sup>2</sup>Corsivi miei.

continue to function normally. Apart from that, all is peace and quiet. You are in the poorman's nirvana<sup>3</sup>. (*Ibid.*)

È un commento impietoso, ma le frasi che mi interessano in particolare sono «what they're really looking at is themselves» e «you drain your mind of all thoughts». Pochi anni dopo, nel 1964, Marshall McLuhan in un famoso saggio, *Understanding Media. The Extensions of Man* (tradotto in italiano con un titolo completamente diverso, *Gli strumenti del comunicare*), diceva appunto che l'uomo, fin dalla preistoria, quando creava un utensile non faceva altro che depotenziare se stesso. Si narcotizzava passando la sua efficacia, il suo potere cerebrale, all'oggetto che aveva creato. Quindi Narciso (che viene da "narcosi", non dimentichiamolo) implica questo intorpidimento dell'uomo ogni volta che crea un oggetto in grado di fare quello che prima faceva lui. Il televisore in questo è perfetto: c'è lo svuotamento e il passaggio ad esso delle nostre facoltà cerebrali; l'apparecchio ci narcotizza, mandandoci in "the poorman's nirvana".

---

<sup>3</sup> «Forse, sotto certi aspetti, più la televisione è scadente meglio è. Mi dicono che la guarda una quantità di gente che ha smesso da un pezzo di ascoltare la radio. Forse, dopo un po', parecchia di questa gente si accorgerà *che non fa altro che guardare se stessa*. In realtà, per tutta la nostra vita non abbiamo aspirato ad altro che alla televisione; per andare al cinema occorre un certo sforzo, un certo impegno, bisogna affidare i ragazzi a qualcuno, bisogna andare a tirar fuori dal garage la macchina, e tutto questo è impegnativo. Poi bisogna guidare e parcheggiare [...]. La radio era molto migliore, ma non ti faceva vedere niente. [...] Dovevi, poi, ricorrere a un po' di fantasia per farti un'immagine di quello che stava succedendo unicamente sul piano dei sogni. La televisione invece è perfetta. Giri qualche manopola, esegui qualcuna di quelle regolazioni nelle quali più sei citrullo e più sei bravo, ti stendi in poltrona e *ti svuoti il cervello di ogni pensiero*. [...] Non occorre che ti concentri, non sei tenuto a reagire, non devi ricordare, l'intelligenza non ti vien meno perché non ne hai bisogno e il cuore e il fegato e i polmoni continuano a funzionare regolarmente. A parte questo, tutto è pace e calma. Sei nel nirvana del povero cristo» Chandler 1976:114, corsivi miei.

Dopo il televisore per pura diacronia lo strumento del comunicare da analizzare è il computer. Il personal computer nasce negli anni Ottanta, il pc per tutti, non i grandi calcolatori degli inizi. Il pc e il telefonino, diffuso negli anni Novanta, cioè dieci anni dopo, si compenetrano grazie a Internet, creando quello che a tutti gli effetti è un minicomputer. Ma intanto pensiamo anche solo a quello che era il computer negli anni Ottanta. Aveva un monitor che si doveva guardare da una distanza molto ravvicinata. La televisione era lontana, lo schermo del cinema era addirittura "lassù", qualcosa che dall'alto ci regalava un sogno, il computer invece è vicinissimo. È un occhio, un grande occhio all'inizio quasi quadrato che ronza e ronzando quasi ipnotizza. La necessità di "guardare nell'occhio" uno strumento ha cambiato moltissimo le cose: non si poteva stare a distanza di sicurezza. Sia l'uomo che la donna sono da sempre abituati a usare i propri strumenti da lavoro afferrandoli da dietro, dalla carriola alla motosega, all'aspirapolvere; in genere non si guarda l'attrezzo, per così dire, negli occhi. Come gli uomini e le donne migliaia di anni fa svilupparono sentimenti reciproci quando iniziarono ad accoppiarsi frontalmente, così oggi noi stiamo sviluppando dipendenza, se non affetto, per i nostri strumenti con schermo che dobbiamo, quando li usiamo, necessariamente guardare da vicino in quell'occhio chiamato monitor o *display*; li guardiamo con possessivo affetto perché racchiudono ormai la nostra memoria; anche qui c'è un passaggio, una delega, insomma. I computer racchiudono la memoria e i segreti dell'utente, dalle fotografie alle mail e ai messaggi. Siamo ormai vittime e complici di un furto di identità che sta erodendo le nostre menti e memorie personali. Stiamo diventando, come direbbe McLuhan a proposito di questa narcosi dell'uomo, "servomeccanismi", cioè servitori di un meccanismo che abbiamo creato, esterno a noi, che ci crea appunto intorpidimento e narcosi. Con il computer e i telefonini siamo passati dal mondo del *sentire*, che in italiano esprimeva anche il sentimento, al mondo del *vedere*. "Sentire" poi voleva dire tutto: "ti sento il polso" voleva dire "toccare"; "non ti sento bene" era un equivalente di "udire"; "sento un sapore amaro" valeva per "gustare"; "sento un buon profumo" significava "odorare" – ma tutto questo "sentire" non poteva sostituire "vedere". Ora è appunto attraverso il

vedere, il senso che l'era digitale ha privilegiato, che vengono sempre più frequentemente convogliati e filtrati gli altri quattro sensi. Non si tocca, ma si vede qualcuno che tocca, ascolta, assapora, annusa. Nasce così un'egemonia del vedere rispetto a un sentire che poteva invece implicare un contatto diretto, e come tale un sentimento. La distanza pur relativa prevale e vedere diventa, ad onta della semantica, il nuovo sentire, il verbo che esprime i sentimenti di chi controlla i propri grazie alla vista: il vedere è ormai un sentire senza contatto. E qui McLuhan potrebbe dire che la scelta di un unico senso da stimolare intensamente o di un unico senso esteso, isolato o amputato, è una delle cause dell'effetto di torpore che la tecnologia esercita su coloro che la usano.

Rifacendomi a un famoso saggio di Susan Sontag, *Illness as Metaphor* (1978), ricordo che la malattia dell'Ottocento – la malattia metafora dell'Ottocento – era stata la tubercolosi; dalla tubercolosi, malattia della sensibilità e della passionalità esasperata, si è passati nel primo Novecento al cancro, malattia della repressione. Poi Susan Sontag, in un saggio del 1989, *Aids and Its Metaphors*, scrisse che la malattia-metafora degli anni Ottanta era l'Aids; l'Aids è un virus, e Sontag afferma che questo virus è molto simile al virus che già allora affliggeva i personal computer. Questa somiglianza del virus dell'aids col virus dei computer, scrive Sontag, ci fa capire che l'uomo sta acquisendo caratteristiche extraumane. Il virus è qualcosa che infetta: il computer attaccato dal virus all'inizio sembra normale, poi invece entra nel caos. Qui l'autrice si ferma, ma io potrei aggiungere che il computer invaso dal virus perde la sua memoria e che a questa malattia del computer ne corrisponde una dell'essere umano sempre più simile ad esso: l'Alzheimer, la malattia "di moda" dell'ultimo Novecento e degli anni Zero. L'Alzheimer è la sindrome dell'uomo contemporaneo che, ormai costretto a pressioni e a quantità di informazioni prima impensabili, alla fine perde non a caso la sua memoria, delegata a diversi strumenti, dal computer al cellulare al navigatore. Guardare e consultare gli schermi continua così ad avere effetti esiziali. Non è un caso che anche noi, quando guardiamo la nostra casella e-mail, passiamo più tempo a cancellare messaggi indesiderati che a rispondere alla posta. Questo cancellare sembra la per-

fetta metafora della cancellazione di noi stessi, dell'Alzheimer; infine, come Narciso, cercheremo ancora e invano di guardarci nel nero Stige della nostra memoria perduta.

Dalla metafora dell'Alzheimer si può passare molto facilmente a un'altra metafora, quella che rappresenta la versione orrificica dell'uomo senza memoria, lo zombie. La tubercolosi sta al vampiro come l'Alzheimer sta allo zombie. George Romero ha aggiornato e americanizzato la figura dello zombie haitiano in due suoi film fondamentali: *Night of the Living Dead* (1968) e *Dawn of the Dead* (1978). In questo secondo film degli scampati a un virus che ha trasformato gran parte della popolazione degli Stati Uniti in morti viventi atterrano con un elicottero sul tetto di un grande centro commerciale; la compagna dell'elicotterista vede spaventata questa marea di creature barcollanti che si avvicinano al *mall* e iniziano a bussare alle sue porte vetrate, esattamente sotto di loro. Preoccupata chiede: «Why do they come here?» e l'elicotterista risponde: «Some kind of instinct. Memory of what they used to do. This was an important place in their lives». Noi sappiamo, ormai sulla nostra pelle di succubi e complici sudditi dell'egemonia americana, che il tossico paradiso del consumatore è lo *shopping center*. Romero crea questa saldatura tra il consumatore e lo zombie che è assai significativa: il consumatore è colui che è agito da una società che lo sprema fino a consumarlo, chiedendogli sforzi mnemonici e professionali prima inimmaginabili. L'unica compulsione che sopravvive all'azzeramento dell'io rimane lugubramente quella all'acquisto, perché ormai noi costruiamo la nostra fragile identità attraverso il comprare e il consumare. L'Alzheimer era una malattia quasi inesistente fino agli anni del boom economico; sono stati la nuova prosperità e il consolidarsi di un sistema sanitario nazionale gratuito che hanno garantito a quasi tutti i cittadini italiani una sopravvivenza (se non una vita decente) ben oltre i sessant'anni e hanno reso possibile una malattia che prima quasi non esisteva per prematura estinzione del futuro soggetto. Ormai invece si arriva a vivere fino ad un'età in cui la prima cosa ad andarsene è la memoria di sé e degli altri. Il malato di Alzheimer diviene così paziente di badanti venute primariamente

dall'est Europa che, in nome di un implicito bio-riciclaggio (non si butta via niente), lo trasformano inutile fonte di rimesse verso paesi meno abbienti del nostro. I non morti servono quanto i vivi, basta che la previdenza sociale tenga, che continui ad esserci manovalanza assistenziale da importare a basso prezzo, e la ruota di una equilibrante e laicissima provvidenza continuerà a girare.

Potrei concludere azzardando, senza alcuna intenzione sacrilega, che il primo zombie della storia è stato forse Lazzaro: Lazzaro che non ringrazia nessuno quando Gesù gli dice "Vieni fuori", che non sembra né vivo né morto, che non riesce neanche a togliersi le fasce che ha addosso; e anche dopo, a un pranzo con Gesù a Betania, nel vangelo di Giovanni, non lo ringrazia per averlo resuscitato. Lazzaro è un uomo afasico che forse avrebbe preferito morire e non è morto; senza dubbio l'impetosa ma veggente letteratura l'ha interpretato così, da Oscar Wilde a Leonid Andreev, a William Butler Yeats, a Eugene O'Neill, a Luigi Pirandello, a Karel Čapek, a Truman Capote, fino a Dario Fo e a Giovanni Mariotti<sup>4</sup>. Lazzaro è un personaggio assolutamente inquietante che merita più di quello che posso scrivere qui.

## 2. Schermi di oggi

La più volte evidenziata natura ancipite dello schermo, oggetto in grado tanto di nascondere quanto di mostrare, offre una solida base

---

<sup>4</sup> Cfr. i brevissimi racconti aforismatici di Oscar Wilde "Le ressuscité" e "The Doer of God" (1894) ed "Eleazar" (1906) di Leonid Andreev, nonché i drammi "Calvary" (1920) di William Butler Yeats (1920), "Lazarus Laughed" (1927) di Eugene O' Neill, e "Lazzaro. Mito in tre atti" (1929) di Luigi Pirandello; cfr. anche i racconti "Lazzaro" (1932) di Karel Čapek e "A Tree of Night" (1945) di Truman Capote, e infine "Resurrezione di Lazzaro" (1969) di Dario Fo all'interno di *Mistero buffo e Lazzaro, o le tribolazioni di un risorto* (1997) di Giovanni Mariotti. Varie osservazioni presenti in questo saggio condensano quanto scritto in Tani 2014.

per una riflessione su quella che ritengo essere una delle principali caratteristiche dell’Era Digitale, vale a dire un voyeurismo soffuso e dilagante. Osservare, e farlo in modo da non essere visti – o quantomeno riconosciuti –, è esattamente quel che l’odierna “cultura degli schermi”, alimentata dal proliferare di social network e dalla conseguente polverizzazione delle giornate dell’utente in momenti forzatamente telegenici (e quindi degni di essere dapprima mostrati e poi, eventualmente e in secondo luogo, raccontati), ci porta a fare; al tempo stesso, però, le infinite possibilità di esibizione che la diffusione degli schermi sa offrire sembrano spingere nella direzione opposta, in quanto agevolano la nascita di un bisogno auto-prodotto di esporsi che in precedenza, se non del tutto assente, era quantomeno limitato (cfr. Han 2012). Coerentemente con la duplicità della natura dello schermo, pertanto, la sua attuale incarnazione dominante – il display dello smartphone: ci si tornerà a breve – spinge sì a osservare (ma dal punto di vista privilegiato e anonimo di chi è, appunto, *schermato*), assecondando le molteplici possibilità voyeuristiche offerte da facebook, instagram o snapchat, ma anche a esibirsi, rendendosi primattori di narrazioni diversamente verosimili di cui si è protagonisti eccezionali e assoluti, in una sorta di meta gara all’accumulo di like che ha inevitabilmente ispirato uno degli autori che, con la sua più recente opera, ha saputo meglio leggere e raccontare la deriva tecnologica verso cui stiamo scivolando: il britannico Charlie Brooker.

La convivenza tra uomo e schermi è iniziata molto tempo fa, se è vero che il primo schermo, ovvero colui che per primo ha schermato la luce del sole proiettando così la propria ombra, è stato proprio l’uomo; ciò detto, l’inedita influenza esercitata sul mondo d’oggi fa sì che lo schermo possa essere considerato una delle metafore che meglio si adattano alla descrizione del XXI secolo (cfr. Tani 2014). Come già accennato, lo schermo che maggiormente caratterizza la quotidianità e che meglio ne asseconda la deriva voyeuristica è senza dubbio quello dello smartphone, apparecchio d’alta tecnologia che secondo una recente ricerca (cfr. Donato) è posseduto dall’82% della popolazione mondiale, con un numero di schede SIM che ha superato quello degli

abitanti del pianeta. Il piccolo e lucido display dello smartphone, strumento talmente personalizzato da poter essere considerato un estensione dell'identità del possessore, è quello attraverso cui è possibile vivere una vita vicaria, una *second life* che talvolta è palese *wishful thinking*, e al tempo stesso spiare – e forse invidiare – le vite degli altri.

Che un piccolo strumento ad alta sofisticazione sarebbe divenuto tanto importante era stato previsto con ragguardevole anticipo: in un suo ispirato e visionario saggio del 2006, *Une brève histoire de l'avenir*, Jacques Attali riprese e definì un'idea risalente nella sua prima formulazione al 1985, quella dell'"oggetto nomade" (*objet nomade*) che avrebbe riunito le principali funzioni tecnologiche necessarie all'uomo e che chiunque, in un futuro relativamente vicino, avrebbe portato con sé, impiantato sottopelle. L'innesto sottocutaneo mandatorio è ancora di là da venire, ma lo smartphone che tutti portiamo con noi possiede buona parte delle caratteristiche di quest'ideale oggetto nomade: è computer, telefono, videocamera, carta di credito; può essere utilizzato per comunicare, registrare, pagare; è sempre attivo e si sposta con il relativo proprietario, rendendolo raggiungibile – *connesso* – pressoché in ogni istante.

Il display dello smartphone ha assunto diverse funzioni un tempo spettanti ad altri schermi: è a un tempo laghetto di Narciso, specchio, televisore e cinematografo. Si tratta di uno schermo totalizzante, che ne racchiude molti altri: di un meta-schermo, quindi. Il fatto che esso sia anche utile oggetto d'uso quotidiano, a portata di mano e accessibile a chiunque, porta sovente a sottovalutarne le potenzialità, ma anche i pericoli che un utilizzo compulsivo può comportare: alienazione, riduzione della capacità di concentrazione, persino un considerevole aumento delle probabilità di ammalarsi di depressione; aggiungo a questi il rischio di dimenticare che la realtà raccontata per mezzo del lucido display ad alta definizione è una realtà mediata, narrativizzata, che non deve in alcun caso portare ad automatiche e semplicistiche sovrapposizioni con il vero. Ma gli schermi, è innegabile, tendono a essere dati per scontati, a far dimenticare la propria esistenza: come sostie-

ne Mauro Carbone in chiusura del proprio contributo, uno dei grandi poteri degli schermi è esattamente quello di nascondersi mostrando. Pertanto, studiarne le incarnazioni e la pervasività (ma anche la persistenza), sia nella realtà sia nelle narrazioni che tale realtà si propongono di raccontare, è quanto mai opportuno; la lettura dei saggi ospitati in questo numero della rivista saprà fornire interessanti punti di vista e prospettive inedite che aiuteranno a comprendere e a tracciare un fenomeno che accompagna l'uomo da sempre e per sempre lo accompagnerà.

Concludo con una segnalazione: tra i più ispirati cantori degli schermi emersi negli ultimi anni va senz'altro annoverato Charlie Brooker, già citato anche in queste pagine; l'opera per cui viene maggiormente ricordato è la caustica e raffinata *Black Mirror*, ma in precedenza Brooker aveva ideato una miniserie che, adottando il linguaggio e le convenzioni dell'horror, aveva saputo raccontare il piccolo schermo con forza per nulla inferiore: *Dead Set*, cupo racconto in cinque episodi trasmessi dall'emittente britannica E4 nel 2008. Vi si narra la devastante epidemia zombie che colpisce l'Inghilterra, raggiungendo in breve tempo gli studi televisivi in cui si sta tenendo un'edizione del reality show *Big Brother*. I concorrenti, dapprima ignari dell'evento, vengono successivamente coinvolti nell'escalation epidemica; ancora una volta – come negli ormai classici *zombie movies* di Romero – gli uomini si dimostrano incapaci di costituire un fronte comune e di resistere all'assalto dei morti viventi, che finiscono per contagiarli tutti. A imprimersi negli occhi dello spettatore è soprattutto l'icastico finale: al termine di alcune truculente sequenze che richiamano esplicitamente gli analoghi momenti di *Dawn of the Dead*, anche gli ultimi superstiti sono ridotti a svuotati e inebetiti zombie; in tutto questo, le telecamere di E4 continuano a funzionare e a riprendere la casa in cui si è appena chiusa l'edizione terminale di *Big Brother*. Negli istanti conclusivi lo sguardo spento di Kelly, l'ultima delle concorrenti a perdere la vita, scruta stolidamente la camera; nel resto dell'Inghilterra, scervellati zombie continuano a fissare i televisori che mandano in onda la trasmissione. Tre anni prima di *Black Mirror* lo schermo era già nerissimo e lo sguardo di

Brooker, tanto lucido quanto disilluso, era già in grado di fotografare – e in parte di anticipare – con rara efficacia il nostro ambiguo e indissolubile legame con gli schermi.

### 3. Scrivere di schermi

Portare avanti qualunque riflessione significativa sul ruolo culturale e antropologico dello schermo – o, meglio, degli schermi, in quanto plurale, pervasiva e in evoluzione si manifesta la presenza di questi ultimi nel mondo contemporaneo e nella nostra esperienza personale – significa necessariamente prendere in carico il carattere intrinsecamente complesso, multiforme e metamorfico di tale concetto: in prima istanza perché gli schermi costituiscono un terreno di intersezione tra approcci disciplinari e metodologici differenti (filosofia estetica, studi della ricezione, media studies e così via); in secondo luogo perché molteplici sono i ruoli e le funzioni che essi svolgono, e hanno svolto, nel corso del tempo, modellando e mediando il nostro rapporto con la realtà e, in definitiva, con noi stessi – dal *quadro*, *finestra* o *specchio* al *monitor*, *blackboard* o *scrapbook*, per citare le “metafore” dello schermo elencate da Francesco Casetti (2014). Si tratta dunque di una sfida complessa eppure imprescindibile, se è vero, come osserva Mauro Carbone, che, pur nella molteplicità delle sue manifestazioni storiche e attuali, l’esperienza dello schermo, fondata sulla complementarità ineludibile di ostensione e occultamento, ha contribuito e contribuisce, dirigendo tra luci ed ombre il nostro sguardo, ad affermare quei “regimi di visibilità” che costituiscono parte integrante dei dispositivi socio-culturali in cui siamo immersi. Fare i conti con gli schermi vuol dire riconoscere non soltanto l’ineludibilità della loro presenza nel nostro orizzonte quotidiano e la loro capacità di influire sulle pratiche culturali (riorientando quelle preesistenti e producendone di nuove), ma anche, e soprattutto, la loro capacità, in qualità di *pars pro toto*, di riflettere (e d’altro canto è proprio lo specchio una delle metafore più ricorrenti dello schermo) la nostra condizione, manifestando ideologie, discorsi e “grandi narrazioni”, ma anche possibili fenomeni di resistenza.

In che modo è dunque possibile rendere conto di un concetto così pervasivo, fondamentale eppure sfuggente, valorizzandone la complessità? Questa raccolta di saggi dedicata al tema degli schermi tenta di rispondere a tale quesito mettendo in campo la capacità, propria delle letterature comparate, di confrontare e far interagire approcci, analisi e discipline eterogenei. Al suo interno trovano così spazio contributi più strettamente legati a una riflessione estetico-filosofica, altri riconducibili all'ambito dell'archeologia dei media, altri di carattere teorico-metodologico, altri, infine, focalizzati sull'analisi e sul confronto di singoli casi significativi provenienti dalla produzione letteraria, nonché da pratiche artistiche, culturali e comunicative altre. Ad essere presi in considerazione sono altresì differenti contesti storico-culturali in cui l'esperienza dello schermo si manifesta, nel tentativo non soltanto di abbracciarne le diverse fasi dell'evoluzione storica (che dal cinematografo ha portato al medium televisivo per approdare alla "rivoluzione" prodotta dai nuovi *device*), ma anche di ricercarne, indietro nel tempo, le radici preistoriche. Ben lontano da un quadro unitario o quanto meno omogeneo, quello che questa raccolta tenta di offrire al lettore è dunque un insieme di voci tra cui rintracciare echi, consonanze e leitmotiv: una prospettiva multifocale di cui è possibile, senza alcuna pretesa di esaustività, tracciare alcuni dei principali punti d'intersezione.

### L'esperienza dello schermo è "transistorica"?

Se è vero, da una parte, che, come osserva Casetti (2014), la nascita del cinema ha svolto un ruolo fondamentale nella storia del significato del termine "schermo", il quale viene così ad assumere l'accezione che oggi ad esso attribuiamo, di superficie che protegge e lascia intravedere allo stesso tempo, è altrettanto vero che l'esperienza che il termine stesso va a designare, intesa come configurazione della visione e della rappresentazione, definizione di centro e periferia, della scena e dell'oscuro, travalica i confini cronologici dell'epoca moderna, acquisendo i caratteri di quello che Carbone definisce *archi-schermo*, "principio transistorico di mostrazione e insieme di occultamento". Nella direzione di una ricerca delle radici profonde di tale esperienza – quella

che Mitchell ha definito “ontologia dello schermo” – si pone il contributo di Michele Cometa, la cui analisi di alcuni significativi esempi della pittura rupestre del paleolitico tenta di metterne in luce le convergenze con alcuni aspetti della nostra pratica dello schermo (estraibilità, immersione, manipolabilità e così via). Se dunque “transistorica” può essere considerata l’esperienza dello schermo *tout court*, storiche sono invece le logiche e le ideologie cui essa risponde: dall’indagine sul ruolo della nuova sensibilità scientifico-sperimentale sei-settecentesca (e dei dispositivi ad essa connessi) nella Francia pre-rivoluzionaria, a quella intorno alla “realtà depotenziata” messa in scena nel nuovo millennio dai *reality show*, i contributi qui raccolti tentano così di mettere a fuoco i modi differenti in cui ciascuna epoca ha riconfigurato le relazioni tra visibile e invisibile, andando in questo senso a costituire gli episodi di una storia culturale – condotta spesso attraverso la lente della rappresentazione letteraria, che tali regimi di visibilità riflette – che giunge fino al nostro orizzonte contemporaneo, in cui, se da una parte lo schermo si fa *display*, offrendoci l’illusione di totale accessibilità, disponibilità, immediatezza e trasparenza, l’ambiguo potere dell’*archi-schermo* sembra invece quanto mai pervasivo.

*In che modo gli schermi modificano pratiche culturali e approcci metodologici?*

Non c’è dubbio che la moltiplicazione dei *media*, e la loro crescente interconnessione, abbiano fornito un terreno adatto allo sviluppo e alla diffusione di pratiche culturali e comunicative ibride, favorendo quei fenomeni che, secondo la fortunata definizione coniata da Henry Jenkins (2006), possono essere fatti rientrare nell’ambito della *convergence culture*. Una crescente fortuna hanno conosciuto così forme di interferenze *between media* (riconducibili, secondo la distinzione proposta da Irina Rajevskj, alla sfera dell’intermedialità) e di migrazioni *across media* di immagini, personaggi e nuclei narrativi (legate più strettamente all’ambito della transmedialità), fino ad arrivare all’onnipresenza, rilevata da Donata Meneghelli, di quei fenomeni di violazione dei confini dello spazio diegetico che possiamo definire, in termini genettiani, come metalessi. La diffusione di queste pratiche ci invita ad una attenta riflessione teorico-metodologica intorno alle cate-

gorie concettuali ad esse corrispondenti: è infatti soltanto attraverso una chiara definizione volta a metterne a fuoco peculiarità, confini e differenze, ma anche correlazioni e rapporti di complementarità, che le nozioni di intermedialità, transmedialità e metalessi (oggetto di un dibattito terminologico tuttora *in fieri*) possono dispiegare a pieno il loro potenziale euristico, sia all'esterno che all'interno dell'ambito dei *digital media* cui esse sono oggi strettamente legate. La miniserie *Lost in Austen* (2008), il film *Away from Her* (2006) di Sarah Polley – ispirato al racconto di Alice Munro “The bear came over the mountain” – e il *Photojournal* di Annie Ernaux ci forniscono in questo senso, pur nelle loro notevoli differenze, dei casi estremamente significativi di compresenza e complementarità tra tali fenomeni, ottenuta per mezzo di una pratica di rimediazione digitale, in grado di creare interferenze, stratificazioni ed effetti di profondità.

Uno spazio altrettanto importante è altresì dedicato alle forme di interazione mediale prodotte dall'immagine video all'interno della performance, sia essa artistica, teatrale e musicale, in cui la presenza dello schermo permette di creare (grazie alla sua capacità di amplificazione, moltiplicazione, congelamento, *mise en abyme*) complesse relazioni con lo spazio reale, con il corpo dell'artista-performer e con la flagranza dell'azione: lo “schermo in scena” va dunque a costituire uno strumento tramite il quale mettere in questione gli aspetti che sono alla base della nozione stessa di performance, permettendo l'entrata in scena di una dimensione spazio-temporale altra rispetto a quella dell'*hic et nunc* dell'azione, fino ad arrivare, così come accade in alcuni casi di *concert video design*, alla negazione della stessa presenza fisica del performer.

## Bibliografia

- Alltucker, Ken, "Depression in adolescents and young adults is rising: Are phones and social media to blame?", *USA Today*, 16.12.2018, <https://eu.usatoday.com/story/news/health/2018/12/14/experts-question-whether-smartphones-lead-rising-depression-teens/2266882002/>, online (ultimo accesso 31/01/2019).
- Andreev, Leonid, "Lazzaro" ("Eleazar", 1906), *Lazzaro e altre novelle*, trad. Clemente Rebora, Firenze, Passigli, 1993.
- Attali, Jacques, *Une brève histoire de l'avenir* (2006), trad. it. *Breve storia del futuro*, Roma, Fazi, 2007.
- Bassani, Giorgio, *L'airone* (1968), Milano, Mondadori, 1987.
- Bauman, Zygmunt, *Homo consumens. Lo sciame inquieto dei consumatori e la miseria degli esclusi*, Ed. Riccardo Mazzeo, trad. Marina De Carne-ri - Paolo Boccagni, Gardolo (Trento), Erickson, 2007.
- Bianchetti, Angelo - Trabucchi, Marco, *Alzheimer*, Bologna, il Mulino, 2010.
- Boluk, Stephanie - Wylie, Lenz (eds.), *Generation Zombie. Essays on the Living Dead in Modern Culture*, Jefferson (North Carolina), McFarland, 2011.
- Carbone, Mauro, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2016.
- Casetti, Francesco, "Che cosa è uno schermo, oggi?", *Schermi/Screens*, Eds. Mauro Carbone - Anna Caterina Dalmasso, *Rivista di Estetica*, 55 (2014), <https://journals.openedition.org/estetica/912>, online (ultimo accesso 30/10/2018).
- Chandler, Raymond, *Raymond Chandler Speaking* (1962), Eds. Dorothy Gardiner - Kathrine Sorley Walker, Berkeley - Los Angeles, University of California Press, 1997, trad. it. *Parola di Chandler*, Ed. Attilio Veraldi, Milano, Milano Libri, 1976.
- De Mauro, Giovanni, "Connesso", *Internazionale*, 1183 (12/2016): 9.
- Di Pasqua, Emanuela, "Ecco la nomofobia, così si chiama la paura di perdere il cellulare", *Corriere della Sera*, 09.05.2012, [https://www.corriere.it/scienze/12\\_maggio\\_09/dipasqua-paura-](https://www.corriere.it/scienze/12_maggio_09/dipasqua-paura-)

- perdita-cellulare\_66422648-99cb-11e1-85ab-3c2c8bfb44fd.shtml, online (ultimo accesso 31/01/2019).
- Han, Byung-chul, *Transparenzgesellschaft* (2012), trad. it. *La società della trasparenza*, Roma, Nottetempo, 2014.
- Il Novellino (Le cento novelle antike)*, intr. di Giorgio Manganelli, Milano, Rizzoli (BUR), 2002.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York - London, New York University Press, 2006.
- Mariotti, Giovanni, *Lazzaro o le tribolazioni di un risorto. Fumetto senza figure*, Milano, Mondadori, 1997.
- McLuhan Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Ed. Ettore Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1967, n.e. Milano, Garzanti, 1977.
- Murakami, Haruki, *Afutādāku* (2004), trad. it. *After Dark*, Ed. Antonietta Pastore, Torino, Einaudi, 2008.
- Ovidio, *Le Metamorfosi*, Ed. Enrico Oddone, Milano, Bompiani, 1991, I.
- Poe, Edgar Allan, "The Oval Portrait" (1842), *Poetry and Tales*, Ed. Patrick F. Quinn, trad. it. "Il ritratto ovale", *Racconti*, Eds. Gabriele Baldini - Luciana Pozzi, Milano, Garzanti, 1988.
- Pozzetti, Alessandro - Ferrari, Domenico, *Virus, l'invenzione della realtà. L'affare Aids*, Roma, Accademia degli Incolti, 2002.
- Robbe-Grillet Alain, *Instantanés* (1962), trad. it. *Istantanee*, Ed. Guido Neri, Torino, Einaudi, 1963.
- Sartre, Jean-Paul, *La nausée*(1938), trad. it. *La nausea*, Ed. Bruno Fonzi, Torino, Einaudi, 1990.
- Shenk David, *The Forgetting. Alzheimer's: Portrait of an Epidemic*, New York, Doubleday, 2001.
- Sontag Susan, *On Photography* (1977), trad. it. *Sulla fotografia*, Ed. Ettore Capriolo, Torino, Einaudi, 1978.
- Sontag Susan, *Illness as Metaphor and Aids and Its Metaphors* (1978 - 1989), trad. it. *Malattia come metafora. Aids e cancro*, Eds. Ettore Capriolo - Carmen Novella, Torino, Einaudi, 1992.
- Tani, Stefano, *Lo schermo, l'Alzheimer, lo zombie. Tre metafore del XXI secolo*, Verona, ombre corte, 2014.

- Türcke, Cristoph, *Erregte Gessellschaft. Philosophie der Sensation* (2002) trad. it. *La società eccitata: filosofia della sensazione*, Ed. Tomaso Cavallo, Torino, Bollati Boringhieri, 2012.
- Twenge, Jean M., "Have Smartphones Destroyed a Generation?", *The Atlantic*, 09.2017, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/09/has-the-smartphone-destroyed-a-generation/534198/>, online (ultimo accesso 31/01/2019).
- Twenge, Jean M. - Joiner, Thomas E. - Rogers, Megan L. - Martin, Gabrielle N., "Increases in Depressive Symptoms, Suicide-Related Outcomes, and Suicide Rates Among U.S. Adolescents After 2010 and Links to Increased New Media Screen Time", *Clinical Psychological Science*, 6.1 (01/2018): 3-17.
- Weiss, Haley, "Why You're Probably Getting a Microchip Implant Someday", *The Atlantic*, 21.09.2018, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/09/how-i-learned-to-stop-worrying-and-love-the-microchip/570946/>, online (ultimo accesso 31/01/2019).
- Wilde, Oscar, *The Picture of Dorian Gray* (1891), trad. it. *Il ritratto di Dorian Gray*, Ed. Franco Ferrucci, Torino, Einaudi, 1996.

## Sitografia

- Donato, Alberto, "Global mobile consumer survey 2017", *Deloitte.*, 26.12.2018, <https://www2.deloitte.com/it/it/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/gx-global-mobile-consumer-survey17.html#>, web (ultimo accesso 31/01/2019).
- "Ericsson Mobility Report Q4 2018 update", *Ericsson*, 11.2018, <https://www.ericsson.com/en/mobility-report/reports/q4-update-2018>, web (ultimo accesso 31/01/2019).

## Filmografia

*Dawn of the Dead*, Dir. George A. Romero, USA/Italy, 1978.

*Dead Set*, Dir. Yann Demange, Great Britain, 2008.

“Nosedive”, *Black Mirror*, Dir. Joe Wright, Great Britain, 2016.

## Gli autori

### Stefano Tani

Stefano Tani, professore di Letterature Compare all'Università di Verona, è nato a Firenze ed ha studiato ed insegnato a lungo negli Stati Uniti. Ha pubblicato *The Doomed Detective: The Contribution of the Detective Novel to Postmodern American and Italian Fiction* (Carbondale, Southern Illinois University Press, 1984), *Il romanzo di ritorno* (Milano, Mursia, 1990), e *Lo schermo, l'Alzheimer, lo zombie. Tre metafore del XXI secolo* (Verona, ombre corte, 2014); ha curato *Una stella sul parco di Monte Morris* (Milano, Garzanti, 1994) di Henry Roth e i due volumi dei Meridiani Mondadori (2005 e 2006) dedicati alle opere di Raymond Chandler (*Raymond Chandler. Romanzi e racconti*).

Email: [stefano.tani@univr.it](mailto:stefano.tani@univr.it)

### Matteo Rima

Matteo Rima insegna Letterature compare per il corso di Laurea in Lettere del Dipartimento Culture e Civiltà dell'Università di Verona. Si occupa di fumetto e graphic novel, di global literature, di narrativa di genere (soprattutto poliziesca e fantascientifica), di letteratura testamentaria, di sociologia del fumetto, con una particolare attenzione per la transmedialità. Tra le sue pubblicazioni, *Il romanzo-*

*testamento* (2015), *Parole e nuvole. Holmes, Marlowe e Maigret dal romanzo al fumetto* (2009), “Il fumetto e l’identità nazionale italiana” (2016), “Writing on the Border: the Testament Novel” (2013), “A History of Violence. Dal fumetto al film” (2012).

Email: [matteo.rima@univr.it](mailto:matteo.rima@univr.it)

### **Francesca Agamennoni**

Francesca Agamennoni ha conseguito un dottorato in Generi Letterari presso l’Università degli Studi dell’Aquila. I suoi interessi di ricerca si muovono tra la storia dell’arte e i *visual studies* e si sono concentrati in particolare sull’eredità del *Gesamtkunstwerk* wagneriano nel mondo contemporaneo. Dal 2013 collabora con *Between. Rivista dell’Associazione di Teoria e Storia Comparata della letteratura*.

Email: [francesca.agamennoni@gmail.com](mailto:francesca.agamennoni@gmail.com)

## **L’articolo**

Data invio: 31/05/2018

Data accettazione: 30/10/2018

Data pubblicazione: 30/11/2018

## **Come citare questo articolo**

Tani, Stefano, Rima, Matteo, Agamennoni, Francesca, “Sugli schermi”, *Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, *Between*, VIII. 16 (2018), <http://www.betweenjournal.it/>