# Tra schermi e sogni: quale virtualità?

Riccardo Panattoni

In un breve capitolo del libro *Phasmes* Georges Didi-Huberman (1998) racconta dell'uomo che inventò il verbo "fotografare". Si tratta di Filoteo il Sinaita, vissuto tra il IX e il XII secolo sul monte Sinai. Un luogo bruciato dal sole, dove le parole non sembravano necessarie perché tutto appariva assorbito dalla potenza straniante della luce. Nonostante la sua vita solitaria, incentrata sul silenzio e la meditazione, e a differenza dei grandi saggi del deserto, Filoteo non ha elargito profonde verità o dettagliate regole orientate a una mistica ascensione, ma si è sempre accontentato di trovare un modo per poter esistere sotto quella luce devastante. Al di là di ogni possibile storia della sua vita, di qualsiasi episodio, avventura o semplice aneddoto, ciò che gli premeva era unicamente trovare un varco affinché il proprio corpo fosse in grado di penetrare nell'intensa luce dell'Oreb, una luce di cui si sarebbe voluto nutrire, senza mai distogliere lo sguardo dalla fissità del sole.

In altri termini non desiderava altro che trasformarsi in un'immagine, *tó kat'eikóma*, essere secondo l'immagine, trasfigurarsi in essa. Si trattava soltanto di trovare il modo per annegare i propri occhi nei flutti ardenti del sole. Era come immergersi ogni volta nella luce che lo aveva fatto nascere e lì condensarsi come il puro accidente di un momento strappato al divenire del tempo, immortalato dai propri occhi rimasti per sempre spalancati su se stessi. Per questo si nutriva unicamente delle gocce di resina che si solidificavano sugli alberi, trasparenti nel loro colore d'ambra, e che ingeriva dopo una lunga masticazione, lasciando che quelle perle emanassero fino in fondo tutto il loro succo amaro. Desiderava trasformare il proprio corpo in un'immagine diafana, da cogliere in leggera trasparenza come il colore di quella resina. Per ottenere questo avrebbe dovuto tenere il silenzio a

riempirgli la bocca e l'occhio perennemente spalancato sul rifrangersi di visioni del tutto momentanee, meramente accidentali, in modo da introdurre il processo di una memoria che in fondo non faceva altro che ricordare solo se stessa; la potenza sempre pronta di un ricordo a venire che come sempre, ancora una volta, sarebbe sopraggiunto a farsi riconoscere. Una perfetta memoria senza oblio, semplicemente presa nella dimenticanza di visioni che silenziose avrebbero continuato ingenuamente a rincorrersi l'una dopo l'altra.

In fondo ogni immagine porta già in sé il proprio oblio, come se ognuna aprisse con se stessa un contenzioso; se lo sguardo s'incanta su di loro è proprio perché la luce di ciò che trattengono porta già in sé l'ombra di ciò che, al contempo, tende a dissolverle. Per questo le immagini a un primo sguardo sembrerebbero voler uccidere i sogni, alla pari di quel desiderio che spronava anche Filoteo verso la propria instancabile ricerca. I sogni tuttavia hanno sempre continuato, nonostante i suoi sforzi, ad alimentarsi proprio di ciò che nelle immagini scompare nell'atto stesso della loro visione. È infatti proprio a causa di questo contrasto che si diventa cacciatori d'immagini, nella doppia accezione del termine: le si vuole infatti trattenere, imprigionare, fare proprie e al tempo stesso le si vuole scacciare, le si vuole allontanare, come la presenza di qualcosa d'infestante. Esattamente come si cacciano i sogni, da cui ci si vorrebbe allontanare senza tuttavia voler mai smettere di sognarli. Possiamo di conseguenza cogliere come l'uomo che avvicinò prima di tutti a inventare la parola "fotografare", in fondo detestasse le immagini, il loro contrasto d'ombra, il loro insidiare la pura trasparenza del sole. Quello che cercava era piuttosto la sola unicità dell'immagine: un'immagine nuda, spogliata nella pura coincidenza con la perfetta verticalità che solo lo zenith è in grado d'imporre, senza che vi sia più il minimo accenno a quel chiaroscuro all'interno del quale gli stessi sogni sembrano comporsi. In fondo ciò che Filoteo intuì in tutta la sua profondità è che le immagini amano i corpi, i quali non fanno altro che mettere in mostra come essi stessi in realtà non siano altro che degli schermi.

Un pomeriggio, arso dal sole, dopo averlo fissato per un tempo senza fine, Filoteo sentì il suo corpo imprimersi di luce,

*photeinographeistai*: lo sentì fotografarsi. Gli occhi gli si spalancarono intensamente, al punto tale da credere di aver frantumato per sempre ogni schermo, ogni palpebra, anche il più leggero battito di ciglia. Come se fosse diventato tutt'uno con la luce che fino a quel momento si era soltanto limitato a guardare. Fissato da quella potenza del giorno, si sentì "fotografato" fino al punto di diventare lui stesso l'intensità luminosa che aveva sempre devotamente contemplato. Sentì crearsi un'equivalenza perfetta tra il vedere e l'essere visto, tra colui che vede e il proprio sguardo: era l'incorporazione reciproca della luce nell'occhio e dell'occhio nella luce. Si trattava di un'esperienza fotografica che, nella sua realizzazione, non corrispondeva a nient'altro che all'impressionarsi di un lampo senza forma né figura, come la sola impronta di un assoluto accecamento, l'eventuarsi di un punto in cui vedere – vedere perfettamente tutto – equivaleva a non vedere più nulla. Il verbo "fotografare" sembrava così per lui prendere forma nel solo momento in cui il corpo si fosse reso capace di coincidere con le transverberazioni che il sole di mezzogiorno comporta come un puro accecamento. In quel luogo illuminato di luce il verbo "fotografare" non era sopraggiunto a esprimere un piacere derivato dal prendere forma delle immagini, ma come l'infinito godimento che una pura immagine senza forma sembrava comportare. Si trattava di continuare soltanto a immergersi in quell'intensità di fiotti di luce che non smettevano di stamparsi sulla superficie del suo volto, divenuto tuttavia, ancora una volta, l'ignaro schermo di se stesso.

In un breve testo dal titolo *Video Black* Bill Viola (1990), uno dei maggiori videoartisti viventi, racconta di una videocamera installata in un parcheggio collocato in un luogo non ben definito, un luogo che potremmo immaginare verosimilmente poter essere ovunque. La fotocamera stava per essere sostituita con un modello più recente, dopo essere rimasta in funzione incessantemente per oltre vent'anni. Il suo occhio, un occhio senza palpebre, senza la cadenza di un battito che ne decretasse la momentanea chiusura, aveva scrutato instancabile, sempre immancabilmente spalancato, quel solo parcheggio situato in quel luogo del tutto indeterminato. Silenziosa, senza batter ciglio, aveva seguito la

successione dei giorni e delle notti, l'alternanza del sole e della luna, che silenziosi si erano scambiati il ruolo sulla scena. Aveva registrato pazientemente le variazioni meteorologiche che il susseguirsi periodico delle stagioni portava con sé. Aveva immortalato – dal suo esclusivo punto di vista – la ciclicità permanente del tempo, il perpetuo variare di un movimento che in realtà, almeno rispetto al suo tono di fondo, non faceva altro che evidenziare una totale indifferenza rispetto proprio a ciò che il movimento dovrebbe invece di per sé significare: la continua capacità di una trasformazione in atto.

Eppure rispetto alla constatazione di questa permanente ciclicità della natura, la sua instancabile osservazione aveva incontrato anche il vero e proprio cambiamento introdotto dalla presenza umana, che nell'arco di quei vent'anni era transitata davanti al suo occhio spalancato. Aveva così osservato ad esempio l'avvicendarsi delle mode nell'abbigliamento o il trasformarsi del design nelle autovetture. Non solo, aveva assistito anche a qualche evento imprevedibile, a qualche gesto umano libratosi nella sua unicità, cogliendo magari il manifestarsi di una particolare intenzione espressa da quel singolo soggetto o l'irrompere di un impulso che qualcuno non era riuscito a trattenere. Nondimeno la perenne osservazione di quest'occhio spalancato sul mondo non aveva nulla da raccontare; nel tempo non aveva accumulato alcuna saggezza da poter elargire con generosità, e questo perché non aveva in sé alcuna cognizione dell'esistenza di un possibile schermo su cui le sue immagini potessero essere proiettate, come la diretta visione di ciò che il tempo è comunque destinato a inghiottite in sé. Era sempre rimasto fisso in un immenso e immutabile presente, senza riconoscere alcun riverbero del passato, come neppure alcuna trepidazione per il futuro. D'altronde, senza una memoria vivificante, gli eventi non potevano fare altro che baluginare per un istante, indugiare per una frazione di secondo sul sensore di quella muta videocamera. Apparivano come fugaci immagini residue, per poi scomparire senza lasciare del proprio accadimento alcuna traccia. Sarebbe stato tuttavia auspicabile – scrive ancora Bill Viola – che di macchine come questa venissero almeno conservati i tubi da ripresa, nella speranza che un giorno, magari grazie all'avvento di qualche tecnologia futura, si

riuscisse a estrarre dalla loro struttura il leggero sedimento di quell'impalpabile esperienza visiva.

Se provassimo a immaginare la resurrezione di queste immagini rimaste prigioniere nei tubi da ripresa della videocamera, non potremmo che figurarcele come dei fantasmi che ritornano a muoversi senza manifestare uno scopo preciso; sarebbero soltanto dei semplici baluginii avvinti in un bianco e nero picchiettato, tipico delle immagini a bassa definizione. Visioni dai contorni non ben definiti, ma piene di fascino: sarebbero un momento di puro incanto per i nostri occhi. Ci accadrebbe forse di sentire le stesse sensazioni che proviamo quando ci troviamo davanti alle opere di Bill Viola. Vedremmo sorgere quelle immagini in se stesse, prendere corpo in uno schermo del tutto virtuale, composto della loro stessa impalpabile densità, come in un sogno. Eppure la nostra vita contemporanea è già tutta costellata di schermi: li osserviamo, li tocchiamo e al contempo la loro indiscutibile realtà rimane indecidibilmente compromessa con la loro stessa virtualità. Gli schermi non sono infatti altro che punti ciechi di pure luminosità virtuali.

Potremmo dunque affermare che se le immagini hanno un loro corpo e i nostri corpi portano sempre avvinta a sé la propria immagine, il luogo invece in cui i corpi e le immagini sembrano confondersi e diventare un tutt'uno, coincide esattamente con gli schermi. Sarà allora necessario porre una prima distinzione, per alcuni versi evidente ma che comunque non si deve correre il rischio di trascurare: gli schermi non sono mai dei semplici specchi. Semmai – come abbiamo appena visto – si avvicinano alla densità del sogno. Nello schermo, così come nel sogno, ci capita d'incontrare un dato da vedere che preesiste all'atto stesso del vedere; non siamo mai perfettamente in grado di distinguere il momento in cui iniziamo a vedere un sogno, è come se fosse già stato lì ad attenderci: lo incontriamo per immersione. Allo stesso modo non sappiamo mai dire con esattezza l'istante in cui iniziamo a vedere uno schermo, perché la sua luminosità ci porta da subito in un mondo che precede quel momento sorgivo e all'interno del quale ci troviamo ancora una volta immediatamente immersi. Nell'inaugurazione del sogno e

nell'illuminazione degli schermi potremmo allora affermare che persiste un momento in grado di mettere in evidenza l'avvento di una particolare forma di attesa: in essi cogliamo di essere attesi da ciò che ci sembra aver preso vita proprio nel preciso istante in cui lo incontriamo. Questa anticipazione dell'esperienza in atto sembra essere parte essenziale del costituirsi della nostra stessa soggettivazione, attraverso quella che potremmo definire, con Jacques Lacan (1973), una funzione macchia.

Questa funzione si declina nel fatto che mentre guardiamo un quadro, inteso come l'insieme d'immagini di un sogno o il movimento luminoso di un video, noi non risultiamo soltanto soggetti orientati dal nostro punto di vista geometrale, da cui ci sentiamo in grado di cogliere quella che riconosciamo come una prospettiva. Diciamo che sebbene il quadro certamente si dispieghi nel fondo dei nostri occhi, allo stesso tempo noi stessi siamo nel quadro: vi facciamo macchia. Avviene cioè un movimento di natura diversa rispetto a quello che comunemente percorre lo spazio ottico geometrale, lo stesso in cui riteniamo di essere inseriti quando ci vogliamo orientare; un tratto di tale esperienza svolge infatti un ruolo esattamente inverso e si evidenzia non per il fatto di essere perfettamente trasparente, percorribile, ma perché sembra possedere una propria forma di opacità: è l'esperienza dello schermo. Tra noi e il quadro, lì dove noi e le immagini sembriamo apparire come un tutt'uno, si evince la centralità di uno schermo, un'opaca trasparenza che è precisamente il punto in cui, davanti al quadro, noi ci troviamo elisi come soggetti orientati in base al piano geometrale.

Per provare a chiarire meglio questo passaggio possiamo riprendere la descrizione che Paul Valery, in una lettera del 1891 inviata ad André Gide, fa di una propria esperienza visiva. Si tratta del momento in cui guardando il paesaggio dal finestrino del treno su cui stava viaggiando, in un riflesso inizialmente inavvertito, gli apparvero un naso e degli occhi che a un certo punto riconobbe come propri. Nella parzialità di questo riconoscimento si apostrofò come un povero poeta, poi si fece ancora più evidente una parte del volto e si colse come un povero caporale, fino a quando il volto non gli apparve nella completezza dei suoi tratti e dunque poté riconoscersi come un povero

narciso. Tutti questi elementi di sé lo commossero profondamente. Quando capita di osservare qualcosa attraverso uno schermo si presenta, nella trasparenza che permette di cogliere direttamente ciò che si mostra allo sguardo, anche una forma particolare di opacità, un tipo di densità che non intacca tuttavia la trasparenza stessa del dispositivo. Così, se ripercorriamo la descrizione di Valery in senso contrario, se iniziamo cioè dal punto finale – dove lo schermo ricopre una classica funzione di specchio –, passando poi quei tratti del volto che rispondono ancora a una funzione quasi specchiante – dove il riconoscimento di sé si appella invece alla facoltà della memoria –, ci rendiamo tuttavia conto che è nel primo momento, in quel punto d'insorgenza in cui gli occhi e un naso sembrano ancora parte integrante dello stesso paesaggio, che possiamo maggiormente cogliere la reale funzione schermo.

Negli oggetti parziali di un volto, in quegli occhi che sono lo stesso riflesso di uno sguardo e in quel naso che porta nella dimensione visiva il proprio respiro, Valery riconosce i tratti aleatori della poesia. Si tratta della capacità d'immergersi nel paesaggio trattenendo il respiro di uno sguardo che, mentre s'intravede sullo schermo della propria visione, si coglie anche come una macchia che niente ha di una restituzione meramente soggettiva. Soltanto quando questo riflesso di sé quasi impercettibile, il suo essere parte integrante del paesaggio in atto, vuole assurgere all'effetto di una pura coscienza, è solo in quel momento che Valery sente la necessità di inoltrarsi nella facoltà della memoria, per giungere infine a quella che pensa di riconoscere come una propria pura identità. Eppure su quel treno che come una metafora sfreccia nel tempo della vita, in quel viaggio in cui ci si trova sia protagonisti che spettatori, grazie all'esperienza dello schermo, una simultaneità dei tempi s'insinua nella supposta corrispondenza tra la stessa memoria e il principio d'identità. È del resto ciò che accade ad Amleto nel momento in cui afferma che il tempo è orami uscito dai suoi cardini (Deleuze 1993). Fuoriuscita che evidenzia, come struttura portante, l'insorgenza di un tempo qualsiasi che permane al fondo della singolarità impersonale (Deleuze 2002) di ogni vita, e che la virtualità degli schermi offre la possibilità ogni volta di attraversare.

Dobbiamo inoltre tener conto, come viene messo in evidenza da Gilles Deleuze (1968), che gli oggetti virtuali – allo stesso modo di ciò che accade per la funzione schermo – sono sempre incorporati in oggetti reali, nel senso che non esiste un oggetto virtuale in quanto tale. L'incorporazione tra oggetto virtuale e oggetto reale non deve tuttavia far pensare né a una pura identificazione né a una semplice reciproca introiezione, perché non si è mai di fronte a una perfetta intercambiabilità tra l'uno e l'altro; l'oggetto reale può in effetti cambiare, anche se all'interno di questo rapporto svolge sempre la medesima funzione, mentre l'oggetto virtuale rimane sempre lo stesso. Dunque, sebbene l'oggetto virtuale non possa che essere incorporato in un oggetto reale, quest'ultimo non è mai in grado di introiettarlo come una perfetta parte di sé. In qualsiasi realtà l'oggetto virtuale s'incorpori non vi si integra, anche se l'integrazione tra i due oggetti sembrerebbe essere l'esito a cui tende la nostra stessa percezione.

L'oggetto virtuale, quindi, non trova nell'oggetto reale la metà in grado di contemplarlo, al contrario è l'oggetto reale che ogni volta rende evidente la metà virtuale che continua a mancargli. Potremmo cioè affermare che l'incorporazione tra oggetto virtuale e oggetto reale è basata su un principio di simultaneità, o ancor meglio, che vi è sempre simultaneità d'incorporazione tra l'oggetto reale e la sua funzione virtuale. Se pensiamo ad esempio all'immagine fotografica, la funzione virtuale dell'impressionarsi dell'immagine è simultanea all'incorporazione nell'oggetto reale fotografico, ma l'immagine, nella sua virtualità, rimane non integrabile con la realtà oggettuale della fotografia. Inoltre, è la stessa fotografia, come oggetto reale, a mostrare l'immagine come la metà che virtualmente continua a mancarle.

Ciò non impedisce che la necessaria incorporazione tra l'oggetto reale e l'oggetto virtuale porti la sintesi attiva, che *après-coup* mettiamo in atto, a percepirli come fossero effettivamente integrati tra loro, tanto è vero che comunemente riteniamo che le nostre pulsioni di conservazione derivino proprio da questo perfetto principio integrativo. Se pensiamo ancora all'oggetto integrato fotografia, è la sintesi attiva, che riesce a comporre come un insieme l'oggetto reale e la virtualità dell'immagine raffigurata, a permettere di attribuirgli uno statuto di

realtà e a spingerci ad assecondare la pulsione che proviamo a conservare le fotografie. D'altronde anche quando decidiamo di cancellarle dal supporto o le distruggiamo dopo averle stampate, proviamo comunque un certo disagio, come se avessimo portato un'azione negativa direttamente sulla realtà che esse raffigurano. Anche se in effetti è la sola esperienza virtuale dell'immagine ad attribuire alle fotografie quella sorta di animismo che abitualmente riconosciamo loro.

L'immagine fotografia, come oggetto virtuale, non corrisponde mai alla semplice restituzione di un antico presente; il concetto di presente, come ciò che è destinato a trascorrere, a trapassare, appartiene infatti alla sequenzialità del reale, una continuità costituita dall'intervento della sintesi attiva che integra l'immagine fotografica con la fotografia. L'oggetto virtuale introduce in realtà l'effettiva esperienza di un presente che, in quanto tale, in quanto presente, non è destinato a passare. Per questo la virtualità dell'oggetto immagine rimane una sorta di passato che per certi versi non è mai stato un presente, come la sintesi attiva ci porterebbe a ritenere: si tratta piuttosto di un'esperienza temporale che continua ad anticipare il presente inteso come ciò che passa, che è destinato a trascorrere. L'oggetto virtuale immagine rimane un punto d'insorgenza; come lo definisce lo stesso Deleuze, un lembo di passato puro. Ecco perché, sebbene l'oggetto virtuale non possa che essere prelevato da un oggetto reale presente, esso differisce sostanzialmente da quest'ultimo, e non soltanto perché nella sua sottrazione evidenzia ciò che all'oggetto reale integrato continua temporalmente a mancare, ma perché in parte manca anche in relazione a se stesso. L'oggetto virtuale immagine è infatti sempre una metà di se stesso, di cui una metà, rispetto a ciò che appare, viene posta come l'evento che, differenziandosi temporalmente da se stesso, continua ogni volta a mancare. Possiamo quindi dire che l'oggetto integrato fotografia si costituisce sulla differenza intrinseca all'oggetto virtuale immagine che, differenziandosi virtualmente da se stesso, da una parte fornisce una virtualità atta a integrarsi nell'oggetto fotografia, dall'altra, mantenendosi nella propria virtualità di oggetto immagine, continua a differire da se stesso e si presenta come ciò che temporalmente non può essere integrato in un movimento di attualizzazione.

Quest'assenza che la virtualità dell'oggetto porta in sé è tuttavia il contrario di un negativo: è il modo in cui l'oggetto continua a divenire ciò che è. Pertanto è impossibile coglierlo semplicemente come qualcosa che manca, ma lo si può soltanto indicare come ciò che non smette mai di apparire un'eterna metà di se stesso. Dal momento che non è data la possibilità di ipotizzare una sua unità originaria, è solo incorporandosi nell'oggetto reale che la sua integrabilità può far pensare a una possibile scissione in due. Per questo rimane lì dove è a patto di non essere dove dovrebbe essere. Se pensiamo infatti all'immagine fotografica, cogliamo come, pur apparendo proprio lì dove è, il suo apparire accade unicamente perché non può essere là in ciò che mostra. Possiamo quindi trovarla lì dove è solo a condizione di doverla cercare dove non può essere, perché è soltanto cercandola in ciò che mostra, e non è, che la possiamo incontrare per come è. Allo stesso tempo si deve tener conto che l'oggetto virtuale non può essere posseduto da coloro che lo detengono, poiché avere ad esempio un'immagine fotografica tra le mani non determina alcun effettivo possesso: l'oggetto virtuale è invece posseduto soltanto nella forma del non avere accesso ad alcun criterio per un reale possesso possibile.

È in questi termini che l'oggetto virtuale immagine continua a corrispondere al proprio "stato". Il suo "è stato così" rimane qualcosa che non passa, che continua ad attualizzarsi in ciò che, in parte, non ha mai corrisposto ad alcuna effettiva attualità. Se infatti gli oggetti reali, in virtù del principio di realtà a cui corrispondono, sono sottoposti alla legge di essere o di non essere da qualche parte, l'oggetto virtuale invece ha come proprietà specifica quella di essere e di non essere proprio lì dove è. Ecco perché l'oggetto virtuale lo si può trovare unicamente nel punto in cui lo si perde e, allo stesso tempo, non può esistere se non come semplicemente ritrovato. Così, le determinazioni di perdita e di oblio non rappresentano più elementi che devono essere superati, ma sono parte costitutiva e inaggirabile della stessa virtualità dell'oggetto. È possibile allora indicare l'oggetto virtuale nella sua indecidibilità come un passato puro, un puro frammento e un frammento di sé.

Ciò che dunque rimane essenziale è ribadire come il virtuale non si opponga affatto al reale, ma soltanto all'attuale, mostrando come

quest'ultimo non sia il criterio di ciò che colma la presenza, in quanto lo stesso virtuale possiede di per sé una realtà piena. Così, come suggerisce lo stesso Deleuze, si potrebbe indicare il virtuale richiamando ciò che Proust attribuiva agli stati di risonanza, i quali sono reali senza essere attuali, ideali senza essere astratti, e hanno una forma simbolica senza per questo essere fittizi. Il virtuale dunque non soltanto s'incorpora sempre in un oggetto reale che tende a integrare a sé, ma è anche parte integrante dello stesso oggetto reale, in modo tale che lo stesso oggetto reale ha una parte virtuale in cui s'immerge come in una dimensione oggettiva. L'errore che tuttavia non si deve commettere è quello di confondere il virtuale con il possibile, in quanto il possibile, a differenza del virtuale, è esattamente ciò che si oppone al reale. Il possibile trova il proprio processo in questa eventuale realizzazione, rimanendo perfettamente all'interno della relazione tra la potenza e l'atto; al contrario il virtuale, avendo una propria realtà piena, non può affatto trovare il proprio processo nella sua eventuale realizzazione, ma solo permanendo nella sua attualizzazione, in modo tale che il suo essere da sempre in atto mantiene in sé l'intensità del proprio permanere in potenza.

Lo scarto tra il virtuale e il possibile non si concepisce allora come un semplice contrasto tra termini, perché il rapporto tra il possibile e il reale coglie l'esistente come un atto puro che si compie sempre alle nostre spalle, stabilendo come criterio di distinzione la legge del tutto o del niente. Perché in fondo tra l'esistente e il non esistente non sussiste in realtà alcuna effettiva differenza concettuale, la determinazione del non esistente si stabilisce senza eccezione sul criterio di negazione dell'esistente stesso, distinguendo i termini del suo possibile da ciò che invece è già reale. Al contrario il virtuale, da sempre immanente all'idea di sé che mostra, potrebbe essere indicato non tanto come qualcosa di incondizionato, e tanto meno come una condizione relativa, quanto piuttosto come il continuo prodursi di una condizione assoluta: come l'essere immersi nell'intensificazione originaria di una realtà di sogno.

Nel breve testo di Bill Viola menzionato all'inizio (1990), l'artista mette in evidenza tre diversi modi di giungere al nero degli schermi. Il

primo è il tipico movimento di dissolvenza, quando le immagini sfumano in se stesse fino a scomparire. Si tratta di un nero che rimane tuttavia parte integrante dell'immagine stessa, perché sottostà a un principio visivo direttamente utilizzabile da parte del videomaker o del regista. Può accadere però che lo schermo si oscuri per assenza di segnale, in questo secondo caso il nero è dovuto a un errore di connessione e mantiene lo sguardo in relazione con lo schermo come se questo fosse ancora acceso: il suo nero tende ad essere colto come un colore vivo. Abbiamo infine il vero e proprio nero dello schermo: è lo spegnimento volontario del dispositivo. Rispetto alla situazione precedente non si è più di fronte ad una condizione paragonabile al sonno, a degli occhi chiusi nell'oscurità di un possibile sogno che ne illumini la visione all'occasione, ma di un vero e proprio spegnimento di quella vita schermata. Il nero che s'impone sembrerebbe fare ora tutt'uno con lo schermo, affiorare come uno stato di morte del dispositivo, facendolo apparire per quello che effettivamente è proprio nel momento in cui non si presta più al suo uso, ed emerge nella sua completa inutilizzabilità. Eppure, aggiunge Viola, questo stato di spegnimento mantiene in sé tutto il suo tempo: il nero che affiora è come mantenesse in sé il passaggio in cui continua a rivolgersi esclusivamente a se stesso e crepitasse dal suo fondo evidenziando una sorta di possibile rigenerazione. Quel nero assoluto dello schermo sembra ancora chiamare a sé l'oblio di un'altra immagine, la stessa che lo ha appena attraversato e che ancora sembra attenderlo nel proprio avvenire.

Accade così – racconta ancora Bill Viola – che ogni volta che sopraggiunge il momento di spegnere la videocamera, egli provi una profonda sensazione di sorpresa e commozione nell'osservare l'immagine che sfuma nel nero e diventa muta, mentre il corpo della macchina gradualmente inizia a raffreddarsi. Eppure, proprio in quell'istante, quando ormai sembra troppo tardi, è come se un'ultima immagine, forse la stessa immagine che virtualmente lega questa impressione finale alla struttura divenuta ora completamente appariscente dello schermo, ancora insistesse per un momento, come a rivelare uno spessore dello schermo in sovrapposizione a se stesso. È lo stadio finale in cui la stessa visione giunge al nero. Non si tratta però

della semplice percezione di una dissolvenza, ma di un punto d'arresto che si carica di tempo, di tutta la vita del corpo di quella macchina, di tutto il suo calore d'immagine. È la stessa cosa che accade quando il nastro finisce e lo schermo si riempie di neve e il ronzio non può che scuotere l'osservatore dal suo torpore. Allora – prosegue ancora Viola – in quel preciso momento, una mano spunta a rovistare lentamente lo spazio alla ricerca dell'interruttore: un *clic* e la neve carica di silenzio sullo schermo improvvisamente collassa in un fugace puntino luminoso che scompare poco a poco. Il vetro dello schermo crepita flemmatico, iniziando a dissipare la propria carica statica, mentre i circuiti interni cominciano a disperdere cauti il loro calore nella notte gelida.

Ciò che può sottostare effettivamente ai criteri dell'apparire, è solo ciò che può anche dissimularsi. Quello che invece cogliamo all'istante nel suo aspetto, che si evidenzia da subito in perfetta corrispondenza a ciò che mostra, è come non comparisse mai, non si prestasse mai all'ordine del sembiante. Il perfetto rispondere alla pura evidenza non sembrerebbe infatti far problema al concetto dell'apparire, anche se in realtà non si tratta soltanto di una questione relativa alla cosa che si mostra, ma al punto d'incidenza in cui ciò che si mostra incontra il modo in cui tendiamo a guardarlo. Tanto è vero che l'esperienza corporea della presenza evanescente degli schermi ci costringe continuamente a passare attraverso l'evento stesso di ciò che appare. Ci costringe cioè a permanere per un istante senza tempo su quel punto sorgivo in cui il loro mostrarsi è ripreso nei termini evidenti della loro sembianza, nel perfetto contrasto con ciò che in sé mostrano e con cui, attraverso il nostro sguardo, tendiamo a farli coincidere. È un momento di perfetta apertura, ogni volta unica e ogni volta del tutto identica a se stessa: punto paradossale in cui la visibilità virtuale degli schermi si vota alla sua stessa trasparente dissimulazione.

Siamo di fronte ad un'esperienza per alcuni versi molto simile a quella che Georges Didi-Huberman (1998) racconta di aver avuto all'interno di un vivario: osservando lo sfondo delle teche gli sembrava di coglierle del tutto prive di animali, come se nel loro vuoto fossero lì pronte ad attenderli, immerse nel silenzio di un habitat già predisposto

al proprio avvenire. Guardando tuttavia con più attenzione, intensificando la concentrazione del proprio sguardo, si accorse che gli animali che abitavano quelle teche, i fasmidi, erano quella stessa scenografia e quello stesso sfondo che da tempo stava osservando. D'altronde quando pensiamo che ci sia qualcosa che dovremmo vedere, che ci aspettiamo di vedere e che invece non vediamo, tendiamo spontaneamente ad avvicinarci, in modo da ricercare le immagini di ciò che il nostro panorama visivo sembra non essere in grado di cogliere. Mentre in questo caso, per vedere apparire i fasmidi, era necessario compiere esattamente il movimento contrario, era necessario defocalizzare, allontanarsi un po', abbandonarsi a una visibilità fluttuante. Questo movimento di arretramento pone colui che guarda di fronte all'evidenza e allo sconcerto che la piccola foresta presente nelle teche del vivario, così come da subito gli era apparsa davanti agli occhi senza che se ne accorgesse, era lo stesso animale che credeva invece vi si nascondesse.

Il fasmide è un insetto che deriva il proprio nome da *phasma*, da ciò che coimplica – nell'insorgere della sua stessa espressione – l'atto dell'apparire. Si tratta di un insetto che si nutre della foresta di cui ha assunto la forma e di cui tende continuamente ad assumere anche la sostanza. Perché il fasmide non si limita a riprodurre mimeticamente su di sé forme inerenti all'ambiente in cui si trova, ad esempio assumendone il colore, fa piuttosto del suo corpo lo scenario in cui nascondersi: incorpora lo stesso ambiente in cui nasce e che lo fa essere ciò che è. Una vita animale che coincide perfettamente con ciò che mangia e con ciò che abita. È un ramo, una frasca, uno stelo, e ne percorre in ogni direzione tutto quanto il rizoma. Quelle che a un primo sguardo erano quindi apparse a Didi-Huberman come delle foglie marce, brunastre, in realtà non erano altro che dei fasmidi vivi. Tutto quanto, anche se molto lentamente, iniziò a quel punto ad agitarsi davanti ai suoi occhi, allo stesso modo di ciò che ci accade quando sogniamo, anche se in questo caso si trattava di un sogno particolarmente perturbante.

Infatti il fasmide, pur realizzando una specie di perfezione imitativa, non può che infrangere ogni criterio che lo stesso principio

dell'imitazione sembra esigere, in quanto non siamo più di fronte alla possibilità di discernere tra il modello e la copia: è semmai la copia che divora il suo modello in modo tale che sia essa stessa ad essere sempre esistita come il modello che incarna. Questo mostra allora come, sin dall'inizio, esso portasse in sé la necessità del proprio principio imitativo, rivelandosi in tutta la fragilità di una congiuntura che lo porta, ogni volta, ad essere totalmente assorbito nell'insieme della sua riproducibilità. Per questo il corpo del fasmide, così come il corpo degli schermi, è un meno di essere che ha divorato il suo stesso essere e ne possiede unicamente il modo: non fa altro che divenire continuamente il posto che occupa.

In questa sottrazione di scelta il fasmide schermo ci porta ad attraversare una particolare forma di solitudine, la stessa che ci accade quando ci troviamo immersi nei nostri sogni. In fondo ci svegliamo al sogno attraversando l'esperienza di una solitudine visiva del tutto animata nella sua ampiezza rizomatica. Da qui l'incapacità di restituire linguisticamente l'esperienza onirica vissuta, di raccontare ad altri l'importanza che ha rivestito per noi, come se quella stessa importanza fosse difficile da afferrare anche da parte nostra. D'altra parte i sogni ci abbandonano ogni volta lasciandoci qualcosa di poco più di qualche briciola d'immagini, anche se percepiamo con esattezza il fatto che ci riguardano. Le sentiamo toccarci sul fondo dei nostri occhi, sebbene non si riesca mai a trattenere la portata di tutti i loro dettagli. Le scene dei nostri sogni ci lasciano soli a nutrirci come i fasmidi dell'ambiente di cui siamo intrinsecamente parte. I sogni non sono altro che un meno di essere che si nutre del suo stesso modo d'essere, lasciando alla sola esperienza del sonno il reale incontro del nostro corpo, che si fa schermo di quelle stesse immagini. Immagini che ininterrottamente continuano ad affiorare e a defluire, a non smettere di tenerci avvinti e al contempo di lasciarci immediatamente andare, intessendo il nostro corpo con i loro pensieri: riflessi di uno schermo risplendente al nero.

## Bibliografia

Deleuze, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Puf, 1968; tr. it. *Differenza e ripetizione*, Milano. Raffaello Cortina, 1997.

Deleuze, Gilles, *Sur quatre formules poétiques qui pourraient résumer la philosophie kantienne*, in *Critique et clinique*, Id., Paris, Minuit, 1993; tr. it. *Quattro formule poetiche che potrebbero riassumere la filosofia kantiana*, in *Critica e Clinica*, Id., Milano, Raffaello Cortina, 1996.

Deleuze, Gilles, *L'immanence: une vie*, in *L'Île déserte. Textes et entretiens 1953-1974*, Id., Paris, Minuit, 2002; tr. it. *L'isola deserta e altri scritti. Testi e interviste 1953-1974*, Torino, Einaudi, 2004.

Didi-Huberman, Georges, *Phasmes. Essai sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998; tr. it., *La conoscenza accidentale. Apparizione e sparizione delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2011.

Lacan, Jacques, *Le Séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fon- damentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil 1973; tr. it. *Il Seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi, 1964*, Torino, Einaudi, 1975.

Valéry, Paul, *Rencontre. Paul Valéry et Pierre Louÿs à Montpellier en 1890. Premières correspondances*, Mazamet, Babel-Accroc, 1990.

Viola, Bill, *Video Black. The Mortality of the Image*, in *Illiminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Eds. Doug Hall e Sally Jo Fifer, New York, Aperture/BAVC, 1990; tr. it., *Nero Video. La mortalità dell'immagine*, Roma, Castelvecchi, 2016.

## L'autore

**Riccardo Panattoni**

Riccardo Panattoni insegna "Etica e psicoanalisi" presso l'Università di Verona, dirige il Centro di ricerca "Tiresia. Per la filosofia e la psicoanalisi" sempre presso la stessa Università. Insegna inoltre "Critica e clinica" presso l'Irpa (Istituto di Ricerca di Psicoanalisi

Applicata) di Milano. Insieme a Elio Grazioli cura per Moretti & Vitali la serie "*Imm'* sulla cultura visuale. Dirige con Federico Leoni per Orthotes la serie *Le parole della psicoanalisi*. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Black out dell'immagine. Saggio sulla fotografia e gli anacronismi dello sguardo* (Bruno Mondadori, 2013), *Siamo cambiati dalle immagini. Esitazione, responsabilità, incanto* (Moretti & Vitali, 2014), *Giorgio Agamben. La vita che prende forma* (Feltrinelli, 2018)

Email: riccardo.panattoni@univr.it

## L'articolo

Data invio: 31/05/2018
Data accettazione: 31/10/2018
Data pubblicazione: 30/11/2018

## Come citare questo articolo

Panattoni, Riccardo, "Tra schermi e sogni: quale virtualità", *Schermi. Rappresentazioni, immagini, transmedialità,* Eds. F. Agamennoni, M. Rima, S. Tani, Between, VIII.16 (2018), http://www.betweenjournal.it/