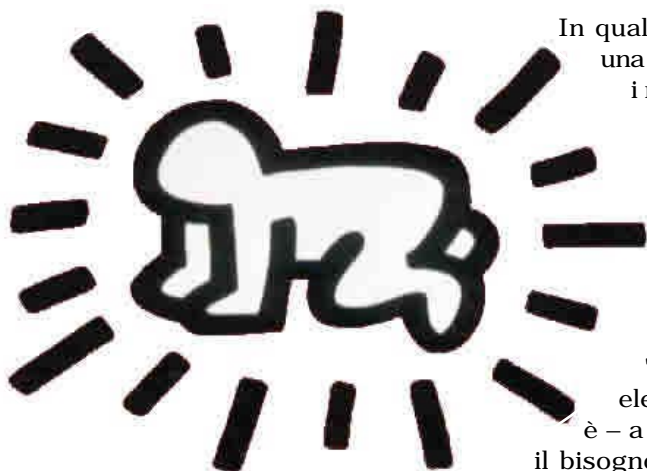


Ada Manfreda I fili dell'immaginazione

L'uomo non è che la propria immagine. [...] fra il mio io e quello degli altri esiste forse un qualche contatto diretto senza la mediazione degli occhi? E' mai pensabile l'amore senza l'angoscioso inseguimento della propria immagine nella mente della persona amata? [...] E' una ingenua illusione pensare che la nostra immagine sia solo un'apparenza, dietro la quale è nascosto il nostro io come unica, vera essenza, indipendente dagli occhi del mondo

(Milan Kundera, L'immortalità)

in tecnologie non biologiche.



La virtualità non è esperienza nuova e peculiare dell'uomo contemporaneo che fa uso delle tecnologie multimediali. L'esperienza della virtualità è tipica dell'uomo in quanto tale; è una sua facoltà, attuata da sempre, grazie alla naturale 'tecnologia' della mente, senza l'ausilio di strumenti della tecnica. Questa facoltà è l'immaginazione. Tuttalpiù in questi ultimi decenni si è avuto un processo di estroflessione della facoltà umana dell'immaginazione, ossia la sua estrapolazione ed oggettivazione

In qualche misura possiamo dire che assistiamo ad una 'protesizzazione' dell'immaginazione, attraverso i media interattivi e multimediali. In questo modo essa viene desoggettivizzata, standardizzata, impacchettata e veicolata, pronta all'uso. In questa forma diviene realtà virtuale, quest'ossimoro così tanto di moda oggi. L'immaginazione è essa stessa 'realtà virtuale' generata nella nostra mente: ma allora perché, parlando di tecnologie, usiamo l'espressione 'realtà virtuale' e non magari 'immaginazione digitale' o 'immaginazione elettronica'. Questa differenziazione linguistica è – a mio avviso – rivelativa: potrebbe testimoniare il bisogno di recare, nelle parole, l'essenza genetica delle due 'immaginazioni': l'immaginazione, che è generata dalla mente umana, è propriamente 'immaginazione'; l'immaginazione, che è generata dalla tecnologia, è invece 'realtà virtuale'. Se guardiamo al verbo che descrive l'azione dell'immaginazione, ossia immaginare, appare più evidente ed immediata la impraticabilità linguistica della parola immaginazione al posto di 'realtà virtuale': la mente immagina, la tecnologia no. Non può dirsi immaginazione quindi il 'prodotto' della tecnologia. L'immaginazione è realtà virtuale, ma la 'realtà virtuale' non è immaginazione. La relazione che intercorre tra 'immaginazione' e 'realtà virtuale' non è biunivoca. Ne consegue che il significato di 'realtà virtuale' è riduttivo rispetto a quello di immaginazione, che è invece più ricco ed inclusivo.

Nel Timeo di Platone si legge: "Gli uomini potrebbero fare benissimo a meno della vista. Se il Dio gli ha dato la vista è semplicemente perché, guardando i movimenti degli astri, imparino il tempo e la matematica". A meno che non si voglia conoscere l'ordine dell'universo, è possibile fare a meno della vista, senza per questo – aggiungo – smettere di vedere.

Possiamo vedere senza gli occhi perché vediamo con l'immaginazione.



Vedere e immaginare non sono attività così diverse. L'immaginazione può dirsi l'organo visivo della mente e in effetti se ci riferiamo ad una definizione generale e comune di immaginazione, essa è capacità di produrre immagini mentali.

mentali. Il nesso tra visione e immaginazione è immediato e diretto. Avere immaginazione è possibilità di avere visione (strategica, progettuale, ma anche visione come intuizione, illuminazione, invenzione). Immaginare è pre-vedere, che non significa preveggenza, quanto piuttosto capacità di prefigurarsi qualcosa, uno scenario possibile, di calare delle ipotesi di azione in tale scenario verificandone virtualmente, ossia a livello mentale, effetti e risultati. In questo modo formuliamo congetture, ipotesi, teorie, costruiamo modelli di realtà e progetti di cui non abbiamo fatto esperienza, che non abbiamo ancora visto accadere, che non abbiamo sperimentato. In questo modo propriamente pensiamo. L'immaginazione è condizione necessaria per la produzione di quelle particolari immagini mentali che sono le idee e quindi il pensiero. Immaginare è pensare: quante scoperte scientifiche sarebbero state impossibili senza immaginazione!

Eppure i suoi detrattori la confondono e sovrappongono con la fantasia, quando addirittura non la confinano alla nozione di finzione. Pregiudizi che non colgono il valore di attività prima che l'immaginazione possiede per la costruzione di realtà, la produzione di mondi. Come tale essa è all'origine di tutte le possibili declinazioni che possono assumere le idee umane: fantasia, finzione, certamente, ma anche pensiero, visione, illusione. Creatività, come molto bene hanno sottolineato nell'Ottocento i romantici. Follia, forse. Sì perché mi viene da chiedermi se non sia spiegabile – la follia – come immaginazione alterata, degenerata, aberrata. Penso ad una sorta di 'cancro dell'immaginazione', in cui le procedure e i meccanismi dell'immaginazione sono sempre gli stessi ma producono 'pensieri impazziti', 'idee malate', idee che alterano il sistema stesso che le genera, in un processo di auto-decostruzione.

L'immaginazione ha pure un ruolo epifanico, è ciò che ci consente di percepire il mondo così come lo percepiamo, vale a dire ciò che rende possibile le rappresentazioni fisiologico-psicologiche di esso. Il mondo per noi è ciò che percepiamo, l'immagine mentale che di esso ci costruiamo, e tutti i processi di significazione messi in atto per dar senso al mondo e allo stare nel mondo, partono esattamente da questo: così se facciamo riferimento ai colori, essi 'sono' la percezione che di essi abbiamo, dunque la nostra idea di colori consiste nell'immagine mentale che di essi possediamo, non certo nel fatto che essi sono la variazione di frequenza di uno spettro di onde elettromagnetiche.

“ A questo punto cosa è reale e cosa è virtuale? Vacilla la distinzione tra realtà e virtualità, perché la nostra esperienza del mondo è reale e virtuale allo stesso tempo, la realtà della virtualità e la virtualità della realtà. ”

A questo punto cosa è reale e cosa è virtuale? Vacilla la distinzione tra realtà e virtualità, perché la nostra esperienza del mondo è reale e virtuale allo stesso tempo, la realtà della virtualità e la virtualità della realtà.

Tante vie portano all'immaginazione. *Pagemaster* è un film-cartone sul viaggio straordinario di un bambino, Richard, nelle storie raccontate dai libri di narrativa di una polverosa biblioteca, che possiede qualche suggestione interessante. A cominciare dal suo essere per metà film e metà cartone

animato: una scelta stilistica che traccia una linea di demarcazione netta tra mondo reale e mondo dell'immaginazione, tra realtà e virtualità. L'ambiente virtuale, reso stilisticamente con la tecnica del cartone animato, diventa così l'estensione tridimensionale dei luoghi e delle storie scritte nei libri di cui il protagonista fa esperienza in modo immersivo: come se entrasse dentro il libro, nelle sue pagine, tra le sue parole, nelle molecole dell'inchiostro nero dei caratteri. Il passaggio al cartone animato segna l'inizio del pieno e totale esprimersi dell'immaginazione, suscitata prepotentemente dalle parole contenute nei libri.

L'immaginazione è la protagonista vera del film e viene innescata dal testo, dalla scrittura: un media, la scrittura, apparentemente statico,

bidimensionale, sequenziale-lineare, che una volta 'acceso' – per così dire – dalla lettura, proietta il piccolo Richard nella tridimensionalità di uno luogo virtuale da abitare, attraversare, toccare, vivere, un luogo di cui fare esperienza.

"Pagemaster" è allora la storia di un ragazzo che scopre la lettura, che scopre i libri di narrativa, in cui tutto diventa possibile: incontrare personaggi straordinari, trovarsi faccia a faccia con un pirata, viaggiare e attraversare oceani, fronteggiare mostri, solcare il cielo su tappeti volanti.

E' dunque un film sulla 'lettura', il film parla della lettura, rappresenta la pratica della lettura per ciò che essa è in essenza: Immaginazione. "La lettura rivela una delle grandi vie d'accesso all'Immaginario" scrive Barthes.

Quando tutto diventa cartone animato nel film, il regista sta narrando dell'immaginazione di Richard, della virtualità che comincia a dispiegarsi nella sua mente, e cresce e cresce, a partire dalla lettura dei libri della biblioteca.

La parola ha la capacità di produrre nella mente l'immagine di ciò che essa significa, indica, denota. Sant'Agostino ha efficacemente e suggestivamente descritto questo processo:

Se penso a ciò che dirò, c'è già una parola (verbum) dentro di me; ma se voglio parlarti, cerco in qual modo far essere anche nel tuo cuore ciò che già è nel mio. Cercando come possa arrivare a te e trovar posto nel tuo cuore la parola che occupa già il mio, assumo la voce e servendomene ti parlo. Il suono della voce ti reca il significato (intellectus) della parola; appena il suono della voce ti reca il significato (intellectus) della parola, il suono stesso passa oltre; ma la parola che il suono ti ha recato è ormai nella tua mente e non si allontana dalla mia" (Sant'Agostino, dal Sermo, 293,3).

E' perciò essa stessa un medium virtuale.

La parola si fa tridimensionale; il media scrittura genera virtualità nell'atto in cui viene attinto dalla lettura.

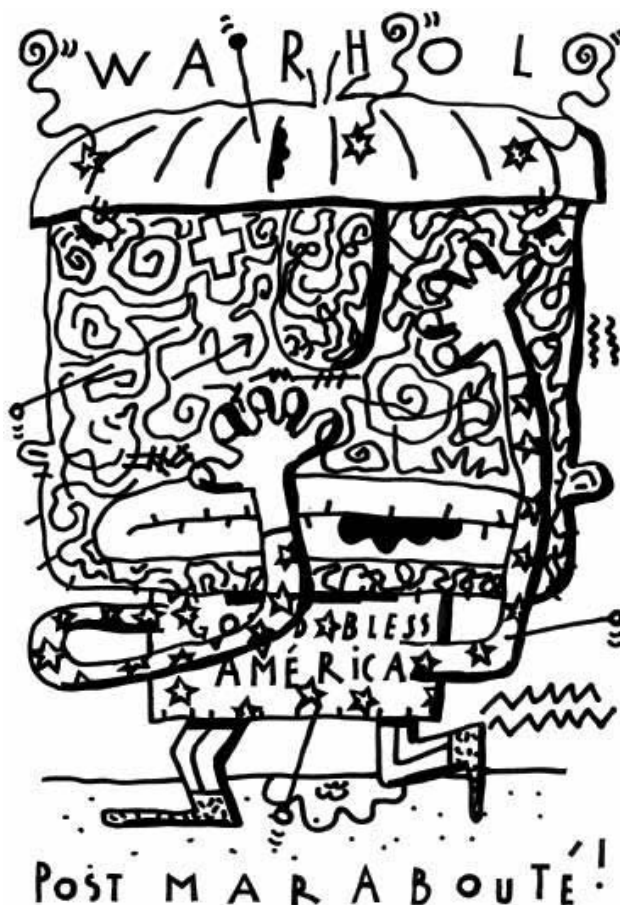
La lettura ti proietta nella virtualità, in un flusso a doppio senso tra la visione della parola scritta – già virtuale in sé stessa in quanto è segno (significante) che si trova 'al posto' delle cose vere e proprie (significato) –, e la visione virtuale mentale di ciò a cui la parola rinvia. La lettura è anche svelamento, ossia provocazione, dubbio, dilatazione della percezione, allusione al non-detto, al non scritto, per cui oltre a ciò che leggiamo, al testo visibile, immaginiamo anche il testo invisibile – l'altro testo, come lo definisce Barthes – il testo che ciascuno intravede nel mentre legge un testo. Leggendo immaginiamo il letto e il non-letto. E' virtualità alla seconda, alla terza potenza.

Vi è una differenza con i media

tecnologici: questi ultimi oggettivano la virtualità in un prodotto 'esterno' alla mente umana, di cui il soggetto può farsi fruitore; la scrittura, al contrario, non veicola virtualità, ma il dispositivo che innesca una virtualità che è tutta nella mente di chi legge, di cui il soggetto è creatore.

Dedicarsi alla lettura "può quindi assumere il carattere euforico di una perversione", scrive Barthes, in quanto attiva e coinvolge tutte le emozioni del corpo e nel far questo proietta il lettore in un'altra dimensione, in cui egli si ritrae, in disparte dalla realtà. In questa condizione, tutto il piacere del lettore "consiste nel curare il suo rapporto duale col libro, rinchiudendosi da solo a solo con esso, incollato a esso, col naso su di esso" (R. Barthes). Per i monaci la lettura è invece una forma di ascesi, di esercizio spirituale al pari di tutti gli altri indicati dalla regola monastica, una forma di disciplina corporale, di privazione e di penitenza. La

lettura inoltre si inserisce nel tempo dell'astinenza prendendo il posto di ciò di cui è necessario privarsi: sonno, cibo, vita sessuale. Nel medioevo la lettura è vista come momento di contatto, di comunicazione, tra il soggetto e il pensiero racchiuso nel testo (un pensiero-conoscenza). In quest'ottica





la lettura diviene "una via nel senso iniziatico del termine", pertanto è una pratica "prescritta o raccomandata come un esercizio (ascesi) che deve essere compiuto con regolarità, ossia a orari fissi" (R. Barthes).

La lettura del godimento è invece la lettura del significante, ossia del testo che risuona: accade così che da 'esercizio' si trasforma in 'ozio piacevole' ed infine diviene godimento. Don Chisciotte cede alla trasgressione e si dedica assiduamente alla lettura di romanzi, venendo condannato per questo, non a caso, da un canonico. Le strutture linguistiche dell'immaginazione dell'uomo gutenberghiano saranno state differenti da quelle dell'immaginazione dell'odierno uomo

tecnologico. Sarebbe interessante capire se e in che misura la facoltà immaginativa umana si modifica nell'interazione con le tecnologie della virtualità. Occorre guardare ai luoghi privilegiati in cui l'immaginazione si sedimenta e si stratifica e verificarne i cambiamenti, le evoluzioni. Una buona cartina di tornasole potrebbe essere l'arte, a tal proposito, in cui sempre più spesso irrompe il tecnologico, il cibernetico, la quale da sempre intrattiene un rapporto privilegiato con l'immaginazione.

Lo aveva detto molto bene Marinetti per 'incitare' i suoi artisti alla creatività futurista: IMMAGINAZIONE SENZA FILI, PAROLE IN LIBERTÀ.



PAGEMASTER

Film americano del 1994 dei registi Maurice Hunt e Joe Johnston.

Durata: 75'

Cast: Macaulay Culkin, Canan J. Howell, Alexis Kirschner, Jessica Kirschner, Guy Mansker, Brandon S. McKay, Stephen Sheehan, Leonard Nimoy.

Richard Tyler è un ragazzino che ha paura di tutto: teme di salire sulla casetta di legno costruitagli dal padre sull'albero del giardino di casa; gira con una bicicletta su cui ha installato una serie di accessori costruiti perché possa andare per le strade del suo quartiere ben protetto e sicuro (molle para-urti, materassini applicati sui lati della bicicletta, persino un aggeggio che dal retro della bicicletta emana degli evidenti quanto mai strani segnali luminosi per mettere in guardia chiunque stia circolando in prossimità del singolare mezzo), preso da un bisogno irrazionale di escludere qualsiasi rischio e prevenire ogni possibile incidente. Proprio mentre va gironzolando con la sua bizzarra bicicletta, viene colto da un improvviso e violento temporale: trova riparo aprendo un grande portone di legno. Si ritrova in un enorme edificio con uno strano odore, in cui non era mai stato prima. È una biblioteca. Gli viene incontro un uomo, il bibliotecario, Mr Dewey che lo guarda e gli legge subito in volto il disorientamento tipico di chi non è mai stato lì. Gli prepara allora il tesserino di biblioteca, spiegandogli che senza di esso non può rimanere. Richard comincia a muoversi tra gli scaffali della biblioteca, ma slivola e cade battendo la testa. Si risveglia trasformato in una illustrazione. Ha inizio così la sua avventura: il film si è trasformato in un cartone animato e la biblioteca in un mondo fantastico e vivo. Il viaggio fantastico di Richard ha inizio dal suo perdersi tra palchetti polverosi, dal suo errare di sezione in sezione alla ricerca di un 'orientamento': può contare solo sulla guida e i consigli di tre amici libri: 'Avventura', libro parlante con benda e uncino da pirata, 'Fantasy', libro agghindato da anziana e dolce donnina, vestita di rosa e veli e infine 'Orror', vecchio libro spaginato, con copertina cartonata dai colori tetri, assomigliante a Frankenstein, ma che paradossalmente è un tenero coccolone e un fifone ("i libri non si giudicano dalla copertina", recita una battuta del film!). I tre amici-libri, i tre grandi macro-generi della narrativa per ragazzi, saranno una preziosa riserva di notizie, informazioni e suggerimenti per Richard, quando si imbatte nella casa del dottor Jeckyll che davanti ai suoi occhi si trasformerà nel malvagio Mr. Hyde, e ancora quando si ritroverà in mare a navigare su di una barchetta mentre poco lontano il capitano Achab fa il suo incontro con "Moby Dick". Dopo un naufragio Richard e i suoi tre amici verranno tirati a bordo del vascello del pirata John Silver e vivranno con tutto l'equipaggio il finale dell'"Isola del Tesoro". 'Orror' verrà persino catturato dai lillipuziani de "I viaggi di Gulliver" e il pauroso Richard riuscirà a salvarlo ricomponendo il trio degli amici libri. E quando l'uscita sembrava a portata di mano il gruppo si imbatte in un feroce drago dalle cui viscere Richard riesce a fuggire grazie ad un fagiolo un po' magico che cresce e cresce tirandolo fuori...

