

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA
DOTTORATO DI RICERCA IN DIGITAL HUMANITIES
CURRICULUM ARTE, TECNOLOGIE E SPETTACOLO
Ciclo XXXI

L'orizzonte visuale della metamorfosi

Candidata

Dott.ssa Sara Tongiani

Tutor

Chiarissimo prof. Luca Malavasi

Coordinatori curriculum

Chiarissima prof.ssa Elisa Bricco

Chiarissima prof.ssa Maurizia Migliorini

Coordinatore del Dottorato

Chiarissimo prof. Giovanni Adorni

INDICE

INTRODUZIONE	I
1 LA METAMORFOSI	1
1.1 PARADIGMI METAMORFICI	1
1.2 IDENTITÀ METAMORFICHE	4
1.3 PER UNA ARCHEOLOGIA DELL'IMMAGINARIO METAMORFICO	7
1.4 MODERNITÀ, TECNOLOGIA, METAMORFOSI	17
2 IL CINEMA MEDIUM METAMORFICO	25
3 CASI STUDIO	60
3.1 LA FIGURAZIONE DELLA METAMORFOSI: IL MORPHING	60
3.2 PER UNA ARCHEOLOGIA DEL MORPHING	65
3.3 IL MORPHING CINEMATOGRAFICO	70
3.4 IT'S A GIF WORLD	84
3.5 GIF: DO IT YOURSELF	87
3.6 FANTASMI E ILLUSIONI	93
3.7 LO SPETTATORE LUDICO	97
3.8 METAMORFOSI DELL'IO	103
3.9 SELFIE	106
3.10 TRAVESTIMENTI	114
3.11 CORPI E STATUE PER I RACCONTI DEL SÉ	118
IMMAGINI	122
BIBLIOGRAFIA	164
FILMOGRAFIA	189
SITOGRAFIA	192

Introduzione

Fondata su un principio di instabilità, la metamorfosi affascina e respinge allo stesso tempo, suscitando un effetto contrastante dovuto a una singolare commistione tra elementi familiari e perturbanti. Questione antica e attuale, la metamorfosi si esprime per immagini, attraverso forme di corpi ed entità che mutano e si evolvono forzando i propri limiti naturali e biologici, e infrangendo i canoni dell'esistenza e della rappresentazione del mondo, del sé e dell'altro. In questo movimento del corpo, e precisamente nella sovrapposizione tra diversi corpi (immagini ed esistenze), risiede l'estrema attualità della metamorfosi: "figura", processo e dispositivo in cui si rispecchia il trasmigrare dell'individuo, dall'antichità alla condizione postmediale, contraddistinta dal flusso di dati e dagli inediti ambienti mediali. Dunque, interrogarsi sulla metamorfosi significa soffermarsi sul divenire delle forme, sulla commistione fra soggetti diversi, sul loro progredire nel tempo e nello spazio e sulla loro rappresentazione in un orizzonte complesso in cui convergono pratiche, interazioni fra dispositivi, ontologie dell'immagine e processi di manipolazione e di "messa in visibile" del reale.

All'incrocio di diverse "discipline indisciplinate", questo lavoro si propone di individuare e approfondire le principali declinazioni della metamorfosi, privilegiando una lettura comparata di fenomeni e occorrenze che ricadono e investono il dibattito teorico e critico sotto molteplici prospettive: fra studi culturali e visuali, archeologia dei media, storia del cinema e iconologia, la lettura e l'interpretazione della metamorfosi, che qui vengono proposte e sostenute, si sviluppano alla luce del rapporto dell'immagine con la tecnologia e con il cinema, medium metamorfico per eccellenza.

Accanto alla ricognizione storico-critica, si stagliano dunque proposte e letture originali di opere e pratiche che ridiscutono e attualizzano il paradigma della metamorfosi. Nel corso dei primi due capitoli, accanto alle metafore e agli usi consueti della metamorfosi, viene individuato nella "frizione" fra still e motion il legame con il dispositivo cinematografico, che nella sua stessa natura allude al processo e al divenire metamorfico. Fra inanimato e animato si consuma dunque

l'archeologia della metamorfosi, mentre gli stadi del cammino pre-cinematografico scandiscono l'avvicinamento al *cinématographe* e alla compiuta restituzione della metamorfosi stessa.

Nella seconda parte, tre casi studio illustrano e verificano gli assunti teorici e le ipotesi di lavoro sviluppati nei primi due capitoli. L'analisi si concentra su tre modalità contemporanee di manipolazione dell'immagine, che conservano in sé i diversi principi fondativi della metamorfosi, riutilizzando e reinterpretando processi che affondano le radici nell'archeologia dei media. Ecco allora che morphing, GIF e selfie appaiono come pratiche di distorsione dello spazio e del tempo che agiscono in contesti e attraverso modalità lontane fra loro. Dall'analisi di questi casi studio, emergono di volta in volta le differenti svolte iconiche e processuali che caratterizzano gli approcci alle immagini, alla loro presentazione, alla loro manipolazione e discussione. In questo scambio continuo tra agente e soggetto della metamorfosi entrano in gioco, naturalmente, i media, con le loro ricadute capillari ed esponenziali sulla percezione del tempo e dello spazio, e quindi sulle due coordinate di base su cui si innestano le dinamiche metamorfiche.

In controluce emerge allora la definizione della metamorfosi come dispositivo, oltre che come "figura". Analizzata nella sua persistenza e nei suoi aggiornamenti contemporanei (attraverso l'analisi combinata delle sue manifestazioni nei crocevia epocali del moderno, del post-moderno e del *digital turn*), e lontana dunque dal paradigma letterario e dalla produzione classica, la metamorfosi condensa in sé da un lato le mutevoli possibilità di manipolazione e condivisione delle immagini, dall'altro l'idea stessa di rendere in immagine il divenire. Agendo, quindi, sui processi di materializzazione e smaterializzazione, la metamorfosi acquista nuova significazione proprio alla luce delle implicazioni e dell'infiltrazione profonda dei media nella società.

1 LA METAMORFOSI

1.1 Paradigmi metamorfici

Tradizionalmente descritta come «trasformazione di un essere o di un oggetto in un altro di natura diversa»¹ e dunque come il passaggio da una forma a un'altra, la metamorfosi racchiude ed espone in sé il riferimento alla molteplicità dei corpi e delle identità. La definizione e la nozione di metamorfosi, intese in senso ampio (ovvero riferite a una serie di compositi cambiamenti, sviluppi e trasformazioni del soggetto), si fondono talvolta con quelle di progressione e movimento, definendo una “figura” che occupa e permea la cultura, la letteratura, l'arte e il cinema, attraverso i secoli, sino all'epoca contemporanea. Raccogliendo gli echi provenienti dal mito, dalla biologia, dalle scienze naturali e dalla letteratura, nella cultura visuale contemporanea la metamorfosi diventa un tema determinante, pervasivo e complesso, che problematizza la questione del corpo e dell'identità, della manipolazione delle immagini e dei racconti del mondo e di quelli del sé. A partire dunque dalla canonica e tradizionale definizione², in questo lavoro, la metamorfosi viene intesa anche come “figura”, ovvero come “espressione, forma e discorso” del divenire altro³. Questo progressivo divenire altro viene accompagnato, scandito e contraddistinto da una serie di coppie oppostive associate alla metamorfosi, dicotomie formali che procedono dall'invisibile al visibile, dall'immobilità al movimento, in un rapporto che tende a svolgere una chiarificazione, in un gesto di graduale avvicinamento e comprensione. “L'espressione” del divenire altro di un soggetto (spesso il divenire animale) viene letta e interpretata al di là della semplice ibridazione degli elementi all'interno di un quadro preciso di riferimenti in cui si realizza il passaggio, reversibile o irreversibile, da una forma all'altra, da un corpo all'altro; un passaggio che presuppone la conservazione dell'identità del soggetto o

¹ Si rimanda alla definizione completa data dalla Enciclopedia Treccani, disponibile online: www.treccani.it/enciclopedia/metamorfosi_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (ultima consultazione: gennaio 2019). Tale data si intende per tutti i siti e i link indicati in questo lavoro).

² Per il riferimento completo si veda ancora: <http://www.treccani.it/vocabolario/metamorfosi/>.

³ Sulla possibile definizione interdisciplinare del termine “figura” si segnala: Jean-François Lyotard (2002), *Discours, figure*, Editions Klincksieck, Paris [trad. it. *Discorso, figura*, a cura di F. Mazzini, Mimesis, Milano 2008].

almeno di una sua flebile traccia. La metamorfosi non è però soltanto mera trasformazione, il trans-mutare da una forma all'altra si staglia e si configura come la manifestazione di un medesimo soggetto attraverso forme diverse. La funzione indicata dal prefisso *meta*, di trasformazione appunto e di movimento, agisce contestualmente all'ancoraggio alla *morphé*: si tratta perciò di "mutamenti di segno e di forma" che conservano concretamente o che alludono all'identità del soggetto di partenza, alla sua traccia materica e figurale. Si pensi alla realizzazione tecnica e tecnologica della metamorfosi, il *morphing*, in cui il divenire scaturisce proprio dai "punti di convergenza" morfologici o strutturali a partire da cui si realizza il divenire⁴. Tradizionalmente, l'approdo finale, il punto di arrivo della metamorfosi, viene identificato con il raggiungimento della "trasformazione", ovvero con il compiuto realizzarsi del passaggio del soggetto da uno stato all'altro.

Appare interessante notare e aggiungere come soprattutto a partire dalla modernità, la metamorfosi si svincoli da tale impostazione e diventi altrettanto significativa anche quando indugia sulla "simultaneità" del divenire, che raramente si stabilizza, e che inoltre spesso predilige una condizione di reversibilità. Dunque, se da un lato il confine fra la metamorfosi e la trasformazione è labile, dall'altro, quello fra la metamorfosi e l'ibridazione appare maggiormente ambiguo e delicato, soprattutto quando ci si riferisce all'essere "in between", ovvero a una situazione sospesa nel tempo e nello spazio, fra due diversi stati, in una rarefazione del movimento e della durata. In questi casi, la linearità e la progressione della metamorfosi e la trasformazione del soggetto vengono alterati, assecondando un movimento che indugia sulla fusione, sulla presenza simultanea degli esseri e delle forme, preferendo dunque la contaminazione e la sovrapposizione. Alla progressione si sostituisce dunque la simultaneità delle forme e dei corpi, alla linearità la sincronia: emblematici a questo proposito ancora una volta il *morphing* cinematografico e alcune applicazioni *mobile* che permettono agli utenti di realizzare metamorfosi "incompiute" delle proprie immagini, in cui la realizzazione, il punto di arrivo della trasformazione, viene subordinata alla

⁴ Per una trattazione completa si rimanda al Capitolo III.

possibilità dell'essere in between, sospesi fra forme diverse, in una fusione meravigliosa e fantastica. In questi casi, inoltre, emerge una vera e propria funzione immaginifica della metamorfosi, determinata dalla possibilità di manipolare e alterare facilmente le immagini del mondo e quelle del sé⁵.

In un contesto inedito, quello visuale contemporaneo, dominato dalla plasticità delle rappresentazioni e dall'opportunità di "stare nel visivo"⁶, è possibile inoltre cogliere nel funzionamento e nell'estetica di alcuni artefatti contemporanei (si pensi per esempio alle GIF), una diversa eppure significativa declinazione dell'essere in between, realizzata dalla sospensione e dall'alterazione del consueto e familiare rapporto fra stasi e movimento e della "frizione" fra gli elementi fotografici e quelli cinematografici. In questi esempi, in cui si predilige l'incontro tra media diversi e la simultaneità del divenire metamorfico rispetto al suo compiuto realizzarsi, sembra riecheggiare, con alcune evidenti differenze, la riflessione di Raymond Bellour⁷, il quale a partire dal cinema e dal video postula il concetto di «entre-images», inteso nel più ampio quadro dell'intermedialità e del dialogo fra media. Bellour insiste a più riprese sulla tensione che si instaura «entre mobile et immobile»⁸, realizzata esattamente da forme "ibride", quasi metamorfiche, attraverso cui vengono restituite le immagini stesse.

Intesa come "discorso", e dunque colta nella sua componente narrativa, la metamorfosi viene definita nei diversi capitoli di questo lavoro "tema", "motivo" e "paradigma", ricollegandosi alle prospettive critiche che dalla teoria della letteratura e dalla letteratura comparata⁹ arrivano ad attraversare i film e i cinema studies. Queste definizioni da un lato insistono sul valore

⁵ Si veda a questo proposito il saggio seminale di Pietro Montani: Pietro Montani (2014), *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

⁶ Si veda a questo proposito: Régis Debray (1992), *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Gallimard, Paris [trad. it. *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, a cura di A. Pinotti, Il Castoro, Milano 1999].

⁷ Raymond Bellour (1990), *L'Entre-images. Photo, Cinéma, Vidéo*, La Différence, Paris [trad. it. *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, a cura di V. Costantino, A. Lissoni, Mondadori, Milano 2002]; Id. (1999), *L'Entre-images 2. Mots, images*, P. O. L., Paris.

⁸ Si tratta di una coppia oppositiva fondamentale per la trattazione di Bellour, si segnalano qui soltanto alcune occorrenze: Bellour (1990), *op. cit.*, pp. 11, 142, 325; 11, 30, 201.

⁹ Gérard Genette (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Gallimard, Paris [trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, a cura di L. Novità, Einaudi, Torino 1997]; Raymond Trousson (1981), *Thèmes et mythes. Questions de méthode*, Arguments et documents Édition de l'Université de Bruxelles, Bruxelles.

universale della metamorfosi¹⁰, dall'altro costruiscono una narrazione interdisciplinare e intermediale della metamorfosi stessa, in cui è possibile rintracciare occasioni, modelli, *pattern* narrativi e visuali.

Infine, appare più complessa e ricca la nozione di "distorsione spazio temporale", che si riferisce alle proprietà della metamorfosi di agire e di insistere sullo "stravolgimento" e sulla manipolazione del tempo e dello spazio del soggetto interessato; si tratta in questo caso di una definizione operativa che racchiude soprattutto il riferimento al cinema, inteso come dispositivo spettacolare, che realizza attraverso la forma filmica, in piena visibilità, gli effetti metamorfici. In questo senso dunque, anche la metamorfosi è un "dispositivo", un insieme di pratiche, un "meccanismo" ante litteram e una strategia di rappresentazione e manipolazione del mondo e delle sue immagini.

1.2 Identità metamorfiche

La metamorfosi viene dunque generalmente descritta come il passaggio da una forma all'altra, reversibile o irreversibile, che si sviluppa nel tempo e nello spazio. A corollario di questa definizione principale, le declinazioni scientifiche, in zoologia e botanica, riferite quindi ad animali e piante, indicano i cambiamenti biologici, morfologici e fisiologici che procedono da uno stadio di vita all'altro, o che influiscono sulla struttura e sull'evoluzione degli organismi. Sullo stesso piano ricadono poi le altre accezioni, culturalmente significative, che scaturiscono direttamente dalla letteratura, dal repertorio visuale, dal teatro e dal cinema e che si concentrano sul divenire altro del soggetto della metamorfosi.

"Fenomeno del cambiamento", la metamorfosi si manifesta nel mondo naturale e allo stesso tempo si afferma come figura prima e come tema e motivo in seguito nella sfera culturale dell'immaginazione, del *mythos*, del racconto, della scienza e della tecnologia. Hans Blumenberg riconosce nella

¹⁰ Pierre Cardin (1989), *Thématique comparatiste*, in P. Brunel, Y. Chevrel (sous la direction de), *Précis de littérature comparée*, Press universitaires de France, Paris.

metamorfosi il principio archetipico alla base dell'emergenza del mito¹¹, mentre Gaston Bachelard ne postula l'identificazione con l'immaginazione¹².

La natura proteiforme del termine e del concetto di metamorfosi e le importanti ricadute nel contesto culturale e ideologico si ripercuotono sulla pluralità di senso e di significato del processo del divenire, inteso a partire dai suoi elementi costitutivi: le forme, i corpi e le identità. La complessa fenomenologia della metamorfosi può essere discussa a partire dall'infrazione e dal collasso dei confini ontologici fra animato e inanimato, fra umano e animale, fra vita e morte. Allo stesso tempo, attraverso testi, discorsi e media, la metamorfosi agisce come una figura del discorso e del pensiero che negozia il sé, la sua rappresentazione e il suo divenire.

Tentativi tassonomici e catalogazioni formali tentano da tempo di definire e circoscrivere l'universo della metamorfosi, contraddistinto da interferenze e sovrapposizioni fra ambiti e discipline. La metamorfosi raccoglie intorno a sé un complesso di racconti e teorie che investono e racchiudono l'individuo e il suo mondo, divenendo un *topos* centrale e archetipico per la creazione di miti e mitologie, presente in culture diverse e lontane fra loro¹³. Temi e motivi metamorfici costituiscono il canone letterario e il repertorio visivo in cui è anche possibile individuare l'ordinamento gerarchico dell'universo della comunità che li ha prodotti; in essi è possibile cogliere il rapporto dell'individuo con la divinità, ma anche il contesto sociale, culturale e ideologico in cui si muove e opera.

Nel corso dei secoli, e in differenti ambiti culturali, si succedono e moltiplicano dunque racconti di trasformazioni, che avvengono per ricompensare o punire l'uomo, che rendono manifesta la natura proteiforme

¹¹ Hans Blumenberg (1979), *Die Arbeit am Myth*, Suhrkamp, Frankfurt [trad. it. *Elaborazione del Mito*, a cura di B. Argenton, Il Mulino, Bologna 1991]. Per un inquadramento teorico si segnala: Michele Cometa (1999), *Mitologie dell'oblio. Hans Blumenberg e il dibattito sul mito*, in Andrea Borsati (a cura di), *Hans Blumenberg, mito, metafora, modernità*, Il Mulino, Bologna, pp. 141-165.

¹² «Le besoin d'animaliser est à l'origine de l'imagination. La fonction première de l'imagination est de faire des formes animales», in Gaston Bachelard (1939), *Lautréamont*, Corti, Paris, p. 237 [trad. it. *Lautréamont*, a cura di F. Fimiani, Jaca Book, Milano 2009].

¹³ Si rimanda allo stesso tempo: Claude Lévi-Strauss (1958), *Anthropologie Structurale*, Plon, Paris [trad. it. *Antropologia Strutturale*, a cura di P. Caruso, Il Saggiatore, Milano 1990]; Julien Ries (2005), *Il mito e il suo significato*, trad. it. a cura di G. Mongini, Jaca Book, Milano; Id. (2008), *Mito e rito*, trad. it. a cura di R. Nanini, Jaca Book, Milano; Marina Warner (2002), *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds. Ways of Telling the Self*, Oxford University Press, Oxford.

degli dèi, che ibridano l'umano con l'animale (o con la macchina, versione moderna dell'alterità biologica), in una dimensione di volta in volta familiare, perturbante o mostruosa.

Infine, a più riprese nel corso della Storia la metamorfosi si impone come paradigma scientifico e biologico, investendo dunque anche gli approcci alle scienze sociali. Nella sua opera di sistematizzazione, Johann W. Goethe individua forme originarie, *Urform*, vive e in trasformazione, animate e "metamorfizzate" in un eterno e naturale divenire¹⁴. A partire da tali premesse, la metamorfosi diviene un'efficace metafora da applicare a casi diversi: Oswald Spengler se ne serve per descrivere e spiegare il vitalismo delle civiltà¹⁵, Jünger per esemplificare le forme sociali e le loro trasformazioni¹⁶, e Vivian Sobchack la utilizza come allegoria del «late capitalist realism»¹⁷.

In età contemporanea la metamorfosi diventa così una metafora complessa, in cui si riflette la società liquida¹⁸ e si incarna l'identità "mobile", "eterogena" e "instabile" dell'individuo, moltiplicato dalle sue immagini e dai suoi avatar e immerso negli ambienti mediali¹⁹. Proprio il *digital turn*, infatti, schiude inaspettate possibilità alla metamorfosi, che non si limita più ad attraversare e arricchire il repertorio letterario e visivo, ma condensa nella sua forma il processo teso tra essere e divenire che le nuove tecniche di manipolazione delle immagini e dello spazio consentono di esperire facilmente agli utenti. Le tecnologie mettono in scena, in piena visibilità, pratiche e atti che ridiscutono di volta in volta regole, procedure e confini delle pratiche metamorfiche strettamente connesse alle nozioni di corpo e di identità.

¹⁴ Si segnala l'edizione critica completa, curata da Rudolf Steiner: Johann Wolfgang von Goethe (1982), *Goethes naturwissenschaftliche Schriften. Mit Einleitungen, Fussnoten und Erläuterungen im Text*, Rudolf Steiner Verlag, Dornach, parzialmente tradotto in italiano *Le opere scientifiche di Goethe*, Fratelli Bocca Editori, Milano 1944.

¹⁵ Oswald Spengler (1923), *Der Untergang des Abendlandes*, Beck'sche Verlag, München [trad. it. *Il tramonto dell'Occidente*, a cura di R. Calabrese Conte, M. Cottone, F. Jesi, J. Evola, Guanda Editore, Parma 1995].

¹⁶ Ernst Jünger (1932), *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, Hanseatische Verlagsanstalt, Hamburg [trad. it. *L'operaio. Dominio e forma*, trad. it. a cura di Q. Principe, Guanda Editore, Parma 1991].

¹⁷ Vivian Sobchack (2000), *Introduction*, in Vivian Sobchack (ed.), *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, p. XI.

¹⁸ Zygmunt Bauman (2000), *Liquid Modernity*, Polity Press, Malden [trad. it. *Modernità Liquida*, trad. it. a cura di S. Minucci, Laterza, Roma-Bari 2002]; Id. (2007), *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, trad. it. a cura di S. D'Amico, Laterza, Roma-Bari.

¹⁹ Pietro Montani, Dario Cecchi, Martino Feyles (a cura di) (2018), *Ambienti Mediali*, Meltemi, Milano.

1.2 Per una archeologia dell'immaginario metamorfico

Il movimento metamorfico interviene sulle immagini della realtà, manipolando identità, generi e corpi, disciplinando e razionalizzando le forme in un divenire che realizza una distorsione spazio temporale, che si riflette sui soggetti e sull'ambiente coinvolti. Rappresentare e raccontare una metamorfosi, naturale o fantastica, significa misurarsi con un processo che si svolge nel tempo e nello spazio e che, per essere efficacemente riprodotto attraverso immagini e parole, implica un processo di selezione. Intesa come dispositivo formale e "universale poetico"²⁰, la metamorfosi appare sin dalla più remota antichità, epoca in cui coincide con il mito; nelle sue manifestazioni permette alle dimensioni dell'essere e a quella del divenire di sovrapporsi e di mischiarsi, realizzando una fluttuazione di immagini e di significati che sfuggono apparentemente alla possibilità della "trasposizione" e della traduzione nel racconto. Solitamente, dunque, un solo momento dello sviluppo metamorfico viene scelto per rappresentare la trasformazione, un istante che arresta la metamorfosi, ibridando il racconto per immagini con diverse modalità di fruizione, che implicano latenze svelate dal rituale, dal racconto o dalla parola. Il potere di questi artefatti artistici, disegni e oggetti, si avvicina da un lato all'"efficacia soprannaturale" descritta da David Freedberg²¹, dall'altro si riconnette a una naturalità sorprendente, capace di percepire un corpo ibrido come una sorta di dispositivo, che richiama entità e stati diversi, suggerendo un movimento che appare velato dalla contrapposizione fra visibile e invisibile. Si pensi a questo proposito all'*Uomo Leone* di Hohlenstein-Stadel (32.000-35.000 ca), un "*Ur-frame*" che racconta e suggerisce la continuità di un corpo, quello probabilmente dello sciamano, che procede fra due entità distinte, l'uomo e l'animale [Fig. 1]. Si tratta di una sorta di plasticità dello spirito che l'individuo rappresenta e racconta originariamente attraverso la materialità della carne, del corpo appunto,

²⁰ A questo proposito si rimanda a Michele Cometa (2017), *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano, pp. 45-50.

²¹ David Freedberg (1989), *The power of Images. Studies in the History and Theory of response*, University of Chicago Press, Chicago, pp. 116-112 [trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, a cura di G. Perini, Einaudi, Torino 2009].

raffigurato in uno stato intermedio di trasformazione fra uomo e animale²². Seguendo l'interpretazione e le indicazioni generali di studiosi quali Annette Laming-Emperaire e André Leroi-Gourhan²³, i disegni del Paleolitico sarebbero simboli e non ritratti, e, malgrado il "realismo fotografico" di alcune immagini, questi simboli funzionerebbero efficacemente, nelle società senza scrittura, come ausilio, supporto e integrazione di una memoria sociale fondata su racconti e miti originari. Tra totemismo e sciamanesimo, le figure ibride di uomini-animali racconterebbero dunque il passaggio dello sciamano da un corpo all'altro, da una dimensione all'altra: indossando la testa di un leone o di un cavallo, lo sciamano diventa quell'animale e i disegni e gli artefatti che immortalano quelle metamorfosi ante litteram raccontano un divenire, una trasformazione simile a quelle tramandate in seguito dal canone letterario e dal repertorio visuale²⁴. Secondo questa prospettiva, la metamorfosi diventa un tassello essenziale, che risponde compiutamente all'esigenza primordiale dell'individuo di raccontare storie²⁵. Animate da un complesso intrico di discorsi (oggi perduti per sempre), le immagini del Paleolitico attestano l'origine del pensiero mitico che amalgama la realtà e l'essere, trascendendo il mondo attraverso gesti e rituali metamorfici che diventano segni del sacro²⁶. Con il procedere del tempo, dei secoli, si sviluppano a partire dalla cultura classica tre tipologie di rappresentazione della metamorfosi, tre modelli che si

²² Anche se è ormai consolidata l'opinione secondo cui per l'individuo dell'epoca, lo sciamano che indossa la maschera dell'animale, *diventa* immediatamente quell'animale.

²³ Si ricordano qui soltanto: Michele Cometa (2016), *The Challenge of Cave art: on the Future of Visual Culture*, in Žarco Paić, Krešimir Purgar (eds.), *Theorizing Image*, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne, pp. 35-58; Annette Laming-Emperaire (1951), *L'art préhistorique. Peintures, gravures et sculptures rupestres*, Braun, Paris; Id. (1953), *A la recherche de la mentalité préhistorique*, Albin Michel, Paris; Id. (1962), *La signification de l'art rupestre paléolithique*, Picard, Paris; André Leroi-Gourhan (1984), *L'art des cavernes: atlas des grottes ornées paléolithiques français*, Imprimerie Nationale, Paris; Id. (1992), *L'art Pariétal: langage de la Préhistoire*, Millon, Grenoble; Id. (1988), *Le Geste et la parole*, 1-2, Michel, Paris.

²⁴ Si segnala a questo proposito: Cometa (2016), *op. cit.*, pp. 22-34.

²⁵ Il riferimento è al dibattito intorno ai "Literary Darwinists", e all'idea che il racconto, la letteratura e l'arte in generale siano una forma di adattamento che determina vantaggi significativi per quel che riguarda la sopravvivenza e la conservazione della specie. Si vedano: Brian Boyd (2009), *On the Origin of Stories. Evolution, cognition, and fiction*, Harvard University Press, Cambridge; Joseph Carroll (1995), *Evolution and Literary Theory*, University of Missouri Press, Columbia; Cometa (2017), *op. cit.*; Jonathan Gottschall (2012), *The storytelling animal. How stories make us human*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston-New York.

²⁶ Si vedano a questo proposito: Georges Bataille (1970), *Le sacré*, in *Oeuvres complètes*, 1, Gallimard, Paris; Id. (1976), *Théorie de la religion*, in *Oeuvres complètes*, 8, Gallimard, Paris; Roger Cailliois (1950), *L'Homme et le sacré*, Gallimard, Paris [trad. it. *L'uomo e il sacro*, a cura di R. Guarino, Bollati Boringhieri, Torino 2001]; Julien Ries (ed.) (1978), *L'expérience du sacré dans les grandes religions*, Centre d'Histoire des Religions, Louvain-La-Neuve; Jean-Jacques Wunenburger (1981), *Le sacré*, Puf, Paris.

impongono con alterne vicende: 1) una sequenza segue tutti gli stati intermedi che si succedono e che portano dal soggetto A al soggetto B [Fig. 2 *Uomini trasformati in delfini*, 510-500 a. C.]; 2) viene fornita soltanto l'immagine di arrivo e dunque la "trasformazione" deve essere ricostruita a partire dal testo o dal contesto dato [Fig. 3]; 3) viene utilizzata un'immagine ibrida, che coglie parte dello stato o del soggetto A e contemporaneamente quello di B, dunque una sorta di frame catturato in divenire, in between²⁷. Quest'ultima tipologia, l'essere fra due, è la modalità che meglio consente, con il passare dei secoli e in virtù dell'evoluzione delle tecniche di rappresentazione, di cogliere al suo apice il movimento metamorfico, che incide operativamente sui confini delle forme, sfumandoli, amalgamando esseri, oggetti inanimati, piante e macchine in un processo che si colloca esattamente nello spazio fra il sé e l'altro.

Al contrario, in un'ottica di ricostruzione media-archeologica è interessante notare come il primo modello di rappresentazione, quello che si concentra sul progressivo mutare da una forma all'altra, in modo continuo e lineare, racchiuda *in nuce* sia il funzionamento di dispositivi moderni precinematografici, quali ad esempio il Fenachistoscopio, lo Zootropio e il Flip book (che simulano il movimento grazie all'accostamento rapido di immagini fisse che si differenziano progressivamente), sia quello del cinema stesso, inteso nello svolgersi della pellicola. La stessa struttura del morphing cinematografico, a ben vedere, affonda le sue radici in questa prima modalità di rappresentazione della metamorfosi inaugurata in epoca arcaica.

In modo del tutto simile a quanto avviene nella cultura greca, questo schema tripartito di raffigurazione metamorfica si riscontra anche nella cultura artistica e letteraria d'età romana, in cui le metamorfosi hanno essenzialmente natura divina, essendo gli dèi soggetti o artefici delle trasformazioni. A partire dai crateri greci si sviluppa una ricca tradizione di modelli e ricorrenze legati in particolare alla seconda tipologia dello schema: si pensi alla produzione artistica che immortala Zeus/Giove nel suo

²⁷ Buxton (2009), *op. cit.*; A. Sharrock (1996), *Representing Metamorphosis*, in Jas Elsner (ed.), *Art and Text in Roman Culture*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 103-130; Françoise Frontisi-Ducroux (2003), *L'Homme-cerf et la femme-araignée. Figures grecques de la métamorphose*, Gallimard, Paris.

trasformarsi in pioggia d'oro o in cigno al solo scopo di unirsi rispettivamente a Dana o a Leda. Il caso di Zeus/Giove appare paradigmatico per le molteplici declinazioni che può avere la rappresentazione del soggetto a metamorfosi compiuta. La divinità, infatti, può apparire in forma totalmente antropomorfa o animale, oppure come amplificazione di un fenomeno naturale²⁸: un dio che si fa uomo o animale (dunque corpo e carne), o ancora materia (l'acqua della pioggia, una nube del cielo), ma che non viene mai rappresentato come entità ibrida o mostruosa, ovvero in between, in bilico fra due nature diverse fra loro. Per quel che riguarda Zeus/Giove non ci sono, nel periodo classico, rappresentazioni di altro genere, mentre più tardi, nel corso del XIV secolo, emergono modelli e casi compositi, fra questi, quelli individuati e analizzati da Buxton nel suo *Forms of Astonishment. Greek Myths of Metamorphosis*²⁹, vedono Zeus/Giove ibrido e proteiforme: si tratta di *Giove e Io* di Correggio (1530 ca.) e di *Giove e Olimpia* di Giulio Romano (1526-1534) [Fig. 4]. Senza addentrarsi in disamine iconologiche e iconografiche, che esulano da questo studio, risulta qui interessante e necessario sottolineare almeno come, in questi due significativi esempi del Rinascimento italiano il corpo del dio accolga, formalmente, tutti gli elementi e gli stadi della metamorfosi, assemblati e amalgamati in una nuova figura ibrida: nel caso di Correggio la nube scura, il corpo e il volto teso fra l'umano e l'animale; nel caso di Giulio Romano la coda del serpente e il busto umano. Si tratta di una simultaneità fra due nature che nell'antichità contraddistingueva per esempio le rappresentazioni dei Satiri o dei Centauri, esseri ibridi e mostruosi per definizione e che in seguito, solo a partire dalla modernità, diviene un paradigma metamorfico consueto e familiare.

Accanto e parallelamente allo sviluppo dei modelli di rappresentazione visuale, l'epica omerica, la poesia e la tragedia greca prima, e romana in seguito, raccontano e fissano in testi divenuti poi fondamentali e paradigmatici metamorfosi divine, spesso accompagnate dallo stupore e dalla meraviglia degli uomini. Si tratta di impressioni di una società che, attraverso la metamorfosi, esplora la relazione fra l'uno e il molteplice, fra l'integrità e

²⁸ Buxton (2009), *op. cit.*, p. 83.

²⁹ *Ibid.*, pp. 77-88. A questo proposito, si veda anche: Warner (2002), *op. cit.*, pp. 11-15.

l'ibridazione, fra la norma e il mostruoso, fra dèi e umani. Autore della più importante raccolta di metamorfosi, nel suo poema Ovidio esplora «the boundaries between divine and human, animal and inanimate, raising fundamental questions about definition and hierarchy in the universe»³⁰. In questo breve passaggio, sono correttamente individuate e enfatizzate alcune delle coppie oppostive che caratterizzano tradizionalmente, dalle origini alla contemporaneità, la metamorfosi, e che la descrivono all'interno di un progressivo mutare di forme, sostanze e corpi.

Nei quindici libri che compongono l'opera ovidiana, la metamorfosi infrange le leggi naturali del mondo, enfatizzando le potenzialità dell'immaginario, illustrando la relazione fra continuità e discontinuità, fra vecchio e nuovo. I dodicimila versi di Ovidio raccontano la cultura greco-romana, indulgiando sulla natura mediterranea³¹, delineando al tempo stesso l'identità dell'umano, alla luce dei rapporti con il mondo animale e con la sfera del divino. Corpi che mutano, cambiano, evolvono, che cancellano o accentuano l'umanità, che conservano il mistero di un ordinamento cosmico che può essere più o meno irreversibilmente scardinato. Nel loro complesso insieme di tradizione e innovazione, le *Metamorfosi* sembrano invocare il movimento, il perpetuo modificarsi dell'uomo, del suo corpo, alla luce di una serie di premesse filosofiche³²: la dottrina della Metempsicosi di Pitagora³³, echi da Esiodo e Omero, miti classici greci e paradigmi delle rappresentazioni visuali si amalgamano nella riscrittura di Ovidio³⁴, che diviene fonte e ispirazione per testi e immagini che costellano la storia della letteratura e dell'arte, trovando

³⁰ Simon Price, Emily Kearns (eds.)(2003), *The Oxford Classical Dictionary of Classical Myth & Religion*, Oxford University Press, Oxford, pp. 397-398.

³¹ Si veda a questo proposito: Stephen Hinds (2006), *Landscape with figures, aesthetics of place in Metamorphoses and its tradition*, in Philip Hardie (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 133-149.

³² «*In noua fert animus mutatas dicere formas / corpora: di coeptis (nam uos mutastis et illa) / adspirate meis primaque ab origine mundi / ad meam perpetuum deducite tempora carmen*», in Ovidio, *Metamorfosi*, 1, vv. 1-4.

³³ Si veda a questo proposito: Colin Burrow (2006), *Re-embodiment Ovid: Renaissance afterlives*, in Philip Hardie (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 310-319.

³⁴ Si tratta di una specifica e puntuale riscrittura, una rinnovata attualizzazione dei *patterns* narrativi e visivi, sovvertiti, ricomposti e ricostituiti in un paradigma inedito e proteiforme, che coglie e restituisce le diverse declinazioni della metamorfosi.

un momento glorioso nel Rinascimento e poi continuando a svilupparsi sino alla contemporaneità³⁵.

Spettacolari, bizzarre e allucinanti, le trasformazioni raccontate da Ovidio mirano a una partecipazione empatica del lettore e a una sorta di plasticità visiva, costruita attraverso espedienti narrativi che creano immagini e sequenze plasticamente evidenti³⁶. Questa strategia vale anche per le alterazioni violente del corpo: si pensi all'indugiare di Ovidio sulla pelle scorticata nel caso della metamorfosi di Marsia, e alla resa descrittiva del contrasto cromatico della presenza del sangue³⁷. Amore, desiderio, erotismo, *hybris*, punizione e ricompensa: sono queste le principali "anime" delle *Metamorfosi* ovidiane, trasformazioni volute o agite dagli dèi che accadono al culmine di momenti critici, drammatici o di pericolo (si pensi al contatto fra uomini e dèi), sottolineando intense passioni e ardori violenti. Uomini e donne vengono trasformati in animali, vegetali, minerali, mentre gli dèi si fanno corpi, bestie, e materia, acqua, nubi e pioggia. Metamorfosi irreversibili o momentanee, processi ascendenti o discendenti, in una complessa gerarchia che comprende anche gli dèi: i versi di Ovidio indugiano sull'ambiguità dei corpi, sull'instabilità delle forme, sulla fluidità dell'essere, sulla possibilità di stare, per un istante o per sempre, in between, *entre-deux*. Tale instabilità delle forme e reversibilità della metamorfosi stessa rappresentano un tratto "moderno" dell'opera di Ovidio, riecheggiato, amplificato e ripreso dal contesto visivo contemporaneo e dalle forme che lo popolano e animano.

Nell'opera di Ovidio vengono superati anche i confini posti dalla natura alle categorie di animato e di inanimato: si pensi alle pietre trasformate in uomini e donne, o, viceversa, a Niobe trasformata in montagna. Talvolta la

³⁵ «In the course of the poem, Ovid rings his own changes on material he found in his Greek predecessors; [...] His poem is a literary achievement of extraordinary fertility, vitality, and invention, and his stories have inspired works of art since medieval times», Warner (2002), *op. cit.*, p. 21. Per un ulteriore approfondimento si veda: Richard Tarrant (2006), *Ovid and ancient literary history*, in Philip Hardie (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 13-33.

³⁶ Si veda a questo proposito: Giampiero Rosati (1983), *Narciso e Pigmalione. Illusione e spettacolo nelle Metamorfosi di Ovidio*, Sansoni, Firenze.

³⁷ «*Clamanti cutis est summos direpta per artus / nec quidquam nisi uulnus erat; cruor undique manat / detectique patent nerui trepidaeque sine ulla / pelle micant uenae; salientia uniscera possis / et perlucentes numerare in pectore fibras*», Ovidio, *op. cit.*, VI, vv. 387-391.

metamorfosi esalta e rivela la vera natura degli uomini, come nel racconto di Licaone, punito e trasformato in lupo, o meglio ri-condotto e ri-portato a una forma che rispecchia l'essenza e l'identità³⁸. In questo caso, la metamorfosi diviene una sorta di tappa conoscitiva del sé, la realizzazione dell'imperativo «diventa ciò che sei», che si attua a partire dalla lingua e dal segno: il nome Licaone deriva infatti dal greco *lykos*, "lupo" appunto. Archetipo della trasformazione è invece Proteo, figura mitica, antica divinità greca, capace anche nel racconto di Ovidio di mutare forma e di trasmettere la propria malleabilità anche nella semantica della metamorfosi, nella particolare accezione e abilità dell'essere "proteiforme"³⁹. Proteo è la personificazione della metamorfosi stessa, possiede tutte le forme e dunque tutte le storie: emblema della malleabilità, incarna il principio della variabilità del divenire e il controllo su di esse, divenendo l'archetipo del cyborg T-1000, protagonista di *Terminator 2. Judgment Day* (*Terminator 2. Il giorno del Giudizio* J. Cameron, 1991) (si rimanda a questo proposito al Capitolo III).

L'essere in between, il divenire della trasformazione e il suo tempo vengono fermati nel racconto e nella figura di Medusa: in questo caso, gli occhi della donna attuano la metamorfosi, trasformando irreversibilmente e irrevocabilmente tutto quel che vedono. Si tratta di uno sguardo che pietrifica, che trasforma l'immagine mortale di colui che si riflette negli occhi di Medusa in una sorta di "immagine-pietra". La metamorfosi agita da Medusa appare del tutto assimilabile alla tecnica della fotografia: entrambe operano nell'istante, entrambe "pietrificano", catturando e fermando nel tempo e nello spazio l'oggetto colto dal loro sguardo⁴⁰. Fra rispecchiamento, mascheramento del sé e del reale, si pone invece la figura di Narciso, il bellissimo giovane che si innamora del proprio riflesso. In questo caso, non si

³⁸ Ibid., I, vv. 233-239.

³⁹ Ibidem. Sul mito e sulla tradizione di Proteo si segnala: Manuel Baumbach (2013), *Proteus and the Protean Epic: Form Homer to Nonnos*, in Ingo Gildenhard, Andrew Zissos (eds.), *Transformative Change in Western Thought. A History of Metamorphosis from Homer to Hollywood*, Legenda, New York, pp. 153-162.

⁴⁰ Si segnalano qui soltanto alcuni testi che indagano le immagini e il loro riflesso, cogliendo importanti declinazioni: Georges Didi-Huberman (2003), *Images malgré tout*, Minuit, Paris [trad. it. *Immagini malgrado tutto*, a cura di D. Tarizzo, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005]; Philippe Dubois (1983), *L'acte photographique*, Nathan-Labor, Paris-Bruxelles [trad. it. *L'atto fotografico*, a cura di B. Valli, Edizioni Quattroventi, Urbino 1996]; Siegfried Kracauer (1995), *Teoria del Film*, trad. it. a cura di P. Gobetti, Il Saggiatore, Milano; Id. (1997), *Theory Film. Redemption of physical reality*, with an introduction by Miriam Bratu Hansen, Princeton University Press, Princeton.

assiste inizialmente a una vera e propria metamorfosi, bensì a uno sguardo capace apparentemente di trasformare il labile ed etereo riflesso in materia, carne e corpo. Lo specchio di Narciso diviene uno schermo in cui proliferano identità virtuali, che inaspriscono e complicano la tensione fra l'essere e l'apparire, fra identità reale e virtuale, fra realtà e finzione⁴¹. Infine, si ricorda un complesso e fortunato personaggio, segnato dal conflitto fra inanimato e animato, fra passione e tabù: Pigmalione, celebre scultore che si innamora proprio di una sua creazione. Nel racconto di Ovidio, il primo di una lunga serie, l'uomo si invaghisce di un *simulacrum*, che si sostituisce perfettamente alla realtà e che in seguito, grazie all'intervento benevolo di Venere, si anima, prendendo vita, diventando parte del reale e occupando produttivamente il mondo⁴². L'opera, o meglio "l'immagine-opera" diviene corpo vivente, mentre il bello si muta in sostanza.

Tra allegoria e interpretazione mistica, dopo le rielaborazioni di Apuleio e Dante, la spettacolarizzazione del modello ovidiano viene enfatizzata ben oltre il Rinascimento: *Apollo e Dafne* di Gian Lorenzo Bernini sfida la staticità stessa della materia marmorea [Fig. 5], mentre l'opera *Dafne* (1594) di Jacopo Corsi e Jacopo Peri sancisce la fortuna musicale di questa e altre figure metamorfiche⁴³.

Con lo sviluppo della scienza positivista e, con essa, l'avanzare di nuovi ordini temporali, l'irruzione nel contesto sociale e culturale delle macchine contribuisce all'abbandono della tradizione ovidiana, relegata entro la cornice del fantastico, in favore di un modello inedito di mutazione in cui l'umano si sostituisce al divino. La metamorfosi dunque non è più appannaggio esclusivo della divinità, bensì strumento a disposizione dell'individuo moderno. In tale contesto, la metamorfosi agisce come metafora all'interno della materia narrativa: *Frankenstein, or the modern Prometheus* (1818) di Mary Shelley e

⁴¹ Sulla figura di Narciso si tornerà nel corso del III capitolo, al momento si ricordano almeno: Marie Louis von Glinski (2012), *Simile and Identity in Ovid's Metamorphosis*, Cambridge University Press, Cambridge; Charles Segal (2005), *Il corpo e l'io*, in Ovidio, *Metamorfosi*, trad. it. a cura di Ludovica Koch, Lorenzo Valla, Roma, pp. XIX-CI.

⁴² Georges Didi-Huberman (1985), *La Peinture incarnée*, Les Éditions de Minuit, Paris, pp. 77-85 [trad. it. *La pittura incarnata*, a cura di S. Guindani, Il Saggiatore, Milano 2008]; Victor I. Stoichita (2006), *The Pygmalion effect*, Chicago University Press, Chicago; sul concetto di simulacro si segnala: Jean Baudrillard (1980), *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris.

⁴³ Per un approfondimento in questa direzione si segnala: Massimo Fusillo (2007), *Metamorfosi*, in Remo Ceserani, Mario Domenichelli, Pino Fasano (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, UTET, Torino, vol. II, pp. 1493-1497.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1886) di Robert Louis Stevenson possono essere considerati due esempi tipici di questa tendenza.

La scienza e la modernità, incarnate emblematicamente nella viva presenza dell'elettricità, sono al centro dell'opera di Shelley, in cui la metamorfosi si manifesta nel delicato passaggio dall'inanimato all'animato, alludendo al mito della rinascita di un uomo nuovo, capace di sconfiggere e oltrepassare la morte. Sullo sfondo del paradigma inaugurato da Shelley si stagliano le ricerche e gli esperimenti condotti fra gli altri da Giovanni Aldini sulla "rianimazione" e "risuscitazione" elettrica, e gli studi di anatomia e fisiologia, che preludono al lavoro di Jules-Étienne Marey (a questo proposito si rimanda al Capitolo II). Nell'opera di Shelley, il corpo assemblato dal dottor Frankenstein, scienziato audace, pervaso da un feroce anelito di conoscenza ed erede dello spirito faustiano, risolve la dialettica fra morte e vita, passando dallo stato inanimato a quello animato. Sebbene non rientri immediatamente nelle categorie tradizionalmente esplorate dalla metamorfosi e si avvicini maggiormente a miti e racconti fondativi differenti, su tutti quello di Prometeo, *Frankenstein* coniuga lo spirito della modernità con l'interesse per i corpi e il loro divenire. Oltre al riferimento a Pigmalione, la creatura fra l'umano e il mostruoso, assemblata e animata dal dottor Frankenstein, pone l'uomo moderno di fronte a una serie di interrogativi che investono direttamente le applicazioni della scienza e della tecnologia, sollevando questioni etiche e morali che ricadono allo stesso tempo sui creatori e sulle loro creazioni.

In un prezioso intervento, Noël Burch avanza alcune interessanti suggestioni intorno alla migrazione di tesi e idee dalla società alla letteratura, e da questa al cinema. Inizialmente Burch confronta il metodo e l'approccio di Charles Baudelaire con quelli del protagonista del romanzo di Shelley; tale confronto si risolve in una chiara opposizione tra l'idea di Baudelaire di sfruttare la tecnica senza violare il reale, e quella di Frankenstein che sfida le leggi naturali, assecondando il desiderio di oltrepassarle, animando l'inanimato e incidendo sul reale⁴⁴. Secondo Burch, «the suppression of death»⁴⁵ viene

⁴⁴ Noël Burch (1981), *Charles Baudelaire versus Doctor Frankenstein, "Afterimage"*, 8-9, pp. 4-21.

realizzata materialmente e metaforicamente nel *Frankenstein* di Shelley all'interno di una dimensione tecnologica che allude e incarna il funzionamento del cinema stesso, meccanismo moderno e vivo che, allo stesso modo, riproduce e anima il reale⁴⁶. Nel rintracciare poi l'impulso estetico che "abita" il cinema, Burch ripercorre le tappe di un cammino complesso, che a partire dalla fotografia e dalle sperimentazioni tecniche e tecnologiche di Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge conquista «[a] perfect illusion of real life»⁴⁷. Si tratta, per riprendere le parole di R. L. Rutsky, di una combinazione di vita e morte, magia e tecnologia, estetica e scienza, che confluisce in una dialettica complessa, che è possibile rintracciare alle fondamenta del cinema⁴⁸.

Complementare alla metamorfosi dell'inanimato agita dal dottor Frankenstein, appare quella che, qualche anno più tardi, investe un altro audace scienziato, il dottor Jekyll, sdoppiandolo in un perturbante e incontrollabile *Doppelgänger*, mister Hyde. Si tratta in questo caso di un vero e proprio divenire metamorfico, scaturito da un esperimento, una formula misteriosa, che a partire da osservazioni e studi scientifici realizza la separazione del bene e del male che albergano nell'animo umano. Il laboratorio di Jekyll, le sue analisi e i continui riferimenti all'anatomia umana e al funzionamento biologico del corpo restituiscono al lettore il fervore della ricerca scientifica e la fiducia nel paradigma positivista, al centro del quale l'individuo diviene novello demiurgo. La mutazione da Jekyll a Hyde, reversibile ma incontrollata, è il prototipo della metamorfosi contemporanea, nella sua continua oscillazione e variabilità, che sfocia spesso in entità complesse, instabili e in perenne evoluzione. Archetipo di metamorfosi cinematografiche e prototipo di morphing straordinari, il divenire di Jekyll rappresenta lo spostamento definitivo del piano metamorfico dal divino all'umano, e il riconoscimento di un nuovo sapere, fondato dall'individuo sull'individuo stesso.

⁴⁵ Ibid., 21.

⁴⁶ Ibid., pp. 20-21.

⁴⁷ Ibid., p. 20.

⁴⁸ R.L. Rutsky (1999), *High Techné. Art and Technology from Machine Aesthetic to the Posthuman*, University Press of Minnesota, Minneapolis, p. 30.

Metamorfosi naturali e inspiegabili, come quella di Gregor protagonista de *La Metamorfosi* (1915) di Franz Kafka, ibridazioni fra l'umano e l'animale, come quelle raccontate da Michail Bulgakov, Philip Roth e Aleksey Meshkov⁴⁹, si sviluppano parallelamente ai bestiari fantastici delle avanguardie (in particolare con il Simbolismo, filtrato in seguito dal Surrealismo attraverso la psicanalisi), alle ibridazioni post-umaniste, ai morphing spettacolari e alle manipolazioni del sé, in un racconto che sovverte le regole di rappresentazione, realizzando il divenire [Fig. 6].

Nella letteratura e nel cinema, il divenire altro per mezzo della scienza e della tecnologia si impone come uno dei motivi ricorrenti anche e soprattutto in prossimità di una matura sensibilità postmoderna: si pensi a *La mouche* (1957) di George Langelaan o a *The Fly (La mosca, 1986)*, di David Cronenberg⁵⁰.

Fra modernità e postmodernità, i modelli rappresentativi e i racconti metamorfici proliferano, innovando o trasgredendo il canone tradizionale, imponendo nuove decifrazioni allegoriche, sdoppiando forme e corpi, spesso in una visione "tecono-scientifica" e "post-organica" dell'organismo biologico. A partire dall'avvento del cinema e poi con il *visual* e *digital turn*, la metamorfosi si lega indissolubilmente alla tecnologia e al medium che la producono, in un rapporto di reciproco rispecchiamento e consolidamento.

1.3 Modernità, tecnologia e metamorfosi

A partire dalla modernità il paradigma metamorfico occupa e acquista significazioni e ambiti diversi, agendo sul divenire delle immagini, intervenendo sulle modalità di rappresentazione del mondo e incarnando processi di smaterializzazione o materializzazione nel contesto post-mediale⁵¹.

⁴⁹ Il riferimento è a Michail Afanasevic Bulgakov (1990), *Cuore di Cane*, trad. it. a cura di E. Guercetti, Garzanti, Milano; Philip Roth (2005), *Il seno*, trad. it. a cura di S. Stefani, Einaudi, Torino; Aleksey Meshkov (2008), *Il cane Iodok*, Il Melangolo, Genova.

⁵⁰ Si rimanda a questo proposito al Capitolo II.

⁵¹ Ruggero Eugeni (2015), *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia; Domenico Quaranta (2010), *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano.

La storia dei dispositivi e dei media si intreccia a quella delle pratiche, in un flusso difficile da districare in cui è possibile riconoscere elementi comuni e affini. Il concetto di modernità nasce e porta in sé germi di un conflitto complesso, che eredita l'antagonismo fra modernismo e modernizzazione⁵², forse risolvendolo, preannunciando il confronto con il postmodernismo⁵³. Sono poi gli aggiornamenti tecnici e il ruolo della tecnologia a definire in parte il concetto di modernità, identificando un periodo storico caratterizzato da un profondo e radicale stravolgimento delle pratiche e dell'esperienza dell'individuo, a partire dalla diffusione del modello capitalistico, dall'incremento della rete urbana, di trasporto e di comunicazione. Si tratta di un'epoca che da un lato risplende di quell'«ethos ingegneristico»⁵⁴ della macchina, della velocità, del treno, dall'altro frammenta e divide, isolando gli uomini e le pratiche del quotidiano, dando vita all'alienazione e allo *choc* sensoriale⁵⁵. Se dunque la modernità determina un cambio radicale nella struttura dell'esperienza⁵⁶, che genera frammentazione e alienazione, allo stesso tempo quegli stessi elementi producono una diversa e inedita percezione del tempo e dello spazio. A partire dai primi decenni del XIX secolo, i concetti di organico, tecnologico, vita, morte, materiale, immateriale, e la dialettica che si instaura fra loro vengono destabilizzati, a causa dell'accelerazione della vita e delle pratiche sociali, della diffusione delle

⁵² Si riprende l'impostazione data da Thomas Elsaesser, il quale distingue fra *modernism*, *modernisation* e *modernity*, ma per una riflessione completa si rimanda qui almeno ai seguenti testi: Cyril E. Black (1966), *The dynamics of modernization. A study in comparative history*, Harper & Row, New York; Victor Buchli (ed.) (2002), *The Material Culture Reader*, Berg Publishing, Oxford-New York; Thomas Elsaesser (2011), *Modernity. The trouble Trope*, in Deborah L. Madsen, Mario Klarer (eds.), *The Visual Culture of Modernism*, Narr, Tübingen, pp. 21-40; Nicholas Mirzoeff (ed.) (1998), *The visual culture reader*, Routledge, London-New York; Peter Nicolls (1995), *Modernism. A Literary Guide*, Macmillan, London; Christopher Norris (1995), *Modernism*, in Ted Honderich (ed.), *The Oxford Companion to Philosophy*, Oxford University Press, Oxford-New York, p. 583.

⁵³ Non si intende certo sminuire o definire in modo univoco l'origine del postmoderno, bensì indicare il legame, il rapporto, che lo connette al moderno e alla modernità. Si indicano, fra i molti, alcuni imprescindibili studi: Perry Anderson (1998), *The Origins of Postmodernity*, Verso, London-New York; David Harvey (1990), *The condition of Postmodernity. An inquiry into the originins of cultural change*, Blackwell, Cambridge; Linda Hutcheon (1988), *A Poetics of postmodernism. History, Theory, Fiction*, Routledge, New York; Fredric Jameson (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham; Keith Jenkins (ed.) (1997), *The Postmodern History Reader*, Routledge, London; Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Les Éditions de Minuit, Paris 1979; Albrecht Wellmer (1991), *The Persistence of Modernity. Aesthetics, ethics, and postmodernism*, Polity Press, Cambridge.

⁵⁴ Elsaesser (2011), *op. cit.*, p. 63.

⁵⁵ Walter Benjamin (2012), *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, trad. it e cura di Andrea Pinotti, Antonio Somaini, Einaudi, Torino.

⁵⁶ Walter Benjamin (2012), *Su alcuni motivi in Baudelaire*, in Benjamin (2012), *op. cit.*, pp. 349-414.

immagini, dei dispositivi che registrano e riproducono il reale e della frantumazione e moltiplicazione del tempo (delle e nelle immagini e nella tecnologia). Michel Foucault a più riprese ha descritto l'approdo alla modernità come un cambiamento che agisce sulla verità intesa come «funzione» di un modo di vivere, trasformandola in «manifestazione» del mondo esterno sui sensi dell'individuo, in particolar modo sulla vista⁵⁷. Nel suo *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Jonathan Crary ricorda, riprendendo Foucault, l'idea secondo cui il cambiamento radicale del paradigma della percezione determinato dalla modernità non sia da cogliere a partire dall'evoluzione della storia dell'arte e delle sue forme, bensì dalle tecniche di soggettivazione e dunque dalla crisi della trasparenza del soggetto e del modello della camera oscura⁵⁸. Lentamente, ma inesorabilmente, sfuma il classico paradigma della visione e poi della rappresentazione, mentre le innovazioni tecnologiche si riflettono sulle possibilità conoscitive del soggetto (la luce elettrica e il treno permettono di vedere ed esplorare il mondo in forme diverse) e in virtù dei nuovi dispositivi il reale diventa motivo di «attrazione» e di «investimento tecnologico»⁵⁹. Tra il mondo e la percezione di esso si staglia il corpo dell'individuo, il suo occhio, plasmando l'idea che nella vista convergano allo stesso tempo gli stimoli esterni e le capacità sensoriali⁶⁰. Secondo questa prospettiva sono determinanti i lavori e le sperimentazioni dei fisiologi e le realizzazioni meccaniche della fotografia e poi del cinema. Lo sguardo dell'individuo si apre, indagando e occupando lo spazio, avvalendosi di strumenti, dispositivi, modelli e pratiche che «allenano».

La modernità si colloca e si consuma poi su un territorio inedito e significativo, quello della metropoli; in questo medesimo scenario ricadono lo sguardo e

⁵⁷ Michel Foucault (2014), *Dits et écrits. 1955-1969*, Gallimard, Paris.

⁵⁸ «By the beginning of the nineteenth century the camera obscura is no longer synonymous with the production of truth and with an observer positioned to see truthfully. The regularity of such statements ends abruptly; the assemblage constituted by the camera breaks down and the photographic camera becomes an essentially dissimilar object, lodged amidst a radically different network of statements and practices», in Jonathan Crary (1990), *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT, Cambridge, p. 32. [trad. it. *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013].

⁵⁹ Francesco Casetti (1999), *Il Cinema, per esempio. La nascita e lo sviluppo del cinema tra Otto e Novecento*, I.S.U. Università Cattolica, Milano, p. 19.

⁶⁰ Si tratta della tesi fondamentale di Crary, si segnalano in particolare: Crary (1990), *op. cit.*, pp. 40-48; 86-104.

l'esperienza dell'individuo da un lato e l'invenzione e la diffusione della fotografia e del cinema dall'altro. Nella metropoli vengono anticipati e sviluppati temi, figure, *topoi* prettamente visuali, che, non a caso, si ritrovano nelle primissime esperienze del cinema. Il legame che stringe modernità e metropoli viene indagato in una serie di studi imprescindibili, fra i quali *La metropoli e la vita dello spirito* (1903) di George Simmel, in cui viene rivendicato il cambio di paradigma, scaturito dalla «rete» creata dalla metropoli:

Le impressioni che perdurano, che si differenziano poco, che si succedono e si alternano con una regolarità abitudinaria, consumano per così dire meno coscienza che non l'accumularsi veloce di immagini cangianti, o il contrasto brusco che si avverte entro ciò che si abbraccia in uno sguardo, [...] nella misura in cui la metropoli crea proprio queste ultime condizioni psicologiche - ad ogni attraversamento della strada, nel ritmo e nella varietà della vita economica, professionale, sociale - essa crea già nelle fondamenta sensorie della vita psichica [...] un profondo contrasto con la città di provincia [...]⁶¹.

Questo passaggio restituisce il ritmo incalzante, la frammentazione e la discontinuità che caratterizzano «l'accadere» della città nella modernità, che si impone sull'individuo come esperienza visuale. Un flusso di sensazioni, una serie di frame e rapide impressioni avvolgono l'essere «urbano», diventato spettatore di un regime visuale nuovo. In queste righe, l'esperienza della metropoli e quella del cinema si sovrappongono, si somigliano e si plasmano reciprocamente, vicendevolmente. Il *flâneur*, figura emblematica della modernità⁶², che erra per le strade della metropoli, osservando, raccogliendo emozioni e sensazioni, incarna anche il prototipo dello spettatore

⁶¹ George Simmel (1995), *La metropoli e la vita dello spirito*, trad. it. a cura di P. Jedlowsky, Armando Editore, Roma p. 36.

⁶² Sulla figura del *flâneur* si segnalano: Charles Baudelaire (1861), *Le Fleurs du Mal*, Corti, Paris [trad. it. *I fiori del male*, a cura di A. Preti, Feltrinelli, Milano 2003]; Walter Benjamin (2007), *I passages di Parigi*, trad. it. a cura di Rolf Tiedemann, Enrico Ganni, Einaudi, Torino; Id. (2012), *Aura e Choc*, cit.; Id. (2012), *Charles Baudelaire. Un poeta lirico nell'età del capitalismo avanzato*, trad. it. a cura di Giorgio Agamben, Neri Pozza, Milano; Chris Jenks (1995), *Watching your step. The history and practice of the Flâneur*, in Chris Jenks (ed.), *Visual Culture*, Routledge, New York, pp. 142-160; Siegfried Kracauer (1937), *Jacques Offenbach and the Paris of his Time*, translated by G. Davi, E. Mosbacher, Constable, London; Henri Lefebvre (1978), *La produzione dello spazio*, trad. it. a cura di M. Galletti, Moizzi, Milano; Keith Tester (ed.) (1994), *The Flâneur*, Routledge, London-New York.

cinematografico. Al centro delle riflessioni imprescindibili di Walter Benjamin, il *flâneur* ritorna, in una prospettiva media archeologica, nella riflessione di Anne Friedberg, la quale nel suo *Window Shopping. Cinema and the Postmodern* ha ripreso e definito il parallelismo fra esperienza della metropoli e visione cinematografica:

Flânerie will serve as an explanatory device to trace changes in representation and the aesthetic experience in the nineteenth century. [...] flânerie can be historically situated as an urban phenomenon linked to the new aesthetic of reception found in moviegoing. [...] the imaginary flânerie of cinema spectatorship offers a spatially mobilized visuality but also, importantly, a temporal mobility⁶³.

Il cinema si inserisce dunque a caratterizzare una lunga epoca, iniziata nel corso del XIX secolo, contraddistinta dall'«esplosione» visiva, dalla moltiplicazione e riproducibilità delle immagini e dalla proliferazione di dispositivi che mostrano, registrano e rappresentano la realtà. L'avvento della fotografia, in particolare, innova e modifica pratiche quotidiane e relazioni sociali all'interno di un processo di materializzazione (quasi metamorfica) dell'immagine che scaturisce dal desiderio di preservare la vita, ma che innesca al contempo un corto circuito temporale fra il tempo dello scatto, quello del soggetto e quello dell'osservatore. A partire dal 1839, il mondo viene frammentato, contenuto e riprodotto, attraverso un processo scientifico, svincolato dall'individuo e solo in apparenza oggettivo, "impersonale" e macchinico⁶⁴. In questo conteso, il cinema si appropria della base fotografica, riorganizzando l'ontologia dell'immagine, insistendo sul ruolo dello spettatore e occupando, fisicamente e idealmente, lo spazio della Lanterna Magica e della Fantasmagoria, attuando una vera e propria

⁶³ Ann Friedberg (1993), *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London, p. 3

⁶⁴ Jan Baetens, Isabella Pezzini, Hilde Van Gelder (eds.)(2008), *Sémiotique et Photographie/Semiotics and Photography*, "Rs/Si", 28, 1-2, Association Canadienne de sémiotique; Roland Barthes (1980), *La Chambre claire*, Gallimard-Seuil, Paris [trad. it. *La Camera Chiara. Note sulla fotografia*, a cura di R. Guidieri, Einaudi, Torino 2003]; Geoffrey Batchen (1997), *Burning with Desire. The conception of Photography*, MIT Press, Cambridge-London; Luisella Farinotti, Barbara Grespi, Barbara Le Maître (eds.)(2016), *Overlapping images. Between cinema and photography*, "Cinéma&Cie", XV, 25; Rosalind Krauss (1996), *Teoria e storia della fotografia*, trad. it. a cura di E. Grazioli, Mondadori, Milano; Franco Vaccari (1979), *La fotografia e l'inconscio tecnologico*, Punto e Virgola, Modena.

metamorfosi della visione, che agisce esattamente sulla “messa in visibile” del reale. La metafora della metamorfosi dunque si rafforza, esasperando il legame con la tecnologia, che la rispecchia e la produce allo stesso tempo⁶⁵.

Dopo i primi, pochi e intensi “vagiti”, già alla fine del XIX secolo il cinematografo viene liquidato come «un’invenzione senza futuro», ricca, però, si potrebbe aggiungere, di passato e di storia. La battuta di Louis Lumière, così modificata, permette di riflettere su un’invenzione, quella del cinema, che sin dal suo primissimo apparire porta con sé storia e storie: quella della rappresentazione, della prospettiva, della tecnica e della visione, della fotografia e dei dispositivi che lo hanno preceduto. Da queste storie deriva un panorama visuale specifico con cui è possibile instaurare una serie di analogie e differenze, arrivando a una lettura parallela fra il cinema delle origini e quello contemporaneo. Nella doppia chiusa del XX secolo, di un’epoca, quella della modernità e del postmoderno, e di un’era, quella dell’analogico, il cinema ritorna alla spettacolarizzazione pura, recuperando la stagione «delle attrazioni»⁶⁶, in cui «solicits a highly conscious awareness of the film image engaging the viewer's curiosity. [...] the spectator remains aware of the act of the looking, the excitement of curiosity and its fulfillment»⁶⁷. Nelle due stagioni del cinema, la primissima e l’ultima, la fisionomia sfaccettata e il ruolo dello spettatore sono al centro del possibile parallelismo⁶⁸, a partire proprio da spettatori mobili, fluidi, eterogenei e instabili, lontani dal modello borghese (e maschile) che si impone nel periodo del cinema americano classico. Inoltre, all’inizio della sua storia, il cinema sperimenta

⁶⁵ Su questa tesi si struttura il Capitolo II.

⁶⁶ Si tratta di una locuzione introdotta da André Gaudreault e Tom Gunning per descrivere la primissima stagione del cinema. Si veda: André Gaudreault, Tom Gunning (1986), *Early Cinema as a Challenge to Film History*, in Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attraction Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 365; Id. (1989), *Le cinema des premiers temps: un défi a l’histoire du cinema?*, in Jacques Aumont, André Gaudreault, Michel Marie (eds.), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Sorbonne, Paris, pp. 49-63.

⁶⁷ Tom Gunning (1995), *An Aesthetic of Astonishment. Film and the (In)Credulous Spectator*, in Linda Williams (ed.), *Viewing Positions. Ways of seeing film*, Rutgers University Press, New Brunswick, p. 121.

⁶⁸ A questo proposito si segnalano: Thomas Elsaesser (ed.)(1991), *Early Cinema, Space, Frame, Narrative*, British Film Institute, London; Tom Gunning (1986), *The Cinema of Attraction. Early Film, its Spectator, and the Avant-Garde*, in “Wide Angle”, 8, 3-4, pp. 63-70; Id. (1995), *op. cit.*, pp. 114-133; Miriam Hansen (1991), *Babel and Babylon. Spectatorship in America Silent Film*, Harvard University Press, Cambridge; Friedberg (1994), *op. cit.*; Giuliana Bruno (2002), *Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London; Linda Williams (ed.)(1995), *Viewing Positions. Ways of seeing film*, Rutgers University Press, New Brunswick.

produttivamente la possibilità di fornire una sfera pubblica alternativa⁶⁹, allo stesso modo, oggi, malgrado o in virtù della tanto annunciata fine del cinema⁷⁰, si assiste al consolidamento di pratiche di rimediazione e di rilocazione⁷¹ che, appoggiandosi alla rete e ai social media, ridefiniscono lo spazio della socialità e quello dell'interazione. Il cinema contemporaneo, il suo corpo mutato e mutante, si incarna e incardina in una serie di prassi e discorsi che ripetono e rinnovano il modello delle attrazioni, "innervato" in una dimensione individuale e sociale inedita, scandita dal tempo e dallo spazio dei media⁷² e che trova proprio nella figura della metamorfosi una connessione energica con i modelli del cinema delle origini, con i suoi trucchi e con le sue strategie di spettacolarizzazione.

Oltre il cinema e oltre il digitale⁷³ la metamorfosi contemporanea agisce da un lato come dispositivo in cui si realizza la visibilità dei media, dei processi di materializzazione e smaterializzazione delle immagini, dall'altro come estrema azione e risposta alla natura proteiforme dell'immagine stessa.

Nel primo caso, la visibilità o l'invisibilità dei media e del digitale stesso si realizzano nel flusso di una rinnovata «tecnofera» che implica e coinvolge la presenza dell'individuo al suo interno. Al di là dunque e oltre le idee di strumento e protesi⁷⁴, i media agiscono metamorficamente sulla

⁶⁹ Si vedano a questo proposito: Jurgen Habermas (2006), *The Public Sphere. An Encyclopedia Article*, in Meenaskshi Gigi Durham, Douglas M. Keller (eds.), *Media and Cultural Studies*, Blackwell, Malden; Miriam Hansen (1983), *Early Silent Cinema: Whose Public Sphere?*, *New German Critique*, 29, pp. 147-184.

⁷⁰ Jacques Aumont (2012), *Que reste-t-il du cinéma?*, Vrin, Paris; Anne Friedberg (2000), *The end of the cinema. Multimedia and Technological Change*, in Christine Gledhill, Linda Williams (eds.) (2000), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London, pp. 438-452; David N. Rodowick (2007), *The virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge-London [trad. it. *Il cinema dell'era del virtuale*, a cura di A. D'Aloia, R. Busnelli, Olivares, Milano 2013].

⁷¹ Si vedano, fra i molti contributi: Jay D. Bolter, Richard Brusin (1999), *Remediation. Understanding New media*, MIT Press, Cambridge [trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli, Guerini, Milano 2003]; Francesco Casetti (2008), *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in "Fata Morgana", 2, 4, pp. 23-40; Id. (2015), *The Lumière Galaxy. Seven words for the cinema to come*, Columbia University Press, New York [trad. it. *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015]; Henry Jenkins (2006), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York [trad. it. *Cultura Convergente*, a cura di V. Susca, M. Pepacchioli, V. B. Sala, Apogeo, Milano 2010]; Federico Zecca (a cura di) (2012), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

⁷² Arjun Appadurai (1990), *Disjuncture and difference in the Global Culture Economy*, "Public Culture", 2, 2, pp. 1-24.

⁷³ Il riferimento è qui al titolo di un prezioso intervento di Nicholas Negroponte, si veda: Nicholas Negroponte (1998), *Beyond Digital*, "Wired", 6, 12.

⁷⁴ Montani (2014), *op. cit.*; Pietro Montani, Massimo Carboni (a cura di) (2005), *Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Laterza, Bari.

rappresentazione, predisponendo una distorsione del tempo e dello spazio che si riflette sulle forme esperienziali⁷⁵.

Nel secondo caso, invece, il paradigma metamorfico investe direttamente una questione centrale all'interno della cultura visuale contemporanea: *What is an image?*⁷⁶. Declinata secondo una prospettiva metamorfica, l'immagine contemporanea è una "classe estesa" che contempla una vasta serie di «pictures», «images», «Bilder»⁷⁷, superfici porose e malleabili, oggetti vivi, vitali, «desiderosi»⁷⁸, che agiscono sull'individuo. La metamorfosi in questo secondo caso appare complessa e riconducibile da un lato a pratiche «produttive», dall'altro alle interazioni con «quasi-soggetti», le immagini appunto⁷⁹.

Infine, l'approdo della metamorfosi contemporanea sembra essere ulteriormente complicato dalla possibilità di intervento e di "messa in visibile" del linguaggio stesso dei media, a opera di algoritmi che ottengono a partire da una massa indistinguibile di dati diversi livelli di rappresentazione. In questi casi la metamorfosi traduce un movimento, agendo non solo sullo spazio e sul tempo, bensì sulla materializzazione stessa del visibile.

⁷⁵ Si rimanda a questo proposito a Giovanni Boccia Artieri (2004), *I media-mondo: forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma, pp. 51-56.

⁷⁶ Il riferimento è a William J. T. Mitchell (1984), *What is an Image?*, "Image/Imago/Imagination", pp. 503-537. Si veda anche: James Elkins (ed.)(2001), *What is an Image?*, The Pennsylvania State University Press, University Park.

⁷⁷ Sunil Manghani (2013), *Image Studies. Theory and Practice*, Routledge, New York-London; William J. T. Mitchell (1995), *Picture Theory. Essay on Verbal and Visual Representation*, The University of Chicago Press, Chicago-London; Andrea Pinotti, Antonio Somaini (2016), *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino.

⁷⁸ William J. T. Mitchell (2005), *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago-London; Krešimir Purgar (ed.)(2017), *W. J. T. Mitchell's Image Theory. Living Pictures*, Routledge, New York-London.

⁷⁹ Andrea Pinotti (2010), *Quasi-soggetti. L'empatia nell'esperienza artistica*, "Psicoart", 1, pp. 1-21.

2 IL CINEMA: MEDIUM METAMORFICO

La rappresentazione della metamorfosi, le sue possibili declinazioni e lo stesso paradigma metamorfico raggiungono compiuta realizzazione con l'avvento del cinema. Il dispositivo cinematografico, considerato come «forma in movimento», e più specificatamente come «forma temporale»⁸⁰, sembra naturalmente deputato a riprodurre efficacemente lo sviluppo della metamorfosi, che si dipana nel tempo, attraverso lo spazio. Il corpo stesso del cinema, la sua natura proteiforme, allude al paradigma metamorfico, che si riscontra nel processo di messa in scena del visibile, veicolato dal flusso di frame che si susseguono in un *continuum* fluido. Nelle figurazioni della metamorfosi, invece, ricadono allo stesso tempo la riappropriazione o la rielaborazione di motivi tradizionali, istanze moderne, processi tecnici e tecnologici, identità culturali, riflessi della società liquida e dell'ibridazione dell'individuo contemporaneo.

A partire da queste premesse, è possibile individuare differenti modalità metamorfiche che agiscono sul corpo del cinema o su quello dell'immaginario, operando sulla rappresentazione. Da un lato, dunque, la "metamorfosi primigenia", quella del passaggio dall'immagine fissa, statica, all'immagine in movimento, dall'altro le metamorfosi dei soggetti e la figurazione del loro divenire. Attraverso il racconto e la spettacolarizzazione dei gesti e dei segni metamorfici, il cinema, sin dal suo primo apparire, incarna il desiderio dell'individuo di indagine e scoperta, in un percorso di sperimentazione che si struttura intorno a quel che è possibile diventare e rappresentare, attraverso nuove visioni, nuove figurazioni e nuove rappresentazioni.

Un individuo diverso, plasmato dalla modernità, è al centro di un divenire catturato, restituito e incarnato dal cinema: macchina stupefacente e misteriosa, che instaura un rapporto di rispecchiamento con l'individuo, modificando corpi e mondi, allo stesso tempo familiari e perturbanti. In un eterno ritorno della metamorfosi, che rimanda ai concetti di differenza e

⁸⁰ Il riferimento è a Maurice Merleau-Ponty (1945), *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, in Maurice Merleau-Ponty (1948), *Sens et non-sens*, Seghers, Nagel, Paris, pp. 85-106 [trad. it. *Senso e non senso*, a cura di P. Caruso, Il Saggiatore, Milano 1982].

ripetizione deleuziani e che trova compimento in un flusso continuo di ridefinizione dei confini, di ricomposizione di corpi e figure e di ridiscussione dell'apparato cinematografico, l'osservazione del divenire altro sembra un motivo archetipico del cinema, che si concentra sulle diverse figurazioni di tale divenire. Si trovano così metamorfosi naturali (il bruco che diventa farfalla), astratte (la linea che si anima), animali (l'uomo che si muta in lupo), magiche (la statua che prende vita) e distopiche (la macchina, la tecnologia, che si incarna in un corpo, in una voce o in uno schermo). Fra connotazioni di genere, di stile e di modelli, la metamorfosi appare dunque una figura connaturata al dispositivo cinematografico, oggetto o soggetto di un percorso che si sviluppa a partire dal cinema per occupare, più o meno efficacemente, altri schermi contemporanei, dal laptop allo smartphone.

Il fondamento critico e metodologico della trattazione della figura della metamorfosi nel cinema è la dialettica fra stasi e movimento, antesignana di quella fra immagine fotografica e immagine cinematografica. Nella ridefinizione dei concetti di spazio, tempo e durata, l'immagine-movimento si lega all'apparato, al dispositivo cinematografico, inteso come parte di una tecnologia, *téchne*, e di un insieme di processi e meccanismi.

Nel corso della storia e della teoria cinematografica, il ruolo della tecnologia è stato spesso rilevante e centrale: si pensi al concetto di «fotogenia» e alla metafora della «macchina pensante» elaborati e discussi da Louis Delluc, Germaine Dulac e Jean Epstein⁸¹; alla Scuola sovietica e alle tesi sul montaggio⁸²; agli studi sulla percezione di Hugo Münsterberg⁸³ e Rudolf Arnheim⁸⁴; a quelli esplicitamente dedicati all'apparato cinematografico di Jean Baudry e Christian Metz⁸⁵; o alle recenti e contemporanee sovrapposizioni fra media e film studies, nelle prospettive di Bernard Stiegler

⁸¹ Louis Delluc (1920), *Photogénie*, Éditions de Brunoff, Paris; Germaine Dulac (1994), *Écrits sur le cinéma*, Éditions Paris Expérimental, Paris; Jean Epstein (1946), *L'intelligence d'une machine*, Éditions Jacques Melot, Paris; Id. (1974), *Écrits sur le cinéma, 1921-1953, Tome I-II*, preface d'Henri Langlois, introduction de Pierre Leprhon, Éditions Seghers, Paris.

⁸² Sergej Michajlovič Ejzenštejn (1992), *Il montaggio*, a cura di Pietro Montani, trad. it. a cura di G. Kraiski, F. Lamperini, A. Summa, Venezia, Marsilio.

⁸³ Hugo Münsterberg (2002), *Film. Uno studio psicologico e altri scritti*, trad. it. a cura di D. Spinosa, Bulzoni, Roma.

⁸⁴ Rudolf Arnheim (2005), *Arte e percezione visiva*, trad. it. a cura di G. Dorfler, Feltrinelli, Milano.

⁸⁵ Jean Louis Baudry (2017), *Il Dispositivo*, a cura di Ruggero Eugeni e Giorgio Avezzi, Morcelliana, Brescia; Christian Metz (1977), *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions.

e Paul Virilio⁸⁶. In un rapporto di reciproco rispecchiamento⁸⁷, il cinema e la tecnologia si legano alla questione del dispositivo, centrale e problematica allo stesso tempo, vincolata a contributi e ambiti diversi, confluisce in una serie di definizioni che amalgamano filosofia, estetica, psicologia, film e media Studies. Da Foucault a Baudry, passando per Lacan, Deleuze e Agamben, il dispositivo cinematografico di rappresentazione accoglie sfumature importanti, elementi concreti e nozioni astratte⁸⁸, ricongiungendosi con una precisa idea di *medium* raccolta ed esemplificata teoricamente e criticamente da Francesco Casetti⁸⁹.

Sistema tecnico, *Apparatur*⁹⁰, e «insieme risolutamente eterogeneo»⁹¹, *dispositif* e *appareil*, il cinema diventa il soggetto di un'analogia costitutiva con il mondo mentale dell'individuo. In particolare, Gilles Deleuze⁹², memore degli studi e delle ricerche di Jean-Pierre Changeaux, si riferisce al cinema muovendosi fra i concetti di «noosfera» - atmosfera mentale - rileggendo Teilhard de Chardin e Edgar Morin, e «noochoc»⁹³, ovvero un circuito realizzato da automatismi, quello delle immagini in movimento e quello pre-riflessivo del sistema celebrale.

⁸⁶ Bernard Stiegler (2010), *Technics and Time. 3: Cinematic Time and the Question of Malaise* (1994), Stanford University Press, Stanford; Paul Virilio (1994), *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris [trad. it. *La macchina che vede. L'automazione della percezione*, a cura di G. Pavanello, SugarCo, Milano 1986].

⁸⁷ «If cinema is perceived as technological art, it may also be that at the time, technology itself was perceived within a conceptual sphere centered on the cinema. The cinema would have acted as a cultural model to represent technology in a wider sense, embodying some of its most characteristic features: mechanical, modern, involving speed and vision, the cinema would be "the last machine"», in , p. 51.

⁸⁸ François Albera, Maria Tortajada (eds.)(2015), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 11-18.

⁸⁹ Casetti (2015), *op. cit.*, in particolare pp. 119-139.

⁹⁰ Antonio Somaini (2013), «L'oggetto attualmente più importante dell'estetica». *Benjamin, il cinema e il «Medium della percezione»*, "Fata Morgana", 20, pp. 117-146; Id. (2016), *Walter Benjamin's Media Theory: The Medium and the Apparatus*, "Grey Room", 62, pp. 6-41.

⁹¹ Michel Foucault (2001), *Dits et écrits II, 1976-1988*, Gallimard, Paris, p. 299.

⁹² Fra i molti contributi critici si segnalano: Roberto De Gaetano (1996), *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Bulzoni, Roma; Paola Marrati (2003), *Gilles Deleuze: Cinéma et philosophie*, Presses Universitaire de France, Paris; David Norman Rodowick (ed.)(2010), *Afterimages of Deleuze's Film Philosophy*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.

⁹³ Si tratta di un concetto indispensabile nel passaggio dall'immagine al pensiero, si cita qui soltanto la principale occorrenza: «L'automate spirituel ne désigne plus, comme dans la philosophie classique, la possibilité logique ou abstraite de déduire formellement les pensées les unes des autres, mais le circuit dans lequel elles entrent avec l'image mouvement, la puissance commune de ce qui force à penser et de ce qui pense sous le choc: un noochoc», in Gilles Deleuze (1985), *Cinéma 2. L'Image-temps*, Minuit Paris, p. 204 [trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, a cura di L. Rampello, Einaudi, Torino 2017].

All'incrocio di una riflessione composita, che prende avvio dai lavori di Lacan, Freud e Althusser, nei primi anni Settanta Jean-Louis Baudry pubblica due imprescindibili saggi dedicati al dispositivo cinematografico⁹⁴, che da un lato sistematizzano gli studi e gli approcci di metodo, dall'altro offrono inedite prospettive di analisi⁹⁵. Nell'incipit del secondo testo, dal titolo programmatico *Le Dispositif*, l'autore stabilisce l'analogia fra la caverna platonica e la visione cinematografica:

Le prisonnier de Platon est la victime d'une illusion de réalité, c'est-à-dire précisément ce qu'on appelle une hallucination à l'état de veille [...] il est la proie de l'impression, d'un impression de réalité. [...] Platon imagine ou recourt à un dispositif qui fait plus qu'évoquer, qui décrit de manière fort précise dans son principe le dispositif du cinéma et la situation du spectateur⁹⁶.

Baudry ricorre al mito della caverna di Platone, una sorta di efficace matrice, prototipo della «procedura» cinematografica, per introdurre il parallelismo fra visioni differenti, attraverso l'analisi del funzionamento dell'inconscio, proponendo infine una serie di distinzioni che investono direttamente l'apparato cinematografico⁹⁷. Vittime della medesima illusione, lo spettatore cinematografico e il prigioniero di Platone si perdono in una particolare impressione, in cui si fondono e confondono rappresentazione e realtà, immaginario e referente. La complessa riflessione di Baudry restituisce la

⁹⁴ Il riferimento è ai saggi *Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base*, del 1970, e *Le Dispositif. Approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, del 1975, riuniti in seguito dall'autore nel 1978; per l'inquadramento teorico e l'introduzione ai testi si rimanda a: Ruggero Eugeni (2017), *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in Jean Louis Baudry, *Il Dispositivo*, a cura di Ruggero Eugeni e Giorgio Avezù, Morcelliana, Brescia, pp. 5-43.

⁹⁵ Per una ricostruzione critica si segnalano: Eugeni (2017), *op. cit.*, pp. 5-43; Vance Kepley Jr. (1996), *Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History*, in David Bordwell, Noël Carroll (eds.), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison, pp. 533-552; Christian Quendler (2014), *Apparatus Theory (Baudry)*, in Edward Branigan, Warren Buckland (eds.), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, London-New York, pp. 14-20.

⁹⁶ Jean-Louis Baudry (1975), *Le Dispositif. Approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, "Communications", 23, p. 58.

⁹⁷ «D'une façon générale, nous distinguons l'appareil de base, qui concerne l'ensemble de l'appareillage et des opérations nécessaires à la production d'un film et à sa projection, du dispositif, qui coterbe uniquement la projection et dans lequel le sujet à qui s'adresse la projection est inclus. Ainsi l'appareil de base comporte aussi bien la pellicule, la caméra, le développement, le montage envisagé dans son aspect technique, que le dispositif de la projection. Il y a loin de l'appareil de base à la seule caméra à laquelle on a voulu que je le limite», in Baudry (1975), *op. cit.*, pp. 58-59.

nozione ideologica del dispositivo nell'orientamento dei soggetti a cui la rappresentazione è indirizzata⁹⁸. Accanto alla sistematizzazione teorica del concetto di dispositivo e dell'individuazione dei dispositivi cinematografici⁹⁹, emergono chiaramente la metafora della macchina e il rispecchiamento reciproco fra la tecnologia, l'aspetto tecnologico del cinema, e l'apparato psichico dell'individuo¹⁰⁰.

Fra strategie di potere, riposizionamento dello spettatore, predisposizione del mondo e processi di enunciazione¹⁰¹, la questione del dispositivo rimane centrale nella discussione teorica sul cinema contemporaneo, pur rivelandosi, in prospettiva archeologica, anche rispetto al ruolo del cinema delle origini e alla sperimentazione delle avanguardie. Tom Gunning, nei suoi contributi sul cinema delle attrazioni, si sofferma sulla definizione di dispositivo, insistendo particolarmente sulla relazione fra la tecnologia e lo spettatore¹⁰². Mentre riattivano questioni centrali sul rapporto dispositivo-spettatore, il ritorno del modello attrazionale e il rispecchiamento, nel cinema contemporaneo, della «protean, even elastic, nature of early cinema»¹⁰³, ripropongono allo stesso tempo la figura della metamorfosi come mezzo privilegiato di rappresentazione e distorsione del mondo e dei soggetti.

Sull'ideale dialogo fra la primissima e l'ultima stagione cinematografica, a partire dagli studi di Gunning, Frank Kessler ha correttamente sottolineato e ribadito un concetto semplice e determinante, ovvero come «At different

⁹⁸ Su questo elemento si segnalano: Eugeni (2017), *op. cit.*; François Albera, Maria Tortajada (2015), *The dispositive does not exist!*, in François Albera, Maria Tortajada (eds.)(2015), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 21-44 (si segnala la traduzione italiana a cura di Federica Cavaletti in Adriano D'Aloia, Ruggero Eugeni (2017), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, pp. 327-350).

⁹⁹ Baudry (1975), *op. cit.*, pp. 60-65.

¹⁰⁰ Si rimanda ancora una volta a Eugeni (2017), *op. cit.*

¹⁰¹ Il riferimento è alle tappe fondamentali del dibattito sul dispositivo e ai termini e alla semantica che si sviluppano nel corso degli anni, si rimanda ai testi fondativi: Giorgio Agamben (2006), *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma; Gilles Deleuze (1989), *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Seuil, Paris [trad. it. *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2010]; Michel Foucault (1969), *L'archéologie du savoir*, Gallimard, Paris [trad. it. *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, a cura di G. Bogliolo, Bur, Milano 1997]; Id. (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris [trad. it. *Sorvegliare e punire*, a cura di A.Tarchetti, Einaudi, Torino 2014]; Id. (1994), *Les Techniques de soi*, in *Dits e écrits*, IV, 1980-1988, Gallimard, Paris, pp. 783-813 [trad. it. *Tecnologie del sé. Un seminario con Michel Foucault*, a cura di S. Marchignoli, Bollati Boringhieri, Torino 1992]. Si segnalano inoltre i numeri monografici: *Cinema*, "Fata Morgana", 20, 2013; *Dispositivo*, "Fata Morgana", 24, 2014; *Medium*, "Fata Morgana", 33, 2017.

¹⁰² Tom Gunning (1990), *The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator and the Avant Garde*, in Thomas Elsaesser (ed.)(1990), *Early Cinema: Space Frame Narrative*, BFI, London, pp. 56-62.

¹⁰³ Tom Gunning (2003), *A Quarter of a Century Later. Is Early Cinema Still Early*, "KINtop", 12, pp. 17-31.

moments in history, a medium can produce a specific and (temporarily) dominating configuration of technology, text, and spectatorship»¹⁰⁴. Secondo tale prospettiva, il cinema, dalle origini al contemporaneo, scopre, fra le molte altre cose, la metamorfosi, letta e interpretata dal corpo degli spettatori e da quello del dispositivo, in un reciproco rispecchiamento in cui il modello attrazionale sembra funzionare come veicolo privilegiato per l'espressione e la forma della metamorfosi stessa.

Si può dunque affermare che questo studio esamini come il cinema medi e produca immagini metamorfiche, che riflettono il contesto labile di un individuo e di un sistema di media in movimento, nella consapevolezza che, come ci ricorda Jacques Aumont, è il dispositivo «ce qui règle le rapport du spectateur à ses images dans un certain contexte symbolique»¹⁰⁵.

Le immagini cinematografiche irrompono nel contesto mediale, mentre la loro definizione accende sin dagli albori della teoria cinematografica un intenso dibattito, che procede per grandi tappe. Negli anni Cinquanta del XIX secolo, Edgar Morin, nel suo *Le Cinéma ou l'Homme Imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*¹⁰⁶, individua e sintetizza caratteristiche peculiari dell'immagine cinematografica, proponendo allo stesso tempo nodi e questioni esclusive e centrali per la riflessione storica e teorica, soprattutto per quel che riguarda il ruolo del cinema nella costruzione dell'immaginario collettivo e per i processi di identificazione e di proiezione:

L'image ce n'est pas seulement la plaque tournante entre le réel et l'imaginaire, c'est l'acte constitutif radical et simultané du réel et de l'imaginaire. Dès lor peut être conçu le caractère paradoxal de l'image-reflet ou "double", qui d'une part porte un potentiel d'objectivation (distinguant et isolant les "objects", permettant le recul et la distanciation) et d'autre part, simultanément, un potentiel d'objectivation (la vertu transfigurante du double, le "charme" de l'image, la photogenie). [...] L'image et le double sont réciproquement modèles l'un de l'autre. [...] Double et image doivent être considérés comme les deux poles d'un

¹⁰⁴ Frank Kessler (2006), *The Cinema Attractions as Dispositif*, in Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 57-69.

¹⁰⁵ Jacques Aumont (1990), *L'image*, Nathan, Paris, p. 147.

¹⁰⁶ Morin (1956), *op. cit.*

même réalité. [...] L'image n'est qu'un double, un reflet, c'est-à-dire une absence.
[...] L'image projetée sur écran est dématérialisée, impalpable, fugace¹⁰⁷.

Il corpo del cinema e le sue immagini, fra materiale e immateriale, si riflettono sullo spettatore, interpellandone l'inconscio, attivandone la percezione visiva, la risposta emotiva e quella motoria, costruendo mondi reali e immaginari. Nell'opera di Morin, da *L'Homme et la mort* (1951) a *L'esprit du temps* (1962), l'idea e il concetto di immaginario appaiono come gli elementi fondamentali nella discussione del sistema estetico, culturale e di quello del pensiero e della conoscenza¹⁰⁸. Atto costituente e costitutivo del reale e dell'immaginario, l'immagine cinematografica, da un lato sdoppia instancabilmente la vita, sfidando la morte, conservando l'«immobilizzazione» del reale realizzata dalla fotografia, dall'altro innesca il principio metamorfico, di morte e rinascita¹⁰⁹. Sin dalle primissime proiezioni, l'immagine sullo schermo cinematografico si mescola infatti con «l'animazione percettiva, magica e animistica» dell'immagine stessa, dando origine al doppio, alla metamorfosi e all'ubiquità¹¹⁰. Per Morin, sono proprio il doppio e la metamorfosi i «poli magici» del dispositivo cinematografico, che ri-genera e ri-consegna la dimensione arcaica dell'uomo¹¹¹. La riflessione di Morin riprende i concetti di pensiero primitivo e sensoriale discussi da Sergej Michajlovič Ejzenštein, il quale risente soprattutto dell'influenza di *Mentalité primitive* di Lucien Lévy-Bruhl¹¹². All'interno dunque di una dimensione arcaica, la metamorfosi, già al centro di alcune riflessioni di *L'Homme et la mort*, non viene percepita e annoverata come semplice trucco cinematografico, bensì riconosciuta come

¹⁰⁷ Ibid., pp. XI, 31, 35, 37, 41.

¹⁰⁸ Edgar Morin (2017), *Les complexes imaginaires I. Cinéma*, éditions par Monique Peyrière, Chiara Simonigh, Nouveau Éditions, Paris.

¹⁰⁹ Morin (1956), *op. cit.*, pp. 61-62.

¹¹⁰ Si vedano a questo proposito: Morin (1956), *op. cit.*, pp. 58-63; 71-72; 79-82; Roberto Diodato (2005), *Spettatore Virtuale*, in Antonio Somaini (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano, pp. 269-282.

¹¹¹ «Comme la survie du double, la mort-rennaissance est un universel de la conscience archaïque. [...] Ce système commun est déterminé par le double, les métamorphoses et l'ubiquité, la fluidité universelle, l'analogie réciproque du microcosme et du macrocosme, l'anthropo-cosmomorphisme. C'est-à-dire exactement les caractères constitutifs de l'univers du cinéma», in Morin (1956), *op. cit.*, pp. 80-82.

¹¹² Fra i molti contributi critici si segnalano: Pietro Montani (a cura di)(1991), *Sergej Ejzenštein. Oltre il cinema*, La Biennale, Venezia; Antonio Somaini (2009), *Pensare con la memoria. Regressione e pensiero primitivo nell'estetica di Ejzenštein*, in Barbara Grespi (a cura di)(2009), *Locus Solus 7. Memoria e immagini*, Mondadori, Milano, pp. 151-181.

gesto primigenio e ancestrale¹¹³. Morin evolve il paradigma estetico della metamorfosi in una vera e propria «credenza della metamorfosi» strettamente connessa all'«Archi-mente», e foriera di implicazioni mitopoietiche che dalle immagini si riflettono sullo spettatore¹¹⁴. Infine, sono poi le intrinseche capacità metamorfiche del cinema, intese quali distorsioni dello spazio e del tempo, a condurre Morin alla celebrazione della fluidità dell'universo configurato dal cinema. Contrazione o dilatazione del tempo, ingrandimento, ridimensionamento e esplorazione dello spazio: sono questi in particolar modo i mezzi e i segni metamorfici che appaiono sin dalla prima stagione cinematografica e che, secondo la lezione di Morin, vengono ricondotti all'universo cinematografico in cui l'individuo viene percepito in immagine.

Fra processi di identificazione e partecipazione affettiva, il cinema affascina l'individuo moderno, offrendo uno spazio reale e immaginario e una dimensione concreta e impalpabile.

Responsabile della fascinazione di spettatori increduli, la tecnologia del dispositivo cinematografico viene accolta con entusiasmo ed elogiata dal programma del Grand Café di Parigi [Fig. 7] e in seguito descritta da André Gray sul «Bulletin du Photo-Club de Paris»: un «appareil [qui] permet de recueillir, par des séries d'épreuves instantanées, tous les mouvements qui, pendant un temps donné, se sont succédé devant l'objectif», e ancora «Le Cinématographe permet [...] de montrer à toute une assemblée, en les projetant sur un écran, des scènes animées durant près d'une minute»¹¹⁵. Il dispositivo e gli elementi della proiezione creano un effetto straniante, teso fra il realismo e l'illusione, mentre il mondo prende forma, o meglio, mentre le cose del mondo si muovono, infrangendo la rigida fissità dell'immagine fotografica.

Le prime proiezioni pubbliche dei progetti dei fratelli Lumière sfruttavano esattamente la familiarità del pubblico con l'immagine fotografica, per enfatizzare la novità tecnica e la restituzione del movimento operate dal

¹¹³ Morin (1956), *op. cit.*, p. 62.

¹¹⁴ Edgar Morin (2007), *Il metodo 3. La conoscenza della conoscenza*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

¹¹⁵ André Gray (1895), «Bulletin du Photo-Club de Paris», Paris, p. 302.

cinematografo: gli spettacoli cominciavano con un'immagine fotografica che si animava improvvisamente, quasi magicamente, rivelando le potenzialità del cinema e di quelli che sin dal primissimo istante vengono percepiti come effetti speciali. Fra still e motion si consuma una figurazione della metamorfosi, che agisce sull'immagine, animandola, e contemporaneamente riflettendosi sul corpo del cinema¹¹⁶. Di fronte a questo particolare divenire, la reazione del pubblico è del tutto simile a quella dell'individuo dell'antichità posto di fronte al movimento metamorfico delle cose del mondo, e, non a caso, Tom Gunning insiste su questo aspetto, formulando «an aesthetic of astonishment»¹¹⁷. Questa estetica e questa meravigliosa affascinazione sembrano ritornare inalterate nel cinema contemporaneo, che scopre e rivisita il modello delle origini e quello attrazionale attraverso la metamorfosi. Sino all'irruzione del Cinématographe, e a partire dalla data canonica del 1839, la fotografia "immobilizza", congelandoli, il tempo e il reale¹¹⁸, dal 1895, invece, «Il cinema appare come il compimento nel tempo dell'oggettività fotografica. Il film non si contenta più di conservare l'oggetto avvolto nel suo istante, [...] per la prima volta, l'immagine delle cose è anche quella della loro durata e quasi la mummia del cambiamento»¹¹⁹. Sulla matrice fotografica, fatta di luce, spazio e tempo si innesta il cinema, che, secondo questa prospettiva, si occupa del processo e del consumarsi delle cose, degli oggetti e della vita. Il divenire altro da sé, in uno sviluppo progressivo o in quello sincronico dell'essere in between, e la messa in scena di tale procedimento sono gli elementi costitutivi della metamorfosi, che si rispecchiano nel principio generativo del cinema, secondo cui un'immagine muore mentre un'altra nasce. L'*unicum* cinematografico, ovvero la capacità di riprodurre immagini in movimento, genera sin dal principio una fascinazione complessa che solo in parte si iscrive nel solco delle sperimentazioni che, a partire dalla camera oscura, si misurano con la riproduzione meccanica del reale. Vi è

¹¹⁶ «C'est la vie même, c'est le mouvement pris sur le vif», in *La Poste*, 30 December 1895. Significativo l'uso semantico di termini correlati alla vita e ai suoi aspetti peculiari.

¹¹⁷ Tom Gunning (1994), *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator*, in Linda Williams (ed.) (1994), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, pp. 114-133.

¹¹⁸ Bazin (1959), *op. cit.*; Debray (1992), *op. cit.*

¹¹⁹ André Bazin (1973), *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, trad. it., a cura di Adriano Aprà, Garzanti, Milano, p. 9.

anche un aspetto legato al meccanismo stesso: la registrazione delle immagini e la loro riproduzione lasciano presto il campo a implicazioni diverse che riflettono sul corpo e sull'anima del cinema¹²⁰. A differenza della camera oscura e della fotografia, a partire proprio da una serie di immagini statiche proiettate a una certa velocità, il cinema restituisce l'illusione del movimento: un flusso che innesca una risposta fisiologica che genera la percezione di un *continuum*¹²¹. La natura paradossale del medium cinematografico¹²², quel trucco che inganna l'occhio e che anima l'immagine, infrangendo una serie di convinzioni antichissime e radicate, è alla base dello stupore e della fascinazione per il cinema. L'essenza ambigua e il paradosso attuato dal cinema sono al centro della riflessione di Laura Mulvey, la quale si concentra sulla fruttuosa "sfocatura" ottenuta dall'accostamento fra stasi e movimento:

In the cinematic organic movement is transformed into its inorganic replica, a series of static, inanimate images which, once projected, then become animated to blur the distinctions between the oppositions. The homologues extend: on the one hand, the inanimate, inorganic, still, dead; on the other, organic, animate, moving, alive. It is here, with the blurring of these boundaries, that the uncanny nature of the cinematic image returns most forcefully and, with it, the conceptual space of uncertainty: that is, the difficulty of understanding time and the presence of death in life¹²³.

In questo passaggio vengono condensati gli elementi della questione posta dalla "frizione" fra still e motion, in un percorso che riprende o allude

¹²⁰ Fra i molti testi si ricordano qui soltanto: Roland Barthes (1980), *La chambre claire*, Gallimard-Seuil, Paris [trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, a cura di R. Guidieri, Einaudi, Torino 1998]; Geoffry Batchen (1997), *Burning with Desire. The conception of Photography*, MIT Press, Cambridge-London; Philippe Dubois (1983), *L'acte photographique*, Nathan/Labor, Paris-Bruxelles [trad. it. *L'atto fotografico*, a cura di B. Valli, QuattroVenti, Urbino 1996]; James Elkins (ed.)(2007), *Photography Theory*, Routledge, New York-London; Rosalind Krauss (1990), *La Photographique*, Editions Macula, Paris.

¹²¹ Accanto ai classici contributi, fra i molti, si segnalano: Lisa Cartwright (1995), *Screening the Body. Tracing Medicine's Visual Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London; Marina Dahlquist, Doron Galili, Jan Olsson, Valentine Robert (eds.)(2018), *Corporeality in Early Cinema. Viscera, Skin, and Physical Form*, Indiana University Press, Bloomington.

¹²² Si vedano a questo proposito: Mary Anne Doane (2002), *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, London; Id. (2007), *Review. Death 24x a second. Stillness and the Moving Images*, Screen, 48, 1, pp. 113-118; Laura Mulvey (2006), *Death 24x a second. Stillness and the Moving Images*, Reaktion Books, London.

¹²³ Mulvey (2006), *op. cit.*, pp. 52-53.

direttamente alla produzione teorica degli anni Venti e Trenta del XIX secolo, alla discussione dell'ontologia fotografica, all'animismo e al dibattito sul realismo e sulla mimesis.

La dialettica fra stasi e movimento viene emblematicamente rafforzata e duplicata da quella che si instaura fra morte e vita. L'azione del cinema, il suo interno e immediato funzionamento, anima una dimensione complessa in cui convivono tecnica e spiritualità. Inoltre, la semantica del perturbante emerge per definire la natura, le qualità intrinseche e profonde, dell'immagine cinematografica. Si tratta di una estetica e di un effetto che si ricollegano all'impostazione di Sigmund Freud e alla lettura ctonia della stagione pre-cinematografica, popolata da fantasmi di immagini, generati dalla Lanterna magica o dalla Fantasmagoria. Nella riflessione di Mulvey, l'occorrenza del termine «uncanny»¹²⁴ costruisce una retorica in cui spesso al concetto di perturbante viene associata la tecnologia del dispositivo cinematografico, sottolineando il paradosso che lo definisce¹²⁵. L'instabile natura delle immagini, o meglio, dei fantasmi generati dalla Lanterna magica e dagli altri dispositivi viene fissata dal cinema, che imprime a quei fantasmi illusione di realtà e soprattutto movimento.

Dunque, prima del cinema, la disputa e l'opposizione fra stasi e movimento caratterizzano quella lunga stagione durante cui si tenta ripetutamente di avvicinarsi alla riproduzione effettiva del movimento, sperimentando variazioni di luce sui panorami¹²⁶, spettacoli dinamici con la Lanterna magica o con la Fantasmagoria, realizzando giochi che sfruttavano l'impressione luminosa e la percezione del movimento stesso. Allo stesso tempo, lo studio del movimento si concentra sulla sua possibile scomposizione, attraverso dispositivi che sviluppano e impiegano il funzionamento fotografico e che preannunciano quello cinematografico, in una trasformazione dei termini

¹²⁴ Accanto all'uso del concetto e del riferimento, si segnalano le principali occorrenze del termine uncanny: «technological uncanny» (pp. 27, 36, 42, 43, 50); «Uncanny as an effect of confusion between living and dead» (p. 31), «uncanny [...] in relation to animate object becomes an animate» (p. 40), «cinema's uncanny fusion between the living and the dead» (p. 171); «the uncanny of the inorganic (p. 172)»; «the uncanny nature of photograph» (p. 175).

¹²⁵ Si tratta naturalmente della tecnologia analogica e di quella digitale.

¹²⁶ Erkki Huhtamo (2013), *Illusions in motions. Media archaeology of the moving panorama and related spectacles*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.

tecnicisti e mediatici: «from the contemplative, controllable experience of photograph to the shocking or thrilling experience of moving image»¹²⁷.

Tecnologicamente debitore dell'invenzione della fotografia istantanea, il cinema ha un altro antecedente illustre, la cronofotografia. Nata da ricerche «antropo-anatomiche e sperimentazioni bio-medicali»¹²⁸, essa è legata indissolubilmente e per diversi motivi ai nomi di Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Il primo, fisiologo, utilizza il fucile fotografico per registrare dodici istantanee al secondo¹²⁹, catturando in questo modo lo sviluppo del soggetto in movimento; il secondo, fotografo, sfrutta una serie di apparecchi fotografici affiancati, per costruire scatti progressivi del movimento. Le due rappresentazioni restituiscono uno sviluppo nel tempo, scandito dall'istante, e uno nello spazio, insistendo sulla dimensione della durata e sulla qualità «interstiziale» delle immagini, come ha efficacemente chiarito Tom Gunning¹³⁰. Dall'ambito e dall'ambiente scientifico, le ricerche e i risultati della cronofotografia raggiungono quelli filosofici e artistici, ravvivando un intenso e acceso dibattito circa le possibilità di restituzione reale del movimento e di segmentazione del tempo. A questo proposito, Robert de la Sizeranne, nel suo *La photographie, est-elle un art?*, pone alcune principali questioni, opponendo la scienza all'arte:

Que la science est une chose et que l'art n'est une autre, la vérité de la science est une vérité de détail; la vérité de l'art est une vérité d'ensemble. Quand le chronophotographe nous apporte une épreuve où il a noté l'une des mille phases dont se compose un mouvement, nous lui répondons: ceci est une partie du mouvement, ce n'est pas le mouvement. [...] *la résultante de toute ces attitudes – chacune immobile durant un instant de raison – qui forme ce qu'on appelle le*

¹²⁷ Eivind Røssaak (2010), *The Still/moving Image: Cinema and the Arts*, Lambert Academic Publishing, Saarbrücken, p. 34.

¹²⁸ Claudio Marra (2000), *Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia senza combattimento*, Mondadori, Milano, p. 30.

¹²⁹ Si tratta di una macchina ispirata al revolver astronomico di Janssen, monottica, che registrava dodici immagini su una lastra.

¹³⁰ Tom Gunning (2003), *Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity*, in Philip Prodger (ed.), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, Oxford University Press, New York, p. 225.

mouvement. Mes yeux ne perçoivent qu'un esemble, votre appareil ne perçoit qu'un partie¹³¹.

Insistendo sulla differenza sostanziale che intercorre fra il tutto e la sua parte, Sizeranne precisa gli ambiti di appartenenza, affidando all'arte il compito di occuparsi del movimento e alla scienza, e alla sua applicazione nella cronofotografia, di parcellizzarlo e analizzarlo. A più riprese, anche Henri Bergson si pronuncia in merito alla cronofotografia, analizzandola in termini di istante e durata e contrapponendola al cinema¹³². Quel che importa sottolineare in questa sede è la restituzione visiva, che differisce nei due casi [Fig. 8], ma che ugualmente contiene le tracce di un passaggio, quello del movimento, che appare come un progressivo divenire metamorfico. Le immagini di Marey racchiudono infatti una distorsione dello spazio e del tempo che non porta a una trasformazione, ma che indica la progressione di un soggetto, sovrapponendosi idealmente alle tappe scandite e attuate dalla metamorfosi. Le fotografie di Muybridge, invece, esibiscono l'intervallo del movimento fra still e motion, raccontando il divenire del movimento stesso. L'altro aspetto che appare significativo per l'analisi metamorfica è un elemento sottolineato da Tom Gunning e Hollis Frampton¹³³, ovvero la struttura «a griglia» che forniva a Muybridge i riferimenti indispensabili per organizzare le fotografie. Filtrata attraverso l'analisi di Rosalind Krauss, la griglia riduce «la spazialità della natura alla superficie circoscritta di un oggetto puramente culturale»¹³⁴. Questo contenimento delle forme è necessario per la scomposizione e la frammentazione del movimento. Una simile procedura si riscontra anche nelle pratiche metamorfiche, in cui all'indispensabile limitazione succede, nel caso di studi preparatori per la metamorfosi di immagini o per la costruzione di sequenze di morphing,

¹³¹ Robert de la Sizeranne (1904), *La Photographie est-elle un art?* (1897), *Les Question esthétiques contemporaines*, Hachette et Cie, Paris, pp. 199-200.

¹³² Il riferimento è alle pagine dedicate all'analisi del galoppo del cavallo e alla sua rappresentazione: Bergson (1907), *op. cit.*, *passim*.

¹³³ Hollis Frampton (1983), *Eadweard Muybridge: Fragments of a Tesseract*, in Hollis Frampton (1983), *Circles of Confusion: Film, Photography, Video, Textes, 1968-1980*, Rochester, New York, pp. 69-80.

¹³⁴ Rosalind Krauss (2006), *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, trad. it. a cura di Elio Grazioli, Fanzì, Roma, p. 173.

l'individuazione degli elementi inalterabili e di quelli modificabili, in un riconoscimento delle forme e degli elementi morfologici e strutturali a partire da cui si innesta il divenire.

Lo studio del movimento, la riduzione al frammento e la disposizione nel tempo e nello spazio determinano le tappe di un percorso di avvicinamento all'immagine-movimento, ma è possibile incardinare altre tecniche e altri dispositivi all'interno di una storia più ampia, che include i tentativi di ampliare la superficie bidimensionale della tela: si pensi a Édouard Manet, o ancora all'espedito dell'anamorfosi¹³⁵, che non restituisce il movimento, bensì realizza una distorsione, simile a quella operata dalla metamorfosi, sfidando lo sguardo dello spettatore¹³⁶. Secondo questa prospettiva, anche l'uso della luce artificiale, del buio e dell'oscurità può essere interpretato come distorsione metamorfica nel tentativo di restituire o realizzare l'illusione del movimento: si pensi al modello del Diorama e allo «schermo nero»¹³⁷ utilizzato ancora da Étienne-Jules Marey per enfatizzare e rendere visibili forme e corpi in movimento. Luce e ombra formano un'altra coppia oppositiva, che si riscontra anche nella metamorfosi, particolarmente significativa, al centro di una serie di esperimenti e modelli che indagano la percezione, la visione e la rielaborazione delle immagini¹³⁸.

Fatti di luce e di ombra, gli spettacoli con la Lanterna magica prima e quelli di Fantasmagoria¹³⁹ in seguito assemblano trucchi, giochi luminosi e percezioni ottiche, in un percorso composito che conduce alla restituzione dell'immagine in movimento. Il cinema, in un processo di eliminazione, emerge proprio da

¹³⁵ Michele Cometa (2016), *Archeologie del Dispositivo. Regimi scopici della Letteratura*, Pellegrini Editore, Cosenza.

¹³⁶ Si pensi alle forme eccessive e mostruose e alle prospettive distorte, aberranti e «depravate» descritte da Baltrusaitis in Jurgis Baltrusaitis (1978), *Anamorfosi o Thaumaturgus opticus*, trad. it. a cura di Pietro Bertolucci, Adelphi, Milano.

¹³⁷ Noam Elcott (2016), *Artificial Darkness. An obscure history of modern art and media*, University of Chicago Press, Chicago-London, pp. 18-28.

¹³⁸ Jonathan Crary (1990), *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT, Cambridge, pp. 27-65 [trad. it. *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, a cura di L. Acquarelli, Einaudi, Torino 2013].

¹³⁹ Per un approfondimento critico sulla Fantasmagoria si segnala: Marina Warner (2006), *Phantasmagoria. Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, Oxford University Press, New York. «The Phantasmagoria produces its effects by the same optical arrangement as the Magic Lantern, but the pictures differ in having their background painted black, and instead of their being exhibited on a white opaque scree, they are seen through a transparent screen of calico oiled or wetted».

queste e altre pratiche di proiezione e di visione, nonché dai diversi dispositivi che lo precedono. In particolare, alla fine del XVIII secolo, la Fantasmagoria viene presentata come «l'arte di far parlare i fantasmi in pubblico», animando disegni, immagini o pitture proiettate su un rudimentale schermo o su nuvole di fumo sapientemente orchestrate. All'incrocio di pratiche, storie e tradizioni diverse, la Fantasmagoria utilizza il funzionamento del dispositivo della Lanterna magica, realizzando in piena visibilità il movimento dell'immagine, in una metamorfosi del divenire che ha per oggetto labili e leggeri fantasmi, spettri o mostri, arrivati direttamente dall'al di là, da un mondo sconosciuto e ineffabile. Sono molti gli elementi costitutivi di tali spettacoli: la combinazione fra il luogo scelto per la rappresentazione (una chiesa, un castello o un monastero abbandonati), l'occasione (l'evocazione di defunti e fantasmi), l'allestimento del contesto (una sala buia, decorata con simboli che rimandano a una dimensione ultraterrena), e una serie di effetti sonori (musica, rumori, letture) e visivi (ombre e oggetti che interagiscono con le immagini proiettate). L'intuizione principale della Fantasmagoria consiste nell'occultamento del dispositivo e nella retroproiezione; in questo modo, gli spettatori increduli si ritrovano immersi nel buio e circondati da immagini che celano la propria origine e che apparentemente si muovono nello spazio. L'inventore, o meglio, colui che mette a punto il Fantascopio e la Fantasmagoria, è l'abate Étienne-Gasper Robertson, teorico, memorialista, disegnatore, pittore, fisico e «fantasmagore», creatore di «fantomes ambulantes»¹⁴⁰, il quale tra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo negli spettacoli di Fantasmagoria amalgama gli elementi caratteristici della Lanterna Magica con quelli del più tradizionale Teatro delle Ombre, servendosi di ombre dirette di oggetti inserite fra le immagini proiettate. Percepita come felice realizzazione del connubio fra arte e tecnica, la Fantasmagoria opera esattamente come il dispositivo analizzato all'inizio della sua riflessione da Baudry, con lo spettatore immobile immerso in una totale

¹⁴⁰ Étienne-Gasper Robertson (1985), *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physician-aéronaute*, Clima, Langres, p. 202.

illusione¹⁴¹. In particolare, la restituzione delle immagini metamorfiche, che appaiono, valicando una dimensione misteriosa per interagire con il contesto dello spettatore, rappresenta un elemento centrale nella prospettiva di ricerca del presente lavoro. Nel caso della Fantasmagoria, infatti, la metamorfosi agisce su molteplici livelli: sulla materializzazione (dalla nuvola di fumo all'incarnazione dell'immagine), sull'illusione del movimento e dunque sul possibile divenire, e infine sul processo contrario, sulla smaterializzazione (dall'immagine al nulla) [Fig. 9].

Fra illusione ottica e materializzazione dell'immagine in divenire si collocano anche i dispositivi che ridiscutono la pittura, il disegno o la fotografia, mettendoli in movimento: Taumatropio (1824), Fenachistoscopio (1829), Zootropio (1833), Stroboscopio (1833), Flip book (1868), Prassinoscopio (1877), e Mutoscopio (1889) [Fig. 10]. Si tratta di dispositivi o giochi ottici, privi di camera, che presuppongono e operano attraverso la ripetizione, la successione o la rotazione del frammento, e che realizzano la figurazione dell'eterno ritorno del simile, agendo sulla persistenza dell'impressione luminosa, in una dialettica talvolta proto-interattiva¹⁴². Seguendo una disposizione radiale o orizzontale, le figure si animano e si «evolvono» metamorficamente, in un flusso inalterabile, senza inizio nè fine, che si riflette nella distorsione del tempo, scandita dalla ripetizione, e in quella dello spazio, circoscritta dalla circolarità.

La dimensione partecipativa e ludica di questi dispositivi implica il controllo del divenire metamorfico, determinato dall'azione dello spettatore. Inoltre, le implicazioni di questi dispositivi si riflettono sulle pratiche visive, stravolte dal passaggio dall'«incorporeo osservatore cartesiano» all'osservatore moderno, concreto, fatto di carne, spirito e immaginazione¹⁴³. Si pensi ancora a Eadweard Muybridge, inteso quale sorta di icona della tecnologia, il quale segna l'inizio di un cammino di scoperta che conduce direttamente al digitale

¹⁴¹ A questo proposito, Theodor Adorno utilizza la Fantasmagoria come grande metafora tecnologica, indicandola come precursore dell'opera d'arte totale (*Gesamtkunstwerk*) di Wagner. Theodor Adorno (1970), *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main [trad. it. *Teoria estetica*, a cura di E. De Angelis, Einaudi, Torino, 1975].

¹⁴² Su questo aspetto si ritornerà nel corso del Capitolo III, nella parte dedicata alle GIF animate.

¹⁴³ Crary (1990), *op. cit.*

e all'epoca dei media contemporanei, operando fra fotografia e movimento (Cronofotografia e Zooprassiscopio), realizzando una modalità di fruizione che congiunge sensazioni, percezioni visive e tecnologia¹⁴⁴.

La metamorfosi si re-incarna in diverse opere contemporanee che pongono al centro di una riflessione complessa l'uso e l'esposizione del dispositivo, il recupero e l'esplorazione di tecniche e linguaggi pittorici e cinematografici, la sperimentazione e l'attualizzazione dell'analogico nel contesto digitale. In *What will Come (Has already Come)* di William Kentridge (2006), ad esempio, si realizza una distorsione spazio temporale complessa e ricercata. Artista poliedrico, Kentridge in questa opera sfrutta l'illusione ottica dell'anamorfosi, rovesciandola: su un disco rotante appaiono immagini metamorfiche che si decifrano soltanto osservando la superficie riflettente di un cilindro posto al centro, che richiama il funzionamento dell'anamorfosi stessa e l'uso dello specchio per costruirla. Ricavate da disegni e fotografie, le immagini vengono manipolate e "metamorfizzate" dall'artista attraverso una serie complicata e misteriosa di formule e calcoli matematici, che veicolano e ottengono la metamorfosi stessa [Fig. 11]¹⁴⁵. Questo procedimento, contrario e differente all'anamorfosi tradizionalmente intesa, allude alla manipolazione del reale e del dato storico: alla base dell'opera di Kentridge vi è infatti la lettura dell'invasione dell'Etiopia avvenuta nel 1935, ricostruita attraverso immagini dell'epoca, racconti orali e fonti documentarie.

In questo film anamorfico si susseguono immagini deformate di cavalli, uccelli, uomini e mosche, in una circolarità che non ripete l'eterno ritorno del simile, bensì enfatizza la differenza della ripetizione e la forza mitopoietica della metamorfosi.

L'opera e l'installazione *What will Come (Has already Come)* riflettono sui regimi di visibilità e sulla manipolazione delle immagini stesse, attraverso il recupero di tecniche e dispositivi tradizionali e codificati che in un ribaltamento di segno e significato espongono il paradigma metamorfico

¹⁴⁴ Si rimanda a questo proposito a Jonathan Crary (2001), *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, pp. 138-148.

¹⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=f5gXWUDoUF8>[https://www.youtube.com/watch?v=yOeIlLd5bQDo](https://www.youtube.com/watch?v=yOeIlLd5bQDo;);
<https://www.youtube.com/watch?v=yOeIlLd5bQDo>.

come chiave interpretativa di una realtà visiva in continuo mutamento e divenire.

Tornando ancora al periodo pre-cinematografico e al racconto della sua evoluzione, è dunque l'arrivo del Cinématographe dei Lumière a rinnovare quella lunga stagione di spettacoli, di panorami, di fotografie e di giochi ottici. Le sperimentazioni con la luce, i dispositivi che simulano il movimento e le ricerche di Marey e Muybridge sono dunque fra le premesse fondamentali per il funzionamento del dispositivo cinematografico. In particolare, per quel che riguarda il movimento, inteso come «motion is the most apparent characteristic of life; it manifest itself in all the functions; it is even the essence of several of them»¹⁴⁶, il cinema irrompe in un contesto visivo composito, restituendo la vita del mondo e dei soggetti rappresentati. Le prime recensioni e impressioni degli spettacoli cinematografici appaiono in questo senso emblematici: si pensi ai termini enfatici apparsi su "La Poste" sul finire del 1895:

C'est la vie même, c'est le mouvement pris sur le vif... Lorsque ces appareils seront lèvres au public, lorsque tour pourront photographier les êtres qui leur sont chers, non plus dans leur forme immobile mais dans leur mouvement, dans leur action, dans leurs gestes familiers, avec la parole au bout des lèvres, a mort cessera d'être absolue¹⁴⁷.

Il divenire del tempo scandito dal gesto e lo scorrere della vita si riflettono nelle immagini cinematografiche, in una dialettica che coglie nel cinema la traccia del reale, viva e visibile, contro l'assoluto della morte. Parallelamente, a definire un ideale contrappunto, Maxim Gor'kij (il quale nel corso del 1896 assiste a una delle proiezioni del Cinématographe dei Lumière) restituisce impressioni di «ombre», «fantasmi» e «simulacri»¹⁴⁸. Nella complessa

¹⁴⁶ Étienne-Jules Marey (1874), *Animal Mechanism. A treatise on Terrestrial and Aerial Locomotion*, Henry S. King & Co., London, p. 27

¹⁴⁷ "La Poste", 30 décembre 1895.

¹⁴⁸ «Last night I was in the Kingdom of Shadows [...] It is a world without sound, without color. Everything there is dipped in monotonous grey. [...] It is not life but its shadows, It is not motion but its soundless specter. [...] The extraordinary impression it creates is so unique and complex [...] all this in strange silence where no rumble of the

semantica della visione cinematografica, al processo di «animazione» si contrappone quello dell'ombra e della morte. La retorica e le argomentazioni di Gor'kij sembrano riferirsi all'impressione e all'illusione della realtà, fermata, documentata e custodita in una inedita dimensione spazio-temporale, senza suono o colore.

Il Cinématographe registra e restituisce il movimento del mondo in una dimensione percettiva che suscita nello spettatore quello spaesamento direttamente generato dall'aspetto perturbante della tecnologia, di cui in seguito parlerà Laura Mulvey. Nella dialettica fra vita e morte, l'animazione del reale a carico dell'elemento cinematografico si congiunge con il desiderio di «sconfiggere» la morte (si pensi all'analisi di Noël Burch della figura di Frankenstein), o con il «complesso della mummia» di baziniana memoria. Nella sua accezione generale, animare significa «infondere l'anima, dare la vita o dare il movimento», un'azione dunque che conserva il riferimento allo spirito e alla qualità divina di infonderlo, vivificando qualcosa di inanimato. Il meccanismo del cinema, ovvero la ricostruzione del movimento a partire da una serie di immagini statiche, è una pratica di animazione del visibile che genera vita, e che la trasmette al dispositivo stesso. Inteso come strumento di messa in scena del visibile e nella connotazione di macchina onirico-fantastica e sovraumana, il cinema supera le facoltà umane, potenziandole: «Telle est aussi la clairvoyance du cinématographe qui représente le monde dans sa mobilité générale et continue. Fidèle à l'étymologie de son nom, où notre oeil ne voit que repos, lui, il découvre des mouvements»¹⁴⁹. L'occhio della macchina da presa individua la vita e la restituisce sullo schermo, realizzando una sorta di universo magico e metamorfico. Jean Epstein, in particolare, ha dedicato una serie di riflessioni critiche, teoriche e filosofiche che si concentrano, fra gli altri aspetti, su una particolare concezione dell'animismo cinematografico: «Le caractère doute le plus apparent de l'intelligence cinématographique est son animisme. Dès le premières projections ralenties

wheels is heard, no sound of footsteps or speech. Nothing. [...] It is terrifying to see, but it is the movement of shadows, only shadows», in Maxim Gorky, *Lumière's Cinematograph*, July 4, 1894.

¹⁴⁹ Jean Epstein (1935), *Photogénie de l'impondérable*, in Jean Epstein (1974), *Écrits sur le cinéma, 1921-1953, Tome I*, préface d'Henri Langlois, introduction de Pierre Leprohon, Éditions Seghers, Paris, p. 250.

et accélérées, furent balayées les barrière que nous avion imagines entre l'inerte et le vivant. [...] le cinématographe montre qu'il n'ya rien d'immobile, pas demort»¹⁵⁰.

Epstein individua in questo passaggio due procedimenti tecnici, «le ralenti et l'accélééré», che contribuiscono significativamente alla costruzione dell'universo magico e che sono indissolubilmente legati al dispositivo cinematografico. Intesi come distorsioni temporali, il *ralenti* e l'accelerazione sono meccanismi metamorfici che operano sul corpo del cinema e su quello dei soggetti rappresentati. L'occhio del cinema, della macchina, secondo Epstein individua e restituisce una serie di processi che riflettono la possibile equivalenza fra i regni naturali: «Révélant la vie des choses, végétalisant la pierre, animalisant la plante, humanisant la bête, le cinématographe élève ces Etre davantage à la portée de notre sensibilité, de notre compréhension»¹⁵¹. In queste poche righe emerge, ancora una volta, la qualità del cinema, che espande l'orizzonte del visibile, concedendo all'individuo una visione complessa che schiude, nella prospettiva di questo studio, alla lettura parallela del flusso vitale della metamorfosi. Inoltre, come ravvisa Roberto De Gaetano, in questi passaggi è evidente l'influenza bergsoniana, per quel che riguarda l'attribuzione di un «carattere selettivo» alla percezione umana, rispetto a quella estetica e cinematografica, capaci di cogliere quel che è «interdetto» all'individuo¹⁵².

A partire dunque dalle riflessioni e dall'estetica formulate da Epstein e con la consapevolezza che il cinema sia un dispositivo meccanico e «scientifico», è possibile rintracciare proprio nel cinema scientifico una particolare figurazione della metamorfosi. Fra i primi film botanici, *The Birth of a Flower* (1910) di Percy Smith esemplifica questa metamorfosi delle forme, all'interno di un'estetica del divenire. Si tratta di una serie di immagini di fiori che passano dalla forma chiusa e raccolta del bocciolo a quella compiuta e aperta della pianta, attraverso movimenti restituiti dall'accelerazione, o timelapse, e

¹⁵⁰ Epstein (1935), *op. cit.*, p. 244.

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 244.

¹⁵² Roberto De Gaetano (2005), *Teorie del Cinema in Italia*, Rubettino, Soveria Mannelli, pp. 60-61.

individuati grazie a una serie di ingrandimenti¹⁵³. Se avvicinarsi al soggetto significa esplorare lo spazio, ricorrere al timelapse implica invece la relativizzazione e la manipolazione del tempo. Nella raffigurazione del divenire della pianta si manifestano allo stesso tempo teorie e verifiche della vita e del cinema, in una dialettica riflessiva, che allude al corpo stesso delle immagini cinematografiche. In *The Birth of a Flower* si realizza inoltre un progressivo chiarimento del processo metamorfico, attraverso la scomposizione e l'analisi delle componenti fondamentali: il tempo e lo spazio. Ancora Epstein, pervaso da una concezione animista, coniuga e affina il proprio sentire poetico e teorico nell'accorata descrizione della nascita della pianta:

Tout le monde croyait savoir ce qu'est la germination d'une graine et personne ne jugeait plus digne d'attention un phénomène si banal. Mais voici qu'à l'écran, un vulgaire haricot, deux cents fois grossi dans l'espace, dix mille fois accéléré dans le temps, se gonfle de toute sa puissance de vie, tressaille dans les affres de l'enfancement, se distend puis se contraverte dans l'effort, se ride d'épuisement, se déchirer enfin, éclate, laisse jaillir un stylet, un ver, un doigt, comme un bec de poussin émergeant de sa coquille. [...] Ainsi vue grâce au cinématographe, une germination n'est pas un mystère, pas un miracle; elle est le mystère de cent mystères, le miracle de mille miracles¹⁵⁴.

Questo passaggio appare emblematico e significativo e del tutto simile ai racconti metamorfici dei corpi in trasformazione: forme che si tendono e contorcono, mentre il mistero della vita appare in piena visibilità. Epstein insiste sul potere di «animazione» del dispositivo cinematografico, che per primo svela la vita, in un delicato passaggio dall'inanimato all'animato, attuato attraverso una metamorfosi del visibile. La drammatizzazione dei fenomeni naturali e la loro lettura metamorfica si ritrova anche nelle

¹⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=C5eAEXKJRmA>.

¹⁵⁴ Jean Epstein (1946), *Cinéma du Diable*, in Epstein (1974), *op. cit.*, p. 389.

riflessioni di Béla Balázs, il quale, nel suo *Il Film* (1949)¹⁵⁵, riconosce nella natura «un nuovo personaggio».

Le parole di Epstein sembrano riecheggiare qualche decennio dopo in *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956), laddove Edgar Morin avvicina questa dimensione fantastica del cinema, in cui si fondono osservazione scientifica e processi naturali, alla percezione del mondo dell'uomo arcaico, secondo il quale ogni singolo elemento è abitato da un'anima e partecipa al divenire del mondo con una propria e individuale intenzione¹⁵⁶.

Personaggi in divenire e metamorfosi impercettibili vengono enfatizzati dal cinema, in una prospettiva antropomorfa determinata proprio da «un anthropomorphisme latent, et ce mot marque bien la tendance profonde du cinéma à l'égard des animaux, des plantes et même des objets [...] les objets rayonnent d'une étonnante présence, d'une sorte de mana qui est simultanément ou alternativement richesse subjective, puissance émotive, vie autonome, âme particulière»¹⁵⁷.

Mezzi metamorfici di manipolazione del tempo, quali il *ralenti* e il *timelapse* insistono sul rapporto fra visione, temporalità e durata, costruito in stretta correlazione con il divenire dell'immagine stessa. Il cinema, nella sua connessione con la figura della metamorfosi, e coadiuvato da mezzi o effetti che ridiscutono continuamente il tempo, lo spazio e il movimento, appare «comme un mécanique mystérieusement destinée à l'expertise de la fausse justesse du fameux raisonnement de Zénon sur la flèche, à l'analyse de cette subtile métamorphose du repos en mobilité, du lacunaire en plein, du continu en discontinu, transformation qui stupéfie autant que la génération du vivant à partir de l'inanimé»¹⁵⁸.

L'osservazione e l'animazione dell'invisibile e dell'inanimato si impongono lentamente come paradigmi che si offrono alla metamorfosi; si pensi a questo proposito alla rappresentazione di corpi corrotti dal contagio con l'altro, l'animale. All'interno della consueta, familiare, affascinante e perturbante

¹⁵⁵ Béla Balázs (1948), *Der Film. Werden und Wesen einer neue Kunst*, Globus, Vienna [trad. It. *Il Film*, Einaudi, Torino, 2002].

¹⁵⁶ Morin (1956), *op. cit.*, pp. 126-132; 158-204.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 76.

¹⁵⁸ Jean Epstein (1946), *L'intelligence d'une machine*, Jacques Melot, Paris, p. 11.

metamorfosi dell'individuo che diviene animale, che affolla racconti e rappresentazioni artistiche e cinematografiche e che attinge a un "serbatoio" di miti, figure e motivi, si inserisce una raffigurazione liminale, che agendo sul corpo dell'individuo allude all'instabilità e all'indeterminatezza dell'identità. A partire dalla classica e canonica tradizione letteraria e visiva, dalle *Metamorfosi* di Ovidio a *The Wolf Man* di George Waggner (*L'uomo lupo*, 1941), unendo Freud, Lacan, Deleuze e Guattari, l'evoluzione e il paradigma metamorfico incrociano la mutazione genetica, affrontata con rigore scientifico e meraviglia arcaica analoghi a quelli sfoggiati in *The Birth of a Flower* (1910). Il corpo in divenire e il suo mutamento acquistano in questo contesto maggiore significazione se avvicinati al ruolo determinante e duplice della tecnologia: quella del dispositivo che li rappresenta¹⁵⁹, e quella che agisce la metamorfosi. Si pensi a questo proposito a *The Fly* (*La mosca*, D. Cronenberg, 1986), che soltanto in apparenza rispetta i canoni della tradizione, riecheggiando in realtà la riflessione post-umanista, il potere della genetica, della scienza e la nuova visione restituita dalla macchina. Al centro della narrazione e della rappresentazione, la tecnologia: un apparecchio per il teletrasporto diviene il veicolo di una metamorfosi che assume i tratti di una vera e propria contaminazione e ibridazione fra specie diverse. Il protagonista, il dottor Seth Brunde (Jeff Goldblum), prototipo del professore brillante e audace, sperimenta su di sé la tecnologia, innescando inconsapevolmente un processo genetico di fusione fra il proprio corpo e quello di una mosca. Una metamorfosi orrenda e deformante investe Brunde, il quale la avverte e la percepisce dentro di sé come un divenire «canceroso» e innaturale. L'aspetto che si intende sottolineare in questa sede è la particolare e meticolosa attenzione che viene riservata all'osservazione del corpo di Brunde: riprodotto, parcellizzato e analizzato dalla macchina. Attraverso lo schermo del computer, il protagonista osserva l'occhio della macchina esplorare in profondità la struttura intima e biologica del proprio corpo, formato da cellule il cui movimento e la cui mutazione sono restituiti attraverso l'ingrandimento

¹⁵⁹ Per questo aspetto si rimanda al caso studio morphing nel Capitolo III.

e il *ralenti*¹⁶⁰. L'inanimato si anima e si rivela nella scansione del DNA, simile alle muffe e agli altri microorganismi osservati da Smith¹⁶¹.

Vittima della propria invenzione, Brunde diviene una creatura che allude e prefigura il contagio contemporaneo, che agisce nell'invisibilità, attraverso macchine e immagini, rimandando allo stesso tempo a una inedita incarnazione del simulacro. Indispensabili al funzionamento del dispositivo di teletrasporto, infatti, l'analisi e l'archiviazione della struttura molecolare rappresentano la materia prima e «viva» del simulacro artificiale dell'individuo. In un rapporto di reciproco scambio e rispecchiamento, anche in questo caso, la metamorfosi procede materializzando o smaterializzando il corpo dell'individuo, imprimendo segni, innescando contagi.

Oltrepassando il semplice horror biologico, Cronenberg, insistendo su temi e figure caratteristici del proprio cinema¹⁶², trasfigura e anticipa questioni culturali, etiche e sociali che riconoscono il desiderio di «clonare» e infettare la realtà¹⁶³, attraverso la metamorfosi, ultima "mutazione" dell'individuo contemporaneo.

Se dunque l'analisi del movimento e la scomposizione del corpo umano e animale alla base degli studi di fisiologia e delle ricerche antro-po-anatomiche e bio-medicali, concorrono da un lato agli esiti dei lavori e delle sperimentazioni della stagione pre-cinematografica, dall'altro ricorrono nel processo della "messa in visibile" del reale e in quello dell'animazione cinematografica. Fra still e motion, si affronterà in questa parte il modello attrazionale della primissima stagione cinematografica e l'avventura del

¹⁶⁰ Non disponendo di un link che riproduca esattamente la sequenza, si segnala al lettore soltanto una parte disponibile online: <https://www.youtube.com/watch?v=iBfCpldPSk4>.

¹⁶¹ Anche in questo caso, non disponendo di un link diretto a questo materiale si rimanda al seguente, in cui sono riconoscibili e attribuibili a Smith solo alcuni frammenti, ma in particolare la prima parte appare comunque utile per il lettore: <https://www.youtube.com/watch?v=MydXF6vctCO>.

¹⁶² Per un inquadramento teorico ed estetico dell'opera di Cronenberg, si segnalano: Gianni Canova (2007), *David Cronenberg*, Il Castoro, Milano; Simon Riches (ed.)(2012), *The Philosophy of David Cronenberg*, University Press of Kentucky, Lexington; Luca Taddio (2012), *David Cronenberg. Un metodo pericoloso*, Mimesis, Milano; Scott Wilson (2011), *The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation*, Bloomsbury, London-New York.

¹⁶³ Si riprendono, forzandoli, i termini di William J. T. Mitchell, si vedano: William J. T. Mitchell (2005), *What do pictures want? Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago-London; Id. (2011), *Cloning Terror. The war of images. 9/11 to the present*, The University of Chicago Press, Chicago-London [trad. it. *Cloning terror. La Guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, a cura di F. Gori, La Casa di Usher, Firenze-Lucca 2012].

cinema di animazione, entrambi letti e interpretati attraverso la figura della metamorfosi.

Nell'estetica dello stupore generato dal Cinématographe, accanto alla definizione del modello e del cinema attrazionale, Tom Gunning, André Gaudreault e Nicolas Dulac si sono concentrati naturalmente anche sul ruolo e sulla posizione dello spettatore, decostruendoli; in particolare, nel corso dei suoi importanti contributi, Gunning riprende la definizione e l'analisi del termine e della semantica legata all'«attrazione» date da Sergej Ejzenštejn: «An attraction aggressively subjected the spectator to “sensual or psychological impact”. According to Eisenstein, theater should consist of a montage of such attractions, creating a relation to the spectator entirely different from the absorption in “illusory imitativeness”»¹⁶⁴. Nelle sue opere teoriche, Ejzenštejn chiarisce il proprio anelito rispetto all'effetto che l'attrazione deve innescare nello spettatore: un assalto capace di stravolgere e scuotere le consapevolezze, emotive, politiche, culturali, dello spettatore stesso¹⁶⁵. Nella complessa teoria di Ejzenštejn, il concetto di “attrazione” si distingue in almeno tre diversi ambiti, riferendosi all'aspetto performativo, alla costruzione di legami fra le idee e alla risonanza e ricaduta sullo spettatore. Gunning riprende la prima connotazione ejzenštejniana, attraverso la lettura e il riferimento a Jacques Aumont, citando l'imprescindibile *Montage Eisenstein* (1979):

Mais plus que tout, Je crois qu'il faut en lire les prémisses dans le gout précoce d'Eisenstein pour le cirque, et surtout pour son côté “excentrique”: ainsi, l'attraction, originellement, c'est l'attraction de music-hall, un moment fort de spectacle, relativement automatisable, faisant appel à des techniques de

¹⁶⁴ Gunning (1986), *op. cit.*, p. 66.

¹⁶⁵ Il riferimento è alle opere fondamentali di Ejzenštejn e alla loro interpretazione teorica e critica: Jacques Aumont (1979), *Montage Eisenstein*, Albatros, Paris; Naum Kleiman, Antonio Somaini (eds.)(2017), *Sergei M. Eisenstein. Notes for a general history of cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam; Jay Leyda, Zina Voynow (1982), *Eisenstein at work*, Pantheon Books, New York; Pietro Montani (2003), *La natura non indifferente*, Marsilio, Venezia; Anne Nesbet (2003), *Savage Junctures. Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking*, I.B. Tauris, London; Antonio Somaini (2011), *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino.

représentation qui sont pas celles de l'illusion dramatique, à des formes de spectacle plus agressives (cirque, music-hall, baroque foraine...)¹⁶⁶.

La ripresa e la discussione teorica e critica di Eizenštein conducono alla definizione del «sistema mostrativo delle attrazioni», introducendo nella storia del cinema una nuova periodizzazione che dalla stagione delle attrazioni procede a quella della narrazione¹⁶⁷. Amalgamando dunque il realismo e la registrazione del reale dei Lumière con l'illusione e la magia di Méliès, il cinema delle attrazioni comprende elementi inusuali, inaspettati, esotici, gag, numeri acrobatici, inseguimenti, trucchi, danze, treni e macchine in movimento e molto altro ancora. Tralasciando le importanti ma qui non essenziali discussioni teoriche e critiche che derivano dal concetto stesso di cinema delle attrazioni, è importante riconoscere come l'enfasi attrazionale si leghi in particolar modo al movimento e al divenire delle forme, dischiudendo la possibilità di rappresentare movimenti che sono metamorfici, spesso realizzati ricorrendo a effetti speciali, oppure attingendo alle forme naturali, colte nel loro progressivo divenire.

All'incrocio fra paradigmi metamorfici diversi da quelli sino a questo momento individuati e analizzati, la danza diviene, nella primissima stagione cinematografica, l'estrema realizzazione del movimento. Nella trattazione degli elementi specifici che restituiscono il movimento al cinema, Siegfried Kracauer, riferendosi alla stagione cinematografica a lui contemporanea, annovera anche la danza, legata alla produzione dei primi film sonori, scanditi dal ritmo e dallo sviluppo musicale¹⁶⁸. Intesa dunque come *topos* ricorrente, fondativo e imprescindibile, la danza celebra felicemente il connubio con il dispositivo cinematografico. All'incrocio di vecchi e nuovi media, la rappresentazione cinematografica delle performaces di Loïe Fuller e di Annabelle Whitford Moore, per esempio, esalta la natura proteiforme del

¹⁶⁶ Aumont (1979), *op. cit.*, p. 57.

¹⁶⁷ «Cinema of attractions firstly refers to a certain period in the history of cinema, and secondly it describes a mode of (re)presentation [...] it produces a periodization, and it defines a mode of representation by establishing an opposition between attraction and narrative», in Frank Kessler (2006), *The Cinema of Attractions as Dispositif*, in Wanda Strauvel (ed.) (2006), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, p. 57.

¹⁶⁸ Siegfried Kracauer (1995), *Teoria del Film*, trad. it. a cura di P. Gobetti, Il Saggiatore, Milano.

movimento, animando un motivo grafico e riattivando il gesto teatrale. Le figure forti e leggiadre di queste ballerine vengono idealmente sovrapposte, nell'immaginario, a quelle di farfalle variopinte e sinuose. Tale sovrapposizione viene infine realizzata in *Métamorphose du papillon* (1904)¹⁶⁹, in cui con apparente rigore scientifico, simile a quello sfoggiato nei successivi film di Smith, viene seguito e riprodotto il divenire di un bruco, la sua metamorfosi in farfalla, emblematicamente sostituita dalla figura sinuosa ed elegante di una ballerina. La rozza ma efficace restituzione di questa metamorfosi insiste soprattutto sulla raffigurazione di un movimento altrimenti invisibile, quello appunto della metamorfosi naturale, reso spettacolare dal cinema che insiste sull'attrazione visiva del divenire.

Parallelamente allo sviluppo del cinema e a quello dei sistemi di rappresentazione, si svolge la storia e "l'avventura" del cinema di animazione¹⁷⁰. Animare l'immagine significa «orchestrare» una serie di immagini statiche, che, predisposte *frame by frame*, restituiscono il movimento. Secondo questa prospettiva, registi, disegnatori e artisti che si occupano di cinema d'animazione agiscono direttamente sui corpi di oggetti e personaggi come novelli biologi alla scoperta dei meccanismi della vita¹⁷¹. Si pensi a questo proposito al preziosissimo *Animated Cartoons* di Edwin George Lutz del 1920, una guida illustrata indispensabile per lo studio del movimento nell'animazione, che appare del tutto simile alle tavole e alle fotografie che illustravano l'analisi scientifica del galoppo del cavallo o della locomozione dell'individuo [Fig. 12].

Sfuggente e affascinante allo stesso tempo, l'animazione si declina in una serie di modalità di riproduzione del movimento, dai Flip books al passo a uno, che dall'analogico al digitale sperimentano l'uso della tecnologia per lo sviluppo di un'estetica complessa. Il passaggio da un'immagine all'altra e il processo di trasformazione che intercorre fra momenti diversi sono alla base

¹⁶⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=6zM5YiU4scw>.

¹⁷⁰ Sulla storia e sulle tecniche del cinema di animazione si segnala in lingua italiana: Giaime Alonge, Alessandro Amaducci (2003), *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino.

¹⁷¹ Nel testo del 1939 dal titolo emblematico *How they Make a Motion Picture* si afferma: «Artists and animators must be students of physical and animal anatomy for they must reproduce life-like postures of birds and beasts in almost every conceivable position. Very often they engage models to pose for them - but they do not draft from the living model», in Ray Hoadley (1939), *How They Make a Motion Picture*, Thomas Crowell, New York, p. 113.

anche del funzionamento del dispositivo cinematografico. La «continuità del movimento» che definisce la figura è la stessa che si compie nello sviluppo metamorfico, in cui nel movimento è racchiuso il passaggio da uno stato all'altro, da una entità all'altra. In questo caso, la simultaneità della posa e del movimento del Flip book, l'animazione a passo uno e la metamorfosi condividono la coesistenza di almeno due figure, uguali e diverse allo stesso tempo. Secondo questa prospettiva, la piccola e preziosa storia degli apparecchi pensati per animare i disegni, come il Fenachistoscopio, il Prassinoscopio, o ancora le pantomime luminose di Charles-Émile Reynaud, realizza, prima dell'avvento del cinema, un movimento metamorfico in senso lato: si tratta dell'origine arcaica del cinema e dell'animazione, che dalla linea e dal disegno procede verso la forma e il gesto.

Alan Cholodenko¹⁷² ha correttamente identificato le questioni fondamentali poste dal cinema di animazione, auspicando un approccio critico e teorico «[that] would be transdisciplinary, transinstitutional, implicating the most profound, complex and challenging questions of our culture, questions in the areas of being and becoming, time, space, motion, change – indeed, life itself»¹⁷³. Anche in questa breve e sintomatica citazione ricorrono termini, coppie oppostive e questioni analizzati sino a questo momento, ovvero l'essere e il divenire, lo spazio, il tempo, la loro distorsione e il cambiamento, la progressione lineare e la sincronicità, amalgamati in una semantica che restituisce una lettura “espansa” dell'animazione, che aspira a teorizzare le possibilità di un processo, di un medium e di ambiente allo stesso tempo¹⁷⁴.

Nella discussione di tecniche e modalità riconducibili all'animazione, Charles Solomon, nel suo *Animation. Notes on a Definition*¹⁷⁵, ha ricavato i due elementi «[that] serve as the basis for a workable definition of animation: the

¹⁷² Per lo studioso, inoltre, l'animazione rappresenta una disciplina rilevante e fondamentale per gli studi storici, teorici e critici del cinema e dell'estetica dell'immagine contemporanea, si vedano a questo proposito: Alan Cholodenko (ed.)(1991), *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Power Publications, Sydney; Id. (ed.)(2007), *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, Power Publications, Sydney.

¹⁷³ Cholodenko (1991), *op. cit.*, p. 15.

¹⁷⁴ Il riferimento è ancora a Cholodenko: «for me animation is not only an art. and it is not only the life and motion of a genre of film, of cinema, of film as such. It is far more. It is idea, concept, process, performance, [...] It invests all sciences and technologies. It invests all disciplines, [...] It invests not only the subject, it invests the world, the universe itself», in Cholodenko (2007), *op. cit.*, pp. 67-68.

¹⁷⁵ Charles Solomon (1987), *Animation. Notes on a Definition*, in Charles Solomon (ed.)(1987), *The Art of Animated Image. An Anthology*, American Film Institute, Los Angeles, pp. 9-12.

imagery is recorded frame by frame and the illusion of motion is created, rather than recorded»¹⁷⁶.

Arte attrazionale per antonomasia, il cinema di animazione appare sin dalla prima stagione cinematografica e, per un lungo periodo di tempo, viene considerato contemporaneamente una tecnica, un complesso sistema di produzione e un genere. Custodita da un numero esiguo di studiosi, la storia del cinema d'animazione appare da sempre refrattaria all'integrazione con la storiografia e la teoria cinematografica¹⁷⁷. Il termine stesso e la sua definizione ancora sino agli anni Cinquanta abbracciano una serie di significati che si contrappongono al "cinema dal vero", il *live action*, oppure, come avviene nella trattazione di Béla Balázs contenuta nel suo *Il Film* (1949), «i disegni animati» sono accorpati ai giochi e ai trucchi ottici¹⁷⁸.

L'animazione nasce dunque con il cinema e costella con la sua presenza i primi film, diventando uno dei "trucchi" della stagione attrazionale: si pensi agli oggetti o agli inserti animati presenti in alcuni film di Edwin Porter¹⁷⁹. Il disegno animato, o il passo uno, sancisce in seguito l'autonomia del cinema d'animazione, legata soprattutto al rapporto con la tecnica, in una dialettica complessa che evolve con il passaggio dall'analogico al digitale.

Rispetto all'analisi della storia del cinema e all'individuazione precisa di periodi e stagioni diverse - come la tradizionale periodizzazione che dal cinema delle origini e dal modello attrazionale procede a quello narrativo, al cinema classico e poi a quello moderno e postmoderno - la storia dell'animazione procede parallelamente al rinnovamento del paradigma produttivo e di quello tecnologico: si pensi all'introduzione del lungometraggio, del passaggio dei disegni animati dallo schermo cinematografico a quello televisivo, o ancora all'uso della CGI o dei software di creazione e animazione 3D. Allo stesso tempo, l'animazione e il lavoro degli animatori, integrati dallo *Studio system* e dal suo sistema produttivo, si concentra sull'infinita possibilità, sul numero di forme, personaggi, animali,

¹⁷⁶ Solomon (1987), *op. cit.*, p. 10.

¹⁷⁷ Alonge, Amaducci (2003), *op. cit.*, pp. 9-16;

¹⁷⁸ Balazs (2002), *op. cit.*

¹⁷⁹ Si pensi a *The Teddy Bears* (1907), <https://www.youtube.com/watch?v=uv92LWq4xFc>.

oggetti e cose da animare con efficace realismo. Si tratta di una questione che permane ancora oggi e che l'avvento del digitale ha forse alleggerito, ma non cancellato; si pensi all'investimento della Pixar, impegnata a realizzare perfettamente, in ogni loro dettaglio, i mostri protagonisti del film *Monsters, Inc.*, (*Monster&co*, P. Docter, D. Silverman, 2001) e alle parole di Bob Pauley in cui emerge la rivendicazione di un principio di realismo «sintetico e fantastico»: «A guiding principle in the design of the monsters was their anatomy, though fantastic, be grounded in some kind of reality»¹⁸⁰.

Ritornando alla metamorfosi e al cinema d'animazione, in particolare nelle prime realizzazioni si impone prepotentemente un aspetto performativo, oggi in parte perduto: si prenda a esempio *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)¹⁸¹ in cui inizialmente si verifica una particolare compresenza, quella della mano del disegnatore, dell'artista, che ostenta la dimensione artigianale¹⁸² del lavoro, e dell'animazione stop motion¹⁸³. Come in una sorta di gioco allo specchio, al disegno artigianale risponde il dispositivo cinematografico che ripete e anima il disegno. I personaggi creati con questo stratagemma (nel primo episodio un uomo e una donna) interagiscono, animati misteriosamente dal cinematografo, sino all'irruzione del disegnatore, il quale cancella, con un altro gesto familiare, la "lavagna", lo schermo nero. Alla presenza della mano, dunque del corpo del disegnatore, sembra rispondere la tecnica stop motion, che restituisce il movimento, animando la linea e sfruttando il montaggio. L'elemento costitutivo del cinema permette di ordinare e controllare il divenire, conferendo naturalezza al progredire metamorfico. In uno dei diversi episodi che compongono I tre minuti di *Humorous Phases of Funny Faces* si assiste anche al processo inverso: da una confusa nuvola dai contorni sfuocati e parzialmente cancellati emergono due figure di profilo, un uomo e una donna, lentamente "spogliati" e ri-condotti al tratto primigenio, alla linea inerte, priva di animazione, statica. Si tratta in

¹⁸⁰ Jody Duncan (2002), *Monster in the Closet*, Cinefex, 88, p. 18.

¹⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Y55VUMAWETA>.

¹⁸² Si veda a questo proposito: Richard Sennett (2008), *L'uomo artigiano* (2008), trad. it. a cura di A. Bottini, Feltrinelli, Milano.

¹⁸³ Si tratta di una doppia allusione: al gesto e alla dimensione corporale da un lato, dall'altro al meccanismo stesso dell'animazione, che necessita di mani che predispongano, *frame by frame*, la sequenza.

questo caso di una metamorfosi che procede dall'animato all'inanimato, che smaterializza e che allude al cinema stesso e alla possibilità di consumare il suo corpo, il film, al contrario, dalla fine all'inizio.

L'occultamento del funzionamento del dispositivo cinematografico è l'essenza di *Fantasmagorie* (1908) di Emile Cohl¹⁸⁴, primo film completamente realizzato e composto con e dalla tecnica dell'animazione, in cui il protagonista Pierrot, l'ambiente in cui si muove e i personaggi che incontra si trasformano in continuazione, senza soluzione di continuità. Anche in questo caso, l'avvio viene dato artigianalmente: sullo schermo nero, che allude ancora alla lavagna, appare la mano del disegnatore. In poco più di due minuti, un elefante diventa una casa, una bottiglia un fiore e Pierrot un pallone aerostatico, un cappello e una valigia. La linea rappresenta in questi casi il vettore della trasformazione, mentre il processo metamorfico riguarda tutte le forme che possono essere ricondotte alla linea stessa. Si tratta dunque di una metamorfosi potenzialmente infinita e reversibile, che precede e segue allo stesso tempo il divenire altro, dominato dal tratto, capace di ideare e di incarnare coreografie di forme e movimenti. In *Fantasmagorie*, Cohl realizza metamorfosi fluide in cui l'occultamento dell'intervento del dispositivo, che rende possibile l'animazione stessa, compie l'idea che la linea sia metamorfosi del punto e che l'animazione sia una continua alterazione, senza limiti o destinazione predeterminati. Secondo questa prospettiva, *Fantasmagorie* rappresenta il primo stadio di un linguaggio nuovo, quello dell'animazione appunto, che si esprime attraverso la metamorfosi. Vettore di riproduzione e mutazione, la linea, in questo breve e significativo film, diviene metamorfosi del punto, suggerendo un'evoluzione critica che proprio in quegli stessi anni procedeva da Wilhelm Worringer, dal suo *Astrazione e Empatia*, e dalla vita organica e astratta della linea, sino alle riflessioni e sperimentazioni di Vladimir Kandinskij e Paul Klee. In particolare, nel saggio *L'art de Klee, la ligne et les Temps* (1955), il critico e teorico Gillo Dorfles

¹⁸⁴ Per un inquadramento completo dell'autore si rimanda a: Giannalberto Bendazzi (ed.)(2015), *Animation. A World History, Vol. I. Foundations. The Golden Age*, CRC Press, New York, pp. 32-33; si segnala anche il link: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>.

enfaticamente il rapporto fra la linea e il tempo, ricorrendo esattamente al termine e alla semantica di “durata”:

Présente partout dans les tableaux de Klee, la ligne, subtile, presque impalpable qui construit et détruit, qui tisse et assujettit en une succession les instants discontinus qui tous ensemble forment une *durée*: cette durée où l'élément du temps est suscité précisément par la somme des infimes instants juxtaposés et interdépendants. Là où il y a une ligne, il y a un parcours; là où il y a un parcours, il y a une direction qui, à travers l'espace, rejoint le temps¹⁸⁵.

Qualche anno dopo, nel 1976, appare anche in Italia la traduzione di *Das bildnerische Denken* di Paul Klee, che riaccende il dibattito artistico e filosofico. In un passaggio particolarmente significativo, Klee identifica nel punto in movimento, e quindi nella linea, l'elemento di evoluzione nel sistema del linguaggio dell'uomo primitivo:

Nei tempi antichissimi, quando scrittura e disegno ancora coincidevano, la linea era l'elemento primo. Anche i nostri bambini per lo più cominciano da essa: un giorno scoprono il fenomeno del punto in movimento [...]. La matita prende allora a muoversi con la massima libertà, ad andare a piacimento. [...]

La libertà delle linee si assoggetta a uno sperato risultato finale; e per precauzione dapprima si tende a raggiungerlo con pochissime linee: si resta primitivi¹⁸⁶.

Klee instaura un parallelismo preciso con la visione primitiva, enfatizzando il valore assoluto del punto in movimento, o meglio in metamorfosi. Nel testo, poco oltre, l'artista chiarisce come la linea funzioni da vettore di animazione dell'immagine del mondo¹⁸⁷.

¹⁸⁵ Gillo Dorfles (1955), *L'art de Klee, la ligne et le Temps*, “XXe Siècle”, 5, p. 53.

¹⁸⁶ Paul Klee (1976), *Teoria della forma e della figurazione* (1959), Feltrinelli, Milano, p. 103.

¹⁸⁷ «Dal punto alla linea. Il punto non è adimensionale: è un elemento infinitamente piccolo del piano, che quale agente compie il movimento zero, cioè sta fermo. La mobilità è condizione preliminare al mutamento. Le cose sono originariamente mosse. Quale elemento primordiale, il punto è cosmico. Le cose sulla terra sono impedito nel loro movimento ed hanno bisogno di un impulso. Il movimento originario, l'agente, è un punto che si pone in

Tornando all'animazione cinematografica, qualche anno più tardi rispetto a *Fantasmagorie* di Cohl, dopo la lezione delle avanguardie storiche e cinematografiche, Charlotte "Lotte" Reiniger realizza un film di animazione *The adventure of prince Achmed (Die Geschichte des Prinzen Achmed)*¹⁸⁸, nel 1926, una decina di anni prima dell'imponente *Snow White and the seven Dwarfs (Biancaneve e i sette nani, 1937)* della Disney, combinando la tradizione del teatro delle ombre con il cinema, segnando una ulteriore tappa nell'estetica metamorfica dell'essere in between. Silhouette, ombre e linee si contaminano in una sorta di fluido divenire altro, che richiama il processo metamorfico, in questo caso rapido, reversibile e talvolta momentaneo. Inserito in una precisa cornice di genere, che coniuga favole tradizionali, racconto fantastico, immaginario e folklore popolare, *The adventure of prince Achmed* sviluppa diverse declinazioni della metamorfosi: da un lato quella della linea "animata", simile a quel che accade nel film di Cohl, dall'altro quelle dei protagonisti della narrazione. Nel primo caso, si tratta di elementi che si trovano nell'ambiente in cui si muovono i personaggi: una linea diviene nuvola e poi la saetta di un fulmine, o ancora fiamma e poi cavallo. Sono proprio le metamorfosi animali, che richiamano naturalmente la tradizione classica, di parole e immagini, di testi e raffigurazioni, a interessare particolarmente Reiniger e a ricadere nella classica rielaborazione della narrazione e quasi nella "semantica visiva" metamorfica. La differenza di questa ripetizione appare plasticamente evidente nella sequenza del duello fra la strega e lo stregone, al centro di *Achmed*, in cui i due si affrontano mutandosi in animali¹⁸⁹. L'antica destrezza di Proteo, dio proteiforme, ritorna

movimento (genesì della forma). Ne deriva una linea. La pura linea attiva, tesa, è la più pura perché è la più attiva», Klee (1976), *op. cit.*, p. 105.

¹⁸⁸ Si tratta di un film significativo per la storia del cinema, partecipano al gruppo di disegnatori e animatori coordinato da Reiniger Walter Ruttmann, Bertold Bartosh, Alexander Kardan, Carl Koch e Walter Turck. In una nota biografica, la stessa Reiniger ricorda la lunga e innovativa esperienza della lavorazione di *Achmed*: «Für diesen Film arbeiteten Carl Koch und ich während der ganzen dreijährigen Arbeitszeit mit Walter Ruttmann, und Berthold Bartosh zusammen. [...] Für den Zauberkampf arbeitete ich zusammen mit Walter Ruttmann, der vor mir in gänzlich unterschiedlicher Künstler war. Ich mag vielleicht meine Figuren vergnügt schwarzweiss sich verwandelnd, und Ruttmann komponierte auf seinem Tricktisch die jeweilig nötigen abstrakten magischen Hintergründe».

¹⁸⁹ Si tratta di una sequenza famosa, al centro poi di omaggi e reinterpretazioni: si pensi al duello magico Maga Magò e Merlino nel film *The sword in the Stone (La Spada nella roccia, W. Reitherman, 1963)*, o agli *animagus* Sirius e Minerva della saga di Harry Potter e in particolare allo scontro fra Sirius e Lupin in *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, A. Cuaron, 2004)*.

in questi personaggi, contraddistinti dalla magia, che si avvalgono di incantesimi misteriosi per esprimere la molteplice natura dei propri corpi, veicoli di ibridazioni e contaminazioni rapide e reversibili fra l'umano e l'animale.

Fra queste prime occorrenze della metamorfosi nel cinema d'animazione e la riflessione teorica sul cinema e sull'animazione (sviluppate in seguito, all'interno e oltre le storie e teoriche del cinema stesso), si collocano le riflessioni di Ejzenštein, dominate per un breve e intenso periodo dallo studio della metamorfosi. Fondamentali per le teorie e le sperimentazioni di Ejzenštein sono l'incontro a Parigi con Jean Painlevé e la frequentazione del gruppo di intellettuali e studiosi che si raccoglieva intorno a Georges Bataille e alla rivista "Documents"¹⁹⁰. Pioniere del cinema e del documentario scientifico, Painlevé¹⁹¹ sperimenta e perfeziona l'uso del *ralenti* e dell'accelerato, avvicinandosi alle forme in divenire attraverso la lente di un microscopio, concentrandosi sulle forme «protoplasmatiche»¹⁹². A partire dalle riflessioni condivise e dallo scambio di impressioni e ricerche con Painlevé e Bataille, Ejzenštein si interessa alle forme instabili e ai loro processi metamorfici; secondo alcuni studiosi è possibile dunque ritracciare nel periodo parigino la gestazione dell'idea alla base delle riflessioni che confluiscono, nel 1940, nel saggio dedicato a Walt Disney e al cinema di animazione¹⁹³. La «plasmaticità» e la natura proteiforme caratterizzano questa teoria del «protoplasma», incarnata dai personaggi dei cartoons Disney, in grado di «prendersi gioco della propria forma, come si prendono gioco delle classificazioni zoologiche il pesce-tigre e la piovra-elefante»¹⁹⁴. L'effetto comico, fantastico e surreale di Mickey Mouse e degli altri personaggi si coniuga con la «plasmaticità» delle forme e dell'esistenza, creando una particolare e inedita manifestazione dell'animismo,

¹⁹⁰ A questo proposito si segnalano le ricerche di Ada Ackerman, Natalie Ryabchikova, Elena Vogman e Marie Rebecchi presentate alla NECS Conference 2015 e proseguite con interventi e saggi, fra gli altri si segnala: Marie Rebecchi (2017), *Sergei Eisenstein and Jean Painlevé: science is animation*, "Critical Quarterly", 59, 1, pp. 47-59.

¹⁹¹ Sul cinema di Jean Painlevé si segnalano: James Leo Cahill (2019), *Zoological Surrealism. The nonhuman cinema of Jean Painlevé*, University of Minnesota Press, Minneapolis; Roxane Hamery (2008), *Jean Painlevé, le cinéma au cœur de la vie*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes.

¹⁹² Si pensi *La Daphnie*, 1928 (<https://www.youtube.com/watch?v=V8D601ckMwA>).

¹⁹³ Sergej Michailovic Ejzenštein (2004), *Walt Disney*, trad. it. a cura di S. Pomati, SE, Milano.

¹⁹⁴ Ejzenštein (2004), *op. cit.*, pp. 17-18.

accompagnata dall'estasi, fondata esattamente sul divenire metamorfico¹⁹⁵. La lettura e l'interpretazione del cinema di animazione riecheggia infine nel lavoro stesso di Ejzenštein, in un intreccio proficuo fra teoria e sperimentazione, che trova nelle pagine di *Metod* compiuta realizzazione. Le declinazioni metamorfiche affrontate sino a questo punto riassumono i primi e principali esempi di figure e motivi che popolano il contesto del cinema d'animazione e che migrano, ritornano e si trasformano, approdando al cinema, soprattutto in quello contemporaneo, in cui «digital images have more to do with animations. [...] The fluid forms of matter changing in time appear to offer a conception of the image that is useful for reflections about digital technologies. The confusion about the status of images is caused by the fact that it is becoming increasingly difficult to recognize that photorealistic images are animation»¹⁹⁶. In questo breve passaggio, Patricia Pisters riprende la preziosa indicazione di Lev Manovich, il quale in un famoso articolo ricongiunge la storia del cinema a quella del cinema animato: «Digital cinema is a particular case of animation which uses live action footage as one of its many elements»¹⁹⁷.

¹⁹⁵ Ibid, pp. 37-38.

¹⁹⁶ Patricia Pisters (2003), *The Matrix of Visual Culture. Working with Deleuze in Film Theory*, Stanford University Press, Stanford, p. 217.

¹⁹⁷ Lev Manovic (1998), *What is Digital Ciema?*, in Nicholas Mirzoeff (ed.)(1998), *The visual culture reader*, Routledge, London-New York, p. 410.

3 CASI STUDIO

3.1 La figurazione della metamorfosi: il morphing

In alcuni contesti culturali, la metamorfosi rappresenta un mutamento di forma misterioso e magico, che si iscrive «outside the realm of real life that has nonetheless persistently captured the human imagination»¹⁹⁸. Si tratta in questi casi di una vera e propria visione mistica dell'universo e del suo ordinamento, che prevede una gerarchia, dominata dagli dèi e minacciata dal loro possibile intervento.

Se da un lato la metamorfosi contemporanea e la sua declinazione tecnica e tecnologica (il morph o morphing) attingono naturalmente alla tradizione letteraria e a quella visiva maturata a partire dalla classicità, dall'altro il cambiamento del paradigma culturale e scientifico di riferimento, la cosmologia, lo sguardo e la percezione dell'uomo influiscono notevolmente sulla rappresentazione e sulla percezione delle metamorfosi attuali. La metamorfosi si definisce come «trasformazione di un essere o di un oggetto in un altro di natura diversa, [...] in zoologia, l'insieme dei cambiamenti morfologici e fisiologici [...] in senso esteso, cambiamento, modificazione nell'aspetto, nel carattere»¹⁹⁹; nel morphing l'immagine del soggetto di partenza e di quello di arrivo si combinano, si amalgamano e si sovrappongono in piena visibilità, dando origine a una vera e propria ibridazione. Si tratta di una transizione in cui non sempre il punto di arrivo è il fatto straordinario, bensì quello dell'essere in between, nel quale si enfatizza la manipolazione e la possibilità di oltrepassare i limiti e i confini imposti dal corpo, dall'identità o dallo stato dei soggetti coinvolti, confondendoli e sovrapponendoli in una sincronica partecipazione. Il morph insiste precisamente sulla "sfocatura" di tali confini, eliminando le differenze e amalgamando le forme. Si tratta di una temporanea sospensione delle regole e dei vincoli naturali, fisici e morfologici, che origina un flusso instabile e discontinuo, una sorta di scultura in movimento, emblema dell'ibridismo e

¹⁹⁸ Leonard Barkan (1986), *The Gods Made Flesh. Metamorphosis and the Pursuit of Paganism*, Yale University Press, New Haven, p. 17.

¹⁹⁹ Si rimanda alla definizione completa, disponibile online: <http://www.treccani.it/vocabolario/metamorfosi/>.

momento, in questo caso, centrale della metamorfosi. Il morphing è dunque una pratica metamorfica di distorsione delle forme, un atto di iscrizione e di trasformazione, che realizza una ambigua sovrapposizione fra il visibile e l'invisibile. Nel suo fondamentale processo il morphing espone il predominio dell'elemento visivo, scaturito dall'apporto fondamentale della tecnologia, che permette, nel corso degli anni, di esibire il flusso del divenire in una rappresentazione dettagliata. Considerato oggi come uno fra i più efficaci e spettacolari effetti speciali, il morph vanta originali precursori, che sin dalla primissima stagione cinematografica vengono impiegati per rappresentare compiutamente fantastiche metamorfosi.

Nel rintracciare e ripercorrere la storia del morphing cinematografico, alcuni stadi dello sviluppo dell'estetica di tale pratica si stagliano con maggiore chiarezza rispetto ad altri passaggi intermedi, meno determinanti. La prima fase è caratterizzata dalla sperimentazione di trucchi, effetti sorprendenti, in grado di stupire e affascinare il pubblico; si tratta di espedienti che prefigurano il morphing vero e proprio: si pensi alle magiche trasformazioni e alle metamorfosi del cinema di Georges Méliès²⁰⁰, realizzate attraverso l'arresto della macchina da presa, l'ausilio di dissolvenze e la tecnica stop motion²⁰¹. Si tratta in realtà di metamorfosi apparenti, passaggi più o meno bruschi da un personaggio all'altro, da una statua a una ragazza, dal mago al suo assistente²⁰², ottenuti tramite la "sostituzione" del personaggio davanti alla macchina da presa, uno stratagemma che si concentra sui soggetti coinvolti (intesi anche quali oggetti rappresentati) e non sul loro processo di trasformazione. In questa fase, non è possibile riferirsi al flusso creato del morphing, la spettacolarizzazione del movimento metamorfico infatti non si

²⁰⁰ Si pensi a *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* del 1896 (<https://www.youtube.com/watch?v=u3VERvzjeEs>) e al successivo *Cendrillon* del 1899 (<https://www.youtube.com/watch?v=QO4jtZU2LXU>).

²⁰¹ Fra i molti contributi, dedicati al cinema di Georges Méliès, si segnalano: Elizabeth Ezra (2000), *Georges Méliès. The birth of the auteur*, Manchester University Press, Manchester-New York; David Bordwell, Kristin Thompson (1997), *The Power of mise-en-scene*, in *Film Art. An Introduction*, International Edition, McGraw Hill, pp. 171-172; Pierre Jenn (1984), *Georges Méliès cineaste*, Albatros, Paris; Jacques Malthête, Michel Marie (eds.) (1996), *Georges Méliès l'illusionniste fin de siècle?*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris; Madeleine Malthête-Méliès (ed.) (1984), *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*, Klincksieck, Paris; Matthew Solomon (ed.) (2011), *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's Trip to the Moon*, Suny Press, New York.

²⁰² Si pensi a *Le Magicien* del 1898 (<https://www.youtube.com/watch?v=m5M6B4aEor4>).

concentra sulla sua piena visualizzazione, bensì sulla sorpresa e lo spaesamento generati dalla trasformazione, dalla sostituzione.

Il cinema americano classico, nella messa a punto del modello di trasparenza ed efficacia narrativa, rivolge la propria attenzione anche al morphing, rendendolo visivamente omogeneo e meno artefatto. Gli esempi più significativi si riscontrano a partire dagli anni Trenta: si pensi a *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*Il dottor Jekyll*, R. Mamoulian, 1932) e al successivo *The wolf man* (*L'uomo lupo*, G. Waggner, 1941). Questi due casi sono paradigmatici: da un lato ricorre l'uso di filtri fotografici e del trucco sapientemente studiato sul volto del protagonista; dall'altro, gli effetti dell'arresto della macchina da presa e della sostituzione dell'attore vengono amalgamati da leggere dissolvenze²⁰³.

Con poche e costose variazioni²⁰⁴, il morphing rimane un effetto realizzato "artificiosamente", concretizzato dall'impiego di tecniche fotografiche e cinematografiche. Tra la fine degli anni Settanta e per tutto il decennio degli Ottanta, parallelamente allo sviluppo del digitale, si impongono alcuni stratagemmi "meccanici": modelli a tre dimensioni, parti del corpo in lattice azionate da pistoni e da strutture interne²⁰⁵. Gli anni Settanta sono segnati dall'arrivo della tecnologia digitale che, a partire proprio dalla fine del decennio, e più precisamente da *Star Wars* (*Guerre Stellari*, 1977) di George Lucas, contribuisce energicamente alla ridefinizione dell'estetica cinematografica, dell'ontologia dell'immagine, consolidando lo spettacolo e l'attrazione degli effetti speciali. In questo periodo, si sperimentano e collaudano, allo stesso tempo intesi come effetti speciali o nuove prassi, l'uso di computer grafica, motion capture, morphing, software di animazione tridimensionale, modelli due e tre dimensionali, matte painting e l'impiego di rudimentali avatar. Si ricordano qui, fra gli altri: *Tron* (*Id.*, S. Lisberg, 1982),

²⁰³ Di seguito si segnalano i link alle sequenze a cui si fa riferimento: <https://www.youtube.com/watch?v=uN4Di8DEPf8>; https://www.youtube.com/watch?v=ra2_ISvgmF8; <https://www.youtube.com/watch?v=DvWl7pcVyl8>.

²⁰⁴ Si pensi alla sequenza de *House of Dracula* (*La casa degli orrori*, E. Kenton, 1945) in cui Dracula si trasforma in pipistrello, realizzata ricorrendo a una serie di disegni intermedi animati in stop motion; la stessa tecnica viene utilizzata anche in *Abbott and Costello meet Frankenstein* (*Il cervello di Frankenstein*, C. Barton, 1948).

²⁰⁵ Si tratta di tecniche utilizzate fra gli altri nei seguenti esempi: *An american werewolf in London* (*Un lupo mannaro americano a Londra*, J. Landis, 1981), *The thing* (*La cosa*, J. Carpenter, 1982), *Lifeforce* (*Space Vampires*, T. Hooper, 1985).

Star Trek II. The wrath of Khan (*Star Trek II. L'ira di Khan*, N. Meyer, 1982), *Blade Runner* (*Id.*, R. Scott, 1982), *Young Sherlock Holmes* (*Piramide di Paura*, B. Levinson, 1985), *Willow* (*Id.*, G. Lucas, 1988), *The Abyss* (*Id.*, J. Cameron, 1989), *Die harder II* (*58 minuti per morire*, R. Harlin, 1990), *Aladdin* (*Id.*, R. Clementes, J. Musker, 1992), *Jurassic Park* (*Id.*, S. Spielberg, 1993), *Toy Story* (*Toy Story. Il mondo dei giocattoli*, J. Lasseter, 1995), *Habitat* (*Id.*, R. Daalder, 1997), *Titanic* (*Id.*, J. Cameron, 1997).

Questo breve e indicativo elenco si ferma alle soglie dell'esplosione della rivoluzione digitale, quel cambio di paradigma culturale e tecnologico che si riflette nella produzione cinematografica, dominata dall'immaginario digitale²⁰⁶: si pensi a *The Matrix* (*Matrix*, L. Wachowski, L. Wachowski, 1999), primo capitolo di una narrazione transmediale, in cui il digitale plasma l'estetica e la narrazione, o a *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (*Harry Potter e la camera dei segreti*, C. Columbus, 2002) e *The Lord of the Rings. The two Towers* (*Il Signore degli Anelli. Le due Torri*, P. Jackson, 2002) in cui compaiono personaggi completamente digitali, che riflettono un estremo realismo, interagendo naturalmente con l'ambiente e con gli altri personaggi²⁰⁷.

Infine, negli anni Duemila si fortifica il modello attrazionale, che ri-esplode nel cinema "muscolare" hollywoodiano contemporaneo, che consolida la propria tradizione attraverso la tecnologia. In questo periodo, che coincide con la stagione cinematografica contemporanea, è possibile rintracciare una sorta di morphing del cinema stesso, che cambia profondamente la propria identità, plasmata dal digitale. A partire dalla fine degli anni Novanta l'immagine cinematografica diventa materiale "plastico" da modellare, stravolgere e

²⁰⁶ Si vedano: Fabio Ciotti, Gino Roncaglia (2008), *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari; Christine Glendhill, Linda Williams (eds.)(2000), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London; Luca Malavasi (2013), *Realismo e Tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino; Rombes Nicholas (2009), *Cinema in the Digital Age*, Wallflower, London; Rodowick (2007), *op. cit.*; Holly Willis (2005), *New digital Cinema. Reinventing the moving image*, Wallflower, London-New York.

²⁰⁷ Queste sono solo alcune delle sperimentazioni tecnologiche e digitali presenti in questi film, che si riflettono sulla narrazione e sulla produzione, per ulteriori approfondimenti si vedano fra gli altri: Malavasi (2013), *op. cit.*; Roy Menarini (2010), *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Genova; Guglielmo Pescatore (ed.)(2006), *Matrix: uno studio di caso*, Hybris, Bologna; Valentina Re, Alessandro Cinquegrani (2014), *L'innesto. Realtà e finzione da Matrix a 1Q84*, Mimesis, Milano; Kristen Whissel (2014), *Spetacular Digital Effects. CGI and Contemporary Cinema*, Duke University Press; Federico Zecca (ed.)(2012), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine.

“dipingere”. L’uso di software di morphing nel contesto contemporaneo si coniuga efficacemente con il lavoro inedito sull’immagine «[that] it can be manipulated easily and very rapid by computer. [...] computational tools for transforming, combining, altering, and analyzing images are as essential to the digital artist as brushes and pigments to a painter, and understanding of them is the foundation of the craft of digital imaging»²⁰⁸. A partire da questa e altre considerazioni, Lev Manovich ha proposto il recupero del concetto e della semantica legati al termine “pittura” per descrivere il cinema digitale. Si tratta di una riflessione che si concentra da un lato sulle caratteristiche specifiche delle immagini digitali, porose, malleabili e flessibili, dall’altro sulle possibilità tecnologiche del dispositivo, che manipola, modella, dipinge e regala forma alle cose e al mondo. Se dunque da un lato il corpo del cinema muta profondamente, dall’altro proprio la manipolazione e l’alterazione di quel corpo sembrano essere oggi i mezzi privilegiati della ridefinizione del medium e del suo apparato. Nel contesto di un «elastic cinema»²⁰⁹, la metafora della mutazione diviene cruciale e il morphing, o secondo Vivian Sobchack il meta-morphing, «seem[s] less an illusionist practice than both a presentational mode and an allegory of late capitalism realism»²¹⁰. L’elasticità del morph espande e moltiplica le forme e lo spazio, contribuendo a una inedita e ibrida declinazione del reale.

Nella cultura e nel paradigma visuale contemporanei, il morphing è un elemento ormai familiare, addomesticato dal cinema, dagli spot, dai video musicali, dai programmi di manipolazione delle immagini e dai software di editing video. In questi contesti, il morphing è allo stesso tempo il riflesso della tecnologia del dispositivo, una sorta di esercizio di stile, e la metafora di un cammino di esplorazione dei confini dei corpi e delle identità. Questa seconda prospettiva si apre a declinazioni complesse, che alludono o incarnano la tensione fra essere e divenire, emblematicamente realizzata dal movimento del morphing stesso. Ancora Sobchack, consapevole delle

²⁰⁸ William J. Mitchell (1991), *The Reconfigured eye. Visual truth in the Post-photographic era*, MIT Press, Cambridge-London, p. 6.

²⁰⁹ Yvonne Spielmann (2003), *Elastic Cinema. Technological Imagery in Contemporary Science Fiction Films*, “The International Journal of Research into New Media Technologies”, 9.

²¹⁰ Sobchack (2000), *Introduction, op. cit.*, p. XI.

rappresentazioni diverse del morph, individua soprattutto nel cinema mainstream, e nella produzione di altri contenuti audiovisivi, una sorta di semplificazione del contributo significativo di tale figura, che viene ridotta a «homogenizing force»²¹¹. La manipolazione delle immagini e il loro stravolgimento in virtù della computer grafica nella realizzazione di sequenze di morphing rappresentano anche una sorta di sfida cognitiva, che stravolge le consuete e tradizionali categorizzazioni. Malgrado tutte queste necessarie specificazioni, nella sua declinazione contemporanea il morphing si impone tra le figure che amalgamano tecnologia, narrazione e immaginario culturale, incarnando una distorsione dello spazio e del tempo che si riflette anche sulla percezione “corporea”, che sperimenta l’ambigua commistione fra le categorie di familiare e perturbante. L’incidenza sul piano corporeo connette la rappresentazione del morphing alla consapevolezza dell’essere in trasformazione, accolta nel flusso del divenire²¹².

Considerato alla luce del postulato teorico alla base del presente lavoro (e in particolare riconnettendosi all’idea che la metamorfosi agisca sullo spazio e sul tempo dei soggetti coinvolti e rappresentati), il morphing rappresenta dunque la figurazione, in una straordinaria sovrapposizione di immagini e forme che allude al cronotopo e che «emerges to transform specific photorealist representation of the animate human body and its meanings»²¹³.

3.2 Per una archeologia del morphing

Alla base del morphing e del suo contemporaneo utilizzo, che non si limita al cinema, si trovano alcuni importanti studi sulle proporzioni del corpo umano, del loro rapporto con la natura e il mondo, e delle loro implicazioni fisiognomiche. È necessario richiamare qui ancora il passaggio fondamentale che permette l’avvio del morphing, ovvero la definizione di relazioni

²¹¹ Vivian Sobchack (2000), *At the Still Point of the Turning World. Metamorphing and Meta Stasis*, in Sobchack (ed.)(2000), *op. cit.*, p. 136.

²¹² Si rimanda ancora al volume curato da Sobchack: Sobchack (ed.)(2000), *op. cit.*

²¹³ Sobchack (2000), *At the Still Point*, *op. cit.*, p. 132.

geometriche fra le immagini di partenza e di arrivo²¹⁴. Secondo questa prospettiva, appare naturale ricordare gli studi che, a partire dal Rinascimento, determinano un rinnovato interesse per la struttura delle forme del corpo e del viso umani²¹⁵: basti pensare ai casi emblematici di Leonardo da Vinci, Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Albrecht Dürer e Giovan Battista Della Porta. Nelle riflessioni e nei disegni di Leonardo e Dürer le raffigurazioni del corpo umano sono il risultato dell'applicazione delle proporzioni geometriche indagate e stabilite da Vitruvio e dall'osservazione diretta dei tavoli anatomici. Nei primi decenni del XVI secolo, Dürer sviluppa disegni in cui si sofferma parallelamente sui corpi, maschili e femminili [Fig. 13], e su dettagli come mani, teste e volti. La tavola dedicata alla struttura di una testa appare particolarmente significativa: l'artista attua una primordiale manipolazione, ricorrendo a linee e inclinazioni che formano semplici griglie all'interno di cui si consuma la rotazione degli elementi [Fig. 14]. Questa distorsione geometrica del volto può essere sovrapposta al funzionamento del morphing, riportando allo stesso tempo l'attenzione sui termini matematici che restituiscono la trasformazione stessa²¹⁶. Le proporzioni vengono alterate e una fronte spaziosa e pronunciata o un naso schiacciato e rivolto verso l'alto "deformano" il viso, rendendolo diverso, a tratti mostruoso. Secondo una simile prospettiva, questi esperimenti metamorfici sono riconducibili anche agli studi e all'applicazione della fisiognomica, che si concentrano principalmente sul volto. Il contrappunto contemporaneo per questa tavola di Dürer potrebbe essere l'opera *Monster* di Douglas Gordon, del 1996 [Fig. 15], in cui l'artista affianca a un proprio ritratto naturale e inespressivo un altro, nella medesima posizione, in cui il volto appare deformato da semplice nastro adesivo trasparente. In questa operazione, Gordon applica al proprio viso, deformandolo materialmente, le linee e le angolazioni individuate da Dürer, realizzando una sorta di morphing "meccanico", inteso in termini analogici.

²¹⁴ Si vedano: Jonas Gomes, Lucia Darsa, Bruno Costa, Luiz Velho (1999), *Warping and Morphing of Graphical Objects*, Morgan Kaufmann Publisher, San Francisco; Christopher D. Watkins, Albert Sadun, Stephen Marenka (1993), *Modern Image Processing. Warping, Morphing, and Classical Techniques*, Academic Press Professional, Cambridge.

²¹⁵ Tale studio rappresenta uno scarto significativo rispetto alla cosmogonia e al rapporto fra l'individuo, dio e il cosmo.

²¹⁶ Mark P. Wolf (2000), *A brief History of Morphing*, in Sobchack (ed.)(2000), *op. cit.*, pp. 83-101.

Questa opera incarna, inoltre, l'indagine sull'altro da sé, sul mostro o sul doppio, e la consapevole mutilazione e manipolazione del sé e del corpo che già negli anni Novanta riconosce come icone, discutibili e discusse, Orlan e Michael Jackson, appartenenti a sistemi culturali affini ma differenti (l'arte contemporanea e il mainstream pop musicale)²¹⁷.

Ritornando alle griglie e all'individuazione di elementi geometrici di Dürer, nella seconda metà del Cinquecento Giuseppe Arcimboldo prosegue idealmente quelle ricerche in senso fantastico, combinando l'interesse per le forme della natura con quello per gli studi anatomici e fisiognomici, e realizzando alcune opere tanto suggestive e curiose quanto ormai entrate nell'immaginario comune: *Primavera, Estate, Autunno, Inverno* (1563-1572) [Fig. 16]. In questi ritratti la silhouette e il profilo dei volti o delle mezze figure dei personaggi sono immediatamente riconoscibili, mentre i singoli elementi anatomici, come occhi, naso, capelli, o quelli accessori come gli abiti, sono sostituiti da frutta e verdura. Si tratta di una efficace simulazione, costruita attraverso rapporti geometrici fra le forme coinvolte: una zuccina, una melanzana o una cipolla incarnano un naso più o meno filiforme, piante o arbusti i capelli arruffati o radi. Fra metamorfosi e morphing bidimensionale, questi ritratti si animano in virtù di un processo invisibile e paradossale, che compone volti felici, inquieti o rassegnati a seconda degli stati d'animo che si vogliono raffigurare. L'effetto raggiunto da queste opere è quello di paradosso visivo, strutturato e calcolato matematicamente, forse con l'ausilio delle medesime griglie di Dürer, che restituisce la bizzarra metamorfosi dell'inorganico e dell'inanimato.

Fra impiego del sapere enciclopedico e metamorfosi dell'immagine del corpo, Arcimboldo anticipa quel sentimento panteistico per le forme e la vita della natura, emblematicamente espresso da *La metamorfosi delle piante e altri scritti sulla scienza e sulla Natura* di Johann Wolfgang Goethe. «La scienza della scienza», la fisiognomica, e le lezioni pittoriche raccolte da Johann Kapsar Lavater nel prezioso *Von der Psysiognomik* del 1772 restituiscono proprio l'interesse del tardo Illuminismo per il naturalismo e per l'applicazione

²¹⁷ Su entrambe le figure si ritornerà più specificatamente nel corso di questo capitolo.

delle scienze naturali. Se gli studi e le tavole di Lavater, e poco dopo quelli di Peter Camper, rintracciano rapporti matematici e geometrici fra gli elementi del volto, per spiegare addirittura l'evoluzione e la diversificazione delle specie, dall'altro lato essi riproducono immobili e silenti "protomorphing": si pensi a *Dalla rana ad Apollo* e allo *Studio sulle modificazioni dell'angolo facciale* (1791). Entrambe le tavole vengono presto ridicolizzate, attraverso altri due "protomorphing", due disegni del vignettista Jean-Jacques Grandville [Fig. 17]. La grottesca discussione del modello evoluzionistico schiude, in epoca positivista, alla possibilità di rappresentare anche l'evoluzione attraverso una peculiare ellissi metamorfica; due secoli più tardi, un simile processo visivo, aggiornato nelle tecniche e addirittura opposto negli intenti intellettuali e culturali, si ritrova nella serie di fotografie digitali, manipolate, che compongono il progetto *Origin* di Daniel Lee (1999). Da una figura informe, al pesce, alla scimmia e infine all'uomo: Lee visualizza gli stati intermedi di un immobile morphing, mantenendo precise disposizioni nello spazio delle singole foto e instaurando una serie di rapporti interni fra gli scatti [Fig. 18]. Il fascino di *Origin* risiede nella capacità evocativa delle immagini, che alludono a un patrimonio genetico comune, condiviso. Nel precedente lavoro *Self portraits*, del 1997 [Fig. 19] (quattro immagini in bianco e nero che compongono «an evolutionary self-portrait»), Lee discute i principi del post-umanesimo, ibridando l'uomo e la scimmia in una serie di volti che raccontano l'umano e l'animale nel loro reciproco divenire. Anche questa seconda opera sembra fermare gli stadi intermedi di una metamorfosi, attraverso la sovrapposizione tipica del morphing, raggiunta in questo caso attraverso una distorsione immobile, che si avvale dello sguardo dello spettatore per mettere in movimento il divenire. Infine, in una sorta di aggiornamento del modello evoluzionistico, nella sua ultima opera, *Next* (2015), Lee, dopo aver annunciato «One day, we must return to the water», propone una metamorfosi "al contrario", dall'uomo al pesce [Fig. 20]. I personaggi protagonisti di animazioni video, immagini e installazioni che compongono *Next* sono creature ibride, grandi pesci dal cranio umano

allungato, con gambe e braccia, che, secondo la prospettiva dell'artista, tornano al mare, dopo aver esaurito le risorse della terra.

Il caso di Lee appare paradigmatico anche nell'analisi delle tecniche, dei supporti e dei software utilizzati. Nel corso della sua carriera, infatti, l'artista ha avuto modo di sperimentare la camera oscura a colori per i *collages* di immagini, "Adobe Photoshop" sin dal 1992 e più recentemente la computer grafica per le animazioni video.

Abbandonando gli esperimenti fisiognomici illuministi e positivisti, e spostandosi negli anni del secondo conflitto mondiale, si può citare Francis Bacon: conteso fra rappresentazione del sé, ritrattistica e autoritrattistica, distorsione meta-morfica e contaminazione bestiale, con le sue opere l'artista costituisce un altro esempio di immobile "protomorphing". Si pensi ai volti i cui connotati si dissolvono in deformazioni a volte silenti, altre urlanti²¹⁸, ai corpi ibridi che coniugano la forma dell'uomo con quella della scimmia²¹⁹ e agli oggetti che penetrano nella materia dello spazio. Secondo quanto più volte ribadito dallo stesso Bacon, la violenza intrinseca della sua pittura emerge prepotentemente dalle viscere, dalle cavità del corpo e dal «sistema nervoso»²²⁰, mentre le distorsioni dei corpi raffigurati nascono e rispondono «al peggio» che ha travolto e sconvolto il mondo e l'individuo. Simile agli esiti di una metamorfosi o meglio di un morphing interrotto improvvisamente e dunque riuscito solo in parte, la distorsione anatomica conserva e testimonia i segni di un intervento costante e doloroso che ripete ossessivamente il processo di un tragico divenire²²¹. Di fronte ai ritratti di Bacon, quasi come di fronte al dolore degli altri, lo spettatore coglie l'esperienza della forma in

²¹⁸ Lo stesso Bacon afferma: «In effetti volevo dipingere l'urlo più che l'orrore. E credo che se avessi realmente pensato a ciò che fa urlare una persona – l'orrore che provoca un urlo – le urla che io cercavo di dipingere sarebbero riuscite meglio. Infatti, erano troppo astratte», in John Berger (2017), *Sul guardare*, trad. it. a cura di M. Nadotti, Il Saggiatore, Milano, p. 132.

²¹⁹ «Sometimes the human head is replaced by an animal: but it is not the animal as a form, but rather the animal as a trait. [...] In place of formal correspondences, what Bacon's painting constitutes is a zone of indiscernibility or undecidability between man and animal. Man becomes animal, but not without the animal becoming spirit at the same time, the spirit of man, the physical spirit presented in the mirror as Eumenides or Fate», in Gilles Deleuze (2003), *Francis Bacon: the logic of sensation* (1981), translated by Daniel W. Smith, Continuum, London-New York, p. 21

²²⁰ Bacon spesso si riferiva al sistema nervoso dell'uomo, che, nell'opinione dell'artista, «non aveva alcuna relazione con il cervello».

²²¹ Si rimanda a questo proposito alle pagine dedicate a Bacon da Berger: Berger (2017), *op. cit.*

trasformazione, della carne che si apre, si allunga e si contorce, in un movimento che allude alla perdita e alla ricerca dell'identità.

3.3 Il morphing cinematografico

Il morphing cinematografico, simile nella sua struttura fondamentale al timelapse, permette di osservare al di là del tempo, poiché nella sua stessa rappresentazione comprime e condensa i termini dell'esperienza della visione. Tale esperienza si connota nei caratteri di durata e di estensione spazio-temporale; riprendendo soprattutto la trattazione di Henri Bergson, Gilles Deleuze ri-definisce l'esperienza della durata, precisando «La durée n'est pas seulement expérience vécue, elle est aussi expérience élargie, et même dépassée, déjà condition de l'expérience. Car ce que l'expérience donne, c'est toujours un mixte d'espace et de durée. La durée pure nous présente une succession purement interne, sans extériorité»²²². Lo spazio e il tempo definiscono la durata della percezione, che conserva, anzi esibisce la memoria dei singoli istanti²²³. Il procedere del morphing insiste precisamente sulla relazione che intercorre fra la visione e il trascorrere del tempo, illustrando quest'ultimo e riflettendosi sullo spettatore, il quale, parafrasando Martin Jay, «identify [him]self with the internal experience of individually endured time, the private reality of durée»²²⁴. Da un lato il morph rappresenta e oltrepassa la dimensione spazio-temporale, dall'altro, nella sua connessione quasi viscerale con il corpo, si riflette sull'esperienza dello spettatore, realizzando una consapevole partecipazione al flusso della trasformazione.

Dopo una serie di tentativi e sperimentazioni, nel 1941 viene efficacemente utilizzato il morphing in una sequenza del film *The Wolf Man* di Georg Waggner: rapide dissolvenze sui singoli frame fissano gli sviluppi della metamorfosi del protagonista in lupo. Si pensi alla sequenza che mostra i piedi di Larry Talbot (Lon Chaney Jr.), lentamente ingrossarsi e coprirsi di peli,

²²² Gilles Deleuze (1966), *Le bergsonisme*, Puf, Paris, p. 2.

²²³ Bergson (1896), *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Alcan Paris.

²²⁴ Martyn Jay (1994), *Downcast Eyes. The denigration of the vision in Twentieth-Century French thought*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London, p. 197.

divenendo infine le zampe posteriori del lupo; in questo e in altri passaggi, il morphing viene utilizzato come un effetto speciale reso possibile dall'arresto della macchina da presa e dall'utilizzo di una serie di dissolvenze: le riprese e il trucco dell'attore protagonista, Lon Chaney Jr., procedono infatti parallelamente e a ogni sviluppo metamorfico dei piedi corrisponde una ripresa²²⁵. Si tratta di una vera e propria costruzione artificiosa ed efficace allo stesso tempo: lo spettatore coglie il flusso del morphing, della scultura in movimento che si staglia sullo schermo. L'analoga realizzazione di questo morph rappresenta il modello di un effetto speciale che sino alla fine degli anni Ottanta rimane sostanzialmente invariato. Ci sono naturalmente alcune significative eccezioni, prima fra tutte la rappresentazione della metamorfosi del dottor Jekyll in Mr. Hyde, nell'omonimo film del 1932, realizzata attraverso lenti e filtri fotografici in aggiunta alle dissolvenze. Rispetto alla tradizione del divenire animale e del divenire mostruoso, di cui *The wolf man* è ideale capostipite, la metamorfosi rappresentata da *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* si riferisce a un paradigma differente, quello dell'altro da sé, che spesso coincide con il doppio. Sin dal suo primo apparire, attingendo dalla letteratura, il cinema ha plasmato figure perturbanti di alterità: doppi, mostri, automi, cloni e cyborg²²⁶; tali figure, con il passare del tempo, hanno modellato una futuribile fusione fra gli elementi biologici, umani, e quelli artificiali, tecnologici, creando proiezioni plausibili di realtà. Tutte queste tradizioni ritornano e si fondono nel cinema contemporaneo popolato appunto da mostri, cyborg e supereroi: si pensi al ciclo dedicato ai personaggi Marvel, in cui l'individuo ordinario diviene straordinario o mostruoso, immortalato in spettacolari sequenze di morphing interamente generate dalla

²²⁵ A proposito di questo film, Vivian Sobchack ha ricordato: «The record indicates that applications of the rubber snout, fangs, claws, and yak hair took nearly five hours to complete and that shooting the transformation scenes through stop motion substitution took as long as twenty hours and involved bracing the actor's head to keep it in the same position while makeup artist Jack Pierce built up the illusion from shot to shot», in Sobchack (2000), *op. cit.*, p. 133.

²²⁶ Si tratta di una produzione composita e florida, che attraversa i generi e che da (*Der Student von Prag*, 1913, *Lo studente di Praga*, Rye 1913), *Golem* (*Id.*, Wegener, Boese, 1920), *Metropolis* (*Id.*, F. Lang, 1927) arriva sino a *Terminator* (*Id.*, J. Cameron, 1984), *Black Swan* (*Il cigno nero*, D. Aronofsky, 2010), *Ex Machina* (*Id.*, Garland, 2015).

computer grafica²²⁷. Nel cinema contemporaneo, non solo i personaggi, anche gli oggetti e lo spazio vengono travolti e contaminati dal morphing: si pensi alle sequenze di *Minority Report* (*Id.*, S. Spielberg, 2002), di *Inception* (*Id.*, C. Nolan, 2010) o al *tesseract* di *Interstellar* (*Id.*, C. Nolan, 2014) in cui lo spazio assorbe e riflette il movimento del morph.

Il primo morphing digitale, realizzato dalla ILM, Industrial Light and Magic²²⁸, compare nel film *Willow* (*Id.*, 1988) di Ron Howart, prodotto dalla Lucasfilm. Nella rappresentazione di straordinarie metamorfosi reversibili dall'animale all'umano, alle dissolvenze e ai trucchi meccanici succede il digital morphing, che restituisce un movimento fluido e continuo. Si pensi alla sequenza in cui il nano Willow formula il suo incantesimo sul corpo in trasformazione: si tratta della prima scena foto-realistica di morphing in un film non di animazione²²⁹. Forme animali, grandi o piccole, si susseguono, senza soluzione di continuità, in un movimento che appare fluido e indisciplinato allo stesso tempo, che procede in piena visibilità, deformando e trasformando i corpi e le forme.

L'anno successivo, nel film *The Abyss* (1989), James Cameron integra l'uso della CGI e del software "Morphing" nella progettazione e nella realizzazione della creatura protagonista della storia. In alcune emblematiche sequenze, a bordo di una piattaforma petrolifera, un cilindro impalpabile, massiccio e liquido - apparentemente simile all'acqua - esplora lo spazio sino all'incontro con l'equipaggio e i ricercatori impegnati nel recupero di un sottomarino. L'enorme tentacolo rappresenta emblematicamente il movimento del morphing, il suo stesso procedere veicola una metamorfosi dello spazio attraversato, mentre, di fronte al corpo della protagonista Lindsey Brigman (Mary Elizabeth Mastrantonio), attraverso il contatto la creatura imita i lineamenti, replicando il volto della stessa Brigman. L'interazione fra la misteriosa e forse aliena forma di vita e gli individui si basa sulla condivisione di forme familiari e allo stesso tempo perturbanti, in un insieme di gesti che raggiunge esiti ed effetti di realismo. Fluido, malleabile e proteiforme, il corpo

²²⁷ Si pensi alle rapide e fluide trasformazioni di Bruce Banner (Mark Ruffalo) in Hulk (*The Avengers*, J. Whedon, 2012), a quelle del personaggio di Mystique (*X-Men*, B. Singer, 2000), o ancora a quelle di Eddie Brock (Tom Hardy) nell'alter-ego misterioso e malvagio *Venom* (*Venom*, R. Fleischer, 2018).

²²⁸ Si tratta del programma "Morph", sviluppato da Doug Smythe per la ILM.

²²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=3iDphWI97EY>.

della creatura di *The Abyss* esibisce il progressivo sviluppo dei trucchi cinematografici, che, per riprendere la preziosa distinzione di Christian Metz, appaiono «invisibles, mais perceptibles»²³⁰. La tecnologia stessa e il Morphing all'opera in questo film sono invisibili eppure percettibili, malgrado la rappresentazione foto-realistica e l'accurato naturalismo della creatura, che appare del tutto omogenea al livello di rappresentazione degli altri personaggi. La percezione dell'effetto risiede proprio nel divenire cinematografico della creatura sullo schermo, che amalgama realismo e impossibilità²³¹. Il contatto, forse il contagio, sembra essere la metafora di questo film, metafora che allude all'incontro fra analogico e digitale.

Qualche anno dopo, nel 1993, un altro "tocco" digitale, quello della metamorfosi che si appropria, attraverso il morphing, dei corpi delle protagoniste del film di Robert Zemeckis, *Death Becomes Her (La morte ti fa bella, 1993)*, allude e rappresenta alterazioni materiche che si rispecchiano nella manipolazione stessa delle immagini. Nel film, in un gioco di rimandi non eccessivamente velati, la ricerca dell'eterna giovinezza procede dalla materia, dall'intervento del famoso chirurgo plastico sul corpo della protagonista Madeline Ashton (Meryl Streep), a quello etereo della magia, spostando dal piano meramente narrativo a quello rappresentativo la metafora dell'intervento del digitale. Nel film, dopo anni di ritocchi e aggiustamenti chirurgici, la protagonista Madeline ricorre a un siero magico che agisce sul suo corpo attraverso un "tocco" composto da fluidi morphing, che istantaneamente ringiovaniscono la pelle, snelliscono la figura e rassodano i muscoli. Le parole di Lisle von Rhuman, depositaria del sapere e del filtro magico e interpretata da Isabella Rossellini (icona di bellezza), decretano l'emblematica dislocazione della rappresentazione dal racconto al contesto culturale contemporaneo: «A touch of magic in this world obsessed by

²³⁰ Christian Metz (1971), *Trucage et cinéma*, in Id. (1971), *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, pp. 173-192.

²³¹ «It took ILM six months of intensive work and constant checking with the director on the form and realism required for the Abyss before its magnificent pod became a convincing animated object, reflecting the interior of the ring through which it passed. Cameron wanted the surface of the pod to be constantly undulating like the surface of a swimming pool», in Robin Baker (1993), *Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema*, in Philip Hayward, Tana Wollen (eds.), *Future Visions. New technologies of the Screen*, British Film Institute, London, pp. 39-40.

science». *Death Becomes Her* esprime violentemente, con sfumature grottesche, le inquietudini dell'individuo posto di fronte al trascorrere del tempo e il desiderio che matura proprio dall'osservazione dei progressi scientifici, che nutrono l'illusione di poter cancellare i segni dell'invecchiamento dal proprio corpo.

La chirurgia plastica, con finalità estetiche, e gli effetti speciali del cinema digitale diventano «representational operations»²³² che si concentrano e agiscono sulla superficie del corpo e delle immagini, in piena visibilità. Il corpo dell'altro, malleabile e fluido, è al centro di *Terminator II. Judgment Day* (*Terminator 2. Il giorno del giudizio*, J. Cameron 1991), film che determina una svolta decisiva nello sviluppo e nell'uso di questi effetti speciali, realizzando pregevoli sequenze metamorfiche, realizzate attraverso il "Morphing", passando dalla tradizione e dall'estetica foto-cinematografica al digitale, accogliendo la specifica densità tecnologica dei trucchi²³³. Il predominio dell'elemento fluido, liquido e proteiforme sperimentato da Cameron nel precedente *The Abyss* (1989), ritorna e si incarna compiutamente nella figura del cyborg T-1000 e nel suo corpo di metallo liquido. Tutte le spettacolari sequenze di morphing, realizzate ricorrendo anche alla CGI²³⁴, sembrano enfatizzare la natura proteiforme del cyborg, ibrido bio-tecnologico²³⁵ e icona della cultura visuale contemporanea. Il fascino e il significato simbolico di questo film e dei corpi che racconta è strettamente legato alla figura del morphing, che, riprendendo Vivian Sobchack, nel suo *Meta-Morphing*, «calls to the part of us that escapes our perceived sense of our sense of our "selves" and partakes in the flux and ceaseless becoming of Being – that is, our bodies at the cellular level ceaselessly forming and reforming and not "ourselves" at all»²³⁶. Il conflitto fra l'uomo e la macchina, fra l'*artifex* e la sua creatura²³⁷,

²³² Vivian Sobchack (2004), *Carnal Thoughts. Embodiment Moving Image*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London, p. 47.

²³³ Il riferimento è anche alla presenza numerica di sequenze create con la CGI e di sequenze in Morphing, rispetto alle cinque scene di *The Abyss*, in *Terminator II* sono oltre quaranta le riprese interessate.

²³⁴ A new software technique called "morph" was used which allows a very smooth transition between one from and another so that it looks continuous, making it possible to detect where the boundary of one character finishes and the other begins, in Baker (1993), *op. cit.*, p. 40.

²³⁵ Andy Clark (2003), *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford.

²³⁶ Sobchack (2000), *op. cit.*, p. 136.

sembra ridursi a cornice nel secondo atto del ciclo Terminator, in cui sono i corpi dei cyborg a imporsi sulla scena e nell'immaginario. La caratterizzazione stessa dei cyborg allude all'opposizione fra la macchina analogica e quella digitale, fra una tecnologia pesante e limitante e una leggera, "trascendente" e quasi immateriale: nella loro possibilità di agire e nella loro profonda essenza, l'originale, forse originario, Terminator (Arnold Schwarzenegger) e il nuovo modello T-1000 (Robert Patrick) configurano la contrapposizione fra l'apparato cinematografico e il digitale. Al centro della rappresentazione e della riflessione del ciclo di film dedicati a Terminator viene posto il corpo, tradizionalmente inteso come figura del vincolo e del limite, nella declinazione del corpo del cyborg, "l'altro" per eccellenza del cinema e del racconto distopico e fantascientifico. Oltrepassando le convenzioni naturali, il corpo del cyborg diventa oggetto inanimato (affinando le proprie armi, trasformando le mani in coltello o uncino) oppure animato (appropriandosi della forma di altri uomini e donne)²³⁸. Se da un lato questo tipo di metamorphing allude alle possibilità di un corpo tecnologico che non conosce regole o tabù, dall'altro, questa capacità proteiforme è l'emblema di una possibilità ulteriore del modello T-1000, ovvero quella di riprodurre facilmente copie, animate e inanimate, delle cose e delle persone del mondo. A differenza di Terminator, "semplice" copia dell'essere umano, T-1000 diventa una sorta di dispositivo della creazione, una matrice infinita e senza limiti apparenti. La replica e la realizzazione di un mondo di copie allude, ancora una volta, al cinema digitale e il corpo stesso di T-1000, fluido e proteiforme, evoca il flusso impalpabile e malleabile delle immagini digitali. La metafora del contagio e del contatto ritorna anche in questo film, veicolata dalla superficie metallica, simile a quella di uno specchio, del corpo di T-1000 che tocca, contamina e agisce le continue metamorfosi.

²³⁷ Il riferimento è al passaggio dall'*homo faber* a *artifex*, si segnalano: Michele Farisco (2008), *Uomo-Natura Tecnica. Il modello postumanistico*, Zikkurat, Roma; Umberto Galimberti (2002), *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica. Opere XII*, Feltrinelli, Milano; Id. (2005), *Il tramonto dell'Occidente. Nella lettura di Heidegger e Jasper. Opere I-III*, Feltrinelli, Milano; Richard Sennett (2008), *The Craftsman*, Yale University Press, New Haven-London.

²³⁸ La rilevanza di queste sequenze di morphing si staglia anche dalla prospettiva tecnologica, che passa da un morphing stabilito attraverso la corrispondenza degli elementi selezionati (*feature-based* morphing) a quello tridimensionale, guidato dal software e dall'ausilio della computer grafica.

Flussi dinamici e superfici specchianti tornano significativamente in due contesti lontani e paradigmatici: all'inizio del video musicale *Ghosts* (1997) di Michael Jackson²³⁹ e in una delle prime sequenze di *The Matrix* (1999). Il video musicale diretto da Stan Winston è la versione ridotta dell'omonimo cortometraggio, scritto a quattro da Jackson e da Stephen King, e condensa e racchiude in sé proprio le migliori sequenze del maggiore *Ghosts*²⁴⁰. Il video sembra quasi un saggio sugli effetti speciali, sull'esposizione del trucco all'interno della cornice horror, sulla magia metamorfica e sulla dissacrazione dei corpi. Una efficace micronarrazione di apertura conduce il visitatore/spettatore a un misterioso castello, in cui si rivela, sottolineato dal passaggio dal bianco e nero al colore, virato sulle tonalità del blu, il Maestro, interpretato da Michael Jackson²⁴¹. I suoi atti iniziali sono gesti di creazione: attraverso una materia fluida e specchiante, prendono forma i mostri del corpo di ballo. Questa sequenza omaggia e ripete il corpo multiforme e la capacità generatrice del cyborg T-1000: un piede e un volto emergono dalla materia amorfa, in un morphing straordinario che procede dall'inorganico all'organico, dall'inanimato all'animato. Il resto del video, e del cortometraggio, è una sorta di compendio visivo della storia dei trucchi e degli effetti cinematografici, in un movimento a ritroso che procede dal morphing alla danza dello scheletro, che allude a quella costruita da Méliès²⁴² o a quella animata da Walt Disney nel 1929²⁴³, e che supera di gran lunga il make-up metamorfico già sperimentato da Jackson nel precedente *Thriller* (John Landis, 1983)²⁴⁴.

L'altra ripresa è quella presente all'inizio del percorso conoscitivo di Neo (Keanu Reeves) nel primo atto della saga *The Matrix*, in cui uno specchio apparentemente frantumato, dopo essere stato toccato dal protagonista si

²³⁹ Per un inquadramento storico e critico del video musicale e della figura di Michael Jackson, si segnala: Alessandro Amaducci, Simone Arcagni (2007), *Music Video*, Kaplan, Torino.

²⁴⁰ La storia della realizzazione e della produzione del cortometraggio è famosa e complicata e coinvolge i rapporti della star con la sua casa di produzione, ma soprattutto riflette la situazione personale di Jackson dopo le accuse formali, gli arresti e le speculazioni dell'opinione pubblica. Si segnala: Harriet J. Manning (2016), *Michael Jackson and the Blackface Mask*, Routledge, London-New York, pp. 67-94.

²⁴¹ Per il video si rimanda al link: https://www.youtube.com/results?search_query=ghost+michael+jackson.

²⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=OKqBnTyeJik>.

²⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84iI>.

²⁴⁴ Si veda in proposito anche il video documentario *Making Michael Jackson's Thriller* (Jerry Kramer, 1983).

anima, diventando materia informe, metallica²⁴⁵. In questo contesto, lo specchio allude ai livelli diversi di percezione della realtà e alla costruzione di simulacri, che “rispecchiano” la realtà stessa; ma in questa sequenza, l’inanimato si anima per incorporare e risvegliare il corpo di Neo, alludendo ancora una volta alle caratteristiche del cyborg T-1000, portatore di vita o di morte.

In *Terminator II. Judgment Day*, l’immagine complessiva del cyborg metallico allude alla nuova dimensione sociale dell’individuo, computerizzata e iperconnessa, mentre i continui morphing sottintendono l’anelito e l’ansia di una soggettività fluida e flessibile, erede del post-modernismo e portavoce del post-umanesimo. Il film sviluppa un costante e continuo effetto di verosomiglianza e di compiuta assonanza fra l’intervento e le creazioni digitali e i personaggi e le azioni girate tradizionalmente. A partire dalla fine degli anni Ottanta, si consolida dunque questa amalgama che genera la messa in scena dell’invisibile e dell’impossibile; sono molti e sempre più sofisticati i film che, nel contesto di genere, realizzano spettacoli fantastici senza tradire il realismo fotografico, raggiungendo inediti effetti mimetici che delineano scenari differenti: si pensi a questo proposito ai dinosauri protagonisti di *Jurassic Park* (S. Spielberg, 1993), agli ambienti naturali accuratamente riprodotti e alle interazioni fra i diversi personaggi; o ancora al «neo-realism»²⁴⁶ degli ambienti di *The Matrix* (*Matrix*, 1999) che evolvono sino e oltre *Tron* (*Tron: Legacy*, J. Kosinski, 2010).

La diffusione degli effetti digitali, dei programmi “Morph” e “Morphing”, della computer grafica e della CGI, raggiunge e conquista anche i circuiti mainstream, popolari e tradizionali. Fra le prime occorrenze televisive, nel 1991 si registra quella di uno spot pubblicitario, interamente creato con la computer grafica dalla Pacific Data Images: una sequenza in cui una automobile in corsa si trasforma in tigre²⁴⁷. Il morphing realizzato in questo breve video raccoglie e rinnova la tradizione metamorfica, agendo da un lato sulla realizzazione della metafora narrativa (“l’auto che gareggia, che corre

²⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Z8eKxVCFoUk>.

²⁴⁶ Joe Fordham (2003), *Neo-Realism*, “Cinefex”, 95, pp. 82-127.

²⁴⁷ Si tratta dello spot realizzato dalla Pacific Data Images per la Exxon Gasoline nel 1991.

come un felino”), dall’altro insistendo su una sorta di sintetico realismo, per cui effettivamente l’auto diventa tigre²⁴⁸. La metamorfosi appare fluida e quasi disciplinata, mentre il morphing addomestica le differenze strutturali: la parte anteriore della vettura si tramuta lentamente e in piena visibilità nel muso e nelle zampe della tigre, la progressione procede quasi *frame by frame*, esaltando la sovrapposizione di elementi svincolati da legami morfologici o strutturali. L’azione del morphing interviene direttamente sull’immaginario, agendo come una metafora visiva che connette e promuove efficacemente il prodotto: l’auto veloce come l’animale. Dal punto di vista tecnico, questo spot esemplifica la manipolazione delle immagini e la transizione dall’auto alla tigre, ottenuta attraverso un software di *warping* di immagini e video e la loro successiva animazione.

Un’altra potente metafora culturale - e ulteriore contenuto ideologico e politico - viene incarnata e svolta da una serie di morphing, multirazziali e multiculturali, realizzati ancora dalla PDI per il video musicale *Black or White* (1991) di Michael Jackson²⁴⁹. Nella sequenza centrale, in un movimento fluido e dinamico, ripreso in primo piano, si innestano l’uno nell’altro, sovrapponendosi, volti di personaggi famosi e persone qualunque, al fine di illustrare la fusione globale di etnie e culture. Diversi per età, genere, etnia, colore della pelle, lineamenti e struttura ossea, i volti si succedono in un morphing composito ed eterogeneo, che annulla le differenze e amalgama il divenire. Il ritornello della canzone recita «If you want to be my baby, it don’t matter if you’re black or white», mentre il morphing realizza esattamente la fusione del molteplice nell’uno, l’individuo. Nel video, alla fine del ritornello una pantera si allontana dal set, muovendosi sinuosamente, raggiungendo l’esterno, dove si trasforma proprio in Jackson, pronto a muoversi e a ballare altrettanto sinuosamente. Il passaggio da un morphing all’altro appare quasi una contrapposizione violenta, che frammenta ulteriormente il racconto e la rappresentazione. Al di là delle possibili letture, la densità e l’eterogeneità dei soggetti coinvolti nelle sequenze di morphing rappresentano e dimostrano la

²⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=vZ7RI3Lt0QY>.

²⁴⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=pTFE8cirkdQ>.

qualità della riproduzione realistica del divenire altro, sorretta dal dispositivo e dalla tecnologia.

Il valore culturale e la riflessione profonda esposti e proposti dal video e dalla canzone di Jackson sembrano ritornare in un'altra sofisticata operazione, quella della produzione di immagini per la campagna *What If...*, prodotta per la compagnia di abbigliamento Benetton e proposte all'interno della rivista "Colors" nel 1993. In questo caso, una serie di morphing fotografici immortalano alcune icone popolari contemporanee, stravolte nelle loro principali caratteristiche: la regina Elisabetta e l'attore Arnold Schwarzenegger con la pelle scura e i lineamenti afroamericani, mentre Michael Jackson e Spike Lee appaiono con la pelle chiara, o ancora Giovanni Paolo II con i tratti asiatici [Fig. 21]. Da un lato, secondo la prospettiva di Henry Giroux, la campagna Benetton «disguise[s] the political nature of everyday life and appropriare the vulnerable new terrain of insurgent differences in the interests of a crass consumerism»²⁵⁰, dall'altro il morphing emerge nel contesto visuale e visivo come l'unica figura in grado di accogliere ed esprimere la natura proteiforme del divenire e probabilmente dell'essere stesso in un panorama globale e globalizzato. La campagna Benetton rappresenta l'uso politico dell'immagine, sulla scorta di una particolare interpretazione della cultura postmoderna, attraverso la produzione e la manipolazione di quello spazio immaginario e materiale che si frappone fra l'immagine e la realtà.

Al 1993 risale un altro esperimento curioso: sulla copertina della rivista *Games*, appare il morphing delle immagini di due attori popolari, Arnold Schwarzenegger e Roseanne Arnold²⁵¹. All'interno del numero, altre immagini: morphing fotografici in cui, fra ironia, costume e riflessioni fisiognomiche si cercano le risposte a una "scorretta" questione «Who are this?». Lo speciale, nato probabilmente con intento meramente ironico, oggi acquista maggiore significazione se posto a confronto con le molte applicazioni che realizzano facilmente tali morphing: si pensi a "FaceFilm",

²⁵⁰ Henry Giroux (1994), *Consuming Social Change: The United Colors of Benetton*, "Cultural Critique", 26, pp. 5-32.

²⁵¹ Si veda: Louise Krasniewicz (2000), *Magical Transformations. Morphing and Metamorphosis in Two Cultures*, in Sobchack (ed.)(2000), *op. cit.*, p. 51.

“Face Morph”, “FaceApp” o “Face Swap”. All’incrocio fra pratiche alte e basse di manipolazione e condivisione di immagini e video, il numero del 30 luglio 2018 del “Time” sfoggia in copertina un frame del morphing, colto in between, fra il presidente degli Stati Uniti, Donald Trump, e quello della Russia, Vladimir Vladimirovic Putin. L’immagine e il video, realizzati dall’artista Nancy Burson, sanciscono l’idillio politico fra i due presidenti, attraverso la fusione dei due personaggi in un’unica metaforica entità. Dal contesto culturale e politico a quello della fiction, che ripete o anticipa i meccanismi e le dinamiche del potere, si pensi all’emblematica sequenza di *House of Cards* (*House of Card. Gli intrighi del potere*, 2013-2018; 5x02, Chapter 54), in cui il presidente Frank Underwood (Kevin Spacey) “gioca” con “FaceFilm”, realizzando il morphing fra il proprio viso e quello della moglie, Claire (Robin Wright). Anche in questo caso, il morphing diviene metafora e realizzazione di una precisa sostituzione fra i due personaggi, che agisce per sottrazione, addolcendo le differenze fisiche e fisionomiche [Fig. 22]. In questo utilizzo del morph ritornano in qualche modo le riflessioni, le annotazioni e le classificazioni fisiognomiche e le loro implicazioni ideologiche e politiche; nello stesso episodio di *House of Cards*, Claire conclude cinicamente: «It’s just about making the candidates seem familiar, so that the voter sees herself in him»²⁵².

Nel panorama visuale contemporaneo, la computer grafica, la CGI, le immagini manipolate e il morphing non vengono percepiti come effetti stranianti, al contrario sembrano essere familiari, in virtù anche della propagazione delle immagini in movimento attraverso gli schermi contemporanei: dal cinema alle serie televisive, dall’animazione ai games, tutti i maggiori prodotti audiovisivi si avvalgono di questi e altri effetti. Si tratta di una vera e propria addomesticazione del visuale, in cui non è più possibile distinguere le immagini generate, per esempio dalla computer grafica, dalle altre immagini. La materia è apparentemente la medesima, e il riconoscimento stesso, così come il discernimento, risulta impossibile.

²⁵² 5x02, Chapter 54.

Nella riflessione sulle declinazioni del morphing, appare infine interessante tentare di leggere la tecnica motion capture, Mocap, come estrema figura della metamorfosi, e in particolare come perpetuo morphing. L'oggetto di questa ulteriore riflessione è la figura, il corpo dell'uomo, che il cinema ha ripreso, trasformato, frammentato e ricomposto sin dal primissimo apparire. Ancora in prospettiva archeologica è possibile recuperare alcune osservazioni, riflessioni critiche e teoriche, che alludono alla metamorfosi del corpo, nella sua mera trasposizione dalla realtà al film, dal mondo all'occhio della macchina da presa. Nel 1923, Dziga Vertov, nella formulazione del *kinoglaz* e nella descrizione di un'imminente rivoluzione culturale e visiva, identifica nella macchina da presa l'agente di una vera e propria metamorfosi:

I am the kino-eye. I create a person who is more perfect than Adam. I create thousands of persons according to various, previously devised plans and schemata. From one I take the defest hands, from aother the slimmest legs, and from the third the most beautiful and most expressive head, and through montage I create a new, perfect man. I am kino-eye, I am a mechanical eye. I, a machine, show you the world as only can see it²⁵³.

La macchina da presa, che si congiunge e si sovrappone all'occhio del regista, ma che rivendica la propria esistenza e autonomia, e il montaggio, elemento costitutivo del cinema, si impongono, in queste poche righe, come elementi trasformativi, che attuano una metamorfosi allegorica ed effettiva allo stesso tempo, in una sorta di scomposizione e ricomposizione del corpo che ricorda la base del funzionamento del morphing. Tali elementi e le relazioni che si instaurano fra i corpi rimangono ancora oggi determinanti nella realizzazione di personaggi digitali.

Dovrebbe essere letta in quest'ottica l'applicazione di espressioni, gesti e movimenti ripresi in live-action e applicati a personaggi virtuali. A questo proposito, il personaggio di Gollum – che appare in *The Lord of the Ring. The Fellowship of the Ring (Il Signore degli Anelli. La compagnia dell'Anello, P.*

²⁵³ Dziga Vertov (1984), *Kino-eye. The Writings of Dziga Vertov*, edited with an introduction by Annette Michelson, translated by Kevin O'Brien, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London, p. 17.

Jakson, 2001) – nella sua intrinseca costruzione si rivolge direttamente alla teoria e alla tradizione dell'attore artificiale, del corpo che incontra la macchina, della tecnologia che ingloba l'individuo. Secondo questa prospettiva e in rapporto alla metamorfosi, il principio alla base della Mocap appare esattamente simile alla “messa in visione dell'invisibile”: il flusso di immagini raccolte dai sensori applicati agli attori produce un movimento organico metamorfico che compone e struttura un modello 3D da unire al personaggio digitale. Si tratta, questa volta, di un processo di smaterializzazione: il gesto dell'attore perde temporaneamente il corpo per divenire impulso elettronico e quindi immagine digitale. A partire dall'interpretazione di Andy Serkis e dalla costruzione di Gollum, sono molte le occasioni che ripropongono e ottimizzano personaggi digitali, arricchendo le loro interazioni in contesti diversi: *The Polar Express* (*Polar Express*, R. Zemeckis, 2004), *Beowulf* (*La leggenda di Beowulf*, R. Zemeckis, 2007), *A Christmas Carol* (*Id.*, R. Zemeckis, 2009), *Avatar* (*Id.*, James Cameron, 2009), *Rise of the Planet of the Apes* (*L'alba del pianeta delle scimmie*, R. Wyatt, 2011), *Dawn of the Planet of the Apes* (*Apes Revolution. Il pianeta delle scimmie*, M. Reeves, 2014) e *War for the Planet of the Apes* (*The war. Il pianeta delle scimmie*, M. Reeves, 2017). Attraverso questi e altri film, la Mocap diventa nel giro di pochissimi anni una procedura standard, ottima per quel che riguarda la restituzione realistica dell'effetto ottico, stabilendo una serie di movimenti ed espressioni che corrispondono esattamente al modello, naturale e familiare allo spettatore. La Mocap e la CGI ricongiungono lo sviluppo del cinema con quello del cinema di animazione: i confini fra le loro storie si confondono per riconoscersi reciprocamente in un «sub-genre of painting»²⁵⁴.

Dalla prospettiva del presente lavoro, la Mocap esprime compiutamente la volontà del cinema contemporaneo di infrangere i limiti imposti dal corpo, dalla materia e allo stesso tempo di produrre immagini di personaggi, cose, oggetti e spazi in parte invisibili e inesistenti. Particolarmente interessanti appaiono le parole di Paul Virilio, il quale esprime una visione complessa

²⁵⁴ Manovic (2002), *op. cit.*, p. 294.

sull'estetica del cinema contemporaneo, contraddistinta da processi di «smaterializzazione» che si riflettono sullo schermo²⁵⁵.

La smaterializzazione del corpo e la costruzione di personaggi digitali, cloni eterei e perfetti, sono ridiscussi visivamente e criticamente nei film di Andrew Niccol, *S1mOne* (*Id.*, 2002) e di Ari Folman, *The Congress* (2013). Entrambi alle prese con la sostituzione del corpo, i due registi propongono visioni e raffigurazioni differenti. *S1mOne* è la celebrazione della simulazione, della realtà virtuale, della manipolazione delle immagini e della morte del reale²⁵⁶. Il film racconta la decisione di Viktor Taransky, regista di Hollywood, che stanco delle dinamiche dell'industria del cinema, dopo l'incontro con un bizzarro professore e sulla scia di una personale declinazione delle teorie postumaniste²⁵⁷, si affida a un programma, "Simulation One", per creare Simone, un'attrice virtuale presto acclamata da critica e pubblico. Il suo corpo è «un gigantesque simulacre – non pas irréel, mais simulacre, c'est-à-dire ne s'échangeant plus jamais contre du réel, mais s'échangeant en lui-même, dans un circuit ininterrompu [...]»²⁵⁸. La dimensione virtuale di Simone monopolizza e scandisce i tempi e i modi della realtà, realizzando non solo la liquidazione del reale, bensì «l'extermination de l'autre» postulato ancora da Jean Baudrillard. In una sorta di composito intreccio tra la filosofia di Baudrillard, la condizione post-mediale e lo statuto dell'immagine e del cinema contemporanei, *S1mOne* rilancia la questione della perdita di controllo e potere sulla tecnologia e sui suoi artefatti. In direzione opposta procede invece *The Congress*, in cui Ari Folman smaterializza Robin Wright, interprete di se stessa, creando un personaggio quasi caricaturale, che abita e vive una dimensione "altra" che ha sostituito il cinema. In una sorta di rilettura contemporanea delle favole popolari, dopo una carriera di grande successo, la diva bella e capricciosa si lascia sedurre dalla possibilità di diventare pura

²⁵⁵ Paul Virilio (1984), *Guerre et cinéma*. Logistique de la perception, Éditions de l'Etoile, Paris [trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, a cura di D. Buzzolan, Lindau, Torino 2002].

²⁵⁶ Il riferimento è proprio a una battuta di Simone (Rachel Roberts), la quale alla domanda retorica di Viktor Taransky (Al Pacino), «Do you have any idea what this means, Simone? Our ability to manufacture fraud now exceeds our ability to detect it», risponde «I am the death of the real».

²⁵⁷ Presentandosi, il professore ricorda a Viktor la propria presentazione al convegno "The Future of Film Festival", dal titolo emblematico e programmatico *Who needs Humans?*.

²⁵⁸ Jean Baudrillard (1980), *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, p. 16.

immagine, perfetta ed eterna. Il patto faustiano viene proposto dalla casa di produzione Miramount che acquista i diritti sull'immagine di Wright, duplicandola in un avatar digitale e sfruttandola inesauribilmente. La sequenza della "scansione" racchiude *in nuce* l'artificio del cinema, che cattura, plasma e riproduce il reale, ammiccando alla tecnologia digitale e richiamando il funzionamento della Mocap²⁵⁹. Attraverso il ricorso all'animazione, il film si sdoppia, esplorando le due dimensioni parallele e opposte: il reale e il virtuale. La svolta, che allude forse al futuro stesso del cinema, è la contaminazione e la sovrapposizione fra realtà e allucinazione, fra il corpo e il suo avatar, fra l'eterno divenire dell'essere e la sua rappresentazione.

3.4 It's a Gif world

Il passaggio dai media elettrici a quelli digitali²⁶⁰, l'eredità del modernismo²⁶¹, l'inizio e la fine del postmoderno²⁶², la moltiplicazione degli schermi²⁶³, la ri-locazione²⁶⁴ di spettacoli ed esperienze, la nascita dei social media e la proliferazione di strumenti e applicazioni *mobile* sono solo alcuni dei fenomeni imprescindibili del dibattito teorico e critico che investe ormai da tempo il

²⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=pPAI5GwvdY8>.

²⁶⁰ Si vedano a questo proposito, fra i molti testi di riferimento: Bolter, Grusin (1999), *op. cit.*; Ruggero Eugeni (2010), *Semiotica dei Media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma; Id. (2015), *La condizione Postmediale. Media, Linguaggi, Narrazioni*, La scuola, Brescia; Vilem Flusser (2004), *La cultura dei Media* (1997), trad. it. a cura di T. Cavallo, Mondadori, Milano; Marshall McLuhan (1967), *Understanding Media. The extension of Man*, Signet Books, New York [trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, a cura di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 1967]; Enrico Menduni (2014), *I media digitali. Tecnologie, linguaggi usi sociali*, Laterza, Roma-Bari; William J. T. Mitchell, Mark B. N. Hansen (eds.) (2010), *Critical terms for media studies*, University of Chicago Press, Chicago-London; Peppino Ortoleva (2009), *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Saggiatore, Milano; Quaranta (2010), *op. cit.*

²⁶¹ David Harvey (1993), *La crisi della modernità* (1950), tra. It. a cura di P. Chiodi, La Nuova Italia, Firenze.

²⁶² Fra i molti testi si ricordano soltanto: Perry Anderson (1998), *The Origins of Postmodernity*, Verso, London-New York; Hans Bensen (1995), *The idea of Postmodern. A history*, Routledge, London-New York; Jean-François Lyotard (1979), *La condition postmoderne*, Minuit, Paris; Stuart Sim (ed.) (2011), *The Routledge Companion to Postmodernism*, Routledge, London-New York.

²⁶³ Massimo Carbone (2016), *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

²⁶⁴ Francesco Casetti (2008), *Esperienza filmica e ri-locazione del film*, "Fata Morgana", 4, 2008, pp.23-40; Id. (2015), *op. cit.*

paradigma visuale contemporaneo²⁶⁵, riflettendosi sulle pratiche, sugli usi e sui consumi dell'individuo.

Martin Heidegger, nel suo *Sentieri interrotti*²⁶⁶, aveva descritto la modernità come «epoca delle immagini del mondo»²⁶⁷, un'era segnata dalla riduzione del mondo a immagine. Da allora l'*exemplum* di civiltà delle immagini si è progressivamente trasformato in uno «sciame digitale» completamente affollato e occupato dalle immagini²⁶⁸. Accanto alle classiche discipline focalizzate sullo studio, sulla presenza e sulla portata innovativa delle immagini contemporanee, nel corso degli ultimi decenni si è sviluppato intorno ai visual studies un florilegio di interventi, saggi e monografie che declinano, seguendo diverse prospettive, la «scienza dell'immagine»²⁶⁹. La riflessione sulle immagini e sulle possibilità inedite di «fare cose con le immagini»²⁷⁰ produce inoltre relazioni interdisciplinari, sovrapposizioni fra ambiti di studio, a partire dal presupposto fondamentale che le modalità di comunicazione e condivisione e l'infiltrazione dei new media nell'ordito del tessuto sociale abbiano enfatizzato la commistione fra pratiche alte e basse, rilanciando il ruolo dell'individuo e quello delle prassi partecipative²⁷¹. Nello svolgimento della trasfigurazione metamorfica del contesto visuale, sono le diverse «svolte» - il *post-modern*, *pictorial*, *iconic* e *digital turn* - a indirizzare e svelare un paradigma «transformed from a representation of excess into an excess of representation»²⁷². La quantità eccessiva, visibile, disponibile e malleabile delle immagini determina l'immersione nel visivo, in un rapporto rigenerativo che enfatizza il ruolo attivo e consapevole dell'individuo nell'uso,

²⁶⁵ Fra la vasta bibliografia si segnala il prezioso volume in italiano: Andrea Pinotti, Antonio Somaini (2016), *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino.

²⁶⁶ Martin Heidegger (1968), *Sentieri interrotti* (1950), trad. it. a cura di P. Chiodi, La nuova Italia, Firenze.

²⁶⁷ «Die Zeit des Weltbildes» è poi il titolo di una famosa conferenza dello stesso Heidegger, si veda: Heidegger (1968), *op. cit.*, pp. 71-101.

²⁶⁸ Il riferimento è al titolo di un saggio emblematico e puntuale di Byung-Chul Han, si veda: Byung-Chul Han (2015), *Nello sciame. Visioni del Digitale*, trad. it. a cura di F. Buongiorno, Nottetempo, Roma.

²⁶⁹ Chris Jenks (ed.) (1995), *Visual Culture*, Routledge, New York; Nicholas Mirzoeff (2008), *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London-New York; William J. T. Mitchell (1992), *The reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-photographic Era*, MIT Press, Cambridge-London.

²⁷⁰ Il riferimento è al titolo di un contributo teorico di Luca Malavasi, si veda: Luca Malavasi (2017), *Fare cosa, con quali immagini?*, «Cinergie», 11, pp. 10-12.

²⁷¹ Michele Knobel, Colin Lankshear (2007), *Online memes, affinities, and cultural production*, Michele Knobel, Colin Lankshear (eds.), *A New Literacies Sampler*, Peter Lang, New York.

²⁷² Omar Calabrese (1992), *Neo-Baroque. A sign of the Time*, translated by Charles Lambert, Princeton University Press, Princeton, p. 62.

consumo, riproduzione, post-produzione e riciclaggio dell'universo visivo. Si pensi in particolar modo a quell'insieme di espressioni comunicative che afferiscono contemporaneamente alla sfera pubblica e a quella privata, che si ripercuotono sulle relazioni del singolo spettatore e dell'utente, user, o meglio *prosumer*, all'interno del flusso digitale: dai muri di Facebook agli schermi dei diversi devices, le GIF animate, i selfie, le emoji e gli internet memes rilanciano la propria natura di artefatti artistici capaci di veicolare messaggi, mediando dispositivi, divenendo metafora di un contesto metamorfico e instabile. Espressione diretta della democratizzazione attuata dalla diffusione del Web 2.0, le GIF e gli internet memes, in particolare, sono l'espressione di un passaggio significativo, di uno scarto che permette agli utenti di usare e manipolare materiale preesistente, sancendo l'evoluzione definitiva dallo user al producer²⁷³. Si tratta di uno spostamento significativo, che ri-orienta la fruizione delle immagini a partire dalle «pratiche terziarie»²⁷⁴, attraverso la metafora del *glaneur*, novello raccoglitore che cerca e trova nell'eccesso visivo la materia prima di nuove operazioni, che richiamano e attualizzano l'auspicio di Guy Debord: «il mondo è già filmato, si tratta ora di trasformarlo»²⁷⁵.

L'estetica delle GIF e degli internet memes è una celebrazione del remix culture, della bassa definizione, dell'amatorialità, delle «immagini povere»²⁷⁶ e della manipolazione digitale; allo stesso tempo, le GIF espongono la loro natura intermediale, che rilegge, alla luce della rivoluzione digitale, il delicato e complesso rapporto fra immagine statica e movimento, dunque fra fotografia e cinema. Il principio fondamentale alla base del funzionamento delle GIF è infatti la “frizione” fra still e motion²⁷⁷, che opera metamorficamente in between, ovvero in quello spazio sospeso fra immagine

²⁷³ Nicolas Bourriaud (2004), *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, trad. it. a cura di G. Romano, Postmedia, Milano.

²⁷⁴ Malavasi (2017), *op. cit.*, p. 2.

²⁷⁵ Guy Debord (1967), *op. cit.*

²⁷⁶ Il riferimento è alla riflessione di Hito Steyerl a proposito della definizione e dello statuto delle immagini, si veda: Hito Steyerl (2012), *The Wretched of the Screen*, Stemberg Press, Berlin.

²⁷⁷ Alessandra Chiarini (2015), *Still/moving images. Il rapporto dialettico fra cinema e fotografia nelle pratiche artistiche contemporanee*, Tesi di dottorato in Cinema, musica e teatro, XXVII ciclo, Università di Bologna; Eivind Røssak (eds.) (2011), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

statica fotografica e quella in movimento, prettamente cinematografica. L'effetto raggiunto dalle declinazioni contemporanee di GIF popolari e artistiche è del tutto assimilabile a quello ottenuto dai giochi ottici che simulano il movimento e che fioriscono e si diffondono a partire dall'inizio dell'Ottocento²⁷⁸. Semplice, accessibile e quotidiana, la Gif rappresenta allo stesso tempo uno strumento di comunicazione, un formato, un supporto artistico e un dispositivo metamorfico che insiste sull'opposizione fra stasi e movimento, riproponendo la rappresentazione del divenire. A partire da alcuni importanti contributi teorici, che uniscono archeologia dei media, film history e film theory, si è sviluppato recentemente lo still/moving field, che ripercorre lo sviluppo e la storia dell'immagine in movimento in relazione proprio all'immobilità. A margine di tali prospettive di studio e all'interno del presente lavoro, le GIF da un lato espongono l'instabilità delle forme e delle immagini, riflettendo paradigmi metamorfici, dall'altro realizzano distorsioni spazio-temporali e metamorfosi frammentarie, sconcertanti e discontinue.

3.5 GIF: Do it yourself

Nel contesto visuale contemporaneo, le GIF sono frammenti silenziosi, brevi, a colori o in bianco e nero, spesso a bassa risoluzione, largamente diffusi sui principali social media, su Tumblr, Facebook, ma anche su Google+, e appaiono ormai assorbiti e incorporati nella struttura e nelle funzioni standard di queste e altre piattaforme, dove proliferano. Inoltre, i contemporanei smartphone offrono agli utenti la possibilità di trasformare foto e video in GIF animate, da condividere sui social o sulle piattaforme di messaggistica. Si tratta di funzioni base integrate e predisposte per l'uso e la post-produzione di immagini originali. Per quel che riguarda il piano della comunicazione, simili all'internet meme²⁷⁹ le GIF esprimono con facilità e immediatezza una serie di emozioni che andrebbero perdute, svilite o semplificate dalle strategie verbali

²⁷⁸ Laurent Mannoni (2000), *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema* (1994), trad. it. a cura di S. Toffetti, Lindau, Torino.

²⁷⁹ Jan Fernback (2003), *Legends on the net. An examination of computer-mediated communications as locus of oral culture*, "New Media Society", 5, 1, pp. 29-47; Liman Shifman (2014), *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge.

o dalle tradizionali immagini statiche. Inoltre, all'interno della comunicazione non verbale, le GIF instaurano un rapporto di lettura e di interpretazione da parte degli utenti e degli spettatori in grado di innescare una reazione simile allo spaesamento e allo “*choc*” di benjaminiana memoria²⁸⁰.

Dopo la trasparenza e la fluidità²⁸¹, la società contemporanea sembra essersi completamente abbandonata e affidata alla centralità dell'immagine, alla presenza invadente e invasiva di schermi²⁸², social media e network.

Le immagini che popolano e affollano i discorsi e le pratiche mediali contemporanei si declinano principalmente attraverso la comunicazione digitale, che si propaga su piattaforme e social media e che offre una continua e talvolta disordinata sovrapposizione, ibridazione e contaminazione fra contenuti video, immagini, testi e parole. Fra racconto del sé e del proprio tempo, auto-rappresentazione, *selfies*, *food porn*, GIF e internet memes, gli schermi che circondano l'individuo contemporaneo rilanciano continuamente una ricca polisemia di pratiche e discorsi legati alle immagini di vite private e pubbliche, al resoconto di informazioni, fatti e avvenimenti storici e politici. Secondo questa prospettiva, la GIF animata, intesa quale testo e dispositivo, rappresenta oggi uno strumento privilegiato in virtù di alcune caratteristiche – versatilità, leggerezza e malleabilità – che la rendono qualcosa di più di un semplice formato digitale, dal quale prende di fatto il suo nome identificativo. Ideato alla fine degli anni Ottanta da Steve Wilhite per la CompuServe, in un periodo di esplorazione e sfruttamento di alcune possibilità informatiche, il formato GIF (Graphic Interchange Format) indica un file compresso di immagini statiche, in bianco e nero o a colori, in grado di riprodurre una sequenza in loop²⁸³. Pensate inizialmente per rendere facile e rapido l'inserimento di immagini e animazioni essenzialmente su siti web, le GIF degli

²⁸⁰ Walter Benjamin (2012), *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Andrea Pinotti, Antonio Somaini, Einaudi, Torino.

²⁸¹ Byung-Chul (2015); Gianni Vattimo (2000), *La società della trasparenza*, Garzanti, Milano.

²⁸² Casetti (2015), *op. cit.*; Carbone (2016), *op. cit.*; Dominique Chateau, José Moure (eds.)(2016), *Screens*, Amsterdam University Press, Amsterdam; Erkki Huhtamo (2004), *Elements of Screenology. Toward an Archaeology of the Screen*, “Iconics: International Studies of Modern Image”, 7, pp. 31-82; Huhtamo, Parikka (eds.)(2011), *op. cit.*

²⁸³ Sulle GIF si ricordano fra i molti contributi: Chiarini (2015), *op. cit.*; Tommaso Isabella (2017), *Ripetizione e riproduzione nelle GIF animate*, “Cinergie”, 11, pp. 39-44; D Rourke (2012), *The doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)*, “Dandelion”, 3, 1, pp. 1-5.

anni Novanta riproducevano rudimentali sequenze statiche in loop, per ottenere il movimento e quindi brevi sequenze di video-animazione. A questo primo tipo di GIF appartengono le variazioni della barra *Under Construction* o la mitica cassetta della posta che agli albori di Internet avvertiva gli utenti dell'arrivo di una email²⁸⁴; attraverso una rapida successione di fotogrammi venivano generati l'animazione e il movimento.

A partire dagli anni Duemila, la diffusione di YouTube sancisce la temporanea perdita di popolarità delle GIF, a causa della proliferazione di video originali creati, assemblati, remixati o post-prodotti direttamente dagli utenti. A causa di una serie di eventi fortunati, a partire dal 2010 si assiste a quella che è stata definita come una vera e propria “rinascita” di questo formato²⁸⁵, che ha iniziato a occupare, e progressivamente a conquistare, social network e piattaforme per la condivisione di immagini e video. Più recentemente, in questo scorcio di decennio sarebbe in atto, secondo il parere di alcuni storici e teorici dell'immagine e della comunicazione, una sorta di *revival* mediale, un «effetto nostalgia»²⁸⁶ per il Web 1.0 e le sue primitive prassi e forme di creazione, riproduzione e condivisione in rete di immagini e video.

Nel 2012, agli albori di tale rinascita delle GIF, l'Oxford Dictionary sottolinea la presenza e la diffusione delle GIF proclamando verbo dell'anno proprio «to Gif», ovvero «to create a GIF file of an image or video sequence, especially relating to an event»²⁸⁷. In qualche modo viene sancito il passaggio delle GIF da medium a dispositivo, sorretto dalla funzionale proliferazione di applicazioni e app, che spaziano e differiscono per contesto e portata. A partire dal 2010 prima Tumblr e poi Google+ predispongono il supporto per questi materiali che permettono di selezionare e condividere contenuti preesistenti: show televisivi, eventi sportivi, video musicali, film, animazioni e video originali presenti su YouTube. Il campo di applicazione non si limita alla cultura popolare mainstream, e presto anche gli organi ufficiali e tradizionali

²⁸⁴ <https://media.giphy.com/media/8VjzJcIMSMF20/giphy.gif>, <https://giphy.com/gifs/email-YmjleYhDTUiYw>.

²⁸⁵ Daniel Rubinstein (2012), *Gif Today*, testo di accompagnamento mostra “Born in 1987. The Animated GIF” (The Photographers’ Gallery, 19 May-10 July 2012, London).

²⁸⁶ Il riferimento è alla trattazione di Morreale sulla nostalgia e il cinema, applicabile anche in altri contesti. Emiliano Morreale (2009), *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma.

²⁸⁷ <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2012>.

della comunicazione si avvalgono di GIF e internet memes; si pensi alle campagne elettorali americane, di Obama e Romney prima e di Clinton e Trump dopo, cristallizzate in presa diretta in eterne sequenze loop diffuse e condivise non solo dagli utenti, ma soprattutto dai network e dalla stampa internazionale. Sempre nel 2012, il “New York Times” avvia l'utilizzo sistematico di GIF animate a corredo dei propri articoli, mentre a Londra la Photographers Gallery inaugura nello stesso anno una mostra celebrativa dal titolo emblematico e programmatico *Born in 1987*, riferendosi all'anno di nascita di questo formato²⁸⁸. A partire dalle umili origini informatiche, le GIF animate raggiungono dunque uno *status* emblematico, esponendo da un lato la tecnica e la tecnologia che le producono, dall'altro conquistando gli spazi dell'informazione e dell'arte, in virtù degli elementi “vernacolari”, relazionali, estetici e comunicativi che le caratterizzano, entrambi nel segno della metamorfosi e del divenire, fra differenza e ripetizione. Anche i programmi di intrattenimento, lo sport e la serialità televisiva diventano materiale da analizzare, smontare e rimontare a uso e consumo degli utenti attivi del web; queste operazioni testimoniano l'incrocio fra cultura alta e bassa: estrapolate in frame, le sequenze del *Super Bowl* o dell'ultimo episodio di *The Walking Dead* diventano muti loop, postati su pagine Facebook o condivise su Tumblr, che incessantemente “interpellano” lo sguardo di utenti e spettatori²⁸⁹. La partnership della popolare piattaforma Giphy.com con Facebook risale soltanto all'aprile del 2015 e sancisce l'integrazione delle GIF sul social network e su Messenger, permettendo l'uso delle immagini animate anche nelle chat. L'integrazione delle GIF nelle routine social e media e la loro predisposizione alla rapidità di trasmissione dimostrano e generano allo stesso tempo l'ubiquità di questi frammenti metamorfici. Facile da usare, semplicissima da condividere, più elaborata di un'immagine fissa, ma meno pesante di un video, la GIF si impone nel contesto visuale e social, introducendo alcune importanti implicazioni che si riflettono su altri contesti culturali e sociali:

²⁸⁸ Rubinstein (2012), *op. cit.*

²⁸⁹

<https://giphy.com/gifs/nfl-football-new-england-patriots-l0Ex5at2shRW4e2l0;>
[https://giphy.com/gifs/thewalkingdead-the-walking-dead-3ov9k7tdb4YEBmhoGY.](https://giphy.com/gifs/thewalkingdead-the-walking-dead-3ov9k7tdb4YEBmhoGY)

In the age of YouTube and cameraphones and TiVo, we're increasingly inundated with moving images, but the animated GIF lets us stop and ponder a single moment in the stream, to resee something that otherwise would zip by unnoticed. [...] in a sense, the animated GIF illustrates what sharp viewers we're becoming. [...] We're looking for half seconds to excerpt. One hundred and thirty years later, we're still living in the age of Muybridge²⁹⁰.

Parte predominante dell'ambiente visuale mediale contemporaneo, le GIF animate sono una pratica di remixaggio²⁹¹, soprattutto di assemblaggio e di manipolazione di materiale visivo pre-esistente; allo stesso tempo esse divengono strumento di una nuova idea di artisticità, rendendo manifesti alcuni processi tipici della cultura partecipativa, quali i fenomeni di *fandom* e la rielaborazione del concetto di autorialità. Inoltre, la GIF deve essere intesa e percepita come prodotto e sintomo di un'epoca fluida e instabile, strumento di una sorta di democratizzazione del patrimonio visuale.

Similmente a quanto accade con altre tipologie di *visual content*, quali gli internet memes, le GIF rilanciano il rapporto reciproco e dialogico che si instaura fra memoria e tecnica, fra conservazione e riproduzione, fra registrazione e riappropriazione, lavorando all'interno di un archivio vasto e immateriale: quello potenzialmente infinito della rete, composto da fotografie, quadri, opere d'arte, film, show televisivi, pubblicità, immagini analogiche e digitali, testimonianze e discorsi. Accanto alla rilettura dell'universo visuale, le GIF attuano una politica di estrapolazione e frammentazione dei contenuti, interrompendo e stravolgendo il *continuum* dell'originale. Partendo dal presupposto che il gesto compiuto e realizzato dalle GIF sia un atto determinato da individuazione critica, estrapolazione, creazione e stravolgimento, lo sguardo imposto da questi artefatti al materiale visivo è dunque del tutto affine a quello attuato da certe pratiche di

²⁹⁰ Clive Thompson (2012), *The Animated GIF: Still Looping After All These Years*, "Wired", disponibile online: <https://www.wired.com/2013/01/best-animated-gifs/>.

²⁹¹ Lawrence Lessing (2008), *Remix. Making Art Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Penguin Press, New York.

found footage: uno sguardo che diviene riappropriazione feconda, generatrice di nuovi significati e interpretazioni originali.

Al centro dell'operazione del «to gif» vi è il desiderio di intervenire e di piegare i principi ri-enunciativi dell'immagine attraverso pratiche metamorfiche di manipolazione. Estrapolati dal loro contesto originale, i frame trans-migrano da un medium all'altro, inaugurando uno stravolgimento di senso basato sul regime della ripetizione e sullo sradicamento dell'immagine rispetto al proprio referente. In un contesto lontano nel tempo, ma già paradigmatico, Guy Debord, malgrado l'ostentato ardore iconoclasta, a un certo punto della propria riflessione filosofica e artistica crea cinema a partire dal cinema, rielaborando materiale d'archivio preesistente, insistendo sulla rottura del rapporto fra l'immagine e la sua origine, enfatizzando il valore del montaggio riconosciuto quale mezzo per raggiungere “un certo sublime”. Nel film *La société du spectacle* (1973), attraverso la pratica del *found footage* Debord realizza una profanazione estetica delle immagini: corpi, gesti, personaggi famosi, tiranni, folle, macchine, film sono accompagnati da una *voce over* che legge brani tratti dall'omonimo libro e che intende dimostrare il valore politico e ideologico dell'atto liberatorio del *détournement*²⁹². Questa pratica, basata sul «reimpiego in una nuova unità» di immagini, oggetti, elementi “preesistenti” in un contesto nuovo, trova concretizzazione per Debord proprio nel cinema.

Secondo tale prospettiva, non bisogna dimenticare la riflessione maturata da Gilles Deleuze, il quale nel corso della opera postula il valore ri-affermativo della ripetizione intesa “come punto di vista”. L'unicità prodotta dalla ripetizione sarebbe secondo il filosofo francese «elevazione alla potenza», scaturita da un «travestimento», uno spostamento significativo e originario²⁹³. Alla luce di tali implicazioni le GIF agiscono sulla base del principio di selezione e ripetizione, generando “differenza”, operando contemporaneamente e metamorficamente sul piano temporale e su quello spaziale. Infatti, se da un lato il loop eternizza nel tempo il movimento circolare dell'animazione,

²⁹² Guy Debord (1967), *La société du spectacle*, Gallimard, Paris; Id. (2001), *(contro) il cinema*, a cura di Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto, Il Castoro, Milano.

²⁹³ Gilles Deleuze (1968), *Différence et répétition*, Puf, Paris.

dall'altro la sequenza di frame riempie e abita lo schermo, lo spazio, come una serie rapida e ravvicinata di *split screen*, che ricorda la scultura mobile e instabile realizzata dal morphing. Inoltre, intesa quale figurazione della distorsione metamorfica, nel suo svolgimento in loop la GIF oppone allo svolgimento lineare del tempo la circolarità della ripetizione e la compresenza fra istante e durata.

3.6 Fantasmî e illusioni

La GIF è un formato, una animazione e un “gioco ottico” digitale che, sin dal primissimo apparire, rimette in discussione i termini di una questione fondamentale, quella del rapporto fra still e motion, fra immagine statica e movimento, ripensando da un lato l'attributo fondamentale e originario della fotografia, dall'altro quello del cinema. Si tratta di un dibattito che aveva già contraddistinto almeno un'altra epoca di passaggio, segnata dall'avvento della modernità e dall'irruzione della tecnica, e che ritorna, con la rivoluzione digitale, a porre nuove prospettive di indagine.

Prima della fotografia e del cinema, molti dispositivi privi di camera tentano e creano l'illusione del movimento: il Taumatropio, il Fenachistoscopio, lo Zootropio e il Flip book²⁹⁴. Si tratta in questi casi di veri e propri “giochi ottici” che a partire da studi ed esperimenti condotti sulle impressioni luminose, attraverso semplici supporti inducono nello spettatore la percezione del movimento. Questi dispositivi insistevano e operavano in between, nella frizione fra still e motion, reiterando immagini statiche che improvvisamente si “animavano”, mettendosi in moto. Questi giocattoli si sviluppano parallelamente ai principali sistemi di visione e alle prime forme di rappresentazione dell'immagine in movimento, fornendo talvolta allo spettatore anche esperienze “proto-interattive”, come nel caso del Taumatropio o del Flip book: nel primo caso una semplice scatola di cartone conteneva dischi decorati che mediante uno spago ruotavano simulando il movimento delle figure rappresentate; nel secondo esempio un piccolo e

²⁹⁴ Mannoni (1994), *op. cit.*

maneggevole libro doveva essere sfogliato rapidamente per animare magicamente i disegni stampati sui singoli fogli. Pagine simili a frame, dischi rotanti che sfruttano il movimento in loop: sono queste le radici profonde e ineludibili delle GIF animate. Inoltre, anche il formato tascabile di questi giochi, scatola e libretto, non è altro che l'antecedente del contemporaneo smartphone, che racchiude queste e altre migliaia di opportunità di animazione e interazione visiva, realizzati e diffusi grazie al digitale²⁹⁵. Contemporaneo e innovativo Flip book elettronico, la GIF ripete infinitamente il movimento fluido che la caratterizza, divenendo un artefatto senza fine e, dunque, senza inizio. Gli stessi giochi ottocenteschi, le tavole e i disegni, possono oggi divenire perfette GIF animate, che funzionano però senza l'ausilio dell'uomo e che restano eternamente “vive”, in movimento, sulle pagine dei social network e del Web.

Allo stesso modo è inoltre facilmente realizzabile l'animazione del repertorio storico fotografico. Si pensi al lavoro innovativo e meticoloso di Eadweard Muybridge, il quale intendeva isolare e analizzare il movimento del galoppo del cavallo, registrandone con la macchina fotografica ogni singolo movimento, e così seguendone lo sviluppo nel tempo e nello spazio²⁹⁶. Si tratta del medesimo principio che regola il funzionamento della GIF: la sequenza di fotografie analogiche è esattamente sovrapponibile ai frame digitali²⁹⁷. Nel 2013, a consacrazione della rinascita del formato e del “gioco” GIF, due designer italiani, Marco Calabresi e Alessandro Scali, hanno realizzato il Giphoscope: un oggetto chiaramente ispirato al Mutoscope che riproduce le GIF analogiche. Si tratta di un apparecchio che unisce felicemente la tecnologia analogica del XIX secolo con quella attuale, in una rivisitazione materiale della cultura e degli oggetti digitali, per loro stessa definizione immateriali. Il Giphoscope consente di dare corpo a quella scultura di frame che compongono l'animazione della GIF, attraverso un semplice meccanismo attivato da una manovella. Gli elementi alla base della GIF, programmi e

²⁹⁵ <https://giphy.com/gifs/hans-richter-a7DYUDj8sm7eM>; <https://giphy.com/gifs/arts-H3ruizcB1eOA>; <https://giphy.com/gifs/japanese-UsZaVEOuJbv5m>; <https://giphy.com/gifs/eadweard-muybridge-9gXjxv9j8qLC0>.

²⁹⁶ Si veda fra i molti testi di riferimento: Philip Prodger (2003), *Time Stands Still. Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, Oxford University Press, New York .

²⁹⁷ <https://giphy.com/gifs/eadweard-muybridge-BmWTdAM2z6lY8>.

software invisibili all'utente, e il sistema stesso che ne permette la visibilità, piattaforme, network e dispositivi, vengono materializzati in una serie di fotografie che dopo essere state stampate vengono poste su un tamburo a rullo per scorrere davanti allo spettatore. Il rapporto stesso fra la GIF materializzata e l'osservatore comprende una serie di declinazioni diverse: dalla dimensione privata dei ricordi di famiglia a quella pubblica e artistica. Fra immagini e dispositivi pre-cinematografici e post-cinematografici, il Giphoscope propone emblematicamente la possibilità di una ricombinazione del digitale che rappresenti «a zero-degree that allows one to reflect upon one's understanding of both film history and cinema theory»²⁹⁸.

La primissima stagione del cinema, delle attrazioni²⁹⁹, viene oggi riscoperta e apprezzata, più o meno consapevolmente, anche dagli utenti comuni del Web che la trasformano in GIF animate. Si pensi alla famosissima danza di Annabelle Whitford³⁰⁰, in cui il movimento strabiliante e ipnotico della ballerina affascinava un pubblico rapito dalla possibilità di riprodurre un simile spettacolo propria della tecnica del cinematografo. La danza serpentina riafferma ancora oggi la progressione metamorfica del movimento, celebrata dal cinema delle origini e tentata anche da molti pittori (si pensi a Edgar Degas e ai suoi dipinti "fotografici" che tentano di restituire il movimento delle ballerine in movimento). Questa dimensione viene percepita e trasformata dagli utenti all'interno della condizione post-mediale e post-cinematografica che affida proprio al movimento della metamorfosi il compito di rendere visibile la fluidità e l'instabilità contemporanee. All'interno di una inesauribile classificazione tematica delle GIF è possibile riconoscere nella danza un motivo ricorrente e popolare. A partire dall'omaggio diretto ed esplicito alla storia del cinema, si ritrova una costellazione di danze che differiscono fra loro per genere, qualità e messa in scena, ma che partecipano tutte

²⁹⁸ Thoma Elsaesser (2006), *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in Wndy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan (eds.), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, Routledge, London, p. 16.

²⁹⁹ Si rimanda al Capitolo II e si segnala qui soltanto: André Gaudreault A. (2004), *Cinema delle origini o della cinematografia-attrazione*, trad. it. a cura di V. Paci, Il Castoro, Milano.

³⁰⁰ Il riferimento è alle famose esibizioni di Annabelle Whitford, poi Moore, e alle variazioni della danza: "butterfly, sun and serpentine". Si vedano: André Gaudreault (2009), *American Cinema, 1890-1909. Themes and Variations*, Rutgers University Press, New Brunswick-New Jersey-London; Mannoni (1994), *op. cit.*

all'esaltazione delle possibilità progressive e metamorfiche delle GIF stesse: si pensi ai frammenti cinematografici tratti dai film di Edison, dai musical della RKO con Fred Astaire e Ginger Rogers o dal recentissimo *La La land* (*Id.*, D. Chazelle, 2014), oppure ai movimenti astratti degli elementi³⁰¹. Si tratta della rappresentazione di un motivo che si adatta perfettamente agli elementi costitutivi della GIF e che invita alla pura contemplazione del movimento e della ripetizione.

L'ultima parte del XIX secolo e l'inizio del XX vedono una commistione e una sovrapposizione caotica fra dispositivi, "schermi" rudimentali o moderni e pratiche visuali riconducibili alla nozione di «cinématographie-attraction», definizione introdotta da Tom Gunning³⁰², in seguito esplorata e discussa dagli specialisti André Gaudreault e Nicolas Dulac, i quali hanno correttamente evidenziato una modalità comune ai giochi ottocenteschi e al cinema delle origini:

Le concept d'attraction s'articule et se manifeste au sein d'un ensemble médiatique qui précède l'avènement du cinéma, [...] la dimension proprement attractionnelle des jouets optiques permet de jeter un éclairage neuf sur le phénomène cinématographique. [...] le mode d'opération du phénakistiscope et du zootrope, qui suppose rotation, répétition, brièveté, établit les fondements mêmes d'une forme d'attraction, qui dominera tout au long de la période³⁰³.

A corollario di queste e altre riflessioni, i due studiosi francesi ricordano il presupposto filosofico e teorico di Paul Ricoeur, nella trattazione di un termine fondamentale, quale appunto è il tempo, declinato e distinto in una serie di tempi, portatori di implicazioni precise: «Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative»³⁰⁴. Secondo

³⁰¹ <https://giphy.com/gifs/film-cinema-13iv5mrnd8DRCg>; <https://giphy.com/gifs/film-cinema-13iv5mrnd8DRCg>; <https://giphy.com/gifs/entertainmentonefilms-la-land-qRh0lOwxXNkDS>; <https://giphy.com/gifs/loop-abstract-12-colors-xT9lgnYBVod1Cusj2U>.

³⁰² Tom Gunning (1990), *The cinema of the Attractions. Early Film, its Spectator and the Avant-Gard*, in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, BFI, London.

³⁰³ Nicolas Dulac, André Gaudreault (2006), *La circularité et la répétitivité au Coeur de l'attraction: les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle*, "1895. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma", 50, p. 31.

³⁰⁴ Paul Ricoeur (1991), *Temps et récit, 1*, Seuil, Paris, p. 17.

questa prospettiva allora il tempo dei giochi ottocenteschi e quello della GIF si rivela quale tempo della riproduzione che dipende dal supporto e dal dispositivo; nel caso della GIF si tratta di una temporalità “macchinica”, tecnica, che innesca un eterno presente “metamorfico”, che rompe il tradizionale sviluppo lineare e progressivo e che annulla la possibilità di costruire universi narrativi compiuti. Il rifiuto del consueto sviluppo lineare del tempo viene infranto da tutti i tipi di GIF, da quelle “modellate” sul funzionamento dei giochi ottocenteschi a quelle che estrapolano brevi sequenze video dal repertorio cinematografico e televisivo. Queste considerazioni valgono anche per le clip realizzate con Vine o altri media e applicazioni: pochi secondi vengono trasformati in un loop eterno, in cui è possibile individuare un processo senza stabilirne però esattamente l'inizio e la fine.

3.7 Lo spettatore ludico

Le GIF animate, che generano un'estetica composita combinando pratiche alte e basse, offrono la possibilità di scegliere e isolare gesti, emozioni, situazioni, sottolineandone di volta in volta gli aspetti umoristici, parodici e patetici, costruendo sequenze che raggiungono e culminano in un momento significativo, incessantemente ripetuto. Secondo questa prospettiva, anche il tempo della fruizione subisce uno spostamento rilevante: gli utenti infatti possono guardare una volta soltanto, oppure ripetere la visione, più e più volte. Malgrado sia difficile offrire una classificazione completa ed esaustiva delle diverse tipologie di GIF, si può almeno affermare inizialmente che c'è una differenza sostanziale che riguarda l'esposizione del montaggio, e dunque della ripetizione, oppure l'occultamento del montaggio e la trasformazione della ripetizione in continuazione³⁰⁵. Nel primo caso, si ottiene un'animazione che si sviluppa dall'inizio alla fine e poi si ripete, ricominciando e riavvolgendo il gesto attraverso l'irruzione del montaggio; nel secondo, si camuffa questo passaggio, sovrapponendo la fine dell'evoluzione di un gesto con il suo

³⁰⁵ <https://giphy.com/gifs/ok-hmmm-VXxy0at5j484U>; <https://giphy.com/gifs/buster-keaton-pnR9IkSFAljyU>.

principio. Deriva da questa scelta, o da questa necessità, anche la costruzione di una rudimentale struttura narrativa che segue lo svolgimento ordinato di una sequenza oppure che lo interrompe; secondo questa differenziazione, anche il divenire o la progressione metamorfico può risultare infinitamente prolungato oppure infinitamente interrotto e riavviato, alludendo infine alla reversibilità o irreversibilità della “trasformazione” *sui generis*.

Sulla scorta di un tentativo di categorizzazione, si pensi alle molte GIF tratte dal cinema, in una ulteriore attualizzazione delle pratiche cinefile, che ripropongono principalmente gag comiche o tragiche, in cui il momento finale spesso è difficilmente “raccordabile” a quello iniziale. In questo modo salta lo stravolgimento del racconto, la GIF diviene infatti una sequenza con inizio e fine semplicemente ripetuta in loop, dunque una sorta di micro-narrazione. Allo stesso tempo, però, alcune GIF riescono a individuare, isolare ed enfatizzare il gesto comico o quello tragico, occultando il montaggio e prolungando il momento di climax. La caratteristica principale delle GIF tratte dal repertorio cinematografico – ma non solo, anche televisivo – è dunque quella di catturare e restituire il gesto³⁰⁶, sovvertendo le condizioni temporali della visione contemporanea, rimanendo su un singolo movimento, dilatando l'attimo e l'istante in una infinita ripetizione. Ripensando alla riflessione sul gesto fatta da Giorgio Agamben e alla potente descrizione del cinema muto inteso quale strumento attraverso cui «l'umanità cercò per l'ultima volta di evocare ciò che le stava sfuggendo di mano per sempre»³⁰⁷, le GIF appaiono oggi strumenti in grado di purificare il gesto, quel gesto, riportandolo a una dimensione originaria. In questo senso, allora quel distorto eterno ritorno metamorfico realizzato dalla ripetizione svela l'importanza e la necessità della decontestualizzazione. Secondo questa prospettiva la GIF materializza la torsione del pensiero dello spettatore, reificando e «originarizzando» gesti e forme racchiusi nelle immagini ma svincolati dalla narrazione. In questa

³⁰⁶ Si intende il gesto dell'attore e del suo corpo. Fra i molti riferimenti imprescindibili si ricordano: Walter Benjamin (2016), *Saggi su Brecht*, trad. it. a cura di R. Degrossi, Asterios, Trieste; Bertolt Brecht (1962), *Scritti teatrali*, trad. it. a cura di E. Castellani, R. Fertoni, R. Mertens, Einaudi, Torino; Marcel Jousse (1969), *Anthropologie du geste*, Les Éditions Resma, Paris; Leroi-Gourhan (1965), *Le geste et la parole, I, II*, Albin Michel, Paris; Barbara Grespi (2017), *Il cinema come gesto. Incorporare le immagini, pensare il medium*, Aracne, Milano.

³⁰⁷ Giorgio Agamben (1996), *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino, p. 49.

dialettica fra materializzazione e smaterializzazione è possibile rintracciare la dimensione metamorfica della “messa in visibile” dei processi e degli sviluppi delle immagini.

Le GIF animate nascono dunque dalla prospettiva «spettatoriale»: gli utenti prolungano le proprie esperienze, modificandole, citandole e immettendole in un flusso infinito di differenza e ripetizione. L'elemento cardine chiave è, ancora una volta, quello “attrazionale” che si concentra sul gesto, sul movimento. Agamben osserva: «Il gesto è l'esibizione di una medialità, il render visibile un mezzo come tale. [...] Il gesto [...] mostra l'essere-nel-linguaggio dell'uomo come pura medialità. [...] Il mutismo essenziale del cinema è, come il mutismo della filosofia, esposizione dell'essere-nel-linguaggio dell'uomo: gestualità pura»³⁰⁸. Svincolato dal contesto e dal suo significato, il gesto esposto come pura medialità raggiunge infine una dimensione etica e politica. In prospettiva archeologica, fra teoria del cinema, studi visuali e mediali, la GIF realizza una forma contemporanea di gestualità metamorfica, una messa in visione del meccanismo alla base di tale esposizione. Hagman, a partire proprio dalla riflessione sul movimento e sul suo divenire metamorfico, conclude: «The animated gif is characterized by the attempt to make movement strange again, to assert a power of movement all its own, liberated from the responsibility of making it mean and carry out narrative goals. This inclination can be stressed by viewing the animated gif as a form of gesture»³⁰⁹.

La GIF contemporanea, quando si riferisce in particolar modo all'immagine cinematografica, contribuisce al raggiungimento di una visione inedita, che esplose nell'esposizione del gesto e del movimento in quanto tali. Susan Sontag nel suo fondamentale *On Photography* avverte la portata rivoluzionaria dell'irruzione del nuovo medium nella capacità della fotografia di agire su alcune pratiche consolidate: «What photography supplies is not only a record of the past but a new way of dealing with the present [...] Photographs give mock form of possession: of the past, the present, even the

³⁰⁸ Ibid., p. 52.

³⁰⁹ Hampus Hagman (2012), *The digital gesture: rediscovering cinematic movement through Gifs*, “Refractory. A journal of Entertainment Media”, 29.

future»³¹⁰. Similmente, in un contesto lontano e differente come quello contemporaneo, visuale e mediale, le GIF animate si sganciano paradossalmente dalla fruizione disattenta e svogliata, riscoprendo una temporalità diversa, che si declina nelle pratiche di visione e fruizione delle immagini. A partire da questo groviglio di riflessioni che si muovono attraverso il tempo, passando da un medium all'altro, è possibile cogliere la portata liberatoria delle GIF: gli spettatori-creatori, estrapolando sequenze cinematografiche, affrancano quelle immagini, svincolandole dal contesto narrativo e condividendole con le comunità di appartenenza. Seguendo questa prospettiva allora viene in parte sovvertita la natura feticista dello "spettatore possessivo" postulata da Laura Mulvey; secondo la studiosa, l'appropriazione appare quale «act of violence against the cohesion of a story, the aesthetic integrity that holds it together, and the vision of its creator»³¹¹. A partire dal medesimo gesto di violenza, la GIF trasforma le immagini in una sorta di oggetto di gioco, rompendo la stretta relazione tra spettatore e corpo dell'immagine, a favore di una creazione libera e di una condivisione ludica. Gli esiti metamorfici di questo approccio ludico si riscontrano anche nei diversi effetti che vengono applicati o costruiti intorno alle immagini, effetti che enfatizzano la fluidità del movimento, la percezione della ripetizione, l'interruzione e la ripresa della progressione metamorfica. Si pensi ancora alle GIF senza fine né inizio, artefatti che cristallizzano il tempo del divenire, contraddistinti dalla fusione del movimento in loop perfetti³¹². Rafael Varona, artista, grafico, illustratore e animatore, predilige la creazione di questi loop, nel suo caso interamente animati: nella serie *Impossible Bottles*, mondi e creature fantastiche abitano bottiglie di vetro a cui il titolo allude. Complesse micronarrazioni si svelano all'osservatore in una costruzione che allude a un movimento che precede dall'alto verso il basso, in una simulazione del before and after, ma che in realtà si ripete infinitamente uguale a se stesso³¹³.

³¹⁰ Susan Sontag (2011), *On Photography*, Picador, New York, p. 167.

³¹¹ Laura Mulvey (2006), *Death 24x a second. Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London, p. 171.

³¹² [https://giphy.com/gifs/miikesnow-26FPqSW3io0nfgMUw](https://giphy.com/gifs/miikesnow-26FPqSW3io0nfgMUw;); <https://giphy.com/gifs/loop-infinite-7tv28ZvvvnrSQt>[https://giphy.com/gifs/loop-infinite-3oxRmD9a5pLTOOLigM](https://giphy.com/gifs/loop-infinite-3oxRmD9a5pLTOOLigM;); <https://giphy.com/gifs/hands-perfectloops-j2BaetcDxyoco>.

³¹³ I lavori e le GIF del ciclo *Impossible Bottles* sono disponibili sul sito dell'artista: <http://www.rafael-varona.com>.

In un altro lavoro, Varona costruisce complessi e diversi macchinari destinati all'allenamento di animali, un cervo e uno squalo, esponendo al loop il movimento del corpo dell'animale, simile agli esperimenti cronofotografici, e quello della macchina, degli strani meccanismi che sembrano riprodurre il divenire ma che in realtà si ripetono, interrompendo lo sviluppo e dunque la metamorfosi stessa³¹⁴.

A partire dalla violenta dissociazione delle caratteristiche fondative della metamorfosi e della sua realizzazione tecnologica, il morphing, alcune GIF isolano un elemento o una forma attorno a cui realizzare sculture in movimento straordinarie, attingendo al canone artistico³¹⁵, alle forme inanimate³¹⁶ o alle icone dello spettacolo e dello star system³¹⁷. In questi casi, accanto alle prerogative imposte dalla rappresentazione del movimento, le GIF che si sviluppano a partire da un'opera d'arte riportano l'attenzione sull'elemento pittorico, bidimensionale e statico, esaltando il susseguirsi frenetico delle forme e delle immagini.

Simile a questo tipo di operazione, alcune GIF nascono e si sviluppano attorno, dentro e sulla superficie stessa dell'elemento fotografico. Il lavoro di Flux Machine appare in questo senso paradigmatico³¹⁸: l'artista, dopo aver selezionato una serie di fotografie disponibili online sul sito della Library of Congress, stravolge, rianima, dissacra immagini risalenti all'inizio del XIX secolo, realizzando, come ha correttamente sottolineato Alessandra Chiarini, «una rifunzionalizzazione della fotografia spiritica ottocentesca, capace di far emergere una versione digitale dell'idea del perturbante fotografico»³¹⁹. Il materiale fotografico d'archivio subisce uno spostamento significativo, che si realizza nella transizione da still a motion attraverso l'attivazione e l'animazione di alcuni elementi. In questo caso, metamorfosi del segno o delle forme, creature immaginarie, ombre e fantasmi compongono micronarrazioni che si stagliano sulla superficie fotografica. Ideale prosecuzione di questo

³¹⁴ Si rimanda ancora al sito, <http://www.rafael-varona.com>.

³¹⁵ <https://giphy.com/gifs/art-surrealgifs-M52wyuahvQfJK>; <https://giphy.com/gifs/p4Oy2FtAgFAPu>.

³¹⁶ <https://giphy.com/gifs/gustavo-kidmograph-2d-zOZpGCRECmkbm>.

³¹⁷ <https://giphy.com/gifs/deviantart-hendrix-pier7-2gfVT1zvAb92o>.

³¹⁸ Si segnalano: <http://www.kevinjweir.com/index.php?/notads/the-flux-machine/> e il blog <http://fluxmachine.tumblr.com>.

³¹⁹ Chiarini (2015), *op. cit.*, p. 169.

lavoro, il ciclo di GIF ispirato al film *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (*Miss Peregrine. La casa dei ragazzi speciali*, T. Burton, 2016), realizzato su commissione, trasforma e immobilizza l'elemento cinematografico in quello fotografico, invertendo il rapporto, e forse la gerarchia, fra stasi e movimento. L'animazione e i passaggi metamorfici sono poi generate, come nel caso delle fotografie della Library of Congress, dalla manipolazione digitale, ma l'effetto di spaesamento generato sull'osservatore deriva dall'iniziale esperienza dello stillness. L'exasperazione fra stasi e movimento è poi alla base del cinemagraph, «a merger of more traditional photography, cinematography and animation»³²⁰, una particolare GIF in cui in una immagine fissa viene inserito il movimento in loop di uno o più elementi. Anche in questo caso, pratiche alte e basse, estetica popolare e glamour, si fondono e dopo alcune GIF pubblicate sul blog *If we don't, remember me*, Jamie Beck e Kevin Burg coniano il termine cinemagraph e avviano una serie di prestigiose campagne pubblicitarie³²¹. L'esperienza straniante, l'animazione parziale e l'immobilità fotografica si amalgamano in una atmosfera sospesa, che contamina still e motion, istante e durata. La natura inanimata della fotografia viene ridestata dal cinemagraph, da un movimento «archeologico» di animazione³²², che agisce sull'ontologia e sul realismo dell'immagine, sulla dimensione narrativa, sulla percezione e sulla manipolazione del tempo. Operando in between, in quello spazio sospeso in cui ancora non si è realizzato completamente il divenire, fra familiare e perturbante, le GIF realizzate in questo modo diventano infine estremamente popolari: le applicazioni per iPhone e la versione per Android sono infatti disponibili sin dal 2012, mentre il termine stesso viene usato anche per indicare l'azione, «to cinemagram». Nella produzione e manipolazione di contenuti originali, queste GIF esaltano l'elemento quotidiano, rendendolo straordinario³²³.

L'animazione dell'immagine fotografica a partire invece da sequenze cinematografiche, e la sovversione dei rapporti fra still e motion trovano nel

³²⁰ Meghan Niewland (2012), *Framed in Time. A cinemagraph Series of Everyday & Grounded Theory of Cinemagraphy*, McMaster University (Thesis).

³²¹ <http://cinemagraphs.com>.

³²² Si rimanda a Lev Manovich (2002), *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. a cura di R. Merlini, Olivares, Milano.

³²³ <https://giphy.com/gifs/DIEKAVALLERIE-cinemagram-kaffee-3o7TKOIwB2FmLMCWpq>.

cinema un prezioso antecedente: il «photo-roman» *La Jetée* (1962) di Chris Marker, in cui il tempo si cristallizza e la memoria si fissa in una serie di immagini perdute nel passato. Il nesso con la memoria, anteriore alla conoscenza, è al centro dell'esperimento di Marker che agisce sulle immagini cinematografiche fissandole nella staticità fotografica, annullando la consuetudine dell'immagine-movimento ed esasperando il rapporto fra passato, presente e futuro. L'immobilità viene interrotta da un meccanismo del tutto simile a quello che anima le GIF realizzate con il cinemagraph: nello svolgersi delle immagini, irrompe il primo piano della misteriosa figura femminile, increspato dal movimento delle palpebre, dell'occhio che si apre al mondo. *La Jetée* diventa allora straordinario esempio di una distorsione che agisce sullo spazio e sul tempo e di una progressione circolare del tempo, fissati da una immagine che diventa «quelque chose d'assez flottant, qui se peut raccourcir ou s'allonger selon l'attention qu'on lui porte»³²⁴.

3.8 Metamorfosi dell'io

L'instabilità contemporanea, la società liquida, il *digital turn*, la presenza dei social media e la loro pervasività nelle prassi e nelle pratiche individuali e collettive hanno contribuito alla “deflagrazione” di quello che può essere definito come una sorta di «big bang» del sé, un'esplosione ontologica dell'io³²⁵. Si tratta di una schizofrenica moltiplicazione dell'identità che viene parcellizzata e frammentata in una serie di profili, account, nickname e avatar che scandiscono tempi, luoghi e prassi che afferiscono alla cittadinanza reale o a quella virtuale. Questa segmentazione dell'io iperconnesso e delle sue esperienze produce incessantemente racconti del sé (solo in apparenza simili alle tradizionali pratiche autobiografiche³²⁶) che registrano eventi, talvolta banali, come i progressi di un training atletico o la cena in un ristorante.

³²⁴ Henri Bergson (1993), *La perception du changement*, in Henri Bergson (1993), *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris, p. 168.

³²⁵ Si tratta di una suggestione dovuta in parte a Slavoj Žižek (2010), *Living in the End Times*, Verso London-New York.

³²⁶ Si segnalano a questo proposito: Philippe Lejeune (1975), *Le Pacte autobiographique*, Seuil, Paris [trad. It. *Il Patto autobiografico*, a cura di F. Santini, Il Mulino, Bologna 1986]; Id. (2014), *Autobiography and New*

Nel contesto dell'ipermodernità³²⁷ e dello «sciame digitale»³²⁸, accanto alle pratiche di rielaborazione del materiale audiovisivo e delle immagini reperite in rete o negli archivi analogici, emergono dunque tali «atti» autobiografici³²⁹, immagini, racconti, recensioni e video, che rilanciano «the operation of narrative, and its relation to identity so that we can understand the explosion of digital identity work in all its forms»³³⁰. In un'epoca post-narrativa³³¹, accanto al delicato passaggio dalla rappresentazione all'auto-rappresentazione, dallo sguardo sul mondo a quello sul sé, si staglia l'idea che l'unica forma di racconto possibile sia quella dell'io. Diari, blog, vlog, profili Facebook o Instagram espongono la "performatività" dell'io e dei suoi racconti in un contesto rimediato³³², in cui domina l'eterno presente dell'adesso³³³.

La connettività, i concetti di trasmissione, comunicazione e condivisione³³⁴ compongono uno spazio inedito, in cui è possibile costruire, plasmare e modellare il proprio io virtuale. Questo potere risponde all'esigenza metamorfica del divenire e realizza trasformazioni e mascheramenti insistendo proprio sulla porosità delle immagini digitali. Il *digital e pictorial turn*, la diffusione e la semplificazione di fotocamere e dispositivi influiscono sulla sovrabbondanza delle immagini, sul loro dinamismo e sulla loro

Communication Tools, in Anna Poletti, Julie Rak (eds.), *Identity Technologies*, University of Wisconsin Press, Madison, pp. 247-258; Sidonie Smith, Julia Watson (eds.)(2010), *Reading Autobiography*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

³²⁷ Fra i principali contributi a questo proposito, si segnalano: Nicole Aubert (2004), *L'individu hypermoderne*, Érès, Paris; Marc Augé (1992), *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, Paris [trad. It. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 1993]; Gilles Lipovetsky (2004), *Les temps hypermodernes*, Grasset, Paris [trad. it. *L'era del vuoto. Saggi sull'individualismo contemporaneo*, a cura di P. Peroni, Luni Editore, Milano 2013].

³²⁸ Byung-Chul Han (2013), *Nello sciame. Visioni del digitale*, trad. it. a cura di F. Buongiorno, Nottetempo, Roma.

³²⁹ A questo proposito, si segnalano i lavori del Self Media Lab. Scritture, Performance, Tecnologie del Sé, dell'Università di Pavia, diretto da Federica Villa e Fabrizio Fiaschini, e si rimanda a Federica Villa (2013), *Vite Impersonali. Autoritrattistica e Medialità*, Pellegrini, Cosenza.

³³⁰ Anna Poletti, Julie Rank (eds.)(2014), *Identity Technologies. Constructing the Self Online*, The University of Wisconsin Press, Madison, p. 9.

³³¹ Si riordano qui soltanto: Lyotard (1979), *op. cit.*; Marshall McLuhan, *Art as Survival in the Electric Age* (1973), p. 218.

³³² Jay D. Bolter, Richard Grusin (1999), *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge [trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati Milano, 2002].

³³³ Si rimanda alle riflessioni di Bernard Stigler sullo «stato presente del mondo della tecnica», che predispone l'accesso dell'individuo al tempo, declinato appunto al presente: Bernard Stigler (2001), *La technique et le temps III. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Éditions Galilée, Paris.

³³⁴ Manuel Castells (1996), *The Rise of the Network Society*, Blackwell, Oxford; Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di)(2011), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna.

ripetibilità. Da un lato, la svolta iconica si riflette compiutamente sulla rete, in particolar modo sui social network, dall'altro, stabilendo l'equivalenza fra immagine e parola, produce modalità iconico-testuali.

L'operatività metamorfica dell'*Homo photographicus*³³⁵ si compie, per esempio, nella predisposizione del gesto del selfie, ovvero nell'intervento sull'immagine del sé: si pensi alla postproduzione formale attraverso il diffusissimo uso di filtri, il ricorso al timelapse o al movimento che procede da un prima al dopo, in una dinamica che oppone il before all'after, tipica di alcuni video originali caricati e postati su YouTube. Questi processi, intesi in questo studio come processi metamorfici, che l'individuo applica alla propria immagine, al suo divenire e disvelarsi, si inscrivono talvolta in una dinamica complessa e di antica discussione, che investe la questione della «verità» dell'immagine. Nel contesto digitale, la questione della verità visuale si complica in virtù della natura dei media coinvolti, mentre in alcuni ambienti mediali paradossalmente sfuma la stessa distinzione fra immagine e realtà. Vilém Flusser ha efficacemente individuato un insieme di pratiche che «manipolano magicamente» le immagini, stravolgendo l'etica e la politica delle immagini stesse. Il filosofo e teorico dei media ammette la sterilità di una *querelle* sulla verità, postulando per le immagini digitali una semantica che insiste e afferisce contemporaneamente al probabile, possibile e impossibile³³⁶.

Le immagini dell'io, dunque, nascono e si sviluppano in un *mediascape* in continua evoluzione³³⁷, caratterizzato da una sorta di convergenza metamediale, imponendo una serie di «gesti autoritrattistici»³³⁸ in cui è possibile, secondo la tesi oggetto di questo studio, riconoscere movimenti, segni e processi analoghi a quelli che caratterizzano la metamorfosi.

³³⁵ Joan Fontcuberta (2018), *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, trad. it. a cura di S. Giusti, Einaudi, Torino.

³³⁶ Vilém Flusser (s.d.), *Between the probable and the impossible*, in Vilém Flusser Archiv, 2723.

³³⁷ Peppino Ortoleva (2009), *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano.

³³⁸ Su questo aspetto si segnala ancora il volume curato da Federica Villa e le ricerche del SelfMediaLab: Villa (2013), *op. cit.*; e i seguenti numeri monografici: *Autoritratto*, "Fata Morgana", 15, 2012; "Bianco e nero", 582-583, 2015.

3.9 Selfie

Proclamato «word of the year 2013», il selfie viene definito dall'Oxford Dictionary come «a photograph that someone takes of themselves, normally taken with a smartphone or a webcam and shared via social media»³³⁹. L'atto e il gesto del selfie sono scanditi da momenti essenziali e ineludibili: il soggetto che si pone di fronte all'obiettivo della fotocamera, assumendo una determinata postura, e la condivisione dello scatto. Dunque, un atto fotografico, una pratica di riconoscimento, di iscrizione e adeguamento, e un processo di condivisione. L'insieme di precise azioni determina l'aspetto del selfie, nella sua connotazione classica e primigenia: il braccio allungato si allontana dal soggetto, la mano tiene la camera e il display restituisce l'immagine. Dopo lo scatto, il gesto nella sua estensione fisica si ricompone, mentre viene avviata la fase di rielaborazione, attraverso l'uso di filtri fotografici, che correggono la luminosità o il colore, oppure intervengono sul soggetto. L'atto composito del selfie si conclude con la condivisione sui social. Questa ultima fase, che si rivolge alla comunità di riferimento di chi ha eseguito e rilanciato, "postandolo", il selfie, viene amplificata anche dall'uso degli hastag, marche che ne definiscono il genere o che ne predispongono l'orizzonte d'attesa³⁴⁰. Theresa Senft e Nancy Baym, nella loro analisi dedicata al selfie, insistono sulla dimensione partecipativa innescata proprio dalla condivisione: «this gesture may be dampened, amplified, or modified by social media censorship, social censure, misreading of the sender's original intent, or adding additional gestures to the mix, such likes, comments, and remixes»³⁴¹. L'estrema facilità³⁴² e la rapidità dei gesti combinano atto fotografico, manipolazione e condivisione in un flusso continuo, assiduamente

³³⁹ <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2013>

³⁴⁰ Naomi Baron (2008), *Always on. Language in an Online and Mobile World*, Oxford University Press, Oxford; Henri Jenkins, Sam Ford, Joshua Green (2013), *Spreadable Media: Creating Value and Meaning*, New York University Press, New York [trad. It. *Spreadable Media: I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo 2013]; Thorsten Hampel, Stephanie Panke (eds.)(2008), *Good Tags-Bad tags. Social Tagging in der Wissensorganisation*, Waxmann, Berlin; Marino Niola (2014), *HASTAG. Cronache di un paese connesso*, Bompiani, Milano.

³⁴¹ Theresa M. Senft, Nancy K. Baym (2015), *What Does the Selfie Say? Investigating a Global Phenomenon*, "International Journal of Communication", 9, p. 1589.

³⁴² Estrema facilità dovuta all'avvento dello smartphone e della fotocamera front-facing.

aggiornato, di immagini del sé che acquistano e aumentano il loro valore “esperienziale”.

Assecondando la prospettiva archeologica e leggendo il selfie alla luce delle implicazioni che derivano dalla storia della ritrattistica e da quella della fotografia³⁴³, è possibile rintracciare alcuni “proto selfie”, poiché gli elementi costitutivi di tale gesto, come l’autoreferenzialità, l’immediatezza e il coinvolgimento del corpo, preesistono al selfie stesso. Nella genealogia di questa archeologia del selfie, fra i precursori si annovera Edvard Munch, il quale nel 1908, convalescente in clinica, rivolge verso se stesso l’obiettivo dell’apparecchio fotografico. Altro caso seminale è quello del gruppo di fotografi della Byron Company, stretti tutti insieme in posa di fronte al dispositivo, in una immagine del tutto simile a quelle contemporanee dei selfie di gruppo [Fig. 23]. Fra tradizione e sperimentazione si colloca invece lo scatto della duchessa Anastasija Nikolaevna Romanova, la quale si dispone in piedi di fronte a uno specchio, tenendo fra le mani l’apparecchio fotografico [Fig. 24]³⁴⁴. All’interno della storia dell’arte, la presenza di una superficie riflettente, tendenzialmente uno specchio, è un motivo tradizionale della ritrattistica e dell’autoritrattistica³⁴⁵. Spesso lo specchio diviene una sorta di *señal* che rimanda all’autore, al pittore che nasconde e rivela allo stesso tempo la propria figura. Altre volte l’elemento specchiante viene utilizzato come dispositivo scenico e ottico per restituire altre presenze: si pensi, a questo proposito, da un lato al ritratto dei Coniugi Arnolfini (1434) di Jan van Eyck, dall’altro al *Trittico Werl* (1438) di Robert Campin [Fig. 25]. Si tratta di casi emblematici, che ricorrono al riflesso dello specchio per restituire l’immagine dell’autore oppure quella di altre persone, alludendo alla possibilità di individuare e inscrivere la materialità di un altrove, in un gesto e

³⁴³ Alberto Boatto (2005), *Narciso infranto. L’autoritratto moderno da Goya a Warhol*, Laterza, Roma-Bari; Omar Calabrese (2010), *L’arte dell’autoritratto. Storia e teoria di un genere pittorico*, VoLo Publisher, Firenze; Stefano Ferrari (2006), *Lo specchio dell’io. Autoritratto e psicologia*, Laterza, Roma-Bari; James Hall (2014), *L’autoritratto. Una storia culturale*, trad. it. a cura di A. La Rocca, Einaudi, Torino.

³⁴⁴ Joan Fontcuberta riporta uno stralcio della lettera che accompagnava la fotografia della duchessa: «Ho fatto questa foto da sola guardando nello specchio. È stato molto difficile perché le mie mani stavano tremando», in Fontcuberta (2018), *op. cit.*, posizione 167.

³⁴⁵ Sul ruolo dello specchio inteso quale strumento di creazione artistica e sul concetto di cornice si segnalano: Hans Belting (2016), *Specchio del mondo. L’invenzione del quadro nell’arte fiamminga*, trad. it. a cura di M. Jacobsson, Carocci, Roma; Maurizio Calvesi (1984), *Arte allo specchio*, Electa, Milano; Victor Stoichita (2004), *L’invenzione del quadro. Arte e artifici nella pittura europea*, trad. it. a cura di B. Sforza, Il Saggiatore, Milano.

in una costruzione che allude in parte a un processo metamorfico, di commistione di corpi e forme. Nello studio dedicato all'analisi della prospettiva, James Elkins si imbatte nello specchio e nelle immagini restituite o distorte da esso: «If a painting has a mirror, it may complicate matters by implying that the viewer does not exist as such – that the viewer is suddenly absent or transformed into someone else, as in self-portraits done in convex mirrors by Parmigianino, Andrea del Sarto and others»³⁴⁶.

Inteso come strumento di rappresentazione, lo specchio dell'esperimento della duchessa funziona esattamente come quello di Parmigianino in *Autoritratto entro uno specchio convesso* 1523 ca.) [Fig. 26], ovvero come parte integrante del dialogo con il dispositivo: nel primo caso la macchina fotografica, nel secondo la tela del dipinto. Tale dialogo sembra imporre anche una gestualità e una prossemica definite: da un lato la duchessa è in piedi, di fronte allo specchio, con l'apparecchio fotografico fra le mani, dall'altro Parmigianino allunga una mano sul piano di fronte allo specchio, in una distorsione fisica che tenta di inglobare lo specchio stesso. In realtà, nel secondo caso, la mano dell'artista che impugna il pennello e la tela rimangono esclusi, iscritti in un altrove insondabile. Il gesto autoritrattistico di Parmigianino si costituisce a partire proprio dalla mano distorta e in primo piano, che secondo Tommaso Casini diviene metafora «parlante»³⁴⁷ ed estensione del pensiero e del corpo dell'artista. A partire dalla metà del XVI secolo, dunque, «mostrare la mano per l'artista significa elevarla a strumento simbolico di una nuova conoscenza di sé, che diventa il vessillo dell'autorappresentazione»³⁴⁸. La mano in primo piano torna nella litografia di Escher, intitolata programmaticamente *Mano con sfera riflettente* (1935), in cui si procede alla decisiva enfasi della mano, lasciando in secondo piano l'autoritratto dell'artista [Fig. 27]. La mano, dunque, da Parmigianino all'individuo contemporaneo, resta l'incarnazione della consapevole

³⁴⁶ James Elkins (1994), *The Poetics of Perspective*, Cornell University Press, Ithaca-London, p. 118.

³⁴⁷ Il riferimento è al titolo stesso del contributo di Tommaso Casini: Tommaso Casini (2011), *La mano parlante dell'artista*, "Predella", 29, disponibile online: http://www.predella.it/archivio/indexebb4.html?option=com_content&view=article&id=167&catid=65&Itemid.

³⁴⁸ Casini (2011), *op. cit.*

rivendicazione di un'autonomia, di una consapevole occupazione e contaminazione dello spazio³⁴⁹.

Sono molte e complesse le implicazioni del gesto autoritrattistico e del suo riflesso composito nella pratica del selfie, quel che interessa in questo contesto sottolineare sono quelle operazioni e procedure, più o meno automatiche e automatizzate, che si imprimono come "tracce metamorfiche" sull'io digitale e che intervengono sullo scatto del selfie: si tratta di gesti e pose assunte dal soggetto, del ricorso a oggetti che restituiscono o contengono riflessi, presenze di corpi o doppi, filtri, applicati durante o dopo lo scatto, e della manipolazione dell'immagine realizzata con programmi come "Adobe Photoshop". Se analizzato dal punto di vista di queste ed altre manipolazioni del soggetto ritratto, il selfie può dunque essere letto come un fenomeno di autorappresentazione di deriva performativa, che mette in scena e incarna la rappresentazione dell'individuo esattamente come l'individuo desidera rappresentarsi.

Il riflessogramma contemporaneo è l'esempio solo apparentemente meno interessante, poiché i soggetti si pongono semplicemente davanti a uno specchio o a un'altra superficie riflettente e procedono allo scatto. Accanto alle implicazioni socio-culturali, che possono scaturire dall'analisi degli ambienti in cui scelgono di raffigurarsi i soggetti³⁵⁰, appare interessante intendere il riflessogramma come opportunità, quasi un "agente metamorfico" che agisce sull'immagine, strumento di bricolage che rilancia una dialettica giocosa e perturbante. In questi casi, lo specchio allude e materializza la separazione fra dimensioni diverse, fra l'io e il suo riflesso, in un movimento di reciproco scambio. Assecondando una prospettiva archeologica, si pensi al lavoro di Ilse Bing, in cui l'artista spesso rivendica la propria presenza attraverso l'iscrizione della propria immagine all'interno di

³⁴⁹ Particolarmente importante appare, nell'analisi teorica del selfie, il ridistanziamento e la riarticolazione dello spazio e quella del tempo realizzati dal corpo stesso dell'individuo all'interno del circuito dialettico costruito con il dispositivo, non avendo modo di ampliare questi aspetti si segnalano: Adriano D'Aloia (2018), *L'arto fotografico. Estensione e incorporazione nella tecnica e nell'estetica del selfie*, in Andrea Rabbito (a cura di)(2018), *La Cultura Visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano; Lorenzo Donghi (2013), *Gesto*, in Villa (a cura di)(2013), *op. cit.*

³⁵⁰ I mirror selfie maggiormente inflazionati e popolari sono quelli scattati in bagno, ma appaiono spesso anche altri ambienti, porzioni di stanze, che raccontano qualcosa del soggetto: appartenenza sociale, stile di vita, preferenze e gusti.

un contesto [Fig. 28], oppure ne propone una replica ricorrendo allo specchio [Fig. 29]. Sono molti gli esempi che si ricollegano o sviluppano queste due tendenze: si pensi agli autoritratti di Henri Evenepoel (1898) e di Thomas Baker (1917), o ai riflessi di Vivian Maier [Fig. 30].

Negli anni dell'affermazione dell'arte concettuale sono molti gli artisti che fanno coincidere la riflessione sull'immagine di sé intesa come altro con quella sul medium di definizione e rappresentazione del corpo e dell'identità. Circoscrivendo il campo all'arte italiana, consapevoli del fatto che in tale fase storica il suo portato sia decisamente emblematico dello stato più avanzato dell'avanguardia internazionale, appare interessante ricordare i casi apicali di Giulio Paolini e del suo *Giovane che guarda Lorenzo Lotto* (1967) e di Michelangelo Pistoletto, il quale oltre ad utilizzare lo specchio *all over* come medium privilegiato per le sue opere, in *Vaso specchiante – autoritratto* (1962-2008) reinterpreta il canone della storia dell'arte per indagare intime relazioni identitarie, in cui la memoria familiare e la definizione concettuale della pittura si fondono sapientemente grazie al ricorso anacronistico dello specchio convesso, la cui deformazione perde la funzione di gioco ottico in favore della metaforica cornice filosofica spazio-temporale [Fig. 31]. Lo specchio in Giuseppe Penone, *Rovesciare i propri occhi* (1970), diviene pupilla, dispositivo riflettente già interpretato come tale nella cultura classica e negli antichi culti di Dioniso [Fig. 32]. Infine, escludendo il ricorso allo specchio, secondo una dinamica concettuale che ancora una volta si confronta, attualizzandolo, con il canone della ritrattistica e dell'autoritrattistica, nel celebre *Mengs, Maron, Mariani* (1974), Carlo Maria Mariani decostruisce e interroga allo stesso tempo i termini del confronto fra artista, soggetto del ritratto e osservate.

Tutto questo segna le ricerche delle avanguardie nei decenni a venire, quando la moltiplicazione degli schermi e la ridondanza delle immagini digitali aprono agli artisti ulteriori vie di esplorazione dell'autorappresentazione.

Nel 2017 Ai Weiwei, nella sua personale al Fomu, il Foto Museum di Anversa, dal titolo emblematico *Mirror*, ha accostato lavori di lungo corso come *Study of Perspective* (1995-2001) al flusso visivo ininterrotto che si riversa su Twitter

e Instagram. Si tratta di una serie potenzialmente infinita di selfie che ritraggono l'artista nella vita quotidiana oppure nella replica di gesti, posture, atti che alludono alla delicata situazione politica vissuta in prima persona in Cina. Si pensi a *Illumination* (2009), lavoro realizzato mentre la polizia scorta l'artista e lo "circonda" nell'ascensore di un albergo: Ai Weiwei, al centro, sfrutta gli specchi dell'ascensore e il flash della fotocamera per connotare significativamente il selfie, estendendone la portata politica [Fig. 33]. Nel caso di Ai Weiwei anche il selfie si politicizza, diventando «an attempt at self-documentation that not only underlines Ai's pacifism but also circulates images of arrests and seizures the Chinese government would prefer to hide»³⁵¹. L'opera di Ai Weiwei si fonda proprio sull'esasperazione della visibilità delle immagini e sul loro potere: attraverso l'appropriazione del gesto del selfie e la costruzione più o meno volontaria di mirror selfie, l'artista utilizza l'immagine di sé come materiale e soggetto al tempo stesso, simbolo e al tempo stesso figura prismatica riflettente riferimenti culturali, ideologici e politici. In *Mirror* [Fig. 34], Ai Weiwei si ritrae davanti allo specchio di un bagno per costruire e avviare, con l'aiuto di altri specchi, un gioco di moltiplicazioni e frammentazioni della sua immagine. In stretta connessione con il dispositivo, lo smartphone o la fotocamera, da qualche anno Ai Weiwei esaspera pratiche e gesti autoritrattistici, in un racconto quasi metamorfico dell'io e delle sue forme e moltiplicazioni che amalgama fiction e vita, tradizione e avanguardia.

Lo specchio di Narciso si fonde inoltre con quelle pratiche di bricolage che manipolano metamorficamente i corpi dei soggetti: si tratta di ritratti o autoritratti in cui lo specchio occupa uno spazio, incidendo sul corpo stesso del soggetto. In questi casi, si tratta, fra l'amatoriale e l'artistico, di gesti che amplificano lo spazio della rappresentazione, moltiplicando o frammentando l'immagine dell'io, trasformando infine lo specchio in uno schermo ulteriore, materico e concreto³⁵². Impossibili riflessi appaiono in *Nobody Knows Vermeer*

³⁵¹ Craig Detweiler (2018), *Self Selfies. Searching for the Images of God in Digital Age*, Baker Publishing, Grand Rapids.

³⁵² Casetti (2015), *op. cit.*; Carbone (2016), *op. cit.*; Dominique Chateau, José Moure (eds.)(2016), *op. cit.*; Huhtamo (2004), *op. cit.*; Huhtamo, Parikka (eds.)(2011), *op. cit.*

Todl Me This (2004) di Miguel Angel Gaueca, in cui l'immagine del protagonista viene perfettamente restituita da una serie di specchi di diverse dimensioni, disposti a lato e dietro la figura ritratta, in una costruzione surreale che allude alla ripetizione e alla possibilità di realizzare infinite copie di sé [Fig. 35].

Lo specchio-schermo si deforma o si incrina nelle fotografie di Kalliope Amorphous: autoritratti frammentati, malleabili o distorti che riflettono la natura malleabile di un individuo in cerca della propria identità. Gli specchi deformanti restituiscono immagini dalla superficie increspata, corpi scomposti, alterati da un movimento che appare del tutto simile a una danza [Fig. 36]. Nelle opere di Amorphous la metamorfosi dell'io si esprime attraverso una serie di effetti ottici e di postproduzione che collaborano alla restituzione di corpi e forme attraversati da un divenire fluido e misterioso.

Se dunque da un lato è possibile in questi casi individuare i modelli iconografici del selfie e del mirror selfie, dall'altro è necessario riconoscere quegli elementi che si stagliano come gesti di autorappresentazione in sé e per sé, che confluiscono nel gesto del selfie, ovvero la presenza dello specchio e quella del dispositivo e la costruzione della doppia cornice.

Riflessi, corpi, ombre e dispositivi caratterizzano invece *Self Portrait* (1970) di Lee Friedlander, un lavoro complesso in cui l'io si smaterializza, diventando una sorta di traccia che agisce sul reale. L'elemento fotografico e la materia delle immagini sono al centro di questa rappresentazione, in cui Friedlander diviene soggetto e oggetto, in una dialettica che amalgama la proiezione, l'ombra o il riflesso della sua figura con il paesaggio visivo e in cui la metamorfosi agisce sulla smaterializzazione del corpo [Fig. 37]. Da una verifica dell'elemento fotografico e dall'analisi delle sue potenzialità nasce il lavoro di Ugo Mulas, il quale, ispirato dalle opere di Friedlander, realizza nel 1971 *Autoritratto Lee Friedlander* [Fig. 38], uno scatto in cui egli fotografa la propria ombra proiettata su una parete in cui in corrispondenza del volto si trova uno specchio, che restituisce l'immagine dell'apparecchio fotografico, che nasconde il volto di Mulas. In questo gioco di continui mascheramenti del reale, secondo XX si risolve una triplice indagine «biografica, semiotica ed

estetica»³⁵³. L'occhio del fotografo aderisce a quello del dispositivo, svincolandosi quasi dal corpo di Mulas, che viene cancellato e rimpiazzato dall'impersonale, dal macchinico, in una metamorfosi che agisce per "sostituzione". Le fotografie di Friedlander e di Mulas riprendono alcune suggestioni sperimentate da Otto Umbehrr, Umbo, in *Self Portrait* (1930), all'inizio degli anni Trenta del XX secolo [Fig. 39]. In questo scatto l'ombra dell'apparecchio fotografico si staglia sul volto dell'artista, realizzando una perfetta coincidenza fra gli occhi di Umbo e l'obiettivo del dispositivo. Il corpo e il suo doppio, l'ombra, si sovrappongono, realizzando metamorfosi del visibile che ricadono allo stesso tempo nella sfera del familiare e del perturbante. La sostituzione agita dalla macchina fotografica in questo scatto, secondo Rosalind Krauss «producing for us the image of the real body becoming subject to the domination of the prosthesis of vision»³⁵⁴.

Nel vasto panorama di distorsioni e illusioni realizzate attraverso superfici specchianti, che alludono alla materia mobile e fluida, appare infine significativo ricordare le opere monumentali di Anish Kapoor, che grazie a strutture che sono plastiche, ambientali e ottiche al tempo stesso, accolgono e restituiscono, portandoli oltre i propri limiti percettivi, lo sguardo e il corpo degli spettatori: si pensi alle sculture *Sky mirror* o *Cloud Gate* (2004) che riflettono, distorcendole e moltiplicandole, le immagini dei fruitori [Fig. 40]. All'incrocio fra pratiche partecipative e interventi site specific³⁵⁵, all'interno di un'estetica relazionale³⁵⁶, queste e altre opere si rivolgono direttamente allo spettatore, immettendolo in uno spazio interstiziale, teso fra illusione e realtà, restituito oggi sempre più frequentemente da selfie che racchiudono da un lato il valore esperienziale dell'opera, dall'altro si riconnettono più o meno consapevolmente alla tradizione dei mirror selfie. La dialettica fra il corpo, lo specchio e il dispositivo viene ricomposta e riattivata dallo spettatore, il quale con il proprio smartphone si trova nella stessa posizione della duchessa Romanova o in quella più complessa di Ai Weiwei e innesca la procedura del

³⁵³ Fontcuberta (2018), *op. cit.*, posizione 262.

³⁵⁴ Rosalind Krauss (1982), *When Words Fail*, "October", 22, p. 102.

³⁵⁵ Bishop Claire (2006), *Participation*, White Chapel Gallery and MIT Press, London-Cambridge; Nick Kaye (2000), *Site-specific art. Performance, place and documentation*, Routledge, London-New York.

³⁵⁶ Nicolas Bourriaud (2011), *Estetica relazionale*, trad. it. a cura di M. E. Giacomelli, Postmedia, Milano.

selfie, amplificata dall'opera che lo accoglie e restituita da immagini su cui si incidono le tracce metamorfiche della moltiplicazione delle forme.

3.10 Travestimenti

Affine ad alcune pratiche di arte concettuale e performativa, il selfie si avvicina inoltre alle sperimentazioni ante litteram del mascheramento o del travestimento del sé immortalate dalla fotografia: dalle serie di On Kawara alle operazioni di Orlan, dagli autoritratti di Urs Lüthi ai ruoli inventati per se stessa da Cindy Sherman e, diversamente ma significativamente, da Luigi Ontani. Queste sperimentazioni autoritrattistiche affondano le radici nell'opera di Marcel Duchamp, a partire dal suo alter ego femminile Rose Sélavy, fotografato da Man Ray nel 1921, o in quella di Claude Cahun, una fra le poche donne che nella prima metà del XIX secolo realizza autoritratti vestita da uomo. Yasumasa Morimura, come Cindy Sherman, accentua la fluidità del genere attingendo al repertorio e all'immaginario artistico e cinematografico di figure e *typos*, proponendo una trasformazione, talvolta una metamorfosi, identitaria e di genere mediata dal camuffamento o dall'interpretazione di un ruolo [Fig. 41].

Questi sono esempi di manipolazioni e metamorfosi abbozzate o compiute che scaturiscono direttamente da proiezioni e fantasie che si materializzano sull'io, sul corpo o sulla sua rappresentazione. Secondo questa prospettiva è dunque possibile intendere l'uso contemporaneo dei filtri digitali come realizzazione di un ridimensionamento, di un aggiustamento o ancora di una sagomatura del soggetto e della sua immagine. Nella pagina Facebook e Instagram le informazioni di base indirizzano l'utente verso una sorta di rivendicazione anti-realista del social stesso: «Capture and share the world's moments. Instagram is fast, beautiful and fun way to share your life with friends and family. Take a picture or video, choose a filter to transform its look and feel, then post to Instagram [...] It's a new way to see the world». Questo motto retorico e quasi "motivazionale" presuppone la necessità dell'intervento dell'utente sul reale, invitato a modificare le immagini del

mondo. Instagram allestisce e predispone per gli utenti un percorso di trasformazione che può essere percepito e letto esattamente come un processo metamorfico, che comincia con lo scatto e prosegue con la scelta e l'applicazione dei filtri fotografici che agiscono sull'immagine, regolando il contrasto, la luminosità, la saturazione, arrivando a modificare il contesto ambientale e lo spazio del ritratto. La facilità e l'immediatezza delle diverse applicazioni sono frutto di un lavoro di semplificazione della tecnologia e della tecnica digitale: in questo senso, i filtri agiscono autonomamente sull'immagine ottenendo risultati simili a quelli raggiunti da fotografi esperti con i più strutturati programmi di post-produzione.

Naturalmente il gioco è efficace proprio in quanto il selfie, inteso nei suoi processi metamorfici incoraggiati dalle applicazioni *mobile*, è pensato e predisposto per essere fruito in rete, attraverso device di piccolo formato, al contrario delle stampe fotografiche professionali per le quali è necessario un notevole "upgrade" nella strumentazione e nelle capacità tecniche e artistiche del fotografo. Si pensi ad esempio alla mappatura del volto, indispensabile per l'applicazione dei filtri facciali, realizzata attraverso un software e l'algoritmo di Paul Viola e Michael Jones³⁵⁷, che individuano e riconoscono gli elementi fondamentali del viso per poi avviare le trasformazioni, del tutto simili ai procedimenti di meta-morphing. Anche in questo caso è possibile riconoscere la modalità di "ancoraggio" della metamorfosi che procede scientificamente, rintracciando le affinità fra il soggetto di partenza e quello di arrivo (si pensi ancora al funzionamento del morphing, affrontato all'inizio di questo capitolo). Esemplicativi a questo proposito gli inflazionati "musi" animali, orecchie, baffi e naso di coniglio, cane o gatto, disponibili per le Instagram stories, che si applicano e si adattano metamorficamente al volto dell'individuo. Il confine fra la trasformazione parodica e la metamorfosi appare in questi casi labile e sottile, ma l'ibridazione e la sovrapposizione di elementi che manifestano l'altro da sé, incorporandolo, corrisponde alle caratteristiche fondamentali della metamorfosi stessa, che procede da un soggetto a un altro.

³⁵⁷ Paul Viola, Michael Jones (2001), *Rapid Object Detection using a Boosted Cascade of Simple Features*, in *Proceedings of the 2001 IEEE International Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, pp. 511-518.

All'interno dell'offerta di filtri inclusi nelle funzioni base di Instagram, Snapchat e Facebook e di quelli disponibili per i diversi dispositivi (Android, ios) appaiono particolarmente significativi quelli che agiscono sul volto e sulla figura umana, predisponendo l'individuazione degli elementi da sostituire e migliorare, secondo una modalità di rappresentazione e metamorfosi del sé promossa e sfruttata inizialmente, a partire dagli anni Novanta del XX secolo, dalla chirurgia estetica³⁵⁸. In una prospettiva archeologica, dunque, "Retouch me", "Body Slimming" e "Perfect me"³⁵⁹ sono da intendersi da un lato come semplificazioni dei programmi di fotoritocco come "Adobe Photoshop", dall'altro come evoluzioni di una narrativa visiva, costruita sul movimento che procede dal prima al dopo della metamorfosi del soggetto (progressione before/after). Se dunque il selfie è l'auto-messa in immagine del sé, l'uso di questi filtri concretizza "l'immagine immaginata" del corpo dell'individuo³⁶⁰, attraverso un movimento metamorfico gestito autonomamente. Simile a quel che il chirurgo plastico costruisce narrativamente e visivamente attraverso una serie di immagini manipolate e alterate digitalmente che presentano le diverse e possibili trasformazioni e metamorfosi, l'individuo contemporaneo dopo lo scatto può intervenire e cambiare il colore degli occhi e dei capelli, la forma del naso e della bocca, snellire l'intera figura e modellare diverse parti del corpo realizzando un "makeover"³⁶¹, in cui spesso nel movimento che procede dal before all'after è compresa una vera e propria metamorfosi. Si tratta naturalmente di una metamorfosi virtuale, che si ripercuote sulla dimensione dell'immagine e si consuma sui social, ma che allo stesso tempo conferisce forma a un ideale divenire. Malgrado agisca materialmente sul corpo dell'artista, in un contesto socio-culturale lontano nel tempo ma che

³⁵⁸ Kathy Davis (1995), *Reshaping the Female Body: the Dilemma of Cosmetic Surgery*, Routledge, New York-London; Id. (2003), *Dubious Equalities and Embodied Differences. Cultural Studies on Cosmetic Surgery*, Rowman and Littlefield, Lanham; Mike Featherstone (ed.)(2000), *Body Modification*, Sage, London; Kathryn Pauly Morgan (1991), *Women and the Knife: Cosmetic Surgery and the Colonisation of Women's Bodies*, "Hypatia", 6, 3, pp. 25-53; Mary F. Rogers (1999), *Barbie Culture*, Thousand Oaks, London.

³⁵⁹ <https://retouchme.com>; <https://itunes.apple.com/eg/app/body-slimming-makeup-editor/id928747806?mt=8>; https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accordion.perfectme&hl=en_US.

³⁶⁰ In questo passaggio si preferisce il termine corpo, alludendo all'immagine corporea, vissuta, dinamica, che non coincide semplicemente con quella anatomica o morfologica. Fra i molti contributi, si segnala: Umberto Galimberti (2002), *Il Corpo. Opere V*, Feltrinelli, Milano.

³⁶¹ Sulla cultura del "makeover" si segnala: Heike Steinhoff (2015), *Transforming bodies. Makeovers and Monstrosities in American Culture*, Palgrave Macmillan, New York.

anticipa figure e motivi contemporanei, il lavoro di Orlan può essere interpretato e letto assecondando ancora la prospettiva archeologica, come archetipo dell'utilizzo dei filtri. Dalla fine degli anni Ottanta del XX secolo, Orlan affianca alle opere di travestimenti, meta-morphing virtuali (*Entre Deux*, 1997, Fig. 42), una serie di performance metamorfiche irreversibili e reali, che incidono profondamente sul corpo della stessa artista, la quale si sottopone a molti interventi chirurgici (*La Réincarnation de Sainte ORLAN*, 1990). Nel 1997, Kathy Davis riflette sull'insieme delle opere e sulla poetica di Orlan, enfatizzando gli elementi principali e innovativi di tale esperienza artistica:

Although she draws upon mythical beauties for inspiration, she does not want to resemble them. Nor is she particularly concerned with being beautiful. Her operations have left her considerably less beautiful than she was before... while ORLAN's face is an ideal one, it deviates radically from the masculinist ideal of feminine perfection. [...] when we look at ORLAN, we are reminded that we can use our imagination to become the persons we want to be³⁶².

Le opere di Orlan dunque affrontano ed esplorano la questione dell'identità, agendo sulle possibilità del corpo e delle identità multipli e mutanti, costruiti attraverso metamorfosi auto-chirurgiche, riprese e video-trasmesse, che trasformano la sala chirurgica nello studio dell'artista. Insistendo sulla rappresentazione della bellezza prodotta da sguardi maschili e investendo dunque la dialettica del sé con una serie di implicazioni culturali e ideologiche³⁶³, Orlan compone la propria "immagine immaginata" realizzata a partire dall'opera *La Réincarnation de Sainte ORLAN* (1990):

Diana was chosen because she is insubordinate to the gods and to men, she is active and even aggressive; Mona Lisa [...] was chosen as a beacon figure in the history of art, a key reference, [...] because there is some man under this woman. We know it to be the self-portrait of Leonardo Da Vinci. Psyche because she is the

³⁶² Kathy Davis (1997), 'My Body is my Art': *Cosmetic Surgery as Feminist Utopia?*, "The European Journal of Women's Studies", 4, 1, p. 29.

³⁶³ Sul lavoro di Orlan incidono il dibattito femminista e quello scaturito dal *Manifesto Cyborg* di Donna J. Haraway.

antipode of Diana, invoking al that is fragile and vulnerable in us. Venus for embodying carnal beauty, just as Psyche embodies the beauty of the soul³⁶⁴.

Riconoscendole simili a novelle e postmoderne *Pathosformel*, Orlan individua dapprima figure femminili, per poi procedere al riconoscimento e alla selezione delle diverse parti del viso, all'interno e oltre la tradizione pittorica, componendo con una fronte, un naso, una bocca, un mento la propria personale incarnazione dell'"immagine immaginata" del sé, agendo esattamente come l'individuo contemporaneo dopo un selfie sceglie e combina i filtri e le animazioni [Fig. 43].

Realizzare questo tipo di metamorfosi del sé ricorrendo alle applicazioni *mobile*, ibridando il proprio volto con quello di un animale oppure componendolo ritoccando gli elementi costitutivi della figura, è l'estremo compimento e sfruttamento di una predisposizione tecnologica che asseconda la rappresentazione della fluidità; ma questa è naturalmente una delle possibilità, combattuta, demistificata o screditata da campagne o stagioni #nofilter, che rivendicano l'autenticità e la verosimiglianza dell'io virtuale [Fig. 44].

3.11 Corpi e statue per i racconti del sé

All'incrocio fra pratiche, gesti, racconti del sé e movimento metamorfico emergono alcune significative produzioni artistiche e amatoriali che riflettono sulla serie e sulla progressione. In stretta connessione con la distorsione spazio temporale realizzata dalla metamorfosi e con la contraffazione del tempo sperimentata dalla storia e dalla teoria del cinema a partire dalle riflessioni di Epstein, Dulac, Balazs e Morin³⁶⁵, il timelapse self portrait in particolare si staglia come pratica di addomesticazione delle «cascate di

³⁶⁴ Orlan (1998), *Intervention*, in Peggy Phelan, Jill Lane (eds.)(1998), *The ends of Performance*, New York University Press, New York, pp. 319-320.

³⁶⁵ Il riferimento è al Capitolo II.

immagini» prodotte dall'individuo³⁶⁶. Il principio ordinatore si basa sull'esatta collocazione delle immagini nel tempo, attraverso il riferimento della data, che determina dunque la posizione all'interno di un flusso metamorfico, del tutto assimilabile a quello realizzato dal morphing. Nell'agosto del 2006 appaiono su YouTube, a pochi giorni di distanza³⁶⁷, due self-portrait paradigmatici, quello di Ahree Lee, *Me*³⁶⁸, e quello di Noah Kalina, *Everyday*³⁶⁹: due video in cui si susseguono rapidamente, in timelapse di sei fotogrammi al secondo, i selfie che i due protagonisti hanno scattato rispettivamente nel corso di tre e sei anni. Da un lato appare interessante notare come i titoli dei progetti partecipino all'enfasi posta sul racconto del sé, *Me*, alludendo anche all'impegno della pratica dell'autoritratto, *Everyday*; dall'altro il sovvertimento stesso dell'occasionalità dei selfie, che in questi lavori diventano momenti costanti, ripetuti e ordinati nel tempo. La spettacolarizzazione della quotidianità viene realizzata attraverso il rincorrersi delle date, che diviene, come ha più volte sottolineato Federica Villa, «unica giustificazione autoritratistica (è l'immagine di quel preciso giorno solo perché c'è la data)»³⁷⁰. Le singole immagini contravvengono al principio alla base della gestualità del selfie, diventando, in funzione della costruzione in timelapse, ripetizione infinita del medesimo scatto, che ripropone posa, messa in quadro e messa in scena. Opera in continuo movimento, *Everyday* è una riflessione sul tempo e sul movimento del divenire, e dunque della metamorfosi, una sorta di omaggio a *Chronos* che affiora attraverso la sovrapposizione e la stratificazione del tempo dell'autoritratto, del video e di quello che trascorre nella vita di Kalina, dall'inizio alla fine del racconto (nel primo video si tratta di sei anni condensati in poco più di sei minuti). Un procedimento che si sviluppa in piena visibilità in cui il protagonista si trasforma, rimanendo intrinsecamente e naturalmente simile a sé, o come

³⁶⁶ Bruno Latour (2009), *Iconoclash. Au-delà de la guerre des images*, in Id. (2009), *Sur le culte des dieux faitiches. Suivi de Iconoclash*, La Découverte, Paris [trad. it. in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009].

³⁶⁷ Sul rapporto fra i due video si rimanda a: Jill Walker Rettberg (2014), *Seeing ouverselves through technology. How we use selfies, blogs and wearable devices to see and shape ouerselves*, University of Bergen, Norway, pp. 36-40.

³⁶⁸ https://www.youtube.com/watch?v=vGdc_gcmFF0.

³⁶⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>.

³⁷⁰ Federica Villa, *Numero*, in Federica Villa (a cura di), *op. cit.*, posizione 63.

precisa ancora Villa, «alla prima immagine di sé che ha dato avvio al progetto»³⁷¹. La metamorfosi del volto rivela la verità del divenire, schiudendo la possibilità di accedere alle «profondità del soggetto»³⁷². Nel rapporto con il divenire continuo e mutevole del soggetto che emerge dal e con il progetto stesso, la serie si scorpora e nello sviluppo temporale si staglia un altro soggetto, il «sembiante», che «scarta il personale in favore dell'impersonale». In questi video, capostipiti di una lunga e fortunata serie, la metamorfosi agisce come struttura matematico-scientifica, come predisposizione e realizzazione del morphing, animando una serie di still, immagini fisse che vengono predisposte e animate, realizzando il movimento nella fissità, plasmando il ritratto impossibile di una statua in divenire.

La progressione, il movimento e la dialettica temporale che si instaura fra prima e dopo, dal before all'after, sono gli elementi caratterizzanti dei video originali e amatoriali condivisi dai "beauty guru"³⁷³, giovani e giovanissimi ragazzi appassionati, specialisti e amanti del make-up, su YouTube. Si tratta di video che combinano una serie di consigli pratici su come applicare il make-up e su come prendersi cura di sé con strategie di intrattenimento e marketing. Nella primissima stagione di YouTube³⁷⁴, la maggior parte di tali video rifletteva la dimensione domestica e amatoriale, offrendo scorci di postazioni casalinghe per il trucco, bagni, camere e camerette semplicemente allestite; negli ultimi anni, invece, il ruolo e la popolarità dei "beauty guru" hanno imposto messa in scena, set e messa in quadro omologati e glamour. All'incrocio fra pratiche autoritrattistiche, flussi di coscienza e self-branding, la comunità di "beauty guru" ha sviluppato per le diverse tipologie di video una serie di accorgimenti, strategie e trucchi che afferiscono o si avvicinano agli espedienti metamorfici: la progressione temporale, la presentazione e il confronto fra il prima e il dopo, il divenire e la trasformazione agita dal make-up. Video tutorial, vlogs e sfide di vario genere (si ricorda qui solo il GRWM,

³⁷¹ Villa, *op. cit.*, posizione 66.

³⁷² Jacques Aumont (1992), *Du visage au cinéma*, Éditions de L'Etoile, Paris.

³⁷³ Sul fenomeno si segnala: Florencia Garcia Rapp (2016), *The Digital Media Phenomenon of Beauty Gurus: the case of Bubzbeauty*, "International Journal of Web Based Communities", 12, 4, pp. 360-375.

³⁷⁴ I primi video di questo genere appaiono a partire dal 2007. Nancy Jo Sales (2016), *American Girls. Social Media and the Secrets of Teenagers*, Alfred A. Knopf, New York, pp. 83-88.

Get Ready With Me) rappresentano da un lato gli strumenti di una comunicazione del brand del sé³⁷⁵, dall'altro condensano trasformazioni e metamorfosi quotidiane, reversibili e ludiche. Si pensi alle anteprime del video in cui il risultato finale, quello che sorprende e realizza la metamorfosi, spesso è oscurato, nascosto o mascherato da un *blurring*. Si tratta di una strategia di occultamento che intende creare e restituire la meraviglia della realizzazione della metamorfosi stessa. Particolarmente efficaci e simili al concetto cinematografico delle attrazioni appaiono i video che condensano il tempo, ricorrendo all'accelerato, sviluppando un movimento esattamente metamorfico e compiuto³⁷⁶. Il make-up e la cura del sé diventano in questi casi atti e gesti metamorfici, che suscitano illusione e meraviglia nello spettatore.

Stravolgendo l'intuizione e l'idea di *Everyday* e *Me*, anche in questi casi si realizza il passaggio dal personale all'impersonale: nella differenza che produce la metamorfosi si realizza l'esproprio del corpo, condiviso attraverso la piattaforma YouTube e i social. Materia da plasmare, il corpo e il volto in particolare diventano maschere fluide che sostituiscono in un movimento metamorfico la rappresentazione del sé, «il me senza me»³⁷⁷.

³⁷⁵ Alice Marwick (2013), *They're Really Profound Women, They're Entrepreneurs: Conceptions of Authenticity in Fashion Blogging*, presented at 7th International Conference on Weblogs and Social Media, Boston.

³⁷⁶ Si vedano a questo proposito: Roberto Esposito (2007), *Terza Persona. Politica della vita e filosofia dell'impersonale*, Einaudi, Torino; Villa (2013), *op. cit.*

³⁷⁷ Villa (2013), *op. cit.*, posizione 67.

IMMAGINI



Figura 1: *Uomo-Leone di Hohlenstein-Stadel*, 32-35.000 a.C.

Figura 2: *Uomini trasformati in delfini*, 510-500 a.C.



Figura 3: *Dana Accoglie Zeus*, 490 a.C.; *Leda e il cigno*, 200 d.C.



Figure 4: *Giove e Io*, Correggio, 1530 ca; *Giove e Olimpia*, Giulio Romano, 1526-1534.



Figura 5: *Apollo e Dafne*, Gian Lorenzo Bernini, 1622-1625.



Figura 6: *La metamorfosi di Narciso*, Salvador Dalí, 1936-1937; *L'Invenzione Collettiva*, René Magritte, 1934.



Figura 7: Programma Cinématographe

LE CINÉMATOGRAPHE

SALON INDIEN

GRAND CAFÉ

14, Boulevard des Capucines, 14

PARIS

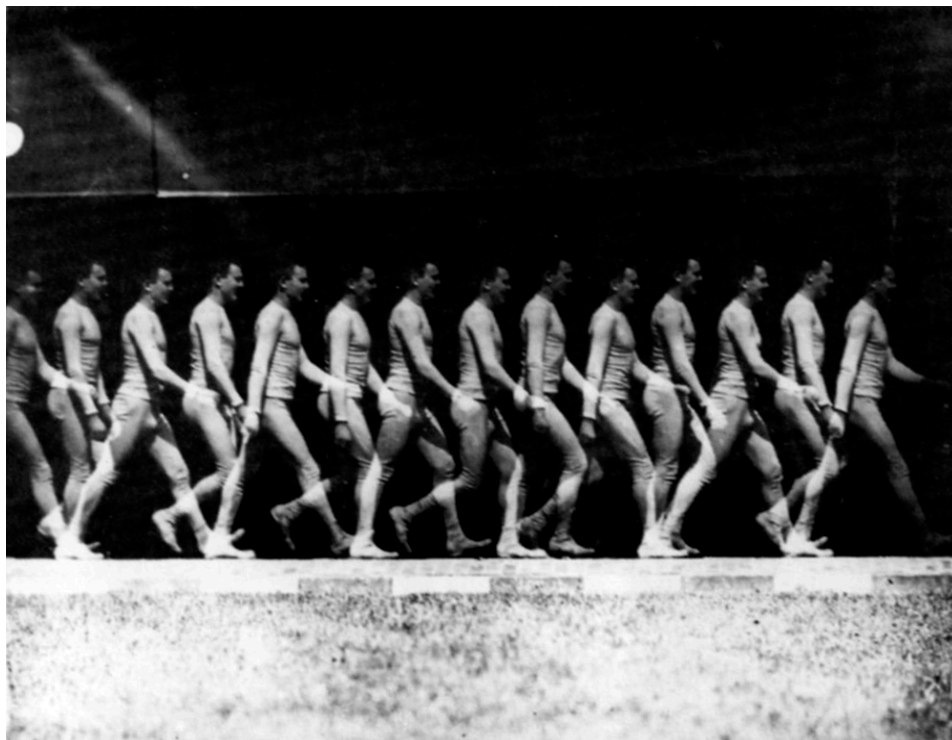
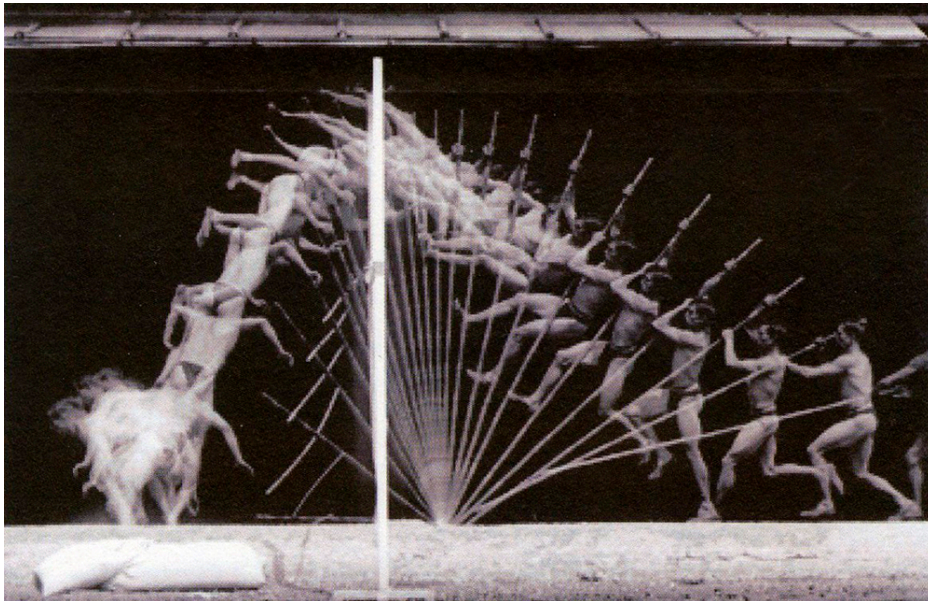
Cet appareil, inventé par MM. Auguste et Louis Lumière, permet de recueillir, par des séries d'épreuves instantanées, tous les mouvements qui, pendant un temps donné, se sont succédé devant l'objectif, et, de reproduire ensuite ces mouvements en projetant, grandeur naturelle, devant une salle entière, leurs images sur un écran.

SUJETS ACTUELS

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. La Sortie de l'Usine LUMIÈRE à Lyon. | 5. Les Forgerons. |
| 2. La Voltige. | 6. Le Jardinier. |
| 3. La Pêche aux Poissons Rouges. | 7. Le Repas. |
| 4. Le Débarquement du Congrès de Photographie à Lyon. | 8. Le Saut à la Couverture. |
| | 9. La Place des Cordeliers à Lyon. |
| | 10. La Mer. |

Figura 8: *Salto con l'asta*, Étienne-Jules Marey, 1880 ca; *Camminando*, Étienne-Jules Marey, 1883 ca.

Animal Locomotion, Eadweard Muybridge, 1887.



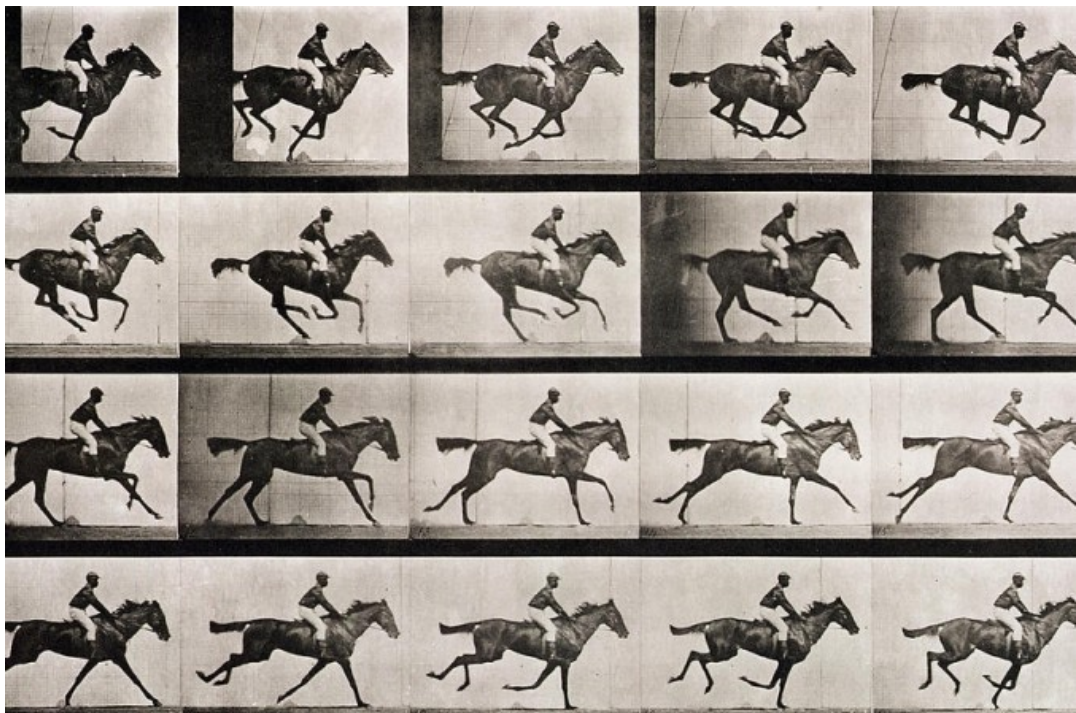
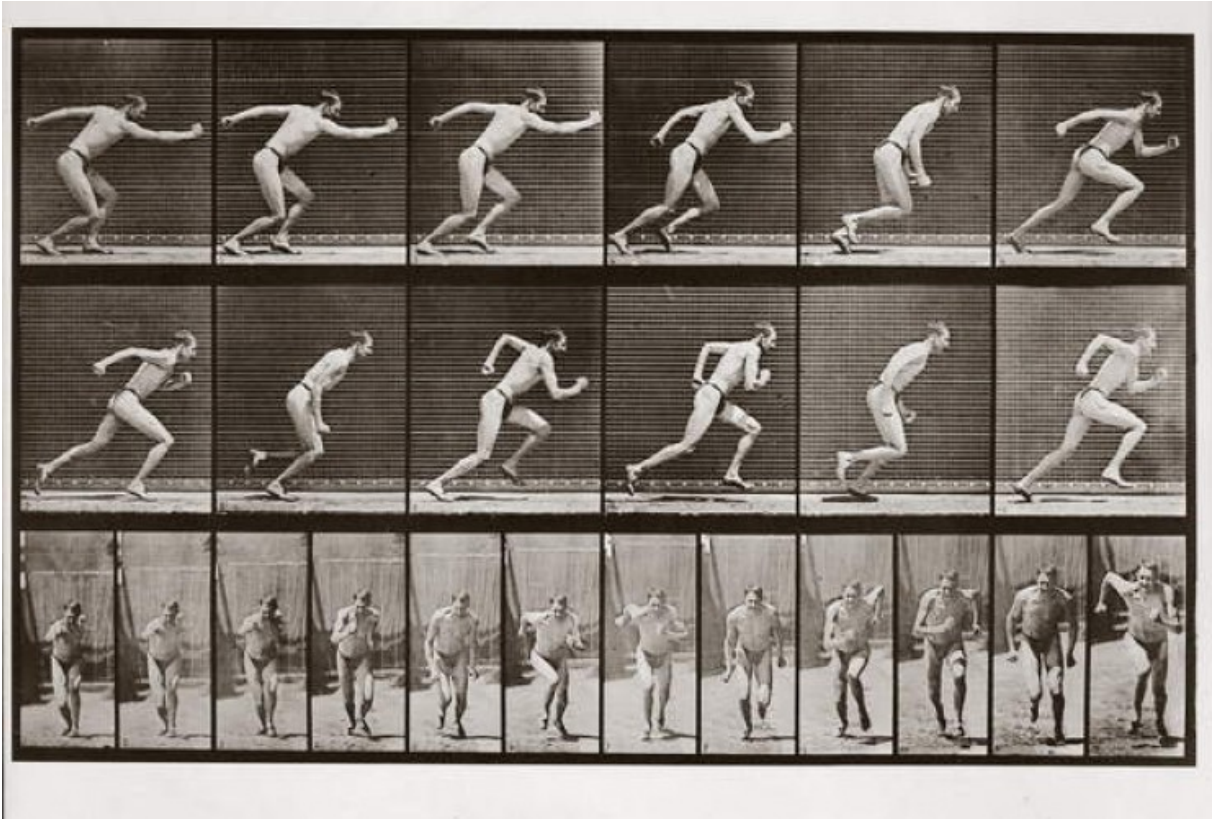


Figura 9: Fantasmagoria, immagine tratta da Étienne-Gasperd Robertson, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physician-aéronaute*.

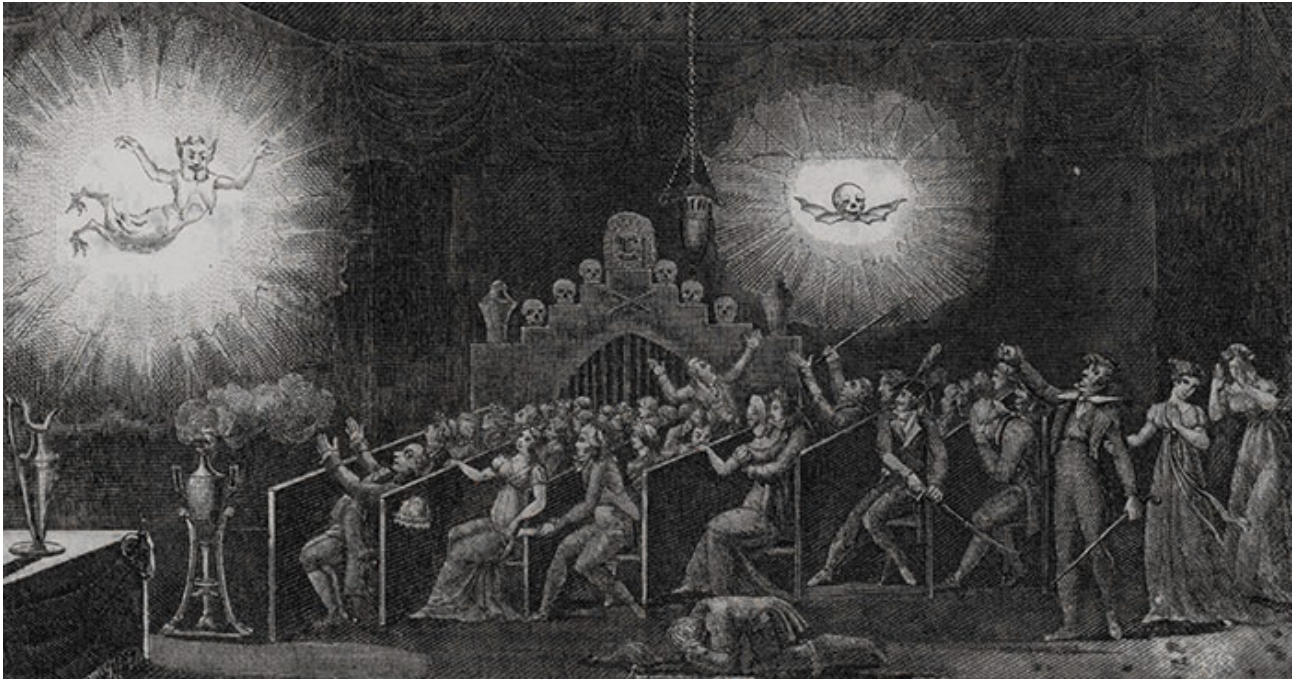


Figura 10: Taumatropio; Fenachistoscopio; Zootropio; Prassinoscopio; Mutoscopio.

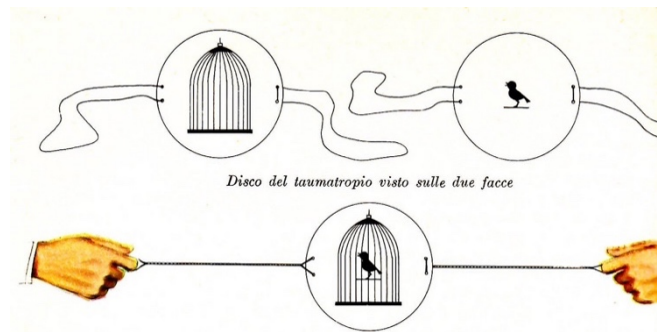






Figura 11: *What will Come (Has already Come)*, William Kentridge, 2006, disegni e tavoli.



Figura 12: tavole tratte da *Animated Cartoons*, Edwin George Lutz, 1920.

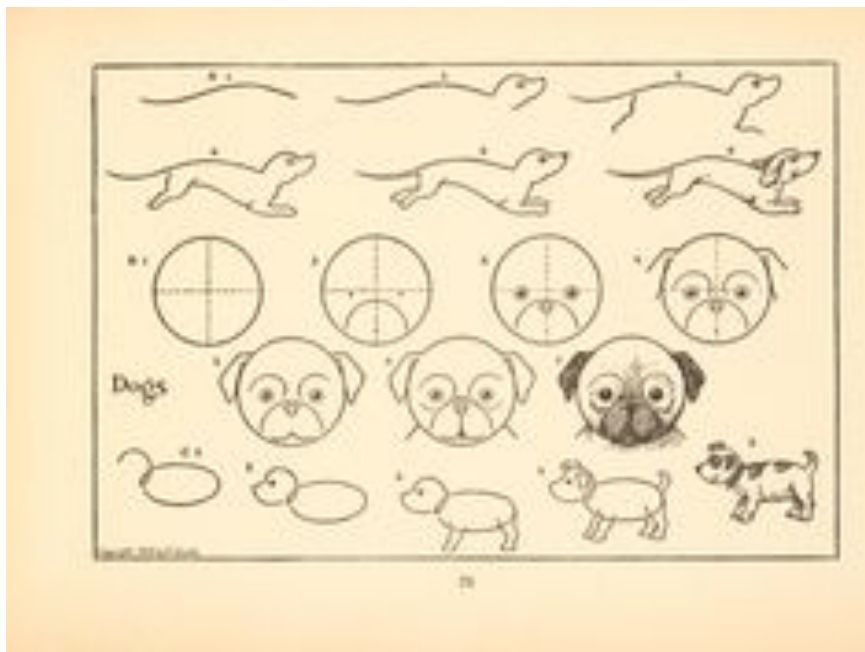
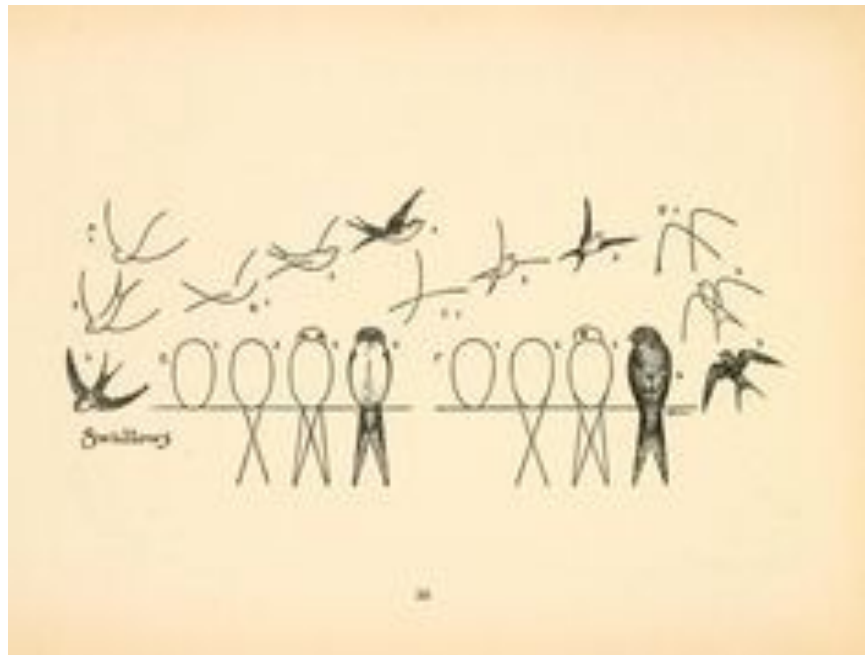


Figura 13: Tavola, figura femminile, Dürer, 1500 ca

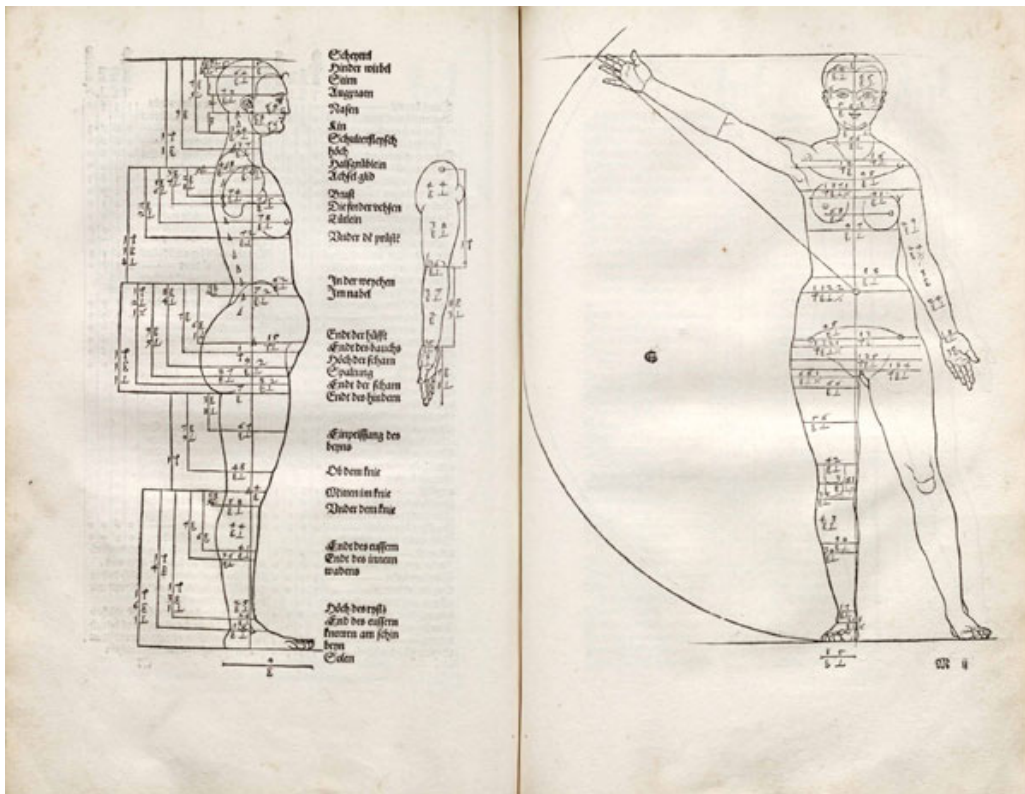


Figura 14: Tavola studio di testa, Dürer, 1500 ca

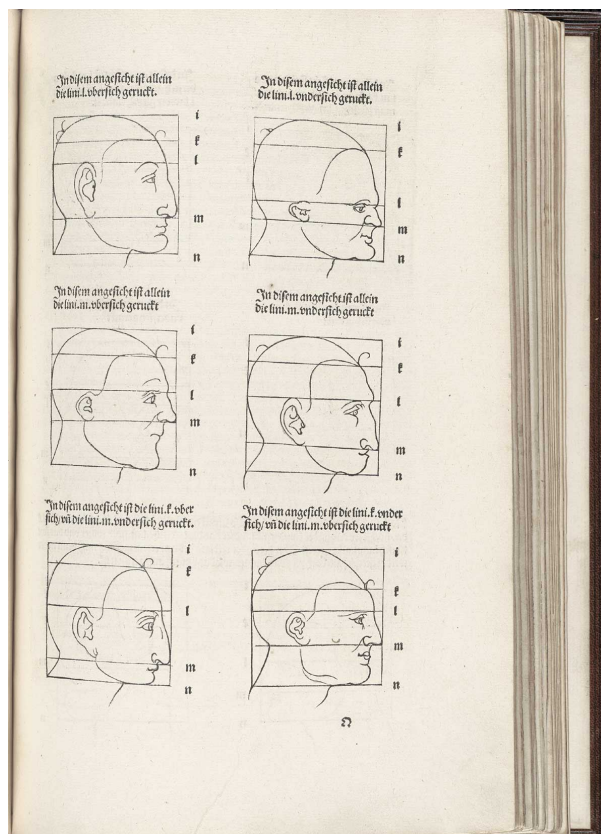


Figura 15: *Monster*, Douglas Gordon, 1996



Figura 16: *Primavera, Estate, Autunno, Inverno*, Arcimboldo, 1563-1572





Figura 17: Apollo scende verso la rana, 1844.



Figura 18: *Origin*, Daniel Lee, 1999

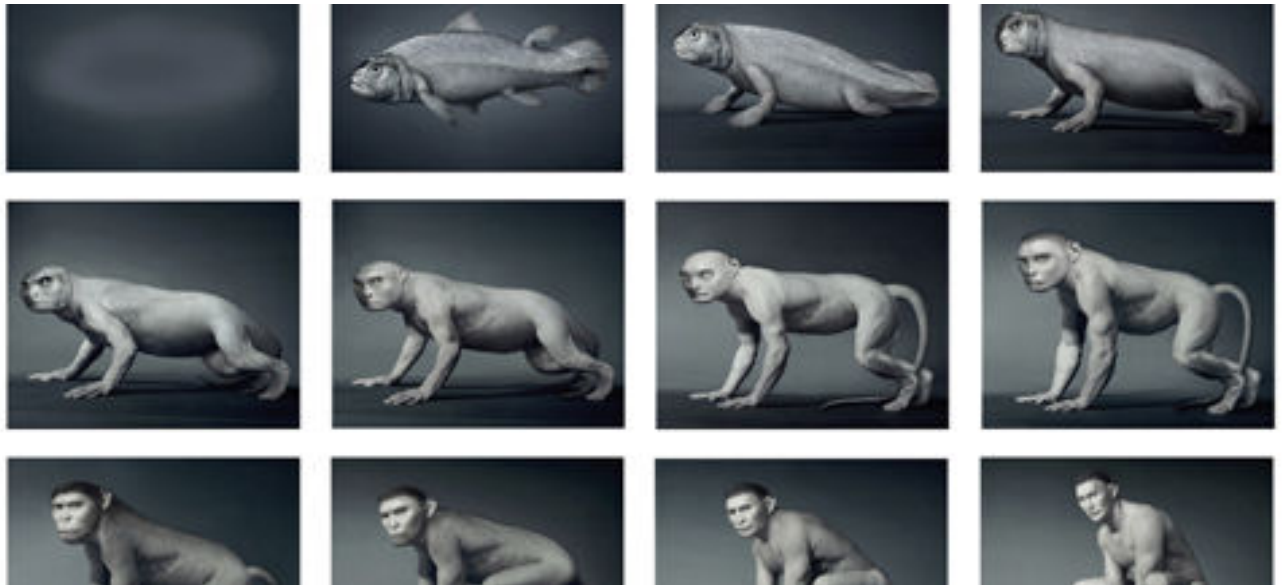


Figura 19: *Self portait*, Daniel Lee, 1997



Figura 20: Next, Daniel Lee, 2015



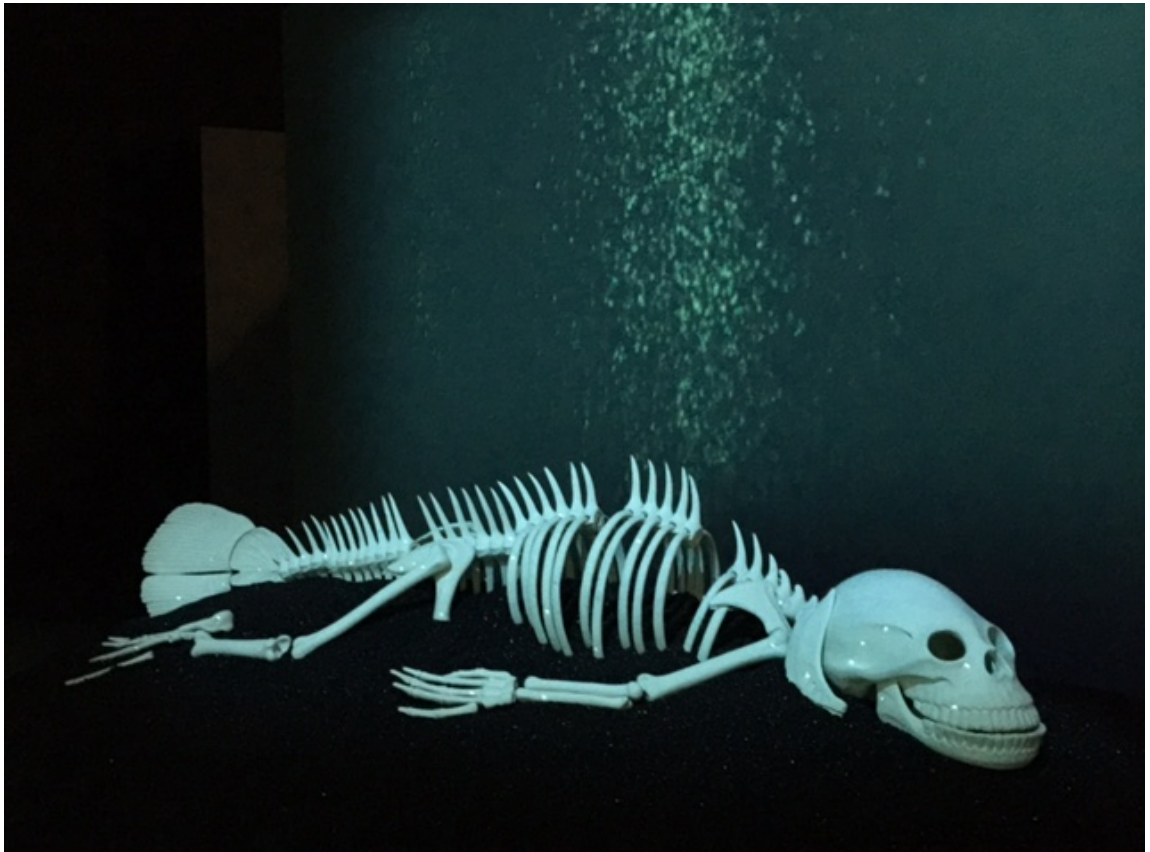


Figura 21: "Colors", What if..., 1993

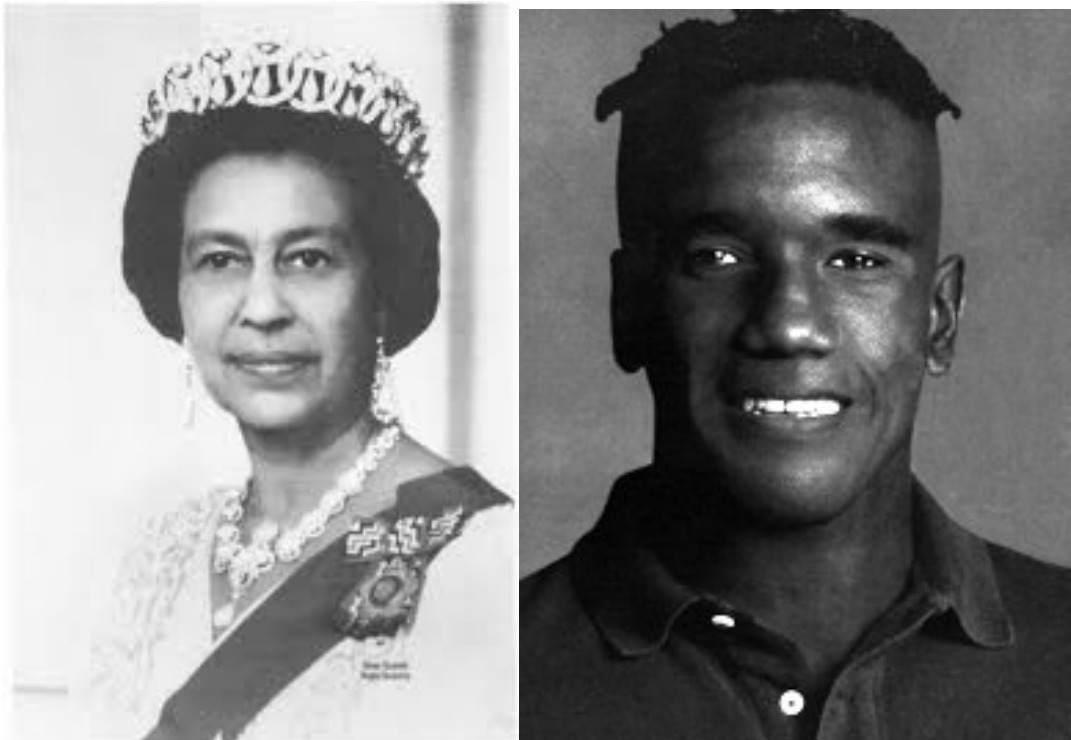


Figura 22: *House of Cards*, 5x02



Figura 23: The Byron Company, 1920



Figura 24: *Self portait*, Anastasija Nikolaevna Romanova, 1914



Figura 25: *Ritratto dei coniugi Arnolfini*, Jan van Eyck, 1434; *Trittico Werl*, Robert Campin, 1438

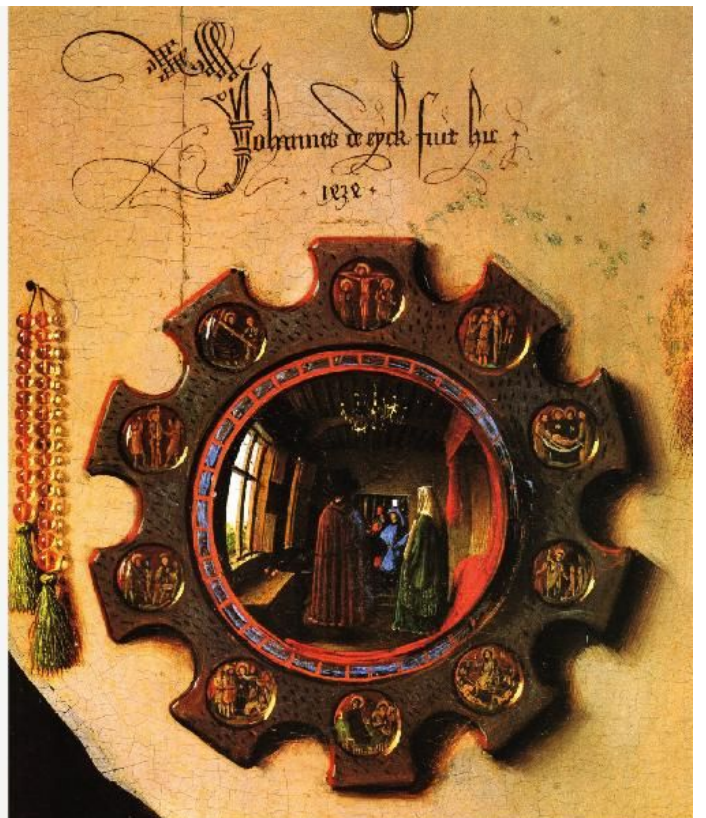




Figura 26: *Autoritratto entro uno specchio convesso*, Parmigianino, 1523 ca



Figura 27: Mano con sfera riflettente, Maurits Cornelis Escher, 1935

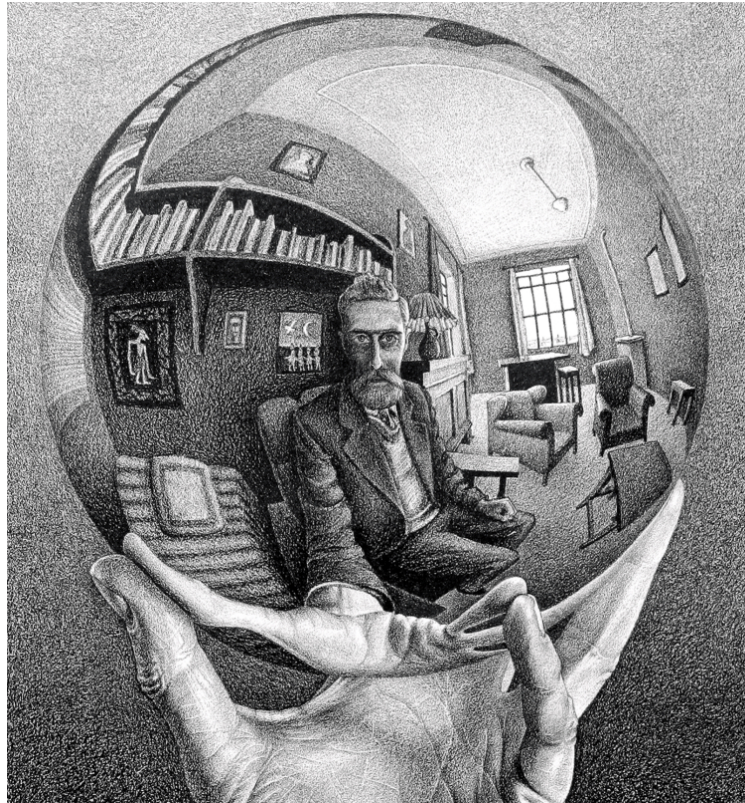


Figura 28: *New York-Me and the Elevated*, Ilse Bing, 1936





Figura 29: *Self portait*, Ilse Bing 1931



Figura 30: *Self portrait*: Henri Evenepoel, Thomas Baker, Vivian Maier





Figura 31: *Vaso specchiante – autoritratto (1962-2008)*, Michelangelo Pistoletto



Figura 32: *Rovesciare i propri occhi*, Giuseppe Penone, 1970

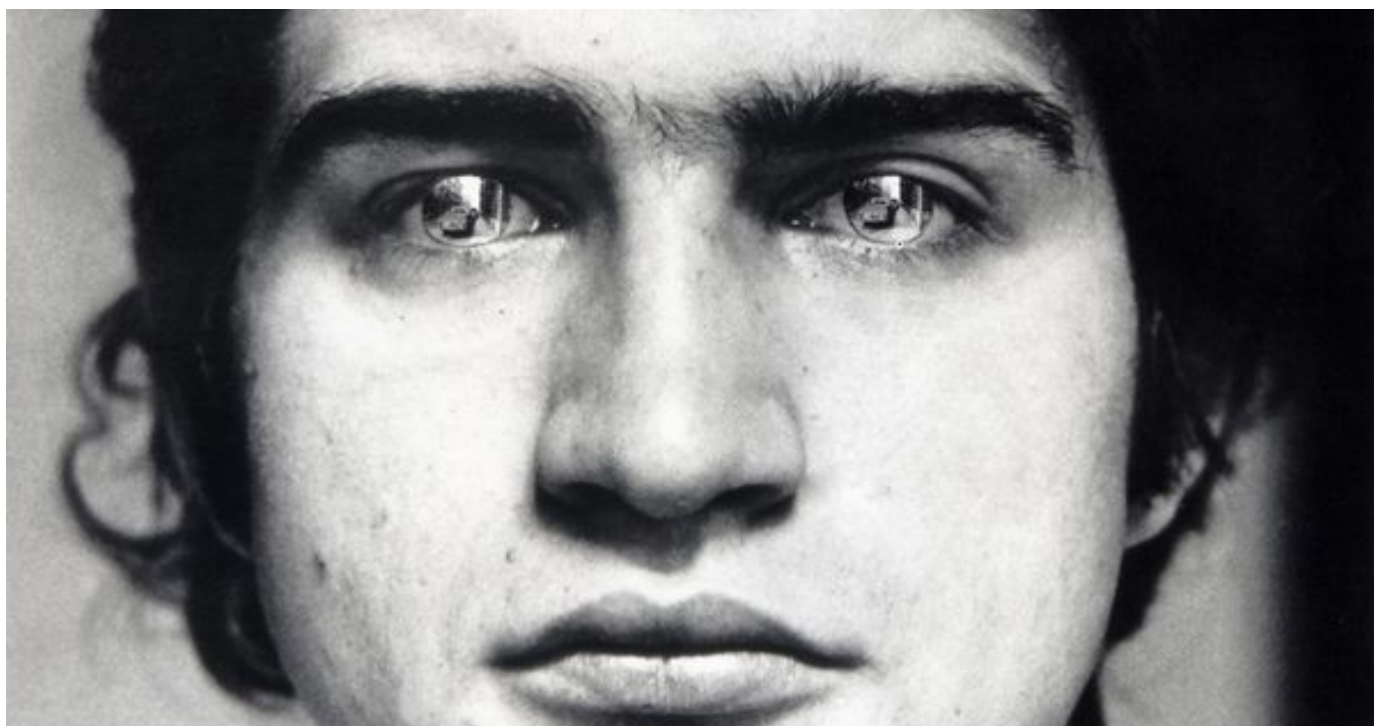


Figura 33: *Illumination*, Ai Weiwei, 2009



Figura 34: *Mirror*, Ai Weiwei, 2017



Figura 35: *Nobody Knows Vermeer Todl Me This*, Miguel Angel Gaueca, 2004



Figura 36: *Glass Houses, Dietrich'mirror*, Kalliope Amorphous, 2008, 2016





Figura 37: immagini tratte da Self portrait, Lee Friedlander, 1970



Figura 38: *Autoritratto Lee Friedlander*, Ugo Mulas, 1971



Figura 39: *Self portrait*, Otto Umbehr, 1930



Figura 40: Selfie sulle opere di Anish Kapoor

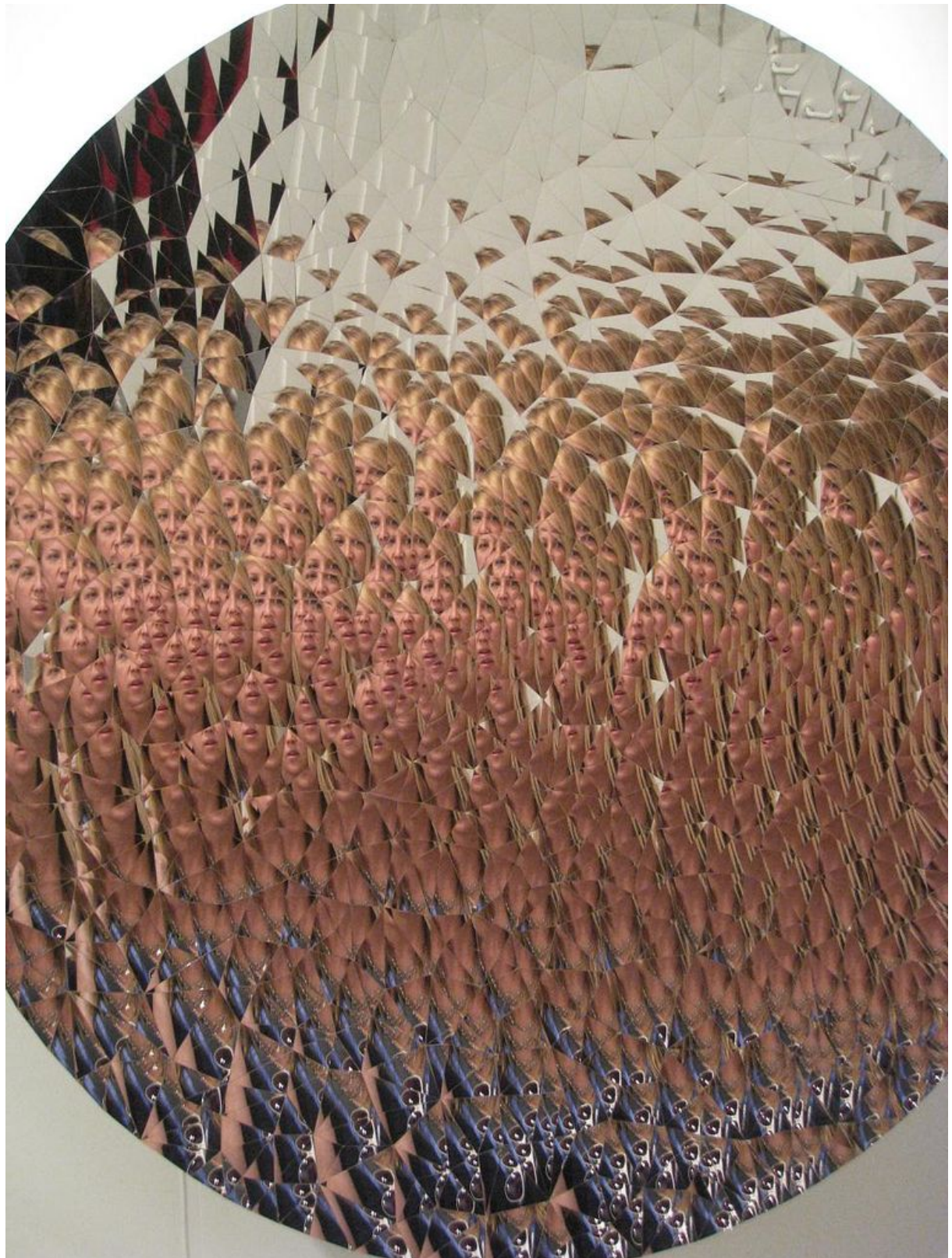




Figura 41: Rose Sélavy, Claude Cahun, Yasumasa Morimura, Cindy Sherman.





Figura 42: *Entre Deux*, Orlan, 1997

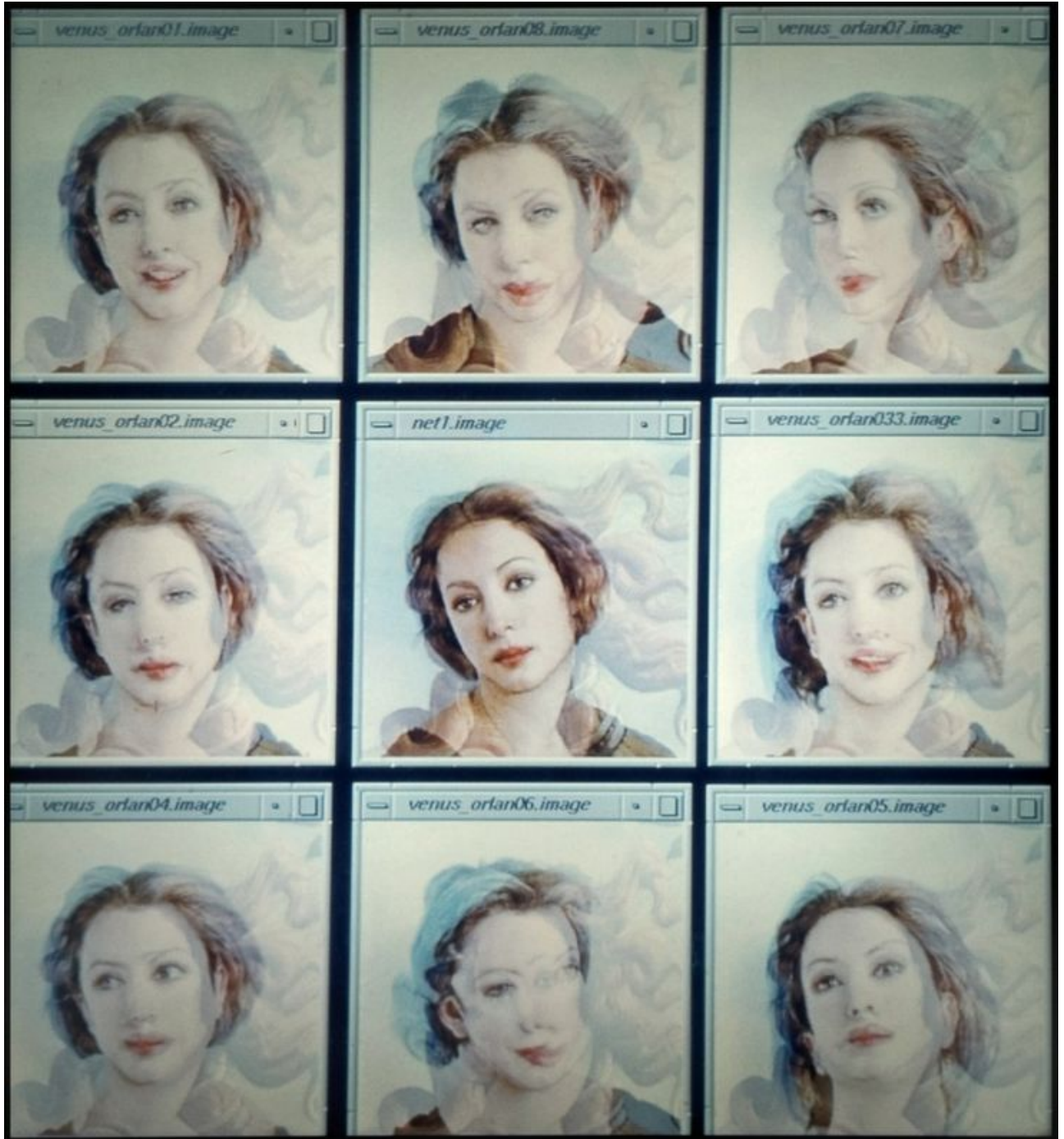


Figura 43: Orlan

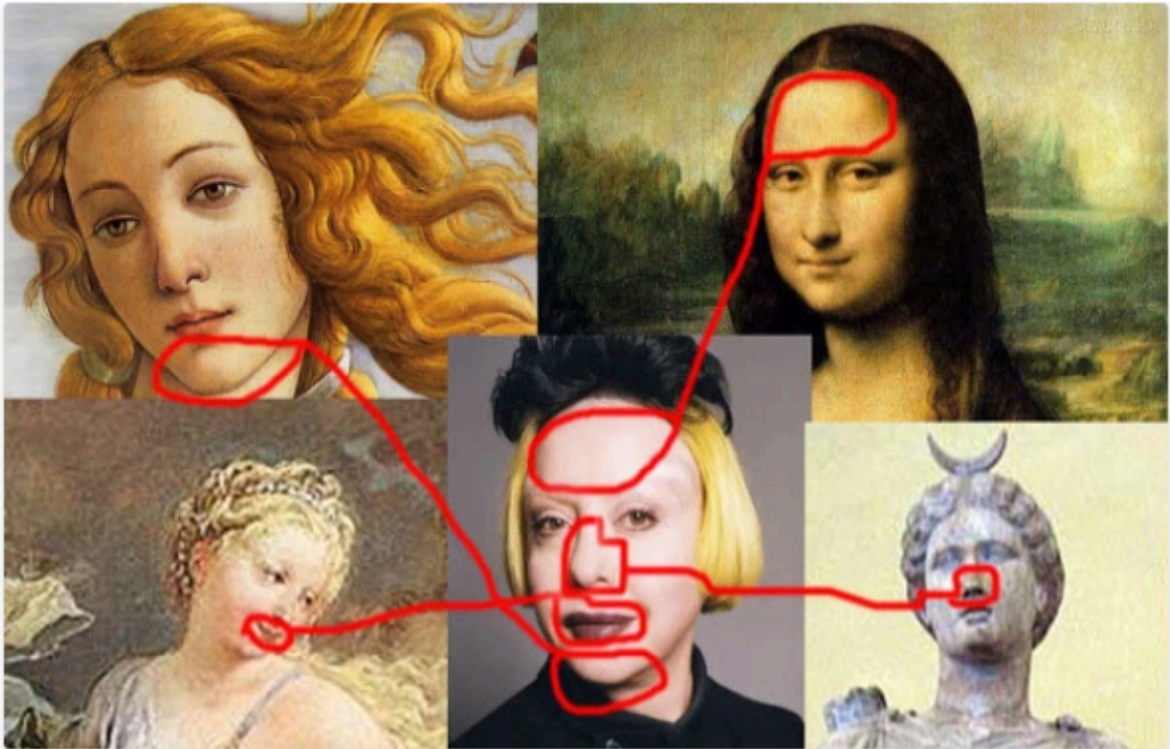
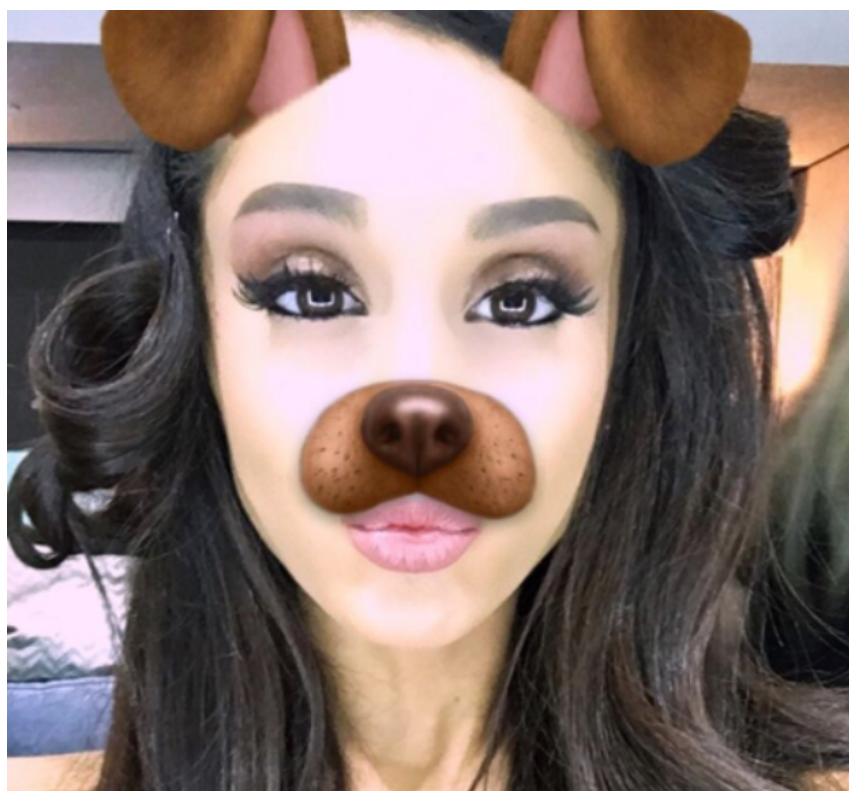
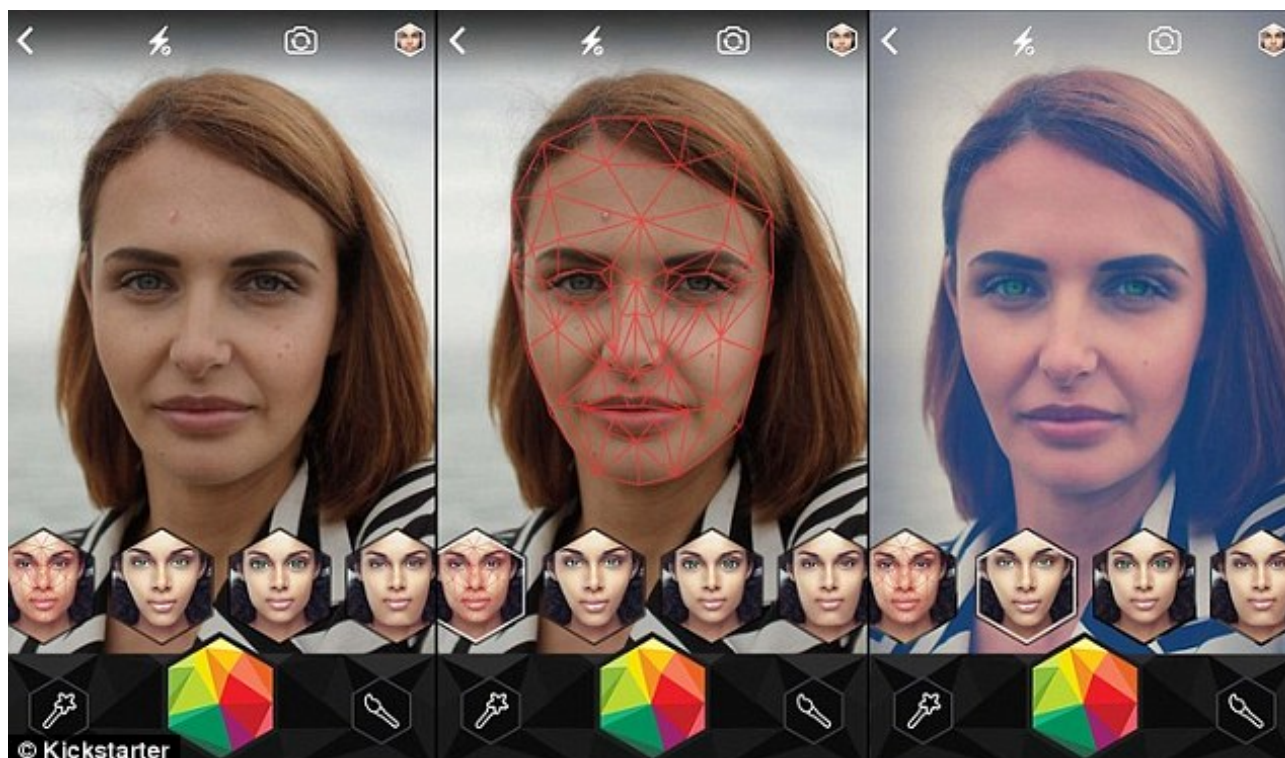
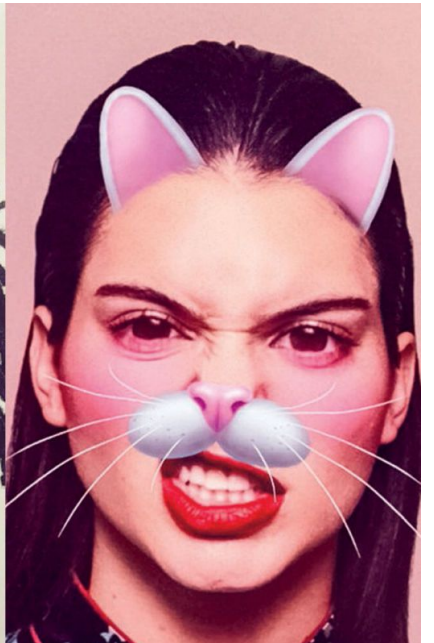


Figura 44: Esempi Filtri, Instagram, Stories, Snapchat





BIBLIOGRAFIA

- Adorno Theodor, *Ästhetische Theorie*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1970, trad. it., *Teoria estetica*, a cura di E. De Angelis, Einaudi, Torino, 1975.
- Agamben Giorgio, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.
- Agamben Giorgio, *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996.
- Albera François, Tortajada Maria (eds.), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015.
- Albera François, Tortajada Maria, *The dispositive does not exist!*, in François Albera, Maria Tortajada (eds.), *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015, trad. it. a cura di Federica Cavaletti in Adriano D'Aloia, Ruggero Eugeni, *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.
- Alonge Giaime, Giulia Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Roma-Bari 2015.
- Alonge Giaime, Alessandro Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino 2003.
- Amaducci Alessandro, Simone Arcagni, *Music Video*, Kaplan, Torino 2007.
- Anderson Perry, *The Origins of Postmodernity*, Verso, London-New York 1998.
- Arnheim Rudolf, *Arte e percezione visiva*, trad. it. a cura di G. Dorfles, Feltrinelli, Milano 2005.
- Aumont Jacques, *Du visage au cinéma*, Éditions de L'Etoile, Paris 1992.
- Aumont Jacques, *L'image*, Nathan, Paris 1990.
- Aumont Jacques, *Montage Eisenstein*, Albatros, Paris 1979.
- Aubert Nicole, *L'individu hypermoderne*, Érès, Paris 2004.
- Augé Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, Paris 1992, trad. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, a cura di D. Rolland Elèuthera, Milano 1993.
- Bachelard Gaston, *Lautréamont*, Corti, Paris 1939, trad. it. *Lautrémont*, a cura di F. Fimiani, Jaca Book, Milano 2009.

Baetens Jan, Pezzini Isabella, Van Gelder Hilde (eds.), *Sémiotique et Photographie/Semiotics and Photography*, "Rs/Si", 28, 1-2, Association Canadienne de sémiotique 2008.

Baker Robin, *Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema*, in Hayward Philip, Wollen Tana (eds.), *Future Visions. New technologies of the Screen*, British Film Institute, London 1993.

Balázs Béla, *Der Film. Werden und Wesen einer neue Kunst*, Globus, Vienna 1948, trad. it. *Il Film*, Einaudi, Torino, 2002.

Baltrusaitis Jurgis, *Anamorfosi o Thaumaturgus opticus*, trad. it. a cura di P. Bertolucci, Adelphi, Milano 1978.

Barkan Leonard, *The Gods Made Flesh. Metamorphosis and the Pursuit of Paganism*, Yale University Press, New Haven 1986.

Baron Naomi, *Always on. Language in an Online and Mobile Word*, Oxford University Press, Oxford 2008.

Barthes Roland, *La chambre claire*, Gallimard-Seuil, Paris 1980, trad. it. *La camera chiara*, a cura di R. Guidieri, Einaudi, Torino 2003.

Bataille Georges, *Le sacré*, in *Oeuvres complètes*, 1, Gallimard, Paris 1970.

Bataille Georges, *Théorie de la religion*, in *Oeuvres complètes*, 8, Gallimard, Paris 1976.

Batchen Geoffry, *Burning with Desire. The conception of Photography*, MIT Press, Cambridge-London 1997.

Baudelaire Charles, *Le Fleurs du Mal*, Corti, Paris 1861, trad. it. *I fiori del male*, a cura di A. Preti, Feltrinelli, Milano 2003.

Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris 1980.

Baudry Jean-Louis, *Le Dispositif. Approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, "Communications", 23, 1975, trad. it *Il Dispositivo*, a cura di R. Eugeni e G. Avezzi, Morcelliana, Brescia 2017.

Bauman Zygmunt, *Liquid Modernity*, Polity Press, Malden 2000, trad. it. *Modernità Liquida*, a cura di S. Minucci, Laterza, Roma-Bari 2002.

Bauman Zygmunt, *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, trad. it. a cura di S. D'Amico, Laterza, Roma-Bari 2007.

Baumbach Manuel, *Proteus and the Protean Epic: Form Homer to Nonnos*, in Gildenhard Ingo, Zissos Andrew (eds.), *Transformative Change in Western Thought. A History of Metamorphosis from Homer to Hollywood*, Legenda, New York 2013.

Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Éditions du Cerf, Paris 1959.

Bazin André, *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, a cura di Adriano Aprà, Garzanti, Milano 1973.

Bellour Raymond, *L'Entre-images. Photo, Cinéma, Vidéo*, La Différence, Paris 1990, trad. it. *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, a cura di V. Costantino, A. Lissoni, Mondadori, Milano 2002.

Bellour Raymond, *L'Entre-images 2. Mots, images*, P. O. L., Paris 1999.

Belting Hans, *Specchio del mondo. L'invenzione del quadro nell'arte fiamminga*, trad. it. a cura di M. Jacobsson, Carocci, Roma 2016.

Bendazzi Giannalberto (ed.), *Animation. A World History*, Vol. I. Foundations. The Golden Age, CRC Press, New York 2015.

Benjamin Walter, *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Einaudi, Torino 2012.

Benjamin Walter, *Saggi su Brecht*, trad. it. a cura di R. Degrassi, Asterios, Trieste 2016.

Berger John, *Sul guardare*, trad.it. a cura di M. Nadotti, Il Saggiatore, Milano 2017.

Bersen Hans, *The idea of Postmodern. A history*, Routledge, London-New York 1995.

Black Cyril E., *The dynamics of modernization. A study in comparative history*, Harper & Row, New York 1966.

Bergson Henri, *La perception du changement*, in Henri Bergson (1993), *La pensée et le mouvant*, PUF, Paris 1993.

Bergson Henri, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Alcan Paris 1896.

Bishop Claire, *Participation*, White Chapel Gallery and MIT Press, London-Cambridge 2006.

Blumenberg Hans, *Die Arbeit am Myth*, Suhrkamp, Frankfurt 1979, trad. it. *Elaborazione del Mito*, a cura di B. Argenton, Il Mulino, Bologna 1991.

Boatto Alberto, *Narciso infranto. L'autoritratto moderno da Goya a Warhol*, Laterza, Roma-Bari 2005.

Boccia Artieri Giovanni, *I media-mondo: forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma 2004.

Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge 1999, trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli, Guerini, Milano 2003.

Bordwell David, Carroll Noël (eds.), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996.

Bordwell David, Thompson Kristin, *The Power of mise-en-scene*, in *Film Art. An Introduction*, International Edition, McGraw Hill 1997.

Bourriaud Nicolas, *Estetica relazionale*, trad. it. a cura di M. E. Giacomelli, Postmedia, Milano 2011.

Bourriaud Nicolas, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, trad. it. a cura di G. Romano, Postmedia, Milano 2004.

Boyd Brian, *On the Origin of Stories. Evolution, cognition, and fiction*, Harvard University Press, Cambridge 2009.

Brecht Bertolt, *Scritti teatrali*, trad. it. a cura di E. Castellani, R. Fertoni, R. Mertens, Einaudi, Torino 1962.

Bredenkamp Horst, *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, trad. it. a cura di F. Vercellone, Raffaello Cortina Editore, Milano 2015.

Brunel Pierre, Yves Chevrel (sous la direction de), *Précis de littérature comparée*, Press universitaires de France, Paris 1989.

Buchli Victor (ed.), *The Material Culture Reader*, Berg Publishing, Oxford-New York 2002.

Burch Noël, *Charles Baudelaire versus Doctor Frankenstein, "Afterimage"*, 8-9, 1981.

Buckland Warren (ed.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, New York-London 2009.

- Burch Noël, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Nathan Université, Paris 1990.
- Burrow Colin, *Re-embodying Ovid: Renaissance afterlives*, in Hardie Philip (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.
- Byung-Chul Han (2013), *Nello sciame. Visioni del digitale*, trad. it. a cura di F. Buongiorno, Nottetempo, Roma.
- Cahill James Leo, *Zoological Surrealism. The nonhuman cinema of Jean Painlevé*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2019.
- Caillois Roger, *L'Homme et le sacré*, Gallimard, Paris 1950, trad. it. *L'uomo e il sacro*, a cura di R. Guarino, Bollati Boringhieri, Torino 2001.
- Calabrese Omar, *L'arte dell'autoritratto. Storia e teoria di un genere pittorico*, VoLo Publisher, Firenze 2010.
- Calabrese Omar, *Neo-Baroque. A sign of the Time*, translated by C. Lambert, Princeton University Press, Princeton 1992.
- Calvesi Maurizio, *Arte allo specchio*, Electa, Milano 1984.
- Carbone Massimo, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.
- Cardin Pierre, *Thématique comparatiste*, in Pierre Brunel, Yves Chevrel (sous la direction de), *Précis de littérature comparée*, Press Universitaires de France, Paris 1989.
- Carluccio Giulia, Villa Federica (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Carocci, Roma 2006.
- Carroll Joseph, *Evolution and Literary Theory*, University of Missouri Press, Columbia 1995.
- Cartwright Lisa, *Screening the Body. Tracing Medicine's Visual Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 1995.
- Casetti Francesco, *Esperienza filmica e ri-locazione del film*, "Fata Morgana", 4, 2008.
- Casetti Francesco, *Filmic Experience*, "Screen", 1, 2009.

Casetti Francesco, *I media nella condizione postmediale*, in Diodato Roberto, Somaini Antonio (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2011.

Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.

Casetti Francesco, *The Lumière Galaxy. Seven key word for the cinema to come*, Columbia University Press, New York 2015, trad. it. *La Galassia Lumière. Sette parole per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

Casini Tommaso, *La mano parlante dell'artista*, "Predella", 29, 2011, disponibile online: http://www.predella.it/archivio/indexebb4.html?option=com_content&view=article&id=167&catid=65&Itemid=

Castells Manuel, *The Rise of the Network Society*, Blackwell, Oxford 1996.

Ceserani Remo, Mario Domenichelli, Pino Fasano (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, UTET, Torino 2007.

Chateau Dominique, Moure José (eds.), *Screens*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.

Chiarini Alessandra, *Still/moving images. Il rapporto dialettico fra cinema e fotografia nelle pratiche artistiche contemporanee*, Tesi di dottorato in Cinema, musica e teatro, XXVII ciclo, Università di Bologna 2015.

Cholodenko Alan (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Power Publications, Sydney 1991.

Cholodenko Alan (ed.), *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, Power Publications, Sydney 2007.

Ciotti Fabio, Roncaglia Gino, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2008.

Clark Andy, *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford 2003.

Cometa Michele, *Archeologie del Dispositivo. Regimi scopici della Letteratura*, Pellegrini Editore, Cosenza 2016.

Cometa Michele, *Mitologie dell'oblio. Hans Blumenberg e il dibattito sul mito*, in Andrea Borsati (a cura di), *Hans Blumenberg, mito, metafora, modernità*, Il Mulino, Bologna 1999, pp. 141-165.

Cometa Michele, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

Cometa Michele, *Postfazione*, in Mitchell William J. T., *Pictorial turn*, Duepunti, Palermo 2008.

Cometa Michele, *The Challenge of Cave art: on the Future of Visual Culture*, in Žarco Paić, Krešmir Purgar (eds.), *Theorizing Image*, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne 2016.

Cortade Ludovic, *Le cinéma de l'immobilité. Style, politique, réception*, Publication de la Sorbonne, Paris 2008.

Crary Jonathan, *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge 2001.

Crary Jonathan, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT, Cambridge 1990, trad. it. *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, a cura di L. Acquarelli, Einaudi, Torino 2013.

Crurtis Neal (ed.), *The pictorial turn*, Routledge, London 2011.

D'Aloia Adriano, *L'arto fotografico. Estensione e incorporazione nella tecnica e nell'estetica del selfie*, in Rabbito Andrea (a cura di), *La Cultura Visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018.

D'Aloia Adriano, Eugeni Ruggero, *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

Dahlquist Marina, Doron Galili, Jan Olsson, Valentine Robert (eds.), *Corporeality in Early Cinema. Viscera, Skin, and Physical Form*, Indiana University Press, Bloomington 2018.

Davis Kathy, 'My Body is my Art': *Cosmetic Surgery as Feminist Utopia?*, "The European Journal of Women's Studies", 4, 1, 1997.

Davis Kathy, *Dubious Equalities and Embodied Differences. Cultural Studies on Cosmetic Surgery*, Rowman and Littlefield, Lanham 2003.

Davis Kathy, *Reshaping the Female Body: the Dilemma of Cosmetic Surgery*, Routledge, New York-London 1995.

Delluc Louis, *Photogénie*, Éditions de Brunoff, Paris 1920.

De Gaetano Roberto, *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Bulzoni, Roma 1996.

De Gaetano Roberto, *Teorie del Cinema in Italia*, Rubettino, Soveria Mannelli 2005.

Debord Guy, *La société du spectacle*, Gallimard, Paris 1967.

Debord Guy, *(contro) il cinema*, a cura di Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto, Il Castoro 2001.

Debray Regis, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Gallimard, Paris 1992, trad. it. *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, a cura di A. Pinotti, Il Castoro, Milano 1999.

Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, Presses Universitaires de France, Paris 1968.

Deleuze Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Minuit Paris 1985, trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, a cura di L. Rampello, Einaudi, Torino 2017.

Deleuze Gilles, *Francis Bacon: the logic of sensation (1981)*, translated by D. W. Smith, Continuum, London-New York 2003.

Deleuze Gilles, *Le bergsonisme*, Puf, Paris, 1966.

Deleuze Gilles, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Seuil, Paris 1989, trad. it. *Che cos'è un dispositivo*, Cronopio, Napoli 2010.

Detweiler Craig, *Self Selfies. Searching for the Images of God in Digital Age*, Baker Publishing, Grand Rapids 2018.

Didi-Huberman Georges, *Images malgré tout*, Minuit, Paris 2003, trad. it. *Immagini malgrado tutto*, a cura di D. Tarizzo, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005.

Didi-Huberman Georges, *La Peinture incarnée*, Les Éditions de Minuit, Paris 1985, trad. it. *La pittura incarnata*, a cura di S. Guindani, Il Saggiatore, Milano 2008.

Dikovtskaya Margaret, *Visual Culture. The study of the visual after the cultural turn*, MIT Press, Cambridge 2006.

Diodato Roberto, Somaini Antonio (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2011.

Diodato Roberto, *Spettatore Virtuale*, in Antonio Somaini (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005.

Doane Mary Anne, *Review. Death 24x a second. Stillness and the Moving Images*, *Screen*, 48, 1, 2007.

Doane M. Anne, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, London 2002.

Dubois Philippe, *L'acte photographique*, Nathan-Labor, Paris-Bruxelles 1983, trad. it. *L'atto fotografico*, a cura di B. Valli, Edizioni Quattroventi, Urbino 1996.

Dorfles Gillo, *L'art de Klee, la ligne et le Temps*, "XXe Siècle", 5, 1955.

Dulac Germaine, *Écrits sur le cinema*, Éditions Paris Expérimental, Paris 1994.

Dulac Nicolas, Gaudreault André, *La circularité et la répétitivité au Coeur de l'attraction: les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle*, "1895. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma", 2006.

Duncan Jody, *Monster in the Closet*, "Cinefex", 88, 2002.

Elcott Noam, *Artificial Darkness. An obscure history of modern art and media*, University of Chicago Press, Chicago-London 2016.

Elkins James (ed.), *Photography Theory*, Routledge, New York-London 2007.

Elkins James, *The Poetics of Perspective*, Cornell University Press, Ithaca-London 1994.

Elsaesser Thomas (ed.), *Early Cinema: Space Frame Narrative*, BFI, London 1990.

Elsaesser Thomas, *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in Kyong Chun Wndy Hui, Keenan Thomas (eds.), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, Routledge, London 2006.

Elsaesser Thomas, *Modernity. The trouble Trope*, in Deborah L. Madsen, Mario Klarer (eds.), *The Visual Culture of Modernism*, Narr, Tübingen 2011.

Elsaesser Thomas, Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Edward Arnold, London 2002.

Ejzenštejn Sergej Michajlovič, *Il montaggio*, a cura di Pietro Montani, trad. it. a cura di G. Kraiski, F. Lamperini, A. Summa, Venezia, Marsilio 1992.

Ejzenštejn Sergej Michajlovič, *Walt Disney*, trad. it. a cura di S. Pomati, SE, Milano 2004.

Epstein Jean, *L'intelligence d'une machine*, Éditions Jacques Melot, Paris 1946.

Epstein Jean, *Écrits sur le cinéma, 1921-1953, Tome I-II*, preface d'Henri Langlois, introduction de Pierre Leprohon, Éditions Seghers, Paris 1974.

Esposito Roberto, *Terza Persona. Politica della vita e filosofia dell'impersonale*, Einaudi, Torino 2007.

Eugeni Ruggero, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015.

Eugeni Ruggero, *Semiotica dei Media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010

Ezra Elizabeth, *Georges Méliès. The birth of the auteur*, Manchester University Press, Manchester-New York 2000.

Farinotti Luisella, Grespi Barbara, Le Maître Barbara (eds.), *Overlapping images. Between cinema and photography*, "Cinéma&Cie", XV, 25, 2016.

Farisco Michele, *Uomo-Natura Tecnica. Il modello postumanistico*, Zikkurat, Roma 2008.

Featherstone Mike (ed.), *Body Modification*, Sage, London 2000.

Fernback Jan, *Legends on the net. An examination of computer-mediated communications as locus of oral culture*, "New Media Society" 2003.

Ferrari Stefano, *Lo specchio dell'io. Autoritratto e psicologia*, Laterza, Roma-Bari 2006.

Flusser Vilém, *Between the probable and the impossible*, in Vilém Flusser Archiv s.d.

Flusser Vilém, *La cultura dei Media (1997)*, trad. it. a cura di T. Cavallo, Mondadori, Milano 2004.

Fontcuberta Joan, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, trad. it. a cura di S. Giusti, Einaudi, Torino 2018.

Fordham Joe, *Neo-Realism*, "Cinefex", 95, 2003.

Foster Hal (ed.), *Vision and Visuality*, The New Press, New York 1998.

Foucault Michel, *L'archéologie du savoir*, Gallimard, Paris 1969, trad. it. *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, a cura di G. Bogliolo, Bur, Milano 1997.

Foucault Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975, trad. it. *Sorvegliare e punire*, a cura di A. Tarchetti, Einaudi, Torino 2014.

Foucault Michel, *Les Techniques de soi*, in *Dits e écrits*, IV. 1980-1988, Gallimard, Paris 1994, trad. it. *Tecnologie del sé. Un seminario con Michel Foucault*, a cura di S. Marchignoli, Bollati Boringhieri, Torino 1992

Foucault Michel, *Dits et écrits II, 1976-1988*, Gallimard, Paris 2001.

Freedberg David, *The power of Images. Studies in the History and Theory of response*, University of Chicago Press, Chicago 1989, trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, a cura di G. Perini, Einaudi, Torino 2009.

Friedberg Anne, *Window shopping. Cinema and Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993.

Fusillo Massimo, *Metamorfosi*, in Remo Ceserani, Mario Domenichelli, Pino Fasano (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, UTET, Torino 2007, vol. II.

Galimberti Umberto, *Il Corpo. Opere V*, Feltrinelli, Milano 2002.

Galimberti Umberto, *Il tramonto dell'Occidente. Nella lettura di Heidegger e Jasper. Opere I-III*, Feltrinelli, Milano 2005.

Galimberti Umberto, *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica. Opere XII*, Feltrinelli, Milano 2002.

Gallese Vittorio, Michele Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

Garcia Rapp Florencia, *The Digital Media Phenomenon of Beauty Gurus: the case of Bubzbeauty*, "International Journal of Web Based Communities", 12, 4, 2016.

Gaudreault André, *American Cinema, 1890-1909. Themes and Variations*, Rutgers University Press, New Brunswick-New Jersey-London 2009.

Gaudreault André, *Cinema delle origini o della cinematografia-attrazione*, trad. it. a cura di V. Paci, Il Castoro, Milano 2004.

Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Gallimard, Paris 1982, trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, a cura di L. Novità, Einaudi, Torino 1997.

Gildenhard Ingo, Zissos Andrew (eds.), *Transformative Change in Western Thought. A History of Metamorphosis from Homer to Hollywood*, Legenda, New York 2013.

von Glinski Marie Louis, *Simile and Identity in Ovid's Metemorphosis*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.

Giroux Henry, *Consuming Social Change: The United Colors of Benetton*, "Cultural Critique", 26, 1994.

Glendhill Christine, Williams Linda (eds.), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London 2000.

Gomes Jonas, Darsa Lucia, Costa Bruno, Velho Luiz, *Warping and Morphing of Graphical Objects*, Morgan Kaufmann Publisher, San Francisco 1999.

Gottschall Jonathan, *The storytelling animal. How stories make us human*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston-New York 2012.

Gray André, «Bulletin du Photo-Club de Paris», Paris 1895.

Grespi Barbara, *Il cinema come gesto. Incorporare le immagini, pensare il medium*, Aracne, Milano 2017.

Grespi Barbara (a cura di), *Locus Solus 7. Memoria e immagini*, Mondadori, Milano 2009.

Gunning Tom, *A Quarter of a Century Later. Is Early Cinema Still Early*, "KINtop", 12, 2003.

Gunning Tom, *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator*, in Linda Williams (ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick 1994.

Gunning Tom, *Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity*, in Philip Prodger (ed.), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, Oxford University Press, New York 2003.

Gunning Tom, *The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator and the Avant Garde*, in Elsaesser Thomas (ed.), *Early Cinema: Space Frame Narrative*, BFI, London 1990.

Hall James, *L'autoritratto. Una storia culturale*, trad. it. a cura di A. La Rocca, Einaudi, Torino 2014.

Hamery Roxane, *Jean Painlevé, le cinéma au coeur de la vie*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2008.

Hampel Thorsten, Panke Stephanie (eds.), *Good Tags-Bad tags. Social Tagging in der Wissensorganisation*, Waxmann, Berlin 2008.

Hagman Hampus, *The digital gesture: rediscovering cinematic movement through Gifs*, "Refractory. A journal of Entertainment Media", 29, 2012.

Hardie Philip (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge 2006, pp. 310-319.

Harvey David, *La crisi della modernità*, tra. It. a cura di P. Chiodi, La Nuova Italia, Firenze 1993.

Harvey David, *The condition of Postmodernity. An inquiry into the origins of cultural change*, Blackwell, Cambridge 1990.

Hayward Philip, Wollen Tana (eds.), *Future Visions. New technologies of the Screen*, British Film Institute, London 1993.

Heidegger Martin, *Sentieri interrotti* (1950), trad. it. a cura di P. Chiodi, La nuova Italia, Firenze 1968.

Hinds Stephen, *Landscape with figures, aesthetics of place in Metamorphoses and its tradition*, in Hardie Philip (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.

Hoadley Ray, *How They Make a Motion Picture*, Thomas Crowell, New York 1939.

Honderich Ted (ed.), *The Oxford Companion to Philosophy*, Oxford University Press, Oxford-New York 1995.

Huhtamo Erkki, *Elements of Screenology. Toward an Archaeology of the Screen*, "Iconics: International Studies of Modern Image", 7, 2004.

Huhtamo Erkki, *Illusions in motions. Media archaeology of the moving panorama and related spectacles*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge 2013.

Huhtamo Erkki, Parikka (eds.), *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2011.

Hutcheon Linda, *A Poetics of postmodernism. History, Theory, Fiction*, Routledge, New York 1988.

Isabella Tommaso, *Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate*, "Cinergie", 11, 2017.

Jay Martyn, *Downcast Eyes. The denigration of the vision in Twentieth-Century French thought*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1994.

Jenkins Henri, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006, trad. it. *Cultura Convergente*, a cura di V. Susca, M. Pepacchioli, V. B. Sala, Apogeo, Milano 2010.

Jenkins Henri, Ford Sam, Green Joshua, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning*, New York University Press, New York 2013, trad. it. *Spreadable Media: I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo 2013.

Jenks Chris (ed.), *Visual Culture*, Routledge, New York 1995.

Jenn Pierre, *Georges Méliès cineaste*, Albatros, Paris 1984.

Jousse Marcel, *Anthropologie du geste*, Les Éditions Resma, Paris 1969.

Jünger Ernst, *Der Arbeiter. Herrschaft und Gestalt*, Hanseatische Verlagsanstalt, Hamburg 1932, trad. it. *L'operaio. Dominio e forma*, trad. it. a cura di Q. Principe, Guanda Editore, Parma 1991.

Kaye Nick, *Site-specific art. Performance, place and documentation*, Routledge, London-New York 2000.

Kepley Vance Jr., *Whose Apparatus? Problems of Film Exhibition and History*, in David Bordwell, Noël Carroll (eds.), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996.

Kessler Frank, *The Cinema Attractions as Dispositif*, in Wanda Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006.

Kleiman Naum, Antonio Somaini (eds.), *Sergei M. Eisenštein. Notes for a general history of cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017.

Knobel Michele, Lankshear Colin, *Online memes, affinities, and cultural production*, Michele Knobel, Colin Lankshear (eds.), *A New Literacies Sampler*, Peter Lang, New York 2007.

Kracauer Siegfried, *Teoria del Film*, trad. it. a cura di P. Gobetti, Il Saggiatore, Milano 1995.

Kracauer Siegfried, *Theory Film. Redemption of physical reality*, with an introduction by M. Bratu Hansen, Princeton University Press, Princeton 1997.

Krasniewicz Louise, *Magical Transformations. Morphing and Metamorphosis in Two Cultures*, in Sobchack Vivian, *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

Krauss Rosalind, *La Photographique*, Editions Macula, Paris 1990.

Krauss Rosalind, *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, edizione it. a cura di Elio Grazioli, Fanzi, Roma 2006.

Krauss Rosalind, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, trad. it. a cura di E. Grazioli, Mondadori, Milano 2005.

Krauss Rosalind, *When Words Fail*, "October", 22, 1982.

Kyong Chun Wndy Hui, Keenan Thomas (eds.), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, Routledge, London 2006

Laming-Empeaire Annette, *A la recherche de la mentalité préhistorique*, Albin Michel, Paris 1953.

Laming-Empeaire Annette, *L'art préhistorique. Peintures, gravures et sculptures rupestres*, Braun, Paris 1951.

Laming-Empeaire Annette, *La signification de l'art rupestre paléolithique*, Picard, Paris 1962.

Latour Bruno, *Iconoclash. Au-delà de la guerre des images*, in *Sur le culte des dieux faitiches. Suivi de Iconoclash*, La Découverte, Paris 2009.

Latour Bruno, *Sur le culte des dieux faitiches. Suivi de Iconoclash*, La Découverte, Paris 2009.

Lejeune Philippe, *Autobiography and New Communication Tools*, in Anna Poletti, Julie Rak (eds.), *Identity Technologies*, University of Wisconsin Press, Madison 2014.

Lejeune Philippe, *Le Pacte autobiographique*, Seuil, Paris 1975, trad. it. *Il Patto autobiografico*, a cura di F. Santini, Il Mulino, Bologna 1986.

Leroi-Gourhan André, *L'art des cavernes: atlas des grottes ornées paléolithiques français*, Imprimerie Nationale, Paris 1984.

Leroi-Gourhan André, *L'art Pariétal: langage de la Préhistoire*, Millon, Grenoble 1992.

Leroi-Gourhan André, *Le geste et la parole, I, II*, Albin Michel, Paris 1965.

Lessing Lawrence, *Remix. Making Art Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Penguin Press, New York 2008.

Lévi-Strauss Claude, *Anthropologie Structurale*, Plon, Paris 1958, trad. it. *Antropologia Strutturale*, a cura di P. Caruso, Il Saggiatore, Milano 1990.

Leyda Jay, Zina Voynow, *Eisenstein at work*, Pantheon Books, New York 1982.

Lipovetsky Gilles, *Les temps hypermodernes*, Grasset, Paris 2004, trad. it. *L'era del vuoto. Saggi sull'individualismo contemporaneo*, a cura di P. Peroni, Luni Editore, Milano 2013.

Liotard Jean-François, *Discours, figure*, Editions Klincksieck, Paris 2002, trad. it. *Discorso, figura*, a cura di F. Mazzini, Mimesis, Milano 2008.

Liotard Jean-François, *La condition postmoderne*, Minuit, Paris 1979, trad. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, a cura di C. Formenti, Feltrinelli, Milano.

Malavasi Luca, *Fare cosa, con quali immagini?*, "Cinergie", 11, 2017.

Malavasi Luca, *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d'analisi*, Carocci 2017.

Malavasi Luca, *Racconti di corpi: Cinema, Film, Spettatori*, Kaplan, Torino 2009.

Malavasi Luca, *Realismo e Tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino 2013.

Malthête Jacques, Michel Marie (eds.), *Georges Méliès l'illusionniste fin de siècle?*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris 1996.

Malthête-Méliès Madeleine (ed.), *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*, Klincksieck, Paris 1984.

Manghani Sunil, *Image Studies. Theory and Practice*, Routledge, New York-London 2013.

Manning Harriet J., *Michael Jackson and the Blackface Mask*, Routledge, London-New York 2016.

Manovich Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. a cura di R. Merlini, Olivares, Milano 2002.

Manovich Lev, *What is Digital Cinema?*, in Nicholas Mirzoeff (ed.), *The visual culture reader*, Routledge, London-New York 1998.

Mannoni Laurent, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, 1994, trad. it. a cura di S. Toffetti, Lindau, Torino 2000.

Marey Étienne-Jules, *Animal Mechanism. A treatise on Terrestrial and Aerial Locomotion*, Henry S. King & Co., London 1874.

Marra Claudio, *Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia senza combattimento*, Mondadori, Milano 2000.

Marrati Paola, *Gilles Deleuze: Cinéma et philosophie*, Presses Universitaire de France, Paris 2003.

Marzo Pier Luca, *Le metamorfosi: natura artificio e tecnica. Dal mutamento sociale alla mutazione socio-biologica*, Franco Angeli, Milano 2006.

Marwick Alice, *They're Really Profound Women, They're Entrepreneurs: Conceptions of Authenticity in Fashion Blogging*, presented at 7th International Conference on Weblogs and Social Media, Boston 2013.

McLuhan Marshall, *Understanding Media. The extention of Man*, Signet Books, New York 1967, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, a cura di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 1967

Menarini Roy, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Genova 2001.

Menduni Enrico, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi usi sociali*, Laterza, Roma-Bari 2014.

Merleau-Ponty Maurice, *Le cinéma et la nouvelle psychologie* (1945), in Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Seghers, Nagel, Paris 1948, trad. it. *Senso e non senso*, a cura di P. Caruso, Il Saggiatore, Milano 1982.

Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris 1971.

Metz Christian, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions 1977.

Metz Christian, *Trucage et cinéma*, in Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris 1971.

Mirzoeff Nicholas, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London-New York 2008.

Mirzoeff Nicholas (ed.), *The visual culture reader*, Routledge, London-New York 1998.

Mitchell William J. T., *Cloning Terror. The war of images. 9/11 to the present*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2011, trad. it. *Cloning terror. La Guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, a cura di F. Gori, La Casa di Usher, Firenze-Lucca 2012.

Mitchell William J.T., *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa, Duepunti, Palermo 2008.

Mitchell William J.T., *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago 1997.

Mitchell William J.T., *The Reconfigured eye. Visual truth in the Post-photographic era*, MIT Press, Cambridge-London 1991.

Mitchell William J. T., *What do pictures want? Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2005.

William J. T. Mitchell, Mark B. N. Hansen (eds.), *Critical terms for media studies*, University of Chicago Press, Chicago-London 2010.

Montani Pietro (a cura di), *Sergej Ejzenštein. Oltre il cinema*, La Biennale, Venezia 1991.

Montani Pietro, *La natura non indifferente*, Marsilio, Venezia 2003.

Pietro Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.

Montani Pietro, Dario Cecchi, Martino Feyles (a cura di)(2018), *Ambienti Mediali*, Meltemi, Milano 2018.

Morgan Kathryn Pauly, *Women and the Knife: Cosmetic Surgery and the Colonisation of Women's Bodies*, "Hypatia", 1991.

Morin Edgar, *Le Cinéma ou l'Homme Imaginaire*, Les Éditions de Minuit, Paris 1956.

Morin Edgar, *Il metodo 3. La conoscenza della conoscenza*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007.

Morin Edgar, *Les complexes imaginaires I. Cinéma*, éditions par Monique Peyrière, Chiara Simonigh, Nouveau Éditions, Paris 2017.

Morreale Emiliano, *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma 2009.

Mulvey Laura, *Death 24x a second. Stillness and the Moving Images*, Reaktion Books, London 2006.

Münsterberg Hugo, *Film. Uno studio psicologico e altri scritti*, trad. it. a cura di D. Spinosa, Bulzoni, Roma 2010.

Muzzarelli Federica, *Formato tessera. Storia, arte e idee in photomatic*, Mondadori, Milano 2003.

Nesbet Anne, *Savage Junctures. Sergei Eisenstein and the Shape of Thinking*, I.B. Tauris, London 2003.

Niewland Meghan, *Framed in Time. A cinemagraph Series of Everyday & Grounded Theory of Cinemagraphy*, McMaster University (Thesis) 2012.

Nicolls Peter, *Modernism. A Literary Guide*, Macmillan, London 1995.

Niola Marino, *HASTAG. Cronache di un paese connesso*, Bompiani, Milano 2014.

Norris Christopher, *Modernism*, in Ted Honderich (ed.), *The Oxford Companion to Philosophy*, Oxford University Press, Oxford-New York 1995.

Orlan, *Intervention*, in Phelan Peggy, Lane Jill (eds.), *The ends of Performance*, New York University Press, New York 1998.

Ortoleva Peppino, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Saggiatore, Milano 2009.

- Paić Žarco, Krešmir Purgar (eds.), *Theorizing Image*, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne 2016.
- Pescatore Guglielmo (ed.), *Matrix: uno studio di caso*, Hybris, Bologna 2006.
- Phelan Peggy, Lane Jill (eds.), *The ends of Performance*, New York University Press, New York 1998.
- Pinotti Andrea, *Quasi-soggetti. L'empatia nell'esperienza artistica, "Psicoart"*, 1, 2010.
- Pinotti Andrea, Somaini Antonio, *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Poletti Anna, Rank Julie (eds.), *Identity Technologies. Constructing the Self Online*, The University of Wisconsin Press, Madison 2014.
- Plasseraud Emmanuel, *Cinéma et imaginaire baroque*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq 2007.
- Price Simon, Emily Kearns (eds.), *The Oxford Classical Dictionary of Classical Myth & Religion*, Oxford University Press, Oxford 2003.
- Prodger Philip (ed.), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, Oxford University Press, New York 2003.
- Quaranta Domenico, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010.
- Quendler Christian, *Apparatus Theory (Baudry)*, in Edward Branigan, Warren Buckland (eds.), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, London-New York 2014, pp. 14-20.
- Rabbito Andrea (a cura di), *La Cultura Visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018.
- Re Valentina, Cinquegrani Alessandro, *L'innesto. Realtà e finzione da Matrix a 1Q84*, Mimesis, Milano 2014.
- Rebecchi Marie, *Sergei Eisenstein and Jean Painlevé: science is animation*, "Critical Quarterly", 59, 1, 2017.
- Riches Simon (ed.), *The Philosophy of David Cronenberg*, University Press of Kentucky, Lexington 2012.
- Ricoeur Paul, *Temps et récit, 1*, Seuil, Paris 1991.

- Ries Julien, *Il mito e il suo significato*, trad. it. a cura di G. Mongini, Jaca Book, Milano 2005.
- Ries Julien (ed.), *L'expérience du sacré dans les grandes religions*, Centre d'Histoire des Religions, Louvain-La-Neuve 1978.
- Ries Julien, *Mito e rito*, trad. it. a cura di R. Nanini, Jaca Book, Milano 2008.
- Rogers Mary F., *Barbie Culture*, Thousand Oaks, London 1999.
- Robertson Étienne-Gasperd, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*, Clima, Langres 1985.
- Rodowick David Norman (ed.), *Afterimages of Deleuze's Film Philosophy*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2010.
- Rodowick David Norman, *The virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge-London 2007, trad. it. *Il cinema dell'era del virtuale*, a cura di A. D'Aloia, R. Busnelli, Olivares, Milano 2013.
- Rombes Nicholas, *Cinema in the Digital Age*, Wallflower, London 2009.
- Rosati Giampiero, *Narciso e Pigmaliione. Illusione e spettacolo nelle Metamorfosi di Ovidio*, Sansoni, Firenze 1983.
- Røssak Eivind (eds.), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2011.
- Røssaak Eivind, *The Still/moving Image: Cinema and the Arts*, Lambert Academic Publishing, Saarbrücken 2010.
- Rourke Daniel, *The doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)*, "Dandelion", 2012, 3, 1.
- Rubinstein Daniel, *Gif Today*, testo di accompagnamento mostra "Born in 1987. The Animated GIF", the Photographers' Gallery, 19 May-10 July 2012, London.
- Rutsky R.L., *High Techné. Art and Technology from Machine Aesthetic to the Posthuman*, University Press of Minnesota, Minneapolis 1999.
- Sales Nancy J., *American Girls. Social Media and the Secrets of Teenagers*, Alfred A. Knopf, New York 2016.
- Segal Charles, *Il corpo e l'io*, in Ovidio, *Metamorfosi*, trad. it. a cura di Ludovica Koch, Lorenzo Valla, Roma 2005.

Senft Theresa M., Baym Nancy K., *What Does the Selfie Say? Investigating a Global Phenomenon*, "International Journal of Communication", 9, 2015.

Sennett Richard, *The Craftsman*, Yale University Press, New Haven-London 2008, trad. it. *L'uomo artigiano*, a cura di A. Bottini, Feltrinelli, Milano 2008.

Sim Stuart (ed.), *The Routledge Companion to Postmodernism*, Routledge, London-New York 2011.

de la Sizeranne Robert, *La Photographie est-elle un art?, Les Question esthétiques contemporaines*, Hachette et Cie, Paris 1904.

Smith Sidonie, Watson Julia (eds.), *Reading Autobiography*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.

Sobchack Vivian, *Introduction*, in Vivian Sobchack (ed.), *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

Sobchack Vivian, *Carnal Thoughts. Embodiment Moving Image*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2004.

Sobchack Vivian (ed.), *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

Sobchack Vivian, *At the Still Point of the Turning World. Metamorphing and Meta Stasis*, in Sobchack (ed.), *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

Solomon Charles, *Animation. Notes on a Definition*, in Charles Solomon (ed.), *The Art of Animated Image. An Anthology*, American Film Institute, Los Angeles 1987, pp. 9-12.

Solomon Charles (ed.), *The Art of Animated Image. An Anthology*, American Film Institute, Los Angeles 1987.

Solomon Matthew (ed.), *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination. Georges Méliès's Trip to the Moon*, Suny Press, New York 2011.

Somaini Antonio, *Ejzenštein. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino 2011.

Somaini Antonio (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005.

Somaini Antonio, *La proliferazione delle immagini. Studi sulla cultura visuale*, Mimesis, Milano 2008.

Antonio Somaini, «L'oggetto attualmente più importante dell'estetica». *Benjamin, il cinema e il «Medium della percezione»*, "Fata Morgana", 20, 2013.

Somaini Antonio, *Pensare con la memoria. Regression e pensiero primitivo nell'estetica di Ejzenštein*, in Barbara Grespi (a cura di), *Locus Solus 7. Memoria e immagini*, Mondadori, Milano 2009.

Sontag Susan, *On Photography*, Picador, New York 2011.

Spielmann Yvonne, *Elastic Cinema. Technological Imagery in Contemporary Science Fiction Films*, "The International Journal of Research into New Media Technologies", 9, 2003.

Steinhoff Heike, *Transforming bodies. Makeovers and Monstrosities in American Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2015.

Steyerl Hito, *The Wretched of the Screen*, Stenberg Press, Berlin 2012.

Stigler Bernard, *La technique et le temps III. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Éditions Galilée, Paris 2001.

Stiegler Bernard, *Technics and Time. 3: Cinematic Time and the Question of Malaise* (1994), Stanford University Press, Stanford 2010.

Stoichita Victor I., *L'invenzione del quadro. Arte e artifici nella pittura europea*, trad. it. a cura di Sforza B., Il Saggiatore, Milano 2004.

Stoichita Victor I., *The Pygmalion effect*, Chicago University Press, Chicago 2006.

Strauven Wanda (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006.

Taddio Luca, *David Cronenberg. Un metodo pericoloso*, Mimesis, Milano 2012.

Tarrant Richard, *Ovid and ancient literary history*, in Philip Hardie (ed.), *The Cambridge Companion to Ovid*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.

Thompson Clive, *The Animated GIF: Still Looping After All These Years*, "Wired", 2012, disponibile online: <https://www.wired.com/2013/01/best-animated-gifs/>.

Torre Dan, *Animation. Process, Cognition and Actuality*, Bloomsbury Publishing, New York-London 2017.

Trousseau Raymond, *Thèmes et mythes. Questions de méthode*, Arguments et documents Édition de l'Université de Bruxelles, Bruxelles 1981.

Vattimo Gianni, *La società della trasparenza*, Garzanti, Milano 2000.

Vertov Dziga, *Kino-eye. The Writings of Dziga Vertov*, edited with an introduction by A. Michelson, translated by K. O'Brien, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1994.

Villa Federica, *Vite Impersonali. Autoritrattistica e Medialità*, Pellegrini, Cosenza 2013.

Viola Paul, Jones Michael, *Rapid Object Detection using a Boosted Cascade of Simple Features*, in *Proceedings of the 2001 IEEE International Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 2001.

Virilio Paul, *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*, Éditions de l'Etoile, Paris 1984, trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, a cura di D. Buzzolan, Lindau, Torino 2002.

Virilio Paul, *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris 1994, trad. it. *La macchina che vede. L'automazione della percezione*, a cura di G. Pavanello, SugarCo, Milano 1986.

Walker Rettberg Jill, *Seeing ourselves through technology. How we use selfies, blogs and wearable devices to see and shape ourselves*, University of Bergen, Norway 2014.

Warner Marina, *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds. Ways of Telling the Self*, Oxford University Press, Oxford 2002.

Warner Marina, *Phantasmagoria. Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, Oxford University Press, New York 2006.

Watkins Christopher D., Sadun Albert, Marenka Stephen, *Modern Image Processing. Warping, Morphing, and Classical Techniques*, Academic Press Professional, Cambridge 1993.

Whissel Kristen, *Spectacular Digital Effects. CGI and Contemporary Cinema*, Duke University Press 2014.

Williams Linda (ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick 1994.

Willis Holly, *New digital Cinema. Reinventing the moving image*, Wallflower, London-New York 2005.

Wilson Scott, *The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation*, Bloomsbury, London-New York 2011.

Wolf Mark P., *A brief History of Morphing*, in Sobchack (ed.), *Meta Morphing, Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2000.

Wunenburger Jean-Jacques, *Le sacré*, Puf, Paris 1981.

Zecca Federico (ed.), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

Žižek Slavoj, *Living in the End Times*, Verso London-New York 2010.

FILMOGRAFIA

- A Christmas Carol (Id.)*, R. Zemeckis, USA, 2009.
- Abbott and Costello meet Frankenstein (Il cervello di Frankenstein, C. Barton, USA, 1948.*
- Aladdin (Id.)*, R. Clementes, J. Musker, USA, 1992.
- An american werewolf in London (Un lupo mannaro americano a Londra)*, J. Landis, UK-USA, 1981.
- Avatar (Id.)*, J. Cameron, UK-USA, 2009.
- Black Swan (Il cigno nero)*, D. Aronofsky, USA, 2010.
- Blade Runner (Id.)*, R. Scott, USA-HONG KONG, 1982.
- Beowulf (La leggenda di Beowulf)*, R. Zemeckis, USA, 2007.
- Cendrillon (Id.)*, G. Méliès, FRANCIA, 1899.
- Dawn of the Planet of the Apes (Apes Revolution. Il pianeta delle scimmie)*, M. Reeves, USA-UK-CANADA, 2014.
- Death Becomes Her (La morte ti fa bella)*, R. Zemeckis, USA, 1993.
- Der Studen von Prague (Lo studente di Praga)*, S. Rye, GERMANIA, 1913.
- Die hard 2 (58 minuti per morire)*, R. Harlin, USA, 1990.
- Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Il dottor Jekyll)* R. Mamoulian, USA, 1932.
- Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin (Id.)*, G. Méliès, FRANCIA, 1896.
- Ex Machina (Id., Garland, UK, 2015)*
- Fantasmagorie (Id.)*, E. Cohl, FRANCIA, 1908.
- Golem (Id.)*, P. Wegener, C. Boese, GERMANIA, 1920.
- Habitat (Id.)*, R. Daalder, CANADA, OLANDA, 1997.
- Harry Potter and the Chamber of Secrets (Harry Potter e la camera dei segreti)*, C. Columbus, UK-USA-GERMANIA, 2002.
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban)*, A. Cuaron, UK-USA, 2004.
- Humorous Phases of Funny Faces (Id.)*, J. S. Blackton, USA, 1906.
- Inception (Id.)*, C. Nolan, USA-UK, 2010.
- Interstellar (Id., C. Nolan, USA-UK, 2014.*
- Jurassic Park (Id.)*, S. Spielberg, USA, 1993.

La daphnie, J. Painlevé, FRANCIA, 1929.

La Jetée (Id.), C. Marker, FRANCIA, 1962.

La La land (Id.), D. Chazelle, USA-HONG KONG, 2014.

Le Magicien (Id.), G. Méliès, FRANCIA, 1898.

Lifeforce (Space Vampires), T. Hooper, UK-USA, 1985.

Metropolis (Id.), F. Lang, GERMANIA, 1927.

Minority Report (Id.), S. Spielberg, USA, 2002.

Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (Miss Peregrine. La casa dei ragazzi speciali), T. Burton, USA-UK-BELGIO, 2016.

Monsters, Inc. (Monster&co), P. Docter, D. Silverman, USA, 2001.

Rise of the Planet of the Apes (L'alba del pianeta delle scimmie), R. Wyatt, USA-UK-CANADA, 2011.

S1m0ne (Id.), A. Niccol, USA, 2002.

Snow White and the seven Dwarfs (Biancaneve e i sette nani), 1937.

Star Trek II. The wrath of Khan (Star Trek II. L'ira di Khan), N. Meyer, USA, 1982.

Star Wars (Guerre Stellari), G. Lucas, USA, 1977.

The Terminator (Id.), J. Cameron, UK-USA, 1984.

Terminator 2. Judgment Day (Terminator 2. Il giorno del Giudizio), J. Cameron, USA-FRANCIA, 1991.

The Abyss (Id.), J. Cameron, USA, 1989.

The adventure of prince Achmed (Die Geschichte des Prinzen Achmed), C. Reiniger, GERMANIA, 1926.

The Avengers, (Id.), J. Whedon, USA, 2012.

The Birth of a Flower (Id.), P. Smith, UK, 1910.

The Congress (Id.), A. Folman, ISRAELE-GERMANIA-POLONIA-LUSSEMBURGO-BELGIO-FRANCIA-USA, 2013.

The Fly (La mosca), D. Cronenberg, USA-UK-CANADA, 1986.

The Lord of the Ring. The Fellowship of the Ring (Il Signore degli Anelli. La compagnia dell'Anello), P. Jakson, NUOVA ZELANDA-USA, 2001.

The Lord of the Rings. The two Towers (Il Signore degli Anelli. Le due Torri), P. Jakson, NUOVA ZELANDA-USA, 2002.

The Matrix (Matrix), L. Wachowski, L. Wachowski, USA, 1999.

The Polar Express (Polar Express), R. Zemeckis, USA, 2004.

The sword in the Stone (La Spada nella roccia), W. Reitherman, USA, 1963.

The thing (La cosa), J. Carpenter, USA, 1982.

The Wolf Man (L'uomo lupo), G. Waggner, USA, 1941.

Titanic (Id.), J. Cameron, USA, 1997.

Toy Story (Toy Story. Il mondo dei giocattoli), J. Lasseter, USA, 1995.

Tron (Id.), S. Lisberg, USA, 1982.

Venom (Id.), R. Fleischer, CINA-USA, 2018.

War for the Planet of the Apes (The war. Il pianeta delle scimmie), M. Reeves, USA-CANADA-NUOVA ZELANDA, 2017.

Willow (Id.), G. Lucas, USA, 1988.

Young Sherlock Holmes (Piramide di Paura), B. Levinson, USA, 1985.

SITOGRAFIA

www.treccani.it/enciclopedia/metamorfosi_%28Enciclopedia-Italiana%29/
<https://www.youtube.com/watch?v=f5gXWUDoUF8><https://www.youtube.com/watch?v=yOeILd5bQDo>;
<https://www.youtube.com/watch?v=yOeILd5bQDo>.
<https://www.youtube.com/watch?v=C5eAEXKJRmA>.
<https://www.youtube.com/watch?v=iBfCpldPSk4>
<https://www.youtube.com/watch?v=MydXF6vctC0>.
<https://www.youtube.com/watch?v=6zM5YiU4scw>.
<https://www.youtube.com/watch?v=uv92LWq4xFc> .
<https://www.youtube.com/watch?v=YS5VUMAWETA>.
<https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>.
<http://www.treccani.it/vocabolario/metamorfosi/>.
<https://www.youtube.com/watch?v=u3VERvzjeEs>.
<https://www.youtube.com/watch?v=QO4jtZU2LXU>.
<https://www.youtube.com/watch?v=m5M6B4aEor4>.
<https://www.youtube.com/watch?v=uN4Di8DEPf8>.
https://www.youtube.com/watch?v=ra2_ISvgmF8.
<https://www.youtube.com/watch?v=DvWl7pcVyl8>.
<https://www.youtube.com/watch?v=3iDphWI97EY>.
https://www.youtube.com/results?search_query=ghost+michael+jackson.
<https://www.youtube.com/watch?v=OKqBnTyeJik>.
<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>.
<https://www.youtube.com/watch?v=Z8eKxVCFoUk>.
<https://www.youtube.com/watch?v=vZ7RI3Lt0QY>.
<https://www.youtube.com/watch?v=pTFE8cirkdQ>.
<https://www.youtube.com/watch?v=pPAI5GwvdY8>.
<https://www.wired.com/2013/01/best-animated-gifs/>.
<http://www.rafael-varona.com>.
<https://giphy.com/gifs/art-surrealgifs-M52wyuahvQfJK>;
<https://giphy.com/gifs/p4Oy2FtAgFAPu>.

<https://giphy.com/gifs/gustavo-kidmograph-2d-zOZpGCREcmkmbm>.

<https://giphy.com/gifs/deviantart-hendrix-pier7-2gfVT1zvAb92o>.

<http://www.kevinjweir.com/index.php?/notads/the-flux-machine/>.

<http://fluxmachine.tumblr.com>.

http://www.predella.it/archivio/indexebb4.html?option=com_content&view=article&id=167&catid=65&Itemid.

https://www.youtube.com/watch?v=vGdc_qcmFF0.

<https://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>.

<https://www.youtube.com/watch?v=V8D601ckMwA>.