

Dal catalogo

Vittorio Gallese, Michele Guerra
Lo schermo empatico
Cinema e neuroscienze

Edgar Morin
Il cinema
o l'uomo immaginario

Mauro Carbone
Filosofia-schermi
Dal cinema alla rivoluzione digitale

Maurizio Guerri,
Francesco Parisi (a cura di)
Filosofia della fotografia

Andrea Pinotti,
Antonio Somaini (a cura di)
Teorie dell'immagine
Il dibattito contemporaneo

Teorie del cinema

Il dibattito contemporaneo

a cura di Adriano D'Aloia
e Ruggero Eugeni



Raffaello Cortina Editore

www.raffaellocortina.it

Copertina
Studio CReE

ISBN 978-88-6030-958-7
© 2017 Raffaello Cortina Editore
Milano, via Rossini 4

Prima edizione: 2017

Stampato da
Press Grafica SRL, Gravellona Toce (VB)
per conto di Raffaello Cortina Editore

Ristampe

0	1	2	3	4	5
2017	2018	2019	2020	2021	

INDICE

Introduzione Philo-, Neuro-, Post-. Cos'è e cosa sarà la teoria del cinema (Adriano D'Aloia, Ruggero Eugeni)	9
PARTE PRIMA IL DIALOGO CON LA FILOSOFIA	
1. Quello che le mie dita sapevano. Il soggetto cinestesico, o della visione incarnata (Vivian Sobchack)	31
2. Uno spettatore pensoso (Raymond Bellour)	75
3. I film e le emozioni (Carl Plantinga)	101
4. La neuro-immagine. Schizoanalisi, schermi digitali e nuovi circuiti cerebrali (Patricia Pisters)	127
PARTE SECONDA IL DIALOGO CON LE SCIENZE SPERIMENTALI	
5. Cinema, mente ed emozione. La prospettiva del cervello (Antonio Damasio)	153
6. Neurocinematica. La neuroscienza del film (Uri Hasson, Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin, David J. Heeger)	165

LA NEURO-IMMAGINE

SCHIZOANALISI, SCHERMI DIGITALI
E NUOVI CIRCUITI CEREBRALI

Patricia Pisters

Patricia Pisters (<http://www.patriciapisters.com>) si è formata accademicamente alla Universiteit van Amsterdam, dove è professore di Media Studies con specializzazione in Film Studies e dove dal 2010 al 2013 ha diretto il Dipartimento di Media Studies. Dal 2015 è direttore di ricerca della Amsterdam School of Cultural Analysis (ASCA). I suoi interessi scientifici si concentrano sulla filosofia del film di ispirazione deleziana, specialmente in congiunzione alle neuroscienze e alle implicazioni politiche dell'ecosistema mediale contemporaneo. Fra le sue principali pubblicazioni in lingua inglese *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory* (Stanford University Press, Stanford 2003), *The Neuro-Image: A Deleuzian Filmphilosophy of Digital Screen Culture* (Stanford University Press, Stanford 2012) e la curatela del volume *Micropolitics of Media Culture: Reading the Rhizomes of Deleuze and Guattari* (Amsterdam University Press, Amsterdam 2002). È autrice anche di studi sugli autori classici del cinema e sulla cultura cinematografica dei Paesi Bassi (*Filming for the Future: The Work of Louis van Gasteren*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015). È stata membro del comitato di direzione della European Network for Cinema and Media Studies (NECS), la più importante rete europea di studiosi di cinema e media. È tra i fondatori della rivista *NECSUS: European Journal of Media Studies*.

Un terzo tipo di immagine si è affacciato nell'ecosistema visuale contemporaneo dopo le deleziane *immagine-movimento* e *immagine-tempo*. È la *neuro-immagine*, i cui tre pilastri fondamentali sono descritti nell'introduzione, qui parzialmente tradotta, del volume *The Neuro-Image: A Deleuzian Filmphilosophy of Digital Screen Culture* di Patricia Pisters. Il primo pilastro è la filosofia schizoanalitica di Gilles Deleuze, riferimento essenziale dell'autrice. Non solo i due libri sul cinema e i lavori con Félix Guattari su capitalismo e schizofrenia (*L'anti-Edipo* e *Mille piani*), ma anche *Differenza e ripetizione*, *Che cos'è la filosofia?*, *Pourparler* e l'intervista "Il cervello è lo schermo", da cui emerge la predilezione del filoso-

fo francese (e di Pisters) per un approccio, più o meno metaforicamente, biologico. Una biologia molecolare che riflette la complessa modularità e interconnettività del cervello, organo del pensiero attraversato da sinapsi e reti irrappresentabili e inconcepibili linearmente. Il pensiero non è arborescente, non procede per ramificazioni progressive, bensì è rizomatico, “opera seguendo le connessioni eterogenee e multiple caratteristiche che anche dei processi cerebrali”. Il secondo pilastro è il *digital turn* nella cultura mediale contemporanea: gli schermi sono ubiqui e interconnessi (aspetto che richiama le considerazioni di partenza del saggio di Giuliana Bruno in questo volume), la vita quotidiana “gira” su un software invisibile ma pervasivo, la fruizione dei media è attiva e creatrice, l’archivio si è scoperto e si è trasformato in un database infinito e destrutturato di informazioni e memorie. L’impatto del digitale nella cultura contemporanea ha messo in crisi l’istituzione del cinema e dunque l’efficacia e persino la necessità della teoria. La terza caratteristica portante della neuro-immagine potrebbe risolvere la crisi aperta dal digitale: è la transdisciplinarietà, l’impasto di filosofia, arte e scienza, l’affinità tra il pensare per concetti, per affetti e per funzioni, un aspetto che ricorda la tendenza della teoria che nell’Introduzione abbiamo chiamato “infrastrutturale”. La neuro-immagine è il luogo di incontro di questi ambiti, come esemplificato dal viaggio cerebrale nei titoli di testa di *Fight Club* di David Fincher. Ma l’esempio attorno a cui ruota l’argomentazione di Pisters è *Michael Clayton* di Tony Gilroy. In un’elegante analisi che apre e chiude il contributo, i concetti deleuziani di schizofrenia, potenza del falso, sintesi passiva, scelta spirituale trovano concretezza nelle menti dei personaggi. La neuro-immagine è espressione diretta dell’unione di cervello e schermo e dell’ingresso delle neuroscienze nella teoria del film. I neuroni specchio sono convocati per supportare il sostrato neurologico del movimento di vibrazione e contrazione che è la sensazione del film, in una modulazione teorica che per un verso si ricongiunge ad alcune considerazioni di Bel-lour e per l’altro anticipa alcuni temi della prossima sezione.

Il film *Michael Clayton* (Tony Gilroy, 2007) si apre con un delirante monologo.¹ Vediamo prima le luci, le finestre e gli schermi di New York City di notte; poi la macchina da presa si sposta lentamente all’interno di uno dei tanti edifici per uffici, e una voce, più tardi identificata come quella di Arthur Edens (Tom Wilkinson), parla di una illuminazione avuta uscendo dal “vasto e potente studio legale” per cui lavora. “Il tempo è ora”, balbetta, affermando di essere “rinato” lontano dalla sua carriera in un’azienda che “espelle il veleno” nell’umanità. Stava difendendo una società denominata U-North da una *class action* da tre miliardi di dollari

per inquinamento ambientale. Durante un incontro con le vittime della U-North, Edens scatta. Il suo incontro con una vittima in particolare, la giovane Anna (Merritt Wever), che ha perso i suoi genitori per l’inquinamento del suolo provocato dalla U-North, fa girare una sorta di interruttore sinaptico nella sua mente. Il suo modo ordinario di pensare – a sostegno delle multinazionali che dovrebbe difendere – cambia bruscamente, ed egli comincia a vedere le cose in modo nuovo. Smette di prendere il suo farmaco per la depressione maniacale, e così la sua folle ribellione contro il proprio comportamento abituale comincia finalmente a fomentarsi. Come una protesta in vece delle vittime le cui pretese avrebbe dovuto ignorare, si spoglia nel bel mezzo di un’udienza, mettendo in imbarazzo sia il proprio studio sia la U-North. Il suo amico Michael Clayton (George Clooney), che è il “sistematore” dello studio, è inviato a convincere Edens a tornare ad assumere il farmaco e un appropriato comportamento professionale. Edens rifiuta. In una scena chiave nel cuore del film vediamo Edens al centro di una strada di New York City, il traffico lo assale da tutti i lati e – cosa più importante – centinaia di schermi urbani lo circondano, trasmettendo annunci pubblicitari sulla “TV sul tuo telefonino” e sulla tecnologia alimentare della U-North. Mentre la macchina da presa ruota attorno a Edens, mostrando il flusso vorticoso delle immagini, delle luci e dei suoni che lo circonda, l’uomo è come congelato. Nel mezzo di questa follia vediamo Edens realizzare qualcosa in questo preciso istante (come anticipato dal monologo d’apertura): il tempo (di cambiare) è ora.

Arthur Edens, delirante e intelligente, sorpreso nel vortice del paesaggio urbano contemporaneo disseminato di schermi elettronici e digitali interconnessi – schermi essi stessi sempre già connessi ad agglomerati di potere, capitali e movimenti transnazionali di popoli, beni e informazioni – è un personaggio tipico di quel nuovo tipo di cinema – parte della cultura globalizzata degli schermi del XXI secolo – che voglio esplorare e che descriverò come “neuro-immagine”. Per diversi motivi il film *Michael Clayton* ci porta al cuore del discorso. La follia di Edens segnala il primo aspetto della neuro-immagine che voglio prendere in considerazione: essa implica una forma di schizoanalisi o di analisi collettiva che è dunque particolarmente indebitata con l’opera di Gilles Deleuze e Félix Guattari sul capitalismo e sulla schizofrenia.² Molte delle

domande che affronterò riguardano la natura schizoanalitica della neuro-immagine: che cosa comporta questo tipo di immagine? In che modo la schizoanalisi, come definita da Deleuze e Guattari, riguarda la schizofrenia patologica e la cultura dello schermo? Quali sono i suoi sintomi (culturali)? Quali le sue dimensioni filosofiche e le sue implicazioni politiche ed etiche?

Un secondo aspetto importante della neuro-immagine che troviamo in *Michael Clayton* è l'onnipresenza di schermi medialti. Non solo nella sequenza che mostra Edens per le strade di New York, piuttosto tipica della cultura contemporanea dello schermo, ma in tutto il film sono presenti schermi grandi e piccoli: display di navigatori, monitor di computer, telefoni cellulari, televisori, schermi urbani e tecnologie di sorveglianza. Questi schermi sono segni sia di una tipica città mediatizzata del ventunesimo secolo, sia delle pratiche d'uso quotidiano dei media.³ La neuro-immagine è parte di questa pratica mediatica interconnessa, legata all'ubiquità della tecnologia digitale e che con queste tecnologie ingaggia una "lotta interna con l'informatica".⁴ Questa lotta, secondo Deleuze, è fondamentale per la sopravvivenza del cinema come "volontà d'arte":

Una volontà d'arte originale, l'abbiamo già definita nel cambiamento che riguarda la materia intelligibile del cinema stesso: la sostituzione dell'immagine-tempo all'immagine-movimento. Cosicché le immagini elettroniche dovranno fondarsi in un'altra volontà d'arte ancora, oppure in aspetti ancora sconosciuti dell'immagine-tempo.⁵

Questo contributo renderà conto del rapporto tra la neuro-immagine e il digitale, e farà riferimento al dibattito e alla ricerca attuali nella cultura contemporanea dello schermo. Dunque (come effettivamente la neuro-immagine spiega la "volontà d'arte" nel contesto della cultura dell'immagine elettronica e in particolare dell'attuale sovrabbondanza dell'informazione? Può condurci alla scoperta di aspetti ancora sconosciuti dell'immagine-tempo? E se è così, la neuro-immagine è un tipo speciale di immagine-tempo o dovremmo parlare di un terzo tipo di immagine? Per provare a rispondere a questi interrogativi occorrerà ritornare ai libri di Deleuze sul cinema, ma anche a *Differenza e ripetizione*.⁶

In *Michael Clayton* si fa ripetutamente (ma parzialmente) riferimento alla follia di Arthur Edens nei termini di uno squilibrio chimico nel suo sistema neurologico. "In parte si tratta senz'altro

di follia, in parte è una questione chimica", gli concede Clayton. Questa insistenza sui processi cerebrali introduce un terzo importante aspetto della neuro-immagine. A proposito dello sviluppo del cinema coevo, Deleuze ha notoriamente sostenuto che "il cervello è lo schermo":

Il cervello è l'unità. Il cervello è lo schermo. Non credo che la linguistica e la psicoanalisi siano di grande aiuto per il cinema. Lo è invece la biologia del cervello, la biologia molecolare. Il pensiero è molecolare, le velocità molecolari compongono gli esseri lenti che noi siamo. [...] I circuiti e le concatenazioni cerebrali non preesistono agli stimoli, ai corpuscoli o alle particelle che li tracciano. [...] Il cinema, proprio perché mette in movimento l'immagine, o meglio, dota l'immagine di un automovimento, traccia e ritraccia continuamente i circuiti cerebrali.⁷

Se l'immagine-movimento e l'immagine-tempo sono correlate a certi circuiti del cervello, è poi possibile distinguere altri aspetti dello schermo cerebrale tipici della neuro-immagine? Per rispondere a questa domanda prenderò in considerazione gli aspetti biologici e i principi del cervello, accanto alle recenti scoperte delle neuroscienze, e li confronterò con le caratteristiche emergenti della neuro-immagine. La filosofia (schizoanalitica) deleuziana, il cinema nella cultura dello schermo digitale interconnesso e le scoperte neuroscientifiche sono quindi i tre ambiti [da] riunire per comprendere questo nuovo tipo di immagine, la sua forma e il suo significato.

SCHIZOANALISI: ILLUMINAZIONI DELIRANTI, REALTÀ ILLUSORIE, VERITÀ AFFETTIVE

Come Arthur Edens insiste in *Michael Clayton*, è importante riconoscere che il suo delirio non è "solo follia". Piuttosto, i sintomi di Edens e più in generale la schizofrenia possono essere considerati come un segno dei tempi. Nella sua introduzione a *Critica e clinica* di Deleuze, Daniel Smith spiega: "Autori e artisti, come dottori e clinici, possono essi stessi essere visti come profondi sintomatologi, [...] 'fisici della cultura' per i quali i fenomeni sono segni o sintomi che riflettono un certo stato di forze".⁸ Smith affronta diversi temi negli scritti di Deleuze sulla letteratura, decisivi per comprendere il modo in cui la schizoanalisi si rapporta al "clinico" e al "critico"⁹ – tramite la decostruzione del mondo (singolarità

ed eventi), la dissoluzione del soggetto (affetti e percetti), la disintegrazione del corpo (intensità e divenire), la "monitorizzazione" della politica (atti discorsivi e affabulazione) e il tentennamento del linguaggio (sintassi e stile). Senza approfondire la brillante analisi di Smith, vorrei considerare queste "tematiche" come risonanti rispetto alle potenze schizoanalitiche. [...] A questo punto torno a *Michael Clayton* e al monologo di Arthur Edens per introdurre alcune caratteristiche delle potenze della schizoanalisi.

In primo luogo, il fondamentale carattere delirante del monologo d'apertura di Edens si esprime potentemente nell'intensa descrizione del divenire-un-altro: dalla rinascita alla quasi morte, alla forma emergente dello "stronzo di un organismo potente", egli crea un corpo senza organi che resiste alla normale organizzazione della sua azienda (e la rifiuta) e a tutte le strutture di potere istituzionalizzate che essa coinvolge. È come se la vita inorganica attraversasse il suo corpo, trasformando l'architettura della sua azienda in un corpo e il suo stesso corpo in qualcosa di inorganico. Smith spiega che "in linea con Deleuze e Guattari, ciò che chiamiamo 'delirio' è la matrice generale tramite cui l'intensità e il divenire del corpo senza organi investe direttamente il campo sociopolitico".¹⁰ Dunque questo potere del delirio non è solo il prodotto della follia, ma anche una particolare forma di resistenza (ai modi di vita) nella realtà, così come nell'arte. Arthur Edens, nella sua percezione delirante, all'improvviso vede la "follia" della cultura capitalista contemporanea e rifiuta di continuare ad avere un ruolo in tale gioco infernale basato sul cinico abuso delle risorse umane e naturali. Il film ci chiede, piuttosto letteralmente, di considerare la domanda retorica di Deleuze sulla condizione del cinema: "un vero cinema non potrebbe contribuire a ridarci delle ragioni per credere nel mondo e nei corpi venuti meno? Il prezzo da pagare, nel cinema come altrove, era sempre stato l'incontro con la follia".¹¹

Dunque il primo potere della schizoanalisi insito nella neuro-immagine è il potere del delirio, una pericolosa, intensa e resistente forza di schizoflussi e sovrabbondanza. [...]

Il confronto schizofrenico con la follia può avere a che fare con due importanti "sintomi schizofrenici" con cui la cultura contemporanea deve vedersela oggi più che mai: la potenza del falso e la potenza degli affetti. Si tratta della seconda e della terza potenza della schizofrenia in gioco nella neuro-immagine. Nei suoi libri

sul cinema Deleuze discute la potenza del falso rispetto al cinema nietzschiano di Orson Welles. Come il carattere di Welles dimostra, il falso può essere "vile" e letale, ma può essere anche "nobile" e creativo.¹² In *Michael Clayton* la potenza del falso gioca un ruolo in diversi modi. Il lavoro di Clayton è quello di "aggiustare la verità" (uno degli slogan del film). Egli deve assicurarsi che i ricchi clienti che finiscono nei guai, come la U-North, scampino ai danni che hanno provocato nella maniera meno compromettente. Clayton deve mettere la potenza manipolatoria del falso a lavoro in favore della macchina capitalista. Le potenze del falso giocano un ruolo piuttosto diverso quando Edens diviene evidentemente allucinato nel suo delirio; ma queste allucinazioni, suggerisce il film, sono più reali di ciò che Edens ha precedentemente preso per la realtà. Attraverso esse, Edens è in grado di vedere realmente come il sistema dell'azienda funzioni contro l'umanità. Qui dunque la potenza del falso (come allucinazione del cervello-schermo di Edens) lavora contro il sistema. Sosterrò che la cultura contemporanea ha spostato la propria attenzione dalle immagini come "illusioni di realtà" alle immagini come "realtà delle illusioni" che operano direttamente sul nostro cervello e dunque come agenti reali nel mondo. Mentre riconoscendo la verità della sua vita lavorativa nelle sue allucinazioni, Edens crede molto fortemente anche nel potere affermativo di questa apparente finzione. [...]

La potenza degli affetti è ugualmente importante, in quanto si riferisce a una radicale riformulazione della questione del soggetto in Deleuze e nella cultura contemporanea. Edens è divorato da una schiacciante sensazione e improvvisamente vede con incredibile chiarezza la verità affettiva della sua attuale condizione. L'edificio in cui si trova il suo ufficio diviene un corpo lurido ed egli diventa l'escremento di tale corpo, coperto dalla sporcizia di ciò che accade al suo interno. Queste sensazioni e visioni vanno oltre la sua stessa affettività e la percezione individuale. Come sensazione del divenire-altro, esse possono solo essere sentite. [...]

SCHERMI DIGITALI: CULTURE DEL SOFTWARE INTERCONNESSE, ASSEMBLAGGIO PROFONDO E LOGICA DEL DATABASE

La svolta digitale nella cultura in senso ampio e specificamente nella cultura mediale è il contesto in cui deve essere collocata l'e-

voluzione della neuro-immagine. Senza proporre una descrizione esaustiva della complessità e dell'eterogeneità della cultura digitale, voglio semplicemente menzionare tre elementi decisivi per inquadrare la mia analisi della neuro-immagine: le culture interconnesse del software, l'assemblaggio profondo e la logica del database. La cultura contemporanea è sempre più generata dal software. Secondo il teorico, praticante e storico dei nuovi media Lev Manovich, il software permea tutte le aree della società contemporanea: "La scuola e l'ospedale, la base militare e il laboratorio scientifico, l'aeroporto e la città – tutti sistemi sociali, economici e culturali della società moderna – girano su software".¹³ Particolarmente nella teoria dei media, ampio riconoscimento è dato oggi sia al "ruolo del software nella formazione della cultura contemporanea [sia] alle forze culturali, sociali ed economiche che stanno dando forma allo sviluppo del software stesso".¹⁴ Il software, come ha affermato Manovich, consente la creazione, la pubblicazione, l'accesso, la condivisione e l'assemblaggio delle immagini, spostando sequenze di immagini, disegni 3D, testi, mappe e altri elementi interattivi – così come le combinazioni di questi elementi – in siti web, motion graphic, videogiochi, installazioni commerciali e artistiche e virtualmente in ogni nicchia della nostra cultura sempre più tecnologica. Il software fornisce anche gli strumenti di comunicazione sociale e di condivisione di informazioni, esperienze e conoscenze, come i browser, le e-mail, i wiki, i mondi virtuali e altre piattaforme web 2.0 come Facebook, MySpace, Flickr e YouTube.¹⁵

L'ubiquità e la varietà delle videocamere e degli schermi sono un aspetto particolarmente importante di questa cultura digitale "softwarizzata" in rete. [...] Gli schermi si sono moltiplicati ovunque, sono sempre più collegati a tutti i tipi di software e, nonostante le loro specificità mediali, sono collegati in vaste reti distribuite. Come sottolinea Alexander Galloway nel suo libro *Protocol*, queste reti non sono illimitate, ma funzionano sempre più come complessi diagrammi; e come questo genere più elaborato di sistema (di relazioni), i sistemi interconnessi non sono né aperti né chiusi. Una rete, secondo Galloway, è

un insieme di nodi e contorni, punti e linee. I punti possono essere computer (server, client o entrambi), utenti umani, comunità, LAN,

aziende, persino paesi. Le linee possono essere qualsiasi pratica, azione o evento eseguito dai punti (scaricare dati, inviare e-mail, collegarsi, crittografare, acquistare, loggarsi ed effettuare port scanning).¹⁶

Per comprendere la differenza o il mutamento all'interno delle reti è possibile fare una serie di cose con questo diagramma, sostiene Galloway. È possibile collegare i punti, scollegarli o anche eliminarli. Si possono filtrare i punti connessi o creare portali per la creazione di futuri punti. "Insomma, una rete-diagramma che offre tutte le possibilità di organizzazione, regolazione e gestione", suggerisce Galloway. "Internet non è semplicemente 'aperto' o 'chiuso', ma soprattutto una forma modulare", il che significa che "l'informazione scorre, ma lo fa in modo altamente regolato", o meglio come un "flusso regolato".¹⁷ [...]

Un'altra caratteristica della cultura del software sociale – il software che ha permesso l'avvento del web 2.0 – ha trasformato le logiche culturali di Internet da un ambiente ipertestuale di applicazioni interattive a una "cultura partecipativa" popolata da cosiddetti *prosumers* (consumatori attivi che producono contenuti). Il *citizen journalism*, YouTube (e altre culture online di condivisione di file), i blog e il *transmedia storytelling* incorporano i pubblici di diversi media e li raccolgono in una più stretta interrelazione. Queste combinazioni di cambiamenti culturali (digitali) sono state definite da Henry Jenkins "culture convergenti".¹⁸ Come si relaziona la neuro-immagine allo spirito del web 2.0? E in quali modi specifici? Collegato alla cultura partecipativa è il fatto che il software abbia reso la cultura "profondamente assemblabile". Ciò significa che, come spiega Manovich in *Software Culture*, non solo il contenuto può essere assemblato e ricombinato, ma anche che tecnologie diverse (come per esempio il design, l'animazione e la *live action*) possono essere ricombinate.¹⁹ Mash-up, remake, ricombinamenti: la cultura contemporanea è profondamente frammentata e costantemente rigenerata. Quelle che una volta erano strategie d'avanguardia sono divenute oggi pratiche quotidiane. I registi professionisti usano sempre più fotocamere digitali economiche e sono interessati a creare un'estetica fai-da-te, come per esempio nel movimento Dogma 95 avviato da Lars von Trier e Thomas Vinterberg.²⁰ All'altra estremità di questa estetica si collocano i sempre più sofisticati effetti speciali e l'ultima gene-

razione del cinema 3D. Dunque come definiamo la volontà d'arte in questo contesto, in cui si osservano da un lato una democratizzazione delle strategie artistiche a basso costo e dall'altro forme ad alto costo di produzione artigianale di nuove opere digitali?

L'assemblaggio profondo della cultura digitale contemporanea è anche l'esito del fatto che il database è diventato un'unità fondamentale di organizzazione, creazione e controllo. In *Il linguaggio dei nuovi media*, Lev Manovich l'ha chiamata logica del database della cultura contemporanea. Dopo l'avvento del World Wide Web, afferma Manovich, "il mondo ci appare come una raccolta infinita e destrutturata d'immagini, testi e altri record di dati", e così "è perfettamente logico assimilarlo a un database. Ma è altrettanto logico sviluppare una poetica, un'estetica e un'etica per questo database".²¹ La rilevanza della forma database agisce sulla cultura contemporanea per perpetuare "l'intensità archivistica", un'espressione introdotta da Jacques Derrida nel suo libro *Mal d'archivio*.²² Siamo passati in un'era in cui così tanto materiale precedentemente nascosto in archivi chiusi è divenuto progressivamente sempre più disponibile, spesso attraverso database online che, per la loro organizzazione e codifica, sono in grado di offrire frammenti di dati e immagini storiche che possono essere richiamate in ordine non cronologico. Questa abbondanza di materiale audiovisivo storico, disponibile in modi nuovi ma accuratamente ordinati, influisce sulla nostra precedente comprensione della storia e della memoria. In combinazione con il fatto che la nozione tradizionale (e accademica) di oggetti multimediali come "documenti" sembra essere sostituita dalla nozione di media che operano come "performance informatiche" dinamiche, la memoria e la storia sono conseguentemente (e sempre più) viste come dinamiche, e si trasformano continuamente in un archivio aperto.²³ Sebbene i testi (mediali) in sé non siano certo scomparsi, si potrebbe sostenere che i media contemporanei in generale siano più fluidi dei media, relativamente stabili, del libro e del film classico. Che cosa significa questo rispetto alla nostra proposta di definizione di un nuovo tipo di immagine? La neuro-immagine attesta la logica contemporanea del database? Ed è possibile che questa logica aperta e dinamica possa ricadere sulle precedenti e più stabili forme dell'immagine, destabilizzando gli oggetti mediali più vecchi o permettendoci di vederli in una prospettiva diversa?

Molti storici dell'arte e dei media hanno analizzato i mutamenti del cinema nell'era digitale. Anne Friedberg dimostra come gli schermi si siano moltiplicati nella cultura informatica, eppure la figura della finestra come cornice è ancora prevalente nella cultura contemporanea dello schermo, "da Alberti a Microsoft", per quanto con caratteristiche diverse, come la simultaneità e la moltiplicazione delle prospettive.²⁴ Nel suo *Cinema in the Digital Age* Nicholas Rombes ha descritto i mutamenti estetici del cinema e dell'esperienza filmica in termini di visione mobile, assemblata, frammentata e non lineare.²⁵ Lev Manovich si è avventurato nella pratica del "database filmmaking", che chiama "soft cinema", caratterizzato da schermi multipli, parametri di selezione automatica e combinazioni di media differenti (animazione, cinema, grafica), il cui risultato è un'opera dalle infinite possibili combinazioni e mai esattamente lo stesso film.²⁶ Matthew Filler suggerisce di vedere la cultura mediale in termini di ecologia di sistemi dinamici "in cui ogni parte è sempre molteplici e connessa, agendo in virtù di tali connessioni, e sembra variabile, tanto che può essere considerata come una struttura piuttosto che semplicemente un oggetto".²⁷ David Rodowick in modo simile riconosce che la nuova vita virtuale del cinema è guidata dal software ma enfatizza che "i concetti di immagine, schermo, tempo e movimento sono pertinenti alla teoria contemporanea dell'immagine in movimento, così come lo erano per la teoria classica del cinema".²⁸ Secondo Rodowick la vita virtuale del film continuerà sotto due forme: come informazione e come arte. Il film in quanto tale, sostiene Rodowick, è morto. Diversamente io sosterrò che la neuro-immagine è la prosecuzione del film in quanto tale, anche se – o meglio esattamente perché – esso incontra la transmedialità. [...]

I PRINCIPI DEL CERVELLO: INTERFERENZE DISCIPLINARI, RIZOMI E GEOMETRIE FRATTALI

Deleuze propone una relazione fondamentale ed estremamente ricca nella cultura tra la filosofia (continentale), la neurologia e lo schermo (cinematografico): "Tra la filosofia e la neurologia c'è un rapporto privilegiato [...]. Il mio interesse per il cinema è dato dal fatto che lo schermo può essere un cervello".²⁹ Prenderò alla lettera le suggestioni di Deleuze e partirò per un'avventura di incontro

transdisciplinare con le recenti neuroscienze. Ma prima di affrontare alcune specifiche pratiche e scoperte neuroscientifiche, sono necessarie alcune osservazioni generali. In *Che cos'è la filosofia?* Deleuze e Guattari incoraggiano un opportuno entusiasmo per gli incontri disciplinari quando sostengono che la filosofia, l'arte e la scienza siano fondamentalmente legate, in quanto sono i tre grandi ambiti del pensiero: pensare per concetti, pensare per percepts e affetti, pensare per funzioni. La filosofia, l'arte e la scienza condividono inoltre una lotta contro l'opinabilità e contro il caos, ma ognuno lo fa in modo specifico:

Ciò che definisce il pensiero, le tre grandi forme del pensiero, l'arte, la scienza e la filosofia, è sempre il fatto di affrontare il caos, tracciare un piano, tendere un piano sul caos. Ma la filosofia vuole salvare l'infinito dandogli consistenza: traccia un piano di immanenza che porta all'infinito eventi o concetti consistenti sotto l'azione di personaggi concettuali. La scienza al contrario rinuncia all'infinito per arrivare alla referenza: traccia un piano di coordinate soltanto indefinite, che definisce di volta in volta stati di cose, funzioni o proposizioni referenziali, sotto l'azione di osservatori parziali. L'arte vuole creare il finito che restituisca l'infinito: traccia un piano di composizione, che a sua volta sostiene monumenti o sensazioni composte, sotto l'azione di figure estetiche.³⁰

Deleuze e Guattari riflettono sugli incontri tra queste grandi aree del pensiero, che iniziano "quando una si accorge di dover risolvere per conto proprio e con i propri mezzi un problema simile a quello che si pone anche in un'altra".³¹ In *Pourparler* Deleuze spiega come la biologia del cervello riveli una somiglianza materiale con il pensiero filosofico: "Nuove connessioni, nuove breccie, nuove sinapsi: è questo che la filosofia mobilita nel creare concetti; ma è anche una vera e propria immagine di cui la biologia del cervello scopre, con i propri mezzi, la somiglianza materiale oggettiva o il materiale potenziale".³² [...]

Deleuze e Guattari distinguono diversi modi in cui le discipline possono incontrarsi e interferire tra di loro. Interferenze estrinseche si verificano quando ogni disciplina rimane sul proprio piano e utilizza i propri strumenti metodologici, per esempio quando la filosofia crea concetti di sensazione (si pensi ai libri di Deleuze sul cinema), la scienza crea funzioni di sensazioni o di concetti (come le teorie scientifiche sul colore o sulla bellez-

za) e l'arte crea sensazioni di concetti o di funzioni (l'arte basata su modelli scientifici, come le immagini del DNA o del cervello). L'interferenza intrinseca avviene quando concetti o personaggi concettuali, affetti o figure estetiche, funzioni o osservatori parziali lasciano il proprio piano e scivolano (più sottilmente) sugli altri.³³ Deleuze e Guattari fanno l'esempio di Zarathustra, che, come persona concettuale, è quasi una figura estetica nell'opera di Nietzsche. Possiamo anche pensare a Filone, Cleante e Demea di Hume che discutono la questione della fede in *Dialoghi sulla religione naturale*.³⁴ Ma forse possiamo anche pensare a una figura estetica che si comporta filosoficamente, come per esempio lo strano visitatore in *Teorema* di Pasolini (1968), che pone gli altri personaggi del film di fronte all'infondatezza del loro essere (anche se in modo molto sensuale). Le inferenze più generali hanno a che fare con l'inevitabile relazione di ciascun campo con il proprio negativo: "La filosofia ha bisogno di una non-filosofia che la comprenda, ha bisogno di una comprensione non filosofica, come l'arte ha bisogno di non-arte e la scienza di non-scienza".³⁵ Come Eric Alliez ha sostenuto nel suo libro *The Signature of the World*, per comprendere il mondo contemporaneo, abbiamo bisogno di impostare una "solidarietà" in movimento tra i diversi campi del pensiero.³⁶ [...]

In *Che cos'è la filosofia?* il cervello gioca un ruolo importante, in quanto viene presentato come l'incrocio dei tre ambiti del pensiero. Dal momento che Deleuze sostiene che il cervello sia anche lo schermo, e lo schermo possa funzionare come un cervello, è utile stabilire innanzitutto come esattamente il cervello e lo schermo (cinematografico) possano funzionare come luogo di incontro tra l'arte, la scienza e la filosofia. La sequenza iniziale di *Fight Club* (David Fincher, 1998) è un metaluogo rilevante e interessante in cui possiamo iniziare a cercare alcune connessioni. La sequenza propone letteralmente un percorso attraverso il cervello. Il film esemplifica così il fatto che con la neuro-immagine ci si sposta letteralmente tra gli spazi cerebrali dei personaggi. Non vediamo più attraverso i loro occhi, come nell'immagine-movimento e nell'immagine-tempo; siamo invece più spesso nei loro mondi mentali. Nel DVD del film di Fincher due commenti audio spiegano come è stata realizzata la sequenza, ponendo in sinergia gli effetti visivi del viaggio immersivo cinematografico e il processo di mappa-

tura neuroscientifica dei processi cerebrali.³⁷ L'idea era di partire dall'amigdala e poi di risalire lungo i lobi frontali fino all'esterno della fronte. I creativi del reparto effetti visivi e i neuroscienziati consultati per la sequenza hanno scoperto che usavano in realtà tecniche (digitali) di visualizzazione molto simili e che avrebbero potuto lavorare assieme molto bene. Ricorrendo alla tipologia delle interferenze interdisciplinari di Deleuze e Guattari, possiamo sostenere che queste lavoravano insieme estrinsecamente. Gli artisti visuali hanno voluto creare la sensazione di una funzione, la sensazione di un viaggio dall'amigdala ai lobi frontali come qualcosa di "oscuro, spaventoso, umido e molto viscerale", mentre i neuroscienziati si sono concentrati sulla funzione di una sensazione in cui le diverse parti e gli ambienti dell'esplorazione cerebrale fossero corretti nei loro dettagli neurologici. [...]

Nella sequenza iniziale di *Fight Club* sono importanti anche le qualità rizomatiche e frattali delle immagini, realizzate con una tecnica digitale chiamata "istanza nidificata". Questa tecnica è utilizzata per simulare la complessità delle reali dinamiche del cervello, alcuni neuroni modello vengono caricati in un software digitale uno alla volta, ripetutamente, in diverse camere del cervello (modello). È ben noto che nei loro scritti Deleuze e Guattari danno alla forma rizomatica incredibile attenzione e importanza. In *Mille piani* sostengono che il "rizomatico" è un nome alternativo della loro intera filosofia, la quale opera seguendo le connessioni eterogenee e multiple caratteristiche anche dei processi cerebrali; e che è intercambiabile con il concetto di schizoanalisi. Quando introducono il pensiero rizomatico si riferiscono in modo specifico agli studi neuroscientifici sul cervello:

Il pensiero non è arborescente e il cervello non è una materia radicata o ramificata. Quelli che a torto vengono chiamati "dendriti" non assicurano una connessione di neuroni in un tessuto continuo. La discontinuità delle cellule, il ruolo degli assoni, il funzionamento delle sinapsi, l'esistenza di micro-fessure sinaptiche, il passaggio di ogni messaggio al di sopra di queste fessure fanno del cervello una molteplicità che irrorra nel suo *piano di consistenza* o nel suo flusso di cellule un sistema probabilistico incerto, *uncertain nervous system*. Molta gente ha un albero piantato nella testa, ma il cervello stesso è più erba che albero. "L'assone e il dendrite si avvolgono uno attorno all'altro come il convolvolo intorno al rovo, con una sinapsi per ogni spina."³⁸

In questo stesso schema di pensiero rizomatico o di schizoanalisi, Deleuze e Guattari operano anche importanti distinzioni concettuali tra la memoria a breve termine e la memoria a lungo termine. Il pensiero rizomatico è guidato dalla memoria a breve termine e funziona secondo le condizioni del processo multiplo, collettivo e discontinuo che dimenticando include. Il pensiero ad albero opera nella memoria a lungo termine (famiglia, razza, società, civiltà). Deleuze e Guattari preferiscono chiaramente le strategie della memoria rizomatica a breve termine, ma riconoscono che lungo termine e breve termine, rizoma e albero, non possono essere visti in netta contrapposizione. I rizomi e gli alberi possono essere sia buoni sia cattivi,

perché non si intende avanzare nessun dualismo, non vi è dualismo assiologico di buono e cattivo, e nemmeno melting-pot o sintesi americana. Nei rizomi si trovano nodi di arborescenza, e nelle radici spinose rizomatiche. Anzi, esistono formazioni dispotiche, di immanenza e di canalizzazione proprie dei rizomi, e deformazioni anarchiche nel sistema trascendente degli alberi, radici aeree e steli sotterranei.³⁹

Inoltre i filosofi sostengono di non voler presentare due modelli differenti e opposti, ma che la relazione tra l'albero e il rizoma è in continua formazione, rompendo e ricollegando. Per via della sua complessità e del carattere probabilistico come sistema incerto, il cervello funziona in modo analogo in processi dinamici che non possono mai essere completamente risolti. È per questo che non può mai funzionare come un modello deterministico (anche se può essere assunto in tutti i tipi di discorsi deterministici). Il cervello è piuttosto un processo in continua mutazione e dunque fondamentalmente legato al movimento e al tempo. Per Deleuze questo è anche il collegamento fondamentale tra il cervello e il cinema; e nella misura in cui la neuro-immagine contemporanea pone anche domande sul futuro del cinema, questa continua trasformazione del cervello è un riferimento fertile e ricorrente. Quando si valutano le dimensioni politiche dinamiche e multiformi della neuro-immagine, si nota che le strutture rizomatiche sono coinvolte nello stato paradossale della neuro-immagine: in grado di essere incorporata mediante "macchine di cattura" e potenze di controllo (qualsiasi cervello, film, movimento, dispositivo), essa può offrire potenti opportunità di resistenza.

Come ho sottolineato, Deleuze e Guattari prendono la struttura rizomatica del cervello come principio guida della loro intera filosofia, la cui composizione viene dimostrata in modo frattale. In questo senso la struttura dinamica del cervello funziona come una figura frattale nel loro pensiero, molto simile alla tecnologia dell'“istanza nidificata” utilizzata per creare il viaggio nel cervello nella sequenza di testa di *Fight Club*.⁴⁰ È sorprendente vedere come, da un libro al successivo, Deleuze (in proprio o con Guattari) sviluppi una vasta rete di argomenti complessi, multipli ed eterogenei attraverso i quali modelli e preoccupazioni coerenti e simili riemergono come pensieri frattali. Nel suo articolo “Schizoanalysis and the phenomenology of cinema”, Joe Hughes ha dimostrato, per esempio, come il concetto di “sintesi passive” (definite come operazioni che avvengono nella mente, azioni neurologiche sensorimotorie inconse) riemerge con alcune variazioni in *Anti-Edipo*, *Logica del senso* e *L'immagine-movimento*: “In tutti e tre i libri la soggettività si fonda su un campo materiale che è descritto allo stesso modo: frammenti di materia comunicano tra loro indipendentemente da ogni altro soggetto”.⁴¹ Il concetto di sintesi passiva sviluppato in *Differenza e ripetizione* in relazione al tempo è importante anche per la neuro-immagine⁴² [...].

[...]

IL POTERE DELLE IMMAGINI, I NEURONI SPECCHIO E LA CREAZIONE DI NUOVI CIRCUITI CEREBRALI

Nell'*Abécédaire de Gilles Deleuze* Claire Parnet propone la parola *Zigzag* come termine finale di un alfabeto deleuziano.⁴³ Deleuze ama concludere con questa parola. “Non c'è parola dopo zigzag”, dice a Parnet. “La zeta è una grande lettera che stabilisce un ritorno ad A.” Zeta come il movimento della mosca, come il movimento del fulmine, è forse il movimento elementare che presiede alla creazione del mondo. Scherzando Deleuze propone anche di sostituire il Big Bang con “Le Zigzag”. Per la creazione di un universo, per qualsiasi universo, per tutto ciò che esiste, la domanda più elementare è: come può essere creata una connessione tra singoli punti, tra diversi campi di forza? È possibile immaginare un caos potenziale, ma come possiamo riportare gli elementi in

un rapporto reale? Secondo Deleuze tutto esiste in connessione, e queste connessioni vengono raramente realizzate in modo lineare o prevedibile. Ogni connessione tuttavia è anticipata da una “cupa premonizione” – una sorta di esperienza in cui una traiettoria appena percepibile provoca una reazione tra diversi punti o forze. E poi abbiamo il fulmine, *le zigzag*, che produce un'illuminazione (“l'éclair qui fait voir”), una prolessi forse, uno scorcio del futuro (speculativo) che comporta un pensiero affettivo.

Il momento di *Michael Clayton* in cui Arthur Edens resta congelato in mezzo al traffico e agli schermi urbani di New York potrebbe essere considerato una cupa premonizione. Il suo incontro con Anna, una delle vittime della U-North, è il momento in cui il fulmine colpisce. Ma anche Michael Clayton ha un'illuminazione provocata da un incontro speciale. All'inizio del film tutto quello che sappiamo di Clayton è che presumibilmente lavora come sistematore (un “aggiustatore della verità”) per il suo studio legale e che potrebbe essere in difficoltà finanziaria (poco prima di incontrare un cliente, responsabile di un incidente d'auto e bisognoso delle sue prestazioni, Clayton è mostrato in una bisca sotterranea). Tuttavia, nella scena che costituisce il reale principio della vicenda (incastonata tra le due sequenze), Clayton viene mostrato alla guida lungo una strada di campagna. È mattina presto. Il paesaggio invernale è avvolto nella foschia. La musica ha un tono vagamente minaccioso, l'espressione di Clayton è sommessata, poi ferma l'auto. Anche la musica si ferma. Guarda attraverso il finestrino dell'auto e i rami degli alberi privi di foglie si riflettono sul vetro. Apre il finestrino per vedere più chiaramente e poi esce. La macchina da presa è dietro di lui e per qualche secondo il suo corpo occlude la visione di ciò a cui sta realmente volgendo lo sguardo. I rami degli alberi sembrano fuoriuscire dalla sua testa e un attimo dopo si riflettono sulla sua auto come reti neurali. La messa in scena qui sembra evidenziare il cervello-schermo. Poi vediamo che cosa ha attirato l'attenzione di Clayton: in lontananza sulla vetta di una collina, accanto a qualche albero, sembra che tre cavalli lo stiano chiamando. Clayton cammina verso di loro, incerto, dubbioso, titubante. I cavalli non scappano. In una serie di primi piani li vediamo osservare Clayton, che ora può quasi toccarli. I cavalli sembrano magici, come se provenissero da un'altra dimensione temporale, e sembrano volergli dire qualcosa. In una

lunga inquadratura vediamo la sua auto in lontananza, il motore ovviamente continua a girare, mentre il vapore fuoriesce dallo scarico. Poi all'improvviso un'esplosione... e l'auto avvolta tra le fiamme. I cavalli scappano. Clayton torna all'auto e si rende conto di essersi salvato grazie a questo strano incontro. Dopo questa incursione nel futuro della vicenda, la narrazione torna indietro nel tempo a quattro giorni prima.

La scena di per sé è mozzafiato. Senza spiegare esplicitamente gli eventi, le qualità affettive delle immagini, la fredda foschia del mattino, gli alberi, i cavalli, l'espressione sul volto di Clayton e l'esplosione dell'auto ci suggeriscono che si tratta di un momento decisivo, un momento di illuminazione. Il seguito del film ci mostrerà gli eventi che hanno portato fino a questo momento. Verso la fine del film questa scena viene ripetuta, come un ciclo retroattivo, con lievi variazioni. Come spettatori ora sappiamo perché tutti i personaggi sono rappresentati in spenti toni di grigio, sappiamo come decisioni inumane espongano le persone a pressioni estreme (Tilda Swinton è superba nei panni di Karen Crowder, top manager della U-North), sappiamo come Arthur Edens venga assassinato per le sue deliranti e pericolose trasgressioni, e sappiamo come Clayton abbia capito di non avere scelta (la scelta di non avere scelta) nell'accettare dal suo capo un assegno per pagare i propri debiti anziché perseguire i crimini della U-North (e il coinvolgimento del proprio studio legale) scoperti attraverso Edens. Quando la scena dei cavalli viene riproposta per la seconda volta, con Clayton alla guida della sua auto nella campagna nebbiosa, vediamo che gli assassini a contratto che hanno ucciso Edens stanno seguendo anche Clayton. La stessa musica ora suona più precipitosa, più minacciosa. Avevamo visto, inoltre, che Clayton ritrova nell'appartamento di Edens il libro del gioco di fantasia di suo figlio, *Regno e conquista*, in cui uno dei disegni raffigura dei cavalli in piedi accanto a un albero senza foglie. A livello narrativo questo indizio potrebbe essere considerato una superflua spiegazione della sosta di Clayton. O lo si potrebbe considerare un'oscura (e opaca) premonizione che conduce Clayton all'illuminazione [...].

Allo stesso tempo le qualità affettive di questa sequenza funzionano anche senza spiegazioni narrative. Ciò ha a che vedere con l'immanente potenza delle immagini descritta da Deleuze nei

suoi libri sul cinema. Deleuze sostiene che le immagini non siano rappresentazioni e che ci riguardino direttamente, e ciò deve essere considerato secondo la sua cogente concezione di cervello. La scoperta piuttosto recente dei neuroni specchio dà ulteriore e concreto supporto alla concezione deleuziana di potenza delle immagini cinematografiche. I neuroni specchio sono cellule cerebrali che si attivano quando facciamo effettivamente qualcosa ma anche quando vediamo (o sentiamo) qualcun altro fare qualcosa. In alcune fasi del meccanismo cerebrale, quindi, vedere è agire (fenomeno talvolta descritto con l'espressione "La scimmia vede, la scimmia fa"). Così per queste porzioni del cervello non c'è differenza tra vedere qualcuno o qualcosa nella realtà o vedere qualcuno in un film. Damasio descrive questo fenomeno, scoperto dal neuroscienziato Vittorio Gallese e dalla sua équipe, in *Alla ricerca di Spinoza*.⁴⁴ Quel che vediamo letteralmente tocca aree del cervello che imitano le azioni o le emozioni percepite. Ciò significa che in termini neurologici le immagini non possono essere considerate (solo) rappresentazioni di una realtà oggettiva, ma hanno invece un potere interno che crea certi effetti nel cervello, il che significa che le immagini creano nuovi circuiti nel cervello dello spettatore, che le riceve e le elabora. Come afferma Antonio Damasio, le reti neurali e le corrispondenti proiezioni mentali di oggetti e di eventi al di fuori del cervello sono creazioni cerebrali legate alla realtà che produce tali creazioni, non un riflesso passivo della realtà. Ogni cervello avrà una percezione leggermente diversa della realtà (delle immagini). Anche uno stesso cervello, mutando nel tempo, vedrà, in momenti diversi, la medesima immagine in modo diverso. Poiché in movimento tra il dentro e il fuori, questa è una concezione dinamica e dialettica del cervello-schermo.

I neuroni specchio e il modo in cui il cervello recepisce le immagini possono illuminare le implicazioni deleuziane del cervello come schermo. C'è anche una compatibilità specifica tra la nostra conoscenza dei neuroni specchio e la tassonomia delle immagini proposta da Deleuze nei suoi libri sul cinema. In *L'immagine-movimento* Deleuze classifica le immagini secondo categorie come l'immagine-azione, l'immagine-affezione, l'immagine-pulsione e l'immagine-relazione: esse suscitano azione, affetto, pulsioni o pensieri nel cervello. Toccano direttamente il cervello e modificano anche la nostra soggettività; sono ciò che Deleuze chiama "aspetti mate-

riali” della nostra soggettività in cui il cervello e la mente sono un tutt’uno. Quindi lo spettatore, nei termini della filosofia deleuziana del cinema, può essere meglio descritto come influenzato dalla “materia segnaletica” che muta e forma le nostre soggettività in un processo in corso.⁴⁵ Guardare *Michael Clayton* è di fatto un’esperienza neurologica, l’esperienza di divenire Michael Clayton (sebbene solo temporaneamente). E i cavalli nella foschia invernale, potremmo dire, diventano potenzialmente per sempre legati alla storia di illuminazione e cambiamento di Clayton. In *Differenza e ripetizione* Deleuze discute dei segni come la nostra più importante modalità di apprendimento (che non è altro che la creazione o il rafforzamento di nuovi circuiti cerebrali):

L’apprendimento non si fa nel rapporto che va dalla rappresentazione all’azione (come riproduzione dello Stesso), ma nel rapporto che va dal segno alla risposta (come incontro con l’Altro). [...] Apprendere è proprio costituire questo spazio dell’incontro con dei segni. [...] Essi attestano le forze della natura e dello spirito che agiscono sotto le parole, i gesti, i personaggi e gli oggetti rappresentati.⁴⁶

Il film *Michael Clayton* chiarisce che prendere sul serio i segni è una questione di credenza e di scelta e non di una data conoscenza. La scelta in termini deleuziani è legata al vitalismo testimoniato dai segni, ed è solitamente provocata a livello affettivo; può essere sentita più che conosciuta. Dunque come può la sensazione essere una sorta di esperienza di scelta nel cervello e in quali modi essa è in relazione con la spiritualità? In *Che cos’è la filosofia?* Deleuze e Guattari discutono di come la sensazione nell’arte (cinematografica) risponda al caos contraendo

le vibrazioni dell’eccitante su una superficie nervosa o in un volume cerebrale: quando una sensazione appare, quella che la precede non è ancora scomparsa. [...] Conserva se stessa perché conserva delle vibrazioni. [...] La sensazione è la vibrazione contratta, e divenuta qualità, varietà. Per questo chiameremo il cervello-soggetto “anima” o “forza”: solo l’anima conserva contraendo ciò che la materia dissipa, o irradia, fa avanzare, riflette, rifrange o converte.⁴⁷

Una sensazione è dunque una contrazione, una sintesi passiva, una contemplazione di elementi della materia che conserva il prima nel dopo. Deleuze e Guattari attribuiscono questo aspetto del-

la sensazione non solo agli esseri umani, ma a tutti i tipi di organismo. Le piante e le rocce non possiedono un sistema nervoso, ma sembrano condividere affinità chimiche e causalità fisiche tanto da costituirsi come “microcervelli” o, come scrivono, come una “vita inorganica delle cose”.⁴⁸ Inoltre questa concezione vitalistica della spiritualità non ha nulla a che fare con i sogni o con la fantasia, ma è piuttosto “il campo della fredda decisione, dell’ostinazione assoluta, della scelta dell’esistenza”.⁴⁹ La decisione fredda è esattamente come suona: sembra contraddire le sensazioni che porta con sé, ma di fatto è completamente logica secondo una prospettiva vitalistica che vede l’universo popolato di microcervelli che si muovono costantemente, agiscono e reagiscono, ma che trovano nelle sensazioni un momento di pausa, dove tutte le opzioni sono ancora aperte e una decisione deve essere presa. Quando in *L’immagine-movimento* Deleuze discute l’immagine-afezione, la categoria di immagini che crea sensazioni per eccellenza, spiega ulteriormente questa idea di scelta spirituale: le alternative non sono tra i termini (come *buono* o *cattivo*), ma tra i modi di esistenza di colui che sceglie.⁵⁰ La vera scelta spirituale è la scelta di scegliere (scegliere di avere una scelta) o scegliere di non aver scelta. Mentre Michael Clayton dapprima ipotizza di non avere altra scelta (se non di accettare il denaro dal suo capo), la sua scelta spirituale, rafforzata dall’incontro con un segno (i cavalli), è quella di scegliere una scelta. La questione della scelta spirituale è di grande importanza, dice Deleuze, perché “quella che consiste nello scegliere la scelta, è quella che si ritiene doverci restituire tutto”.⁵¹ Ciò che viene recuperato è la credenza in questo mondo, perché il fatto moderno è che il legame tra l’uomo e il mondo si è rotto. Deleuze sostiene che

è questo legame quindi a dover diventare oggetto di credenza: l’impossibile che può essere restituito soltanto in una fede. [...] Solo la credenza nel mondo può legare l’uomo a ciò che vede e sente. Bisogna che il cinema filmi, non il mondo, ma la credenza in questo mondo, il nostro unico legame. [...] Cristiani o atei, nella nostra universale schizofrenia, *abbiamo bisogno di ragioni per credere in questo mondo.*⁵²

Quindi, forse, contro ogni previsione, i molteplici ed eterogenei schermi che ci circondano con frenesia schizoide, invece di respingerci sempre più lontano dalla realtà, possono venire in nostro aiuto. Indagando le condizioni, i limiti e le potenziali illu-

minazioni delle neuro-immagini, mi sforzo di vedere come l'arte, la scienza e la filosofia possano congiungersi per trasformare la nostra follia contemporanea in metafisica e in forme micropolitiche di resistenza che sono alla base di ogni cambiamento. La neuro-immagine testimonia come il cervello sia diventato il nostro mondo e come il mondo sia diventato una città-cervello, un mondo-cervello.

NOTE

1. La trascrizione (in inglese) del monologo è disponibile alla pagina http://www.imdb.com/title/tt0465538/quotes?ref_tt_q1_trv_4 (ultimo accesso 22 giugno 2017).
2. Vedi G. Deleuze, F. Guattari, *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia* (1972), tr. it. di A. Fontana, Einaudi, Torino 1975; G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia* (1980), tr. it. di G. Passerone, Castelvecchi, Roma 2006. Vedi anche I. Buchanan, P. MacCormack (a cura di), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London 2008.
3. Vedi S. McQuire, M. Martin, S. Niederer (a cura di), *Urban Screens Reader*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2009.
4. G. Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, (1985), tr. it. di L. Rampello, Einaudi, Torino 2017, p. 317.
5. *Ibidem*, p. 311.
6. G. Deleuze, *Differenza e ripetizione* (1968), tr. it. di G. Guglielmi, il Mulino, Bologna 1971.
7. G. Deleuze, "Il cervello è lo schermo" (2010), in *Due regimi di folli e altri scritti. Testi e interviste 1975-1995*, tr. it. e a cura di D. Borca e P.A. Rovatti, Einaudi, Torino 2010, p. 233.
8. D.W. Smith, "'A life of pure immanence': Deleuze's 'Critique and Clinique' Project", introduzione a G. Deleuze, *Essays Critical and Clinical*, Verso, London 1998, p. xvii. [In italiano *Critica e clinica*, tr. it. di A. Panaro, Raffaello Cortina, Milano 1996. NdC]
9. *Ibidem*, p. xxv.
10. *Ibidem*, p. xxxviii.
11. G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 234.
12. *Ibidem*, pp. 161-181.
13. L. Manovich, *Software Culture* (2010), tr. it. di M. Tarantino, Olivares, Milano, p. 14. Altri libri nel campo dei *software studies* sono A.R. Galloway, *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, Cambridge (MA) 2006; M. Fuller (a cura di), *Software Studies. A Lexicon*, MIT Press, Cambridge (MA) 2008.
14. *Ibidem*, p. 5.
15. *Ibidem*, p. 11.
16. A.R. Galloway, *Protocol*, cit., pp. xviii-xix.
17. *Ibidem*.

18. H. Jenkins, *Cultura convergente* (2006), tr. it. di V. Susca e M. Pacchioli, Apogeo, Milano 2007. Vedi anche G. Lovink, S. Niederer, *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Institute for Network Culture, Amsterdam 2008.
19. [Vedi L. Manovich, *Software Culture*, cit., pp. 117 sgg. NdC] Questo assemblaggio profondo crescerà solo con l'evoluzione di Internet al Web 3.0.
20. Vedi https://it.wikipedia.org/wiki/Dogma_95. Vedi anche J. Simons, *Playing the Waves: Lars von Trier's Game Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2007.
21. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media* (2001), tr. it. di R. Merlini, Olivares, Milano 2002, p. 274.
22. J. Derrida, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana* (1995), tr. it. di G. Scibilia, Filema, Napoli 1996.
23. [Vedi L. Manovich, *Software Culture*, cit., pp. 26-27. NdC] Il più rilevante esempio di software performance è il modo in cui Google Maps cambia a seconda degli schemi di navigazione ogni qualvolta si navigano le mappe.
24. A. Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge (MA) 2006.
25. N. Rombes, *Cinema in the Digital Age*, Wallflower, London 2009.
26. L. Manovich, A. Kratky, *Soft Cinema. Navigating the Database*, MIT Press, Cambridge (MA) 2005.
27. M. Fuller, *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*, MIT Press, Cambridge (MA) 2005, p. 4. Fuller segue Guattari nel connettere ecologia ed "ecosofia", in cui c'è una contaminazione tra fenomeni mentali, naturali e sociali correlati al software, alle informazioni e alle reti di computer.
28. D.N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale* (2007), tr. it. di M. Miotti, Olivares, Milano 2008, p. 143. Vedi inoltre D. Rodowick, "An elegy for theory", in *October*, 122, 2007, pp. 91-109 [ora nel volume *Elegy for Theory*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 2014. NdC].
29. G. Deleuze, *Pourparler, 1972-1990* (1990), tr. it. di S. Verdicchio, Quodlibet, Macerata 2000, pp. 198-199.
30. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?* (1991), tr. it. di A. De Lorenzis, Einaudi, Torino 1996, pp. 204-205.
31. G. Deleuze, "Il cervello è lo schermo", cit., p. 234.
32. G. Deleuze, *Pourparler*, cit., p. 198.
33. Deleuze e Guattari sostengono che i concetti necessitano di personaggi concettuali che aiutino a definirli, come l'Amico. Le figure estetiche sono figure della sensazione che esprimono un universo estetico. Gli osservatori parziali funzionano all'interno di sistemi di riferimento scientifici, indicando che non vi è mai un osservatore totale. Vedi G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit.
34. D. Hume, *Dialoghi sulla religione naturale* (1779), tr. it. di M. Dal Pra, Bocca, Milano 1947. [NdC]
35. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. 254.
36. E. Alliez, *The Signature of the World*, tr. ingl. di A. Toscano, Continuum, London 2004. In questo libro Alliez si preoccupa principal-

mente delle connessioni tra la scienza e la filosofia. Egli esplora altrove in profondità le relazioni tra l'arte e la filosofia. Vedi per esempio E. Alliez, J.-C. Bonnie, *La pensée-Matisse*, Le Passage, Paris 2005.

37. K. Hang, K. Mach, "Behind the scenes" (effetti speciali della sequenza dei titoli principali), commenti, *Fight Club*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2000, DVD.

38. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., p. 50. Deleuze e Guattari citano S. Rose, *Le cerveau conscient*, Seuil, Paris 1975, p. 97.

39. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., p. 56.

40. Antonio Damasio ha dimostrato come rispetto alle emozioni il cervello sia costruito in accordo con i principi della nidificazione, dove gli aspetti dei livelli primari sono incorporati nei livelli delle funzioni più alte: "Il risultato non è esattamente come una bambola russa, perché la componente di ordine superiore non è una mera amplificazione di quella più piccola in essa contenuta. La natura non è mai così ordinata. Tuttavia, il principio di un 'annidamento' del più semplice nel più complesso regge. Ciascuna delle diverse reazioni regolatrici che stiamo considerando non è un processo radicalmente diverso, costruito dal nulla in vista di uno scopo specifico. Piuttosto, ogni reazione emerge dall'aggiustamento di parti e porzioni dei processi più semplici" (A.R. Damasio, *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello* [2003], tr. it. di I. Blum, Adelphi, Milano 2003, p. 52).

41. J. Hughes, "Schizoanalysis and the phenomenology of cinema", in I. Buchanan, P. MacCormack (a cura di), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London 2008, p. 23. [Vedi G. Deleuze, F. Guattari, *L'anti-Edipo*, cit.; G. Deleuze, *Logica del senso* (1969), tr. it. di M. De Stefanis, Feltrinelli, Milano 1975; G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1* (2016), tr. it. di J.-P. Manganaro, Einaudi, Torino 1984. NdC]

42. Vedi G. Deleuze, *Differenza e ripetizione* (1968), tr. it. di G. Guglielmi, il Mulino, Bologna 1971, cap. 2. [NdC]

43. *L'Abécédaire de Gilles Deleuze* (P.-A. Bountang, M. Pamart, Video Editions Montparnasse, Francia 1996, con Gilles Deleuze e Claire Parnet). [NdC]

44. A.R. Damasio, *Alla ricerca di Spinoza*, cit., pp. 143-145. Vedi anche V. Gallese, "The manifold nature of interpersonal relations: The quest for a common mechanism", in *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 358, 2003, pp. 517-528.

45. Vedi G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., pp. 37-42. [NdC]

46. G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., pp. 44-45.

47. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. 223.

48. *Ibidem*, pp. 224-225.

49. G. Deleuze, "Il cervello è lo schermo", cit., p. 233.

50. G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., p. 142. Vedi anche R. Bogue, "To choose to choose - To believe in this world", in D.N. Rodowick (a cura di), *Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010, pp. 115-132.

51. G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., p. 145.

52. G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 200.