

# Profondità della superficie

## Una paleontologia dello schermo

Michele Cometa

Ma se il cinema fosse appunto l'effetto di un desiderio intrinseco della struttura dello psichismo, come datare i suoi primi abbozzi?

J.-L- Baudry, *Il dispositivo*

È evidente che le menti brillanti che decenni or sono hanno sviluppato le tecniche cinematografiche si sono ispirate, a volte esplicitamente altre inconsciamente, ai meccanismi della mente umana prodotti dal più grande e più sofisticato degli studi cinematografici: il nostro cervello.

A. Damasio, *Cinema, mente ed emozione*

### 1. Schermi del Paleolitico

In un recente saggio sulle genealogie dello schermo Francesco Casetti ci ha messo in guardia rispetto alle analogie con il passato e, più in generale, ci invita ad essere cauti con le teleologie della "screen archaeology":

Il pre- è una conseguenza di ciò che viene dopo: il pre-cinema o il pre-digitale non esiste senza l'avvento del cinema e del digitale.

Gli storici dei media devono tenere presente questo principio se vogliono sfuggire alle trappole dell'archeologia dei media: un ordine puramente cronologico dei fatti, una spiegazione causale degli eventi e un'interpretazione teleologica delle innovazioni. Ciò è particolarmente importante quando il focus è sullo schermo. Detto altrimenti: una ricostruzione storica non può essere fondata sull'idea di un passato semplice, ma su quella di un futuro anteriore: parafrasando Roland Barthes "qualcosa è stato" perché "qualcosa sarà". Infatti è grazie al trionfo delle macchine ottiche che noi possiamo individuare la complicità tra le pratiche dello schermo e i processi di visualizzazione; ed è grazie alla recente emergenza delle implicazioni ambientali che noi possiamo guardare ai significati originali dello schermo nel passato. L'idea di un "è stato" indipendente non ha fondamento. (Casetti n.d.)

E tuttavia possiamo resistere al fascino dell'arcaico? Dobbiamo resistere? Ha ancora senso guardare a queste "scene primarie" (Casetti n.d.) che segnano la genealogia dei dispositivi, degli apparati, degli assemblaggi che continuiamo a definire "schermi"? Possiamo davvero parlare di "cultura visuale del Paleolitico" (Cometa 2015) e dunque di schermi e display paleolitici?

Abbiamo compreso sino in fondo il caveat di Casetti: il fascino dell'arcaico è certamente un desiderio rivolto all'indietro, «qualcosa è stato, perché qualcosa sarà...». La genealogia dello schermo è una danza sull'orlo dell'abisso, significa fissare le profondità del tempo e scorgere semplicemente il tremulo riflesso di noi stessi. Per non dire del problema, ancora più evidente, che una schermologia del Paleolitico ha limiti sia sul fronte della cronologia sia su quello del significato, le due bestie nere di ogni indagine paleontologica.

Fatte queste premesse si può forse condividere la visione altrettanto prudente di Mauro Carbone che crede in una genealogia senza fondamenti, a una schermologia senza inizi che noi, semmai, siamo in grado di ricostruire attraverso le varianti storiche di ciò che chiamiamo schermi. Qui vi è forse lo spazio per una paleontologia dello schermo che rimane l'interpretazione di un "idealtipo", ma che tuttavia non

sottovaluta la presenza reale degli schermi in tutte le culture e a tutte le altezze temporali, preistoria compresa.

Carbone nel suo *Filosofia-schemi. Dal cinema alla rivoluzione digitale* (2016) parla di “superfici”, e io stesso userò questo termine neutrale nella convinzione che dopo una breve analisi e tipologia delle superfici paleolitiche (la pareti rupestri, ma non solo) saremo di nuovo autorizzati a parlare di “schermi”:

Proporrei di definire tale superficie “archi-schermo”, intendendolo quale insieme delle condizioni di possibilità della mostrazione che nella nostra cultura sono state via via storicamente *aperte* dal corpo umano stesso – che basta interporre tra una fonte luminosa e un muro perché produca immagini, come accade nel mito dell’origine della pittura raccontato da Plinio il Vecchio, o che si può ornare di scritte, disegni, colori e tatuaggi, ma anche dalla parete rupestre, per l’appunto dal muro, dallo specchio, dal velo [...], dalla tenda, dal *templum*, dalla finestra albertiana, per passare poi attraverso gli schermi pre-cinematografici e cinematografici [...] Mi riferisco [...] a un tema che viene a costituirsi simultaneamente alle proprie variazioni pur non cessando di *eccederle*, a queste non essendo riducibile ma da esse risultando inseparabile e con il loro divenire potendo divenire a propria volta. (Carbone 2016: 100ss.)

Credo, con George Kubler, che la storia (della letteratura, dell’arte, persino del film) è comunque la percezione di segnali che ci vengono dal passato, sparsi attraverso i secoli, niente più che un baluginio di immagini che si manifestano nel nostro presente:

L’attualità è il momento di oscurità tra un lampeggio e l’altro del faro, l’istante di silenzio nel ticchettare di un orologio: è uno spazio vuoto che scivola tra le maglie del tempo, il punto di rottura tra passato e futuro: è l’intraferro ai poli di un campo magnetico rotante, infinitesimale ma pur sempre reale. Essa è l’intervallo intercronico quando niente accade. È il vuoto che separa gli eventi. Eppure l’istante attuale è tutto quanto possiamo conoscere

direttamente. Il resto del tempo emerge soltanto sotto forma di segnali che ci vengono trasmessi in questo istante attraverso innumerevoli stadi e impensati vettori. Tali segnali sono una sorta di energia cinetica che resta immagazzinata sino al momento di percezione quando la massa scende seguendo un certo suo cammino sino al centro di gravitazione. Ci si potrebbe chiedere perché questi vecchi segnali non siano attuali. La natura di un segnale è tale che il messaggio convenuto non è «qui» né «ora», ma «là» e «allora». Se c'è un segnale l'azione è passata e non è più situabile nell'«ora» dell'essere presente. La percezione di un segnale avviene «ora», ma il suo impulso e la sua trasmissione avvennero «allora». In ogni evento, l'istante presente è il piano sul quale sono proiettati i segnali di tutto l'essere. Nessun altro piano di durata temporale ci raccoglie universalmente in uno stesso istante del divenire. (Kubler 1989: 27)

Michael Holly, una delle protagoniste della cultura visuale contemporanea, nel suo libro sulla melanconia della storia dell'arte ha scritto:

Gli oggetti del passato ci stanno dinnanzi, ma il mondo dal quale provengono sono scomparsi da tempo. Che cosa possiamo farcene di questi orfani visuali? La ricerca è quel meccanismo di difesa che abbiamo eretto per non dover ammettere che c'è ben poco da recuperare in fin dei conti, se non l'immediatezza dell'essere qui presenti. (Holly 2013: XIX, traduzione mia)

Scopo del presente saggio non è dunque svelare il mistero dell'origine degli schermi. La mia modesta proposta è semmai quella di intercettare alcune luci che provengono dal passato più remoto e che tuttavia sono in grado di illuminare anche il presente.

Non sono il solo a insistere su questa strategia, né il primo. Già W. J. T. Mitchell, il padre della cultura visuale contemporanea, ha fatto un esplicito richiamo a una paleontologia della cultura visuale a partire dal

suo pioneristico libro sull'immagine del dinosauro<sup>1</sup>, un libro dedicato apparentemente a un'icona dell'immaginario popolare, ma in verità una delle opere più significative dell'antropologia delle immagini novecentesca, paragonabile ai capolavori di Alfred Gell, Hans Belting o Philippe Descola. Un libro su un'icona preistorica, su un'icona pop della modernità, ma allo stesso tempo un libro d'ispirazione darwinista sulle attitudini cognitive dell'*Homo Sapiens* rispetto alle immagini.

Mitchell applica la propria peculiare paleontologia non solo alle immagini ma anche ai dispositivi ottici. In un saggio più recente, "Screening Nature (and the Nature of Screen)" (2015), egli traccia una sorta di "ontologia" dello schermo studiando questo apparato tecnico come un "dispositivo" (*device*) e una "metafora" (muro e finestra, filtro e velo, foglio e specchio...) in un modo che subito ci riconduce alla schermologia contemporanea:

In alternativa vorrei offrire un'ontologia dello schermo, una teoria che riconsideri questo oggetto in un'idea dello schermo logica e dialettica e che lo ponga nel quadro di una storia naturale, una paleontologia dello schermo che scenda a un livello più profondo, in un tempo più profondo di quanto l'archeologia possa immaginare. Questo ovviamente mi espone al rischio dell'anacronismo, poiché non intendo fornire né una breve né una lunga storia delle moderne tecnologie dello schermo, ma una teoria sincronica che identifichi la chiave, gli elementi di lunga durata delle pratiche dello schermo a partire dall'intero spettro degli apparati tecnici che avrebbero potuto costituire una tale storia. Spero che questo esercizio non sia considerato ostile nei confronti del progetto dell'archeologia dei media, ma al contrario lo supporti fornendo alcuni sia pur primitivi termini analitici. (Mitchell 2015: 232, traduzione mia)

Persino le versioni pop dell'indagine sulla pittura rupestre e l'arte delle caverne possono tornare utili per comprendere le pratiche legate

---

<sup>1</sup> W. J. T. Mitchell, *The Last Dinosaur Book. The Life and Times of a Cultural Icon*, The University of Chicago Press, Chicago, 1998.

agli “schermi”, ovvero alle superfici rupestri (e non solo) dei nostri antenati paleolitici. Si considerino le ricerche di uno studioso del cinema e del pre-cinema come Marc Azéma, di un regista come Werner Herzog, di un artista come Robert Smithson e, infine, di un neuroscienziato come Vittorio Gallese e di uno studioso di *film studies* come Michele Guerra.

La storia del pre-cinema paleolitico per Marc Azéma dimostra lo sviluppo ancestrale e naturalmente moderno dell’animazione delle immagini, degli apparati, e di conseguenza l’uso “cinematografico” delle pareti rupestri come spazi di proiezione (Azéma – Rivière 2012). Il celebre film documentario di Werner Herzog sulla grotta Chauvet-Pont d’Arc *The Cave of Forgotten Dreams* (2010) ha avuto non a caso un ruolo decisivo nella rivitalizzazione di queste “scene primarie” del cinema a cominciare dall’allegoria della caverna. Herzog considera l’intera grotta una sorta di dispositivo cinematografico in cui si intersecano ombre, proiezioni ed animazioni.

Oppure si guardi all’archeologia dell’avanguardia così come ci viene proposta nel progetto della *Cinematic Atopia* (1971) di Robert Smithson che studia la passivizzazione dello spettatore in una caverna-cinema immaginata in una vera cava sotterranea:

Quello che mi piacerebbe costruire è un cinema in una caverna o in una miniera abbandonata, e filmare il processo della sua costruzione. Il film sarebbe poi l’unico film proiettato nella caverna. La cabina di proiezione sarebbe fatta di semplice legname, lo schermo sarebbe scavato nella parete rocciosa e dipinto di bianco, le poltrone sarebbero massi. Sarebbe davvero un cinema “underground”. (Smithson 1996: 14, traduzione mia)<sup>2</sup>

Il progetto di Smithson prevedeva di proiettare immagini in un reale ipogeo sotterraneo, una miniera abbandonata, arredata con sedili di pietra e uno schermo scavato nella roccia e dipinto di bianco. Un testo

---

<sup>2</sup> Si veda anche il disegno *Towards the Development of a Cinema Cavern*, [https://www.robertsmithson.com/drawings/towards\\_300.htm](https://www.robertsmithson.com/drawings/towards_300.htm).

che andrebbe riletto oggi soprattutto dal punto di vista dell'*embodiment* (giacchè di corpi "costretti" all'immobilità di tratta).

Infine val la pena citare i più recenti approcci neuroscientifici alla teoria filmica, quelli proposti nell'illuminante volume di Vittorio Gallese e di Michele Guerra, *Lo schermo empatico* (2016), in cui gli autori si vedono costretti a connettere l'esperienza dello schermo con le prime esperienze "artistiche" dell'*Homo Sapiens*:

Sembra esistere un filo conduttore che porta dalle pitture paleolitiche ai fratelli Lumière, reso suggestivo dalla connaturata propensione umana a utilizzare la materia inerte per riprodurre la vita del mondo attraverso le immagini. Per riuscirvi, occorre infondere in quelle immagini il movimento, o per lo meno suggerirlo, come la scultura e la pittura ci hanno mostrato in tanti secoli di storia; potremmo interpretare l'evoluzione tecnologica della nostra specie anche come una costante ricerca di animare il mondo materiale attraverso il movimento. Entrambi gli autori di questo libro, un neuroscienziato e un teorico del cinema, condividono l'ossessione per il tema delle immagini, che [...] accompagna l'umanità sin dalle origini. Il potere delle immagini, la loro forza di attrazione, la capacità di replicare e simulare forme di esperienza, l'incidenza del movimento o della sua impressione sulla loro ricezione sono temi che, a partire dal secolo appena trascorso, hanno trovato nel cinema una sorta di radicalizzazione secondo vari punti di vista: estetico, culturale, sociale, politico. (Gallese – Guerra 2016: 10)

Si tratta, come si vede, di un topos irriducibile dei *film studies* internazionali non a caso presente in uno degli incunaboli della teoria cinematografica, *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956) di Edgar Morin, uno scritto in cui sembrano profeticamente anticipate molte delle categorie di cui discuteremo nelle pagine che seguono e che, immancabilmente, pone la questione del cinema nell'alveo di un'antropologia fondamentale dell'*Homo Sapiens* che dal paleolitico si articola fino ai nostri giorni. Già nell'incipit di questo classico si trova programmaticamente una caverna:

Il tintinnio del campanello ci invita. Un negozio fra i negozi offre una vetrina d'enormi volti dipinti, fotografie di baci, abbracci, cavalcate. Entriamo nelle tenebre di una *grotta artificiale*. Una polvere luminosa si proietta e danza sullo schermo. (Morin 1982: 23, corsivo mio)

E nelle conclusioni del libro che articola il proprio percorso tra storia del cinema, psicologia e antropologia, si legge:

Certo, fin dalla sua apparizione sulla terra l'uomo ha alienato le sue immagini fissandole sull'osso, sull'avorio o sulla parete delle caverne. Certo, il cinema è della stessa famiglia dei disegni rupestri degli Eyzies, di Altamira e di Lascaux, degli scarabocchi infantili, degli affreschi di Michelangelo, delle rappresentazioni sacre e profane, dei miti, delle leggende e della letteratura [...]. *Ma mai sono a tal punto incarnati nel mondo medesimo, mai a tal punto alle prese con la realtà naturale*. E per questo che si è dovuto attendere il cinema perché i processi immaginari venissero esteriorizzati con altrettante originalità e totalità. Possiamo finalmente "visualizzare i nostri sogni" perché essi si sono immersi nella materia reale. (*Ibid.*: 214)

## 2. *Emersione versus immersione*

Dunque siamo autorizzati a ipotizzare una paleontologia dello schermo. Giacchè sappiamo che getterà un po' di luce sulle nostre nozioni di assemblaggio, apparato, dispositivo e, cosa più importante, potrà aiutarci a tracciare almeno uno schizzo della mappa cognitiva che è sottesa alla schermologia dell'*Homo Sapiens* che è una parte, non irrilevante, della nostra idea di mente estesa (non c'è dubbio infatti che lo schermo può essere considerato – tra le altre cose – una protesi della nostra mente<sup>3</sup>).

Ciò che intendo mostrare, ricorrendo ad alcuni esempi tratti dalle culture visuali del Paleolitico, è la peculiarità di questa "sopravvivenza"

---

<sup>3</sup> Si veda almeno Andy Clark, *Supersizing the Mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*, Oxford, Oxford University Press, 2008.



di superfici, schermi e persino *display* (nel senso in cui Casetti 2015 usa questo termine). Credo insomma che si possa individuare la reale presenza di superfici (solo alla fine ricorrerò al termine “schermo”) e la reale esistenza di pratiche che riguardano queste superfici, intese naturalmente sia come *dispositivi* che come *metafore*, le quali potrebbero aiutarci a definire quello che Mauro Carbone ha opportunamente chiamato *l’archi-schermo*.

Comincerò con una sommaria tipologia delle superfici nelle grotte del Paleolitico – ma la discussione potrebbe essere estesa anche ad altre forme di arte rupestre presenti nel mondo (dall’Africa all’Australia, dall’America all’India) –, seguendo le proposte di accreditati paleontologi come Marilyse Lejeune, George Sauvet e Fritz Tosello.

Come sappiamo, sin dai tempi di Annette Laming-Emperaire, la grande paleontologa francese partner di André Leroi-Gourhan, la conformazione delle pareti rupestri ha guidato la mano (o, ovviamente, lo sguardo e il corpo) nonché l’immaginazione degli artisti del Paleolitico. Le pareti rupestri sono, per dirla con Mauro Carbone, sempre «pareti speculari» (2016: 78), esse ispirano, guidano e condizionano l’immaginazione dei pittori del Paleolitico.

E poiché condividiamo l’idea di Casetti secondo cui «uno schermo diviene uno schermo attraverso un apparato connesso a una serie di pratiche che lo produce in quanto schermo» (Casetti n.d.), insisteremo sulle “azioni”, cioè sulle pratiche incarnate, che si producono sulle superfici, piuttosto che sulle superfici in quanto tali, dunque sulle *attitudini performative* (i comportamenti) dell’*homo pictor*, sulla sua *esperienza* dello schermo.

Si pensi, per esempio, alla celebre sala dei tori di Altamira in Spagna<sup>4</sup> e all’uso delle naturali convessità della roccia per rappresentare gli animali in posizione accovacciata. Talvolta gli artisti paleolitici hanno giocato palesemente con le superfici concave e convesse, come nel caso

---

<sup>4</sup> Per questa, come per le altre immagini citate nel testo, daremo un riferimento on-line: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cueva\\_de\\_Altamira](https://es.wikipedia.org/wiki/Cueva_de_Altamira) e <https://donsmaps.com/images25/altamira1970.jpg>. Tutti i siti sono stati visitati nel gennaio 2019.

dell'uccello di Altxerri, il cui contorno è delineato dall'ombra che la roccia convessa disegna intorno ad esso<sup>5</sup>. In questo caso l'illuminazione è cruciale. I nostri antenati sapevano come utilizzare le ambiguità della percezione umana.

In altri casi le contrazioni corporee delle rocce facevano la differenza, come nel ben noto bisonte in corsa di Chauvet-Pont d'Arc (con molte gambe "animabili")<sup>6</sup>. Si può commentare questa straordinaria immagine ricorrendo alle parole di Simon Lefebvre sulla tecnologia 3D:

Lo scopo della tecnologia 3D [...] non è tanto quello di ripetere con altri mezzi le condizioni di immersione – per quanto cerchi di rendere questa immersione veramente fisica – ma di polverizzare lo schermo, i suoi angoli e la sua superficie, la sua cornice e la sua piattezza. Lo schermo è un muro da abbattere, un muro da frantumare (ovvero l'effetto speciale di un oggetto che esplose e i cui frammenti vanno in faccia allo spettatore). (Lefebvre 2016: 98, traduzione mia)

Talvolta le immagini rupestri vengono letteralmente incontro allo spettatore, come nel caso del cavallo di Cueva de la Pineta<sup>7</sup> che sembra scaturire dalla roccia. Si tratta di un sogno costantemente sognato dall'umanità se sopravvive fino alla "mano" di Cronenberg, che letteralmente "indica" lo spettatore emergendo dall'apparato televisivo, dalla superficie catodica<sup>8</sup>.

Non solo le superfici intere ispirano figure e composizioni, anche singoli elementi possono dare adito a un'immagine, come il fallo che

---

<sup>5</sup> Cfr. <http://bertan.gipuzkoakultura.net/es/15/es/7.php>.

<sup>6</sup> Cfr.

<https://journals.openedition.org/palethnologie/docannexe/image/861/img-1.png>.

<sup>7</sup> Cfr. <http://lithos-perigord.org/documents/articleserpemasquesbis.pdf>.

<sup>8</sup> Cfr. <https://www.moma.org/calendar/events/3330>.

emerge da una parete di Le Portel<sup>9</sup>. Ma in ogni caso si tratta di immagini che invadono lo spazio dello spettatore, producendo un continuum tra ciò che si vede e ciò che è nella testa dello spettatore.

Il ruolo decisivo della luce e delle ombre guidò la mano dell'artista, e una minima manipolazione delle superfici rocciose attraverso segni o colori di fatto produce ed evoca contorni complessi come quelli di un volto o di un corpo.

Ma *l'emersione* dalle superfici è solo una parte della storia. I nostri antenati hanno sperimentato, forse con maggiore intensità, la direzione opposta: *l'immersione* nelle superfici rocciose, come oggi noi, del resto, stiamo cercando di ricreare le condizioni, questa volta digitali, di una *full immersion*.

Alcune fessure/fratture della roccia, spesso circondate da convessità, producono una naturale associazione con la vulva femminile, come nel famoso pannello delle Veneri di Le Roc-aux-Sorciers<sup>10</sup>. Questi buchi sono un invito esplicito alla penetrazione, o, almeno, ad andare oltre la parete, ad esplorare le profondità della roccia, a immaginare una sostanza corporea (o spirituale) oltre la parete. Di nuovo potremmo far ricorso all'immaginazione di Cronenberg e al suo schermo televisivo ferito<sup>11</sup>. Qualche volta una naturale fessura nella parete rocciosa media l'idea di un mondo oltre la parete con il quale si può entrare in contatto, come nel caso del cervo nascosto della grotta di Niaux. Per non parlare della possibilità di evocare l'animale dall'oltremondo, come nell'arte rupestre dei San.

Questa attitudine ad andare oltre la parete di roccia, a penetrare la superficie non è solo ottica. Il fenomeno della penetrazione delle superfici rocciose con oggetti diversi, frammenti di osso, pietre, lame e punte è stato di recente studiato nella letteratura paleontologica sull'arte

---

<sup>9</sup> Cfr.

[https://www.ekainberri.com/wpcontent/uploads/2016/07/le\\_portel\\_02.jpg](https://www.ekainberri.com/wpcontent/uploads/2016/07/le_portel_02.jpg)

<sup>10</sup> Cfr.

<https://www.donsmaps.com/images26/femalesculpturerocauxsorciers.jpg>

<sup>11</sup> Cfr. <http://www.fsw.uzh.ch/foucaultblog/essays/31/andere-koerper-foucault-die-heterotopien-die-schnitt-stellen>.

rupestre e dimostra un'interazione tattile tra l'artista/devoto e le superfici. Questi «oggetti conficcati a forza nelle pareti» dimostrano che vi era un scambio materiale, una comunicazione con un altrove magico, animistico o mitologico.

Nello studio più importante su questo fenomeno, Magali Peyroux introduce di fatto l'idea che vi doveva essere un «scambio simbolico» tra gli umani e i mondi invisibili oltre la parete, una pratica che vediamo ancora oggi nei nostri santuari, nei cimiteri e negli spazi sacri in genere:

Gli oggetti utilizzati nelle quattro pratiche simboliche qui di seguito descritte sono soprattutto i veicoli materiali di un linguaggio simbolico. Questo messaggio si materializza nell'oggetto e nell'atto di depositarlo dentro la matrice calcarea. La carica sacra del deposito permette di entrare in comunicazione, uno scambio simbolico con i mondi invisibili attraverso la parete rocciosa della caverna. È in questo modo che gli oggetti depositi diventano dei mediatori simbolici, dei medium o meglio degli "oggetti di mediazione" con l'invisibile. Noi distinguiamo quattro pratiche simboliche [...]: – la pratica collettiva, la pratica confidenziale, il deposito di selci "di passaggio", il deposito di selci nel cuore della decorazione iconografica. (Peyroux 2012: 441, traduzione mia)

La parete non è dunque semplicemente uno schermo, ma un passaggio, o meglio, è un passaggio perché è uno schermo, un "velo" che dissimula l'Altrove ma che può essere facilmente attraversato (penetrato) a prescindere dalla durezza della parete stessa.

Non è un caso che l'intera interpretazione sciamanica dell'arte rupestre – i San della Namibia e del Sudafrica come le grotte francesi studiate da J. David Lewis-Williams e Jean Clottes – si fonda sulla nozione di superficie rocciosa come "velo" tra i mondi.

La parete è un dispositivo che conduce lo sciamano in trance nel mondo dell'aldilà, consentendo nello stesso tempo ai teriantropi (ovvero gli stessi sciamani trasformati) di (ri)emergere dalle fessurazioni della parete stessa. Talvolta si vede una fessura reale nella roccia, spesso però si tratta di una macchia (una linea di colore nero che rappresenta il

passaggio tra i due mondi) mentre la figura, divisa in due parti, sembra entrare e poi uscire dalla roccia<sup>12</sup>.

J. David Lewis-Williams e Thomas A. Dowson hanno scritto:

Abbiamo ipotizzato che le pareti dei ripari rocciosi fossero in un certo senso un velo, un "velo dipinto", sospeso tra questo mondo e il mondo degli spiriti. In alcuni casi piccole aperture, gradini e altre conformazioni della roccia, amplificati nella visione in trance degli sciamani, davano loro un'opportunità di penetrare il velo. In altri l'applicazione della pittura spalmata sulla roccia facilitava l'accesso al mondo degli spiriti, e l'artista-sciamano poteva immaginare di attraversare queste aperture create ritualmente. In molti casi sembrava quasi che il velo era così diafano che un animale o uno sciamano poteva semplicemente trasparire attraverso di esso. Infine, segni sulle rocce potevano essere talvolta trasformati in misteriose creature che facevano capolino dal mondo degli spiriti (1990: 15, traduzione mia).

Non è necessario adottare l'ipotesi sciamanica nel suo complesso – a dire il vero, come tutte le ipotesi di spiegazione dell'arte rupestre uniche, difficilmente accettabile vista la diffusione universale e le cronologie molto diversificate di queste testimonianze – per riconoscere un uso simile delle pareti nella tradizione europea come ad Altamira, dove alcuni tectiformi trovati nella galleria terminale – e pertanto ancora più misteriosi – sembrano sprofondare nelle profondità della terra<sup>13</sup>.

Immersione ed emersione sono comunque i due aspetti di un'attitudine specifica dell'*Homo Sapiens* nei confronti delle superfici: andare oltre il *display*, oltre lo schermo, connettendo l'oltre con il qui e ora.

---

<sup>12</sup> Cfr. <https://www.jstor.org/stable/pdf/3887913.pdf>.

<sup>13</sup> Cfr. <https://donsmaps.com/images25/tectiformesaltamira3.jpg>.

### 3. *Touch screens, superfici di proiezione e cadrage*

I nostri antenati paleolitici hanno sempre cercato di entrare in contatto diretto con le superfici. La relazione sembra essere stata prima “tattile” (aptica) e poi “ottica”, se consideriamo che i primi segni dell’*Homo Sapiens* (e forse anche di ominidi più antichi) sono stati realizzati con le dita (*fluting*) e con le mani (impronte in negativo e in positivo) lasciate sulle superfici o incise nel morbido “moonmilk”, un precipitato del calcare composto di cristalli, carbonati e persino batteri.

Questi *fluting* posso essere nella forma di meandri e serpentine di varia foggia, spesso realizzati da bambini e da donne, e possono essere interpretati come il prodotto di un comportamento simbolico, persino come forma di pre-scrittura, e comunque provvisto di significato. Possono essere interpretati come scarabocchi, come rappresentazioni di acqua e cielo (Marshack), come segni entoptici e fosfeni (Bednarik), simboli maschili (Leroi-Gourhan), psicoarchetipi (Gallus), tracce di prede (Barrière), segni sciamanici (Lewis-Williams), ma crediamo di poterli comunque definire come evidenze di una sorta di necessità di un’esperienza somestetica, tattile, che non ci ha mai abbandonato. Potremmo parlare dunque, seguendo Ahmed Achrati (2007), delle qualità aptiche dell’arte rupestre. Paul Valéry affermava ne *L’idée fixe* (1933): «Nulla è più profondo nell’uomo della sua pelle», e non è un caso forse che la prima superficie dipinta sia stata il corpo umano, certamente prima delle pareti rupestri:

È possibile [...] che l’interesse artistico degli umani per la propria pelle sia stato esteso ad altre superfici, comprese le rocce e le pareti delle caverne. Le caverne umide sono particolarmente adatte alle impronte umane e le impronte dei piedi sono pressoché inevitabili sulla sabbia e sui sentieri fangosi. Le ombre che il fuoco proietta sulle rocce e sulle pareti rupestri produce spettacoli eccitanti. Con lo sviluppo delle abilità motorie, la capacità di creare dei profili viene applicata immediatamente alle forme viventi, umane ed animali, e infonde alle rocce e alle pareti rocciose un movimento pittorico. (Achraty 2007: 51, traduzione mia).

Impronte di dita e di mani rappresentano il passo successivo: sono insieme un *contatto* con la terra, un'espressione di *individualità* e una forma di *dominio* sul mondo esterno. Non c'è bisogno qui di sviluppare l'idea di Maurice Merleau-Ponty sul ruolo della pelle come mediatore per eccellenza. E tuttavia bisogna sottolineare l'ambiguità di questo contatto tattile che non esclude l'andare oltre, il pensare attraverso il "velo" di roccia.

Le pareti rupestri sono inoltre le superfici naturali su cui proiettare delle ombre, se solo si considera il fatto che l'esplorazione delle grotte implica l'uso di torce, lampade, fuochi. Si potrebbero distinguere due tipi di "proiezione": a) quella della grotta di El Castillo in Spagna, dove uno spuntone di roccia a forma di bisonte (e decorato come bisonte) opportunamente illuminato proietta la sua ombra sulla parete retrostante facendo apparire una sorta di uomo-bisonte, un teriantropo che di fatto riproduce il bisonte all'impiedi disegnato sulla stalagmite. Per rinforzare l'illusione i nostri antenati dipinsero sotto l'ombra proiettata i garretti e le zampe di un bisonte<sup>14</sup>; b) alla stessa specie appartiene un'altra immagine, questa volta l'emersione di un equino (o di un umanoide) nella grotta del Bisonte (Arcy-sur-Cure) dove un piccolo foro preesistente sulla parete è stato allargato per simulare un occhio dell'animale che, illuminato, si proietta sulla parete retrostante<sup>15</sup>. Nella grotta di Chauvet-Pont d'Arc, al contrario, lo stesso spettatore viene proiettato sull'immagine, come ha dimostrato Werner Herzog nel caso del pannello dei cavalli:

C'è una fila (di lanterne) che è stata utilizzata per l'illuminazione ma è stata posta in modo che quando stai vicino al *Pannello dei Cavalli* la tua ombra diviene una parte dell'immagine, appare una parte integrante della messinscena. Nel film, naturalmente, non ho potuto resistere dal mostrare Fred Astaire che danza con la propria

---

<sup>14</sup> Cfr.

<https://www.sapiens.org/wp-content/uploads/2018/05/03-Stalagmite-Bison.jpg>.

<sup>15</sup> Cfr. <http://lithos-perigord.org/documents/masquesRaux.pdf>.

ombra in *Swing Time*, cinema nella sua quintessenza. (Herzog 2011: 35, traduzione mia).

Infine le superfici paleolitiche producono, come ogni schermo, il *cadrage* delle immagini come nella grotta di Cougnac<sup>16</sup>, dove tutto dipende dall'illuminazione e dal punto di vista, o il *cadrage* del *peep-hole* nella grotta della Pineta, o lo superficie a forma di schermo dei celebri cavalli a pois di Pech-Merle<sup>17</sup>.

Sfogliando uno dei libri più recenti sugli schermi moderni e postmoderni a cura di Dominique Chateau e José Moure (2016) non si possono non notare le evidenti analogie con gli "usi" appena citati delle superfici plaeolitiche. Né si può negare che le definizioni moderne degli schermi convergano con quelle della moderna paleontologia e dell'archeologia cognitiva. Mi limiterò a poche citazioni che sono del tutto pertinenti anche per le superfici/schermi paleolitici (traduzione mia):

Mostrare e nascondere la dualità [...] (Chateau – Maure: 17)

La suddivisione tra "mostrazione" e "proiezione" [...] (Chateau – Maure: 18)

La scomparsa della superficie [...] (Lefebvre: 97)

Vedere e toccare, disporre e giocare [...] (Strauven: 143)

Nascondere e mostrare [...] (Avezzù: 40)

Combinare lo spazio del film e lo spazio del teatro, uno nell'altro, uno verso l'altro [...] (Lefebvre: 99)

Ciò che appare in ogni variazione dell'archi-schermo dovrà eccedere ciò che appare effettivamente [...] (Carbone: 68)

Il desiderio di considerare il confine dello schermo poroso, fragile e permeabile [...] (Lefebvre: 99)

La sfera dello schermo è insieme ambiente e *medium* [...] (Sobchack: 173)

---

<sup>16</sup> Cfr. <http://www.grottes-en-france.com/gb/?p=165>.

<sup>17</sup> Cfr. <http://www.pechmerle.com>.



La relazione tra schermi e superfici rupestri è dunque tutt'altro che un'inferenza acronica. Ovviamente, questa in chiusura la mia ipotesi, ciò è possibile solo se si riesce a immaginare una continuità tra le capacità cognitive dei nostri antenati del Paleolitico e l'uomo cinematografico.

Del resto, con una terminologia diversa, già Edgar Morin aveva statuito il nesso strettissimo tra indagine psicologica (potremmo dire tra un'archeologia cognitiva ante litteram che si nutre di paragoni etnografici) e una paleontologia dello schermo cinematografico (che può fare affidamento adesso sui successi delle neuroscienze cognitive):

L'universo del cinema può, in questo senso, venire avvicinato a quello della percezione arcaica. I processi all'origine della visione magica come della percezione pratica sono in effetti molto meno differenziati che nei primitivi "civilizzati" [...]. I cacciatori, per esempio, sanno perfettamente che bisogna fabbricare frecce e lance per uccidere la selvaggina, e praticano quest'industria e quest'arte concrete con estrema precisione. Ma praticano ugualmente sull'immagine dell'animale, la preliminare stregoneria, i riti mimetici propiziatori. Praticano i riti magici di caccia ma anche cacciano realmente la selvaggina. L'una cosa non dispensa l'altra. [...]. Siamo noi che scindiamo l'unicità contraddittoria del pratico e del magico, o piuttosto di ciò che ormai chiamiamo pratico e magico, mentre gli utensili, i vestiti, le maschere, le immagini esistono e agiscono su entrambi i registri. L'evoluzione storica ha lavorato a decantare, dissociare i due ordini, a circoscrivere il sogno, l'allucinazione, lo spettacolo, l'immagine, a riconoscerli come tali e nient'altro, a localizzare e fissare la magia in religione, a sgrovigliare la percezione pratica. Nel contempo, l'estetica e l'arte, eredi quintessenziali della magia, dell'immagine, del sogno, della religione, hanno cercato di costituirsi in campi chiusi; e sono ormai le grandi riserve dell'immaginario, come quelle regioni dell'Africa o d'America nelle quali si protegge dalla natura e dagli uomini l'antica selvaggina libertà [...]. Il cinema opera una specie di resurrezione della visione arcaica del mondo ritrovando la sovrapposizione quasi esatta della percezione pratica e della visione magica, la loro congiunzione sincretica. (Morin 1982: 156ss.)

Per concludere (parafrasando W. J. T. Mitchell): che cosa vogliono gli schermi?

Una prima provvisoria risposta potrebbe essere: *vogliono essere la nostra mente*. È da qui forse che dobbiamo ricominciare a pensare gli schermi.

## Bibliografia

- Achraty, Ahmed, "Body and Embodiment: A Sensible Approach to Rock Art", *Rock Art Research*, 24.1 (2007): 47-57.
- Azéma, Marc – Rivière, Florent, "Animation in Palaeolithic Art: A Pre-echo of Cinema", *Antiquity*, 86.332 (2012): 316–24
- Carbone, Mauro, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Raffaello Cortina, 2016.
- Casetti, Francesco, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani, 2015.
- Id., "Notes of a Genealogy of the Excessive Screen", manoscritto inedito (per gentile concessione dell'autore), n.d.
- Chateau, Dominique – Moure, José (eds.), *Screens. From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- Clark, Andy, *Supersizing the Mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*, Oxford, Oxford University Press, 2008.
- Cometa, Michele, "Sulle origini del fare-immagini", *Fata Morgana*, 26 (2015): 112–32.
- Gallese, Vittorio – Guerra, Michele, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano, Cortina, 2016.
- Herzog, Werner, "Interview. Werner Herzog on the Birth of Art", *Archaeology*, 64.2 (2011): 32-38.
- Holly, Michael A., *The Melancholy Art*, Princeton, Princeton University Press, 2013.
- Kubler, George, *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*, con una nota di Giovanni Previtali, Torino, Einaudi, 1989.

- Lefebvre, Simon, "The Disappearance of the Surface", *Screens. From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment* cit.: 97-106.
- Lewis-Williams, J. David – Dowson, Thomas A., "Through the Veil: San Rock Paintings and the Rock Face", *The South African Archaeological Bulletin*, 45.151 (1990): 5-16.
- Mitchell, W. J. T., *The Last Dinosaur Book. The Life and Times of a Cultural Icon*, Chicago, The University of Chicago Press, 1998.
- Id., "Screening Nature (and the Nature of the Screen)", *New Review of Film and Television Studies*, 13.3 (2015): 231-46.
- Morin, Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956), trad. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, prefazione di Francesco Casetti, Milano, Feltrinelli, 1982.
- Smithson, Robert, "A Cinematic Atopia", *The Collected Writings*, Ed. Jack Flam, Berkeley – Los Angeles, University of California Press, 1996: 136-42.
- Id., "Towards the Development of a Cinema Cavern", [https://www.robertsmithson.com/drawings/towards\\_300.htm](https://www.robertsmithson.com/drawings/towards_300.htm).

## Filmografia

*Cave of Forgotten Dreams*, Dir. Werner Herzog, Canada – USA – France – Germany – UK, 2010.

## L'autore

### Michele Cometa

Michele Cometa è Professore Ordinario di Storia della Cultura e Cultura visuale presso l'Università di Palermo. Dirige [www.studiculturali.it](http://www.studiculturali.it), il sito italiano degli Studi Culturali. Tra le pubblicazioni recenti: *Archeologie del dispositivo* (Cosenza, Pellegrini, 2016); *Perchè le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria* (Milano,

Michele Cometa, *Profondità della superficie*

Cortina, 2017); *Il Trionfo della morte di Palermo. Un'allegoria della modernità* (Roma-Macerata, Quodlibet, 2017); *Letteratura e darwinismo. Introduzione alla biopoetica* (Roma, Carocci, 2018); *Fantasmagorie. La cultura visuale dell'età di Goethe* (in corso di stampa).

Email: [michele.cometa@unipa.it](mailto:michele.cometa@unipa.it)

## L'articolo

Data invio: 31/05/2018

Data accettazione: 31/10/2018

Data pubblicazione: 30/11/2018

## Come citare questo articolo

Cometa, Michele, "Profondità della superficie. Una paleontologia dello schermo", *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità*, Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, *Between*, VIII.16 (2018), <http://www.betweenjournal.it/>