



Citation: C. Z. Laskaris (2021) L'esperienza estetica come inquadratura del reale: l'impatto dei media digitali nella percezione visiva, tra contesto pandemico e approccio museale. *Aisthesis* 14(2): 123-133. doi: 10.36253/Aisthesis-12404

Copyright: © 2021 C. Z. Laskaris. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/aisthesis>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The authors have declared that no competing interests exist.

L'esperienza estetica come inquadratura del reale: l'impatto dei media digitali nella percezione visiva, tra contesto pandemico e approccio museale

Aesthetic experience as a framing of reality: the impact of digital media on visual perception, between pandemic context and museum approach

CATERINA ZAIRA LASKARIS

Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
caterinazaira.laskar@unicatt.it

Abstract. The situation caused by the coronavirus pandemic has not qualitatively changed our aesthetic experience, but rather intensified certain perceptual habits that had already been in place for quite a long time, highlighting their characteristics. In particular, the relationship between movement and framing and our close familiarity with digital media in the visual aesthetic experience. This aspect has been acknowledged in the museum context, but we are still at the beginning of a path leading to a more conscious implementation of the potential and creative value of an approach to art not only «in presence», but also «at a distance» through electronic devices. The pandemic has shown how radical and unavoidable is the need for beauty and the multiplicity of possible ways to respond to it.

Keywords: Pandemic, Digital images, Electronic media, Museum environment, Framing.

La pandemia ha cambiato la nostra relazione di soggetti con gli oggetti e il contesto, nell'esperienza estetica di carattere visivo? Questa situazione di emergenza tanto inedita ed eccezionale quanto prolungata può dirci qualcosa sulle caratteristiche dell'esperienza estetica nel nostro tempo? A più di un anno di distanza dall'inizio della pandemia provocata dal virus Sars-Cov 2 affronto queste due domande dalla prospettiva generale dei ricettori di arte, basandomi su un *background* culturale ed esperienziale di storico dell'arte e docente di storia delle tecniche artistiche. Alla prima domanda ritengo si possa rispondere «no», alla seconda «sì». La situazione

pandemica non ha infatti, almeno per ora, trasformato in modo radicale pratiche e abitudini visive, già ampiamente in atto, ma le ha, piuttosto, intensificate, contribuendo a evidenziarne le caratteristiche.

MOVIMENTO E INCORNICIATURA NELL'ESPERIENZA ESTETICA CONTEMPORANEA

L'esperienza estetica, che si attiva tra un soggetto e un oggetto (non solamente artistico) in un contesto, ha il *movimento* alla propria radice e al proprio centro, sin dal desiderio e nel piacere stesso della percezione visiva:

Il nostro piacere consiste nel godere di questa scossa attraverso cui il fondo sorge e si perde in forme e zone. [...] Ciò che viene chiamato con il termine molto vago di «arte» non è che questa risonanza delle risonanze, questa rifrazione delle rifrazioni tra zone di emozione. [...] divento io stesso un momento del movimento generale del mondo, io stesso un momento del commercio generale di sensi, dei sentimenti, delle significazioni. Questo commercio, questa comunicazione, questa condivisione è ciò che fa l'immagine. È ciò che mi conduce in essa proprio mentre essa penetra in me. (Nancy [2005]: 20, 22)

Il movimento si declina per il soggetto tanto nel suo corporeo «andare verso» l'oggetto (per esempio quando decide di visitare un museo, ma anche quando procede casualmente per strada), quanto nella sua ricezione dell'oggetto attraverso l'atto percettivo, e si traduce nel superamento della soglia tra soggetto e oggetto (estetico):

Nel passaggio estetico, sigillato dal piacere, si stabilisce un circolo virtuoso tra la nostra attenzione e le proprietà aspettuali di quel qualcosa d'altro, di quell'alterità che ci viene incontro. L'esperienza estetica si presenta, dunque, come l'esperienza di un passaggio. (Desideri [2004]: 29)

L'azione del guardare è di per sé dinamica: lo prova la fisiologia dell'occhio, il suo funzionamento in relazione agli stimoli esterni, il continuo ri-

mettere a fuoco la realtà. Recenti ricerche neurologiche hanno inoltre rilevato a livello cerebrale «reazioni empatiche automatiche» di carattere motorio in risposta alla percezione di immagini e opere d'arte; queste reazioni sarebbero attivate non solo di fronte a rappresentazioni mimetiche di gesti e movimenti, ma anche dall'osservazione di un segno grafico o materico che «evoca una simulazione motoria del gesto necessario a produrlo», una traccia che rimanda ai gesti compiuti dall'artista nell'atto produttivo (Freedberg, Gallese [2009]: 346). Ciò significa che mentre guardiamo un disegno su carta o un dipinto a olio o una scultura in pietra i segni lasciati dal movimento dello strumento grafico impugnato dalla mano, l'evidenza delle pennellate di colore o dei colpi di scalpello ci riconduce in modo «empatico» e istintivo alla condizione dell'artefice, di chi ha elaborato manualmente quei materiali: il fattore dinamico diventa l'elemento di connessione tra l'esperienza diretta del fare creativo e quella della sua percezione.

Per altro verso, il concetto stesso di movimento identifica la condizione specifica dell'esperienza estetica, che è sempre uno scarto, anche minimo, rispetto alla «normalità» funzionale delle azioni e reazioni fisiche e mentali. L'incontro tra soggetto e oggetto si attua, infatti, come una sorta di ritaglio spazio-temporale in un contesto condiviso («rapporto con un ritaglio di mondo»; Desideri [2004]: 44): possiamo figurarcelo come un'intensificazione del movimento – percettivo, intuitivo, emotivo, immaginifico –, una forma di accelerazione e concentrazione, che sfocia in un istante di sospensione, di stasi, in cui si ha la condensazione epifanica dell'oggetto estetico (qualcosa *di più*, di diverso e di più ricco rispetto all'oggetto «in sé»). È la «sospensiva» di cui parla Cesare Brandi:

Per assicurare a codesta «epifania» la indispensabile sospensione dal tempo e il suo manifestarsi in un eterno presente, si avverte allora la necessità di disciplinare questa interazione creando un raccordo, un trapasso, una sospensiva. L'invenzione della cornice è uno dei modi per risolvere tale bisogno di raccordo e di sospensiva. (Brandi [2000]: 124)

L'esperienza estetica è, dunque, anche un'*incorniciatura*, generata grazie al movimento corporeo-percettivo-intuitivo-emotivo. L'evento percettivo estetico consiste in un *surplus* qualitativo rispetto al movimento fisico, tanto del corpo attraverso lo spazio quanto dell'occhio nella sua incessante esplorazione; è un sovrabbondare dell'esperienza del guardare, che però non si disperde, ma resta a disposizione, registrata nella memoria, «incorniciata», per essere conservata con una *qualità* speciale.

Questo evento, il superamento di una soglia che si rivela nello stupore e nel piacere scaturiti in chi percepisce, trova espressione in letteratura, come in questo esempio tra i tanti:

[Martin] Attraversò la strada e si fermò, con le spalle rivolte a una vetrina, a contemplare la grande cupola. L'intero equilibrio del suo corpo parve mutarsi. Provava la strana sensazione di qualcosa che si muovesse dentro di lui mettendosi in armonia con l'edificio [...] Era eccitante, questo mutamento di proporzioni. (Woolf [2005]: 233; cfr. anche Laskaris [2017]: 71 e il capitolo Utilità della cornice e sguardo estetico, 87-93)

Il *movimento*, d'altro canto, non è esclusivo del soggetto, ma coinvolge anche gli oggetti della visione, in particolare le immagini, che sono espressione della relazione dinamica tra soggetto che percepisce e oggetti percepiti. Più specificamente ancora, quello che potremmo chiamare «movimento incorniciato» è – per dirla, forzando un po' la mano, con Focillon (2002; cfr. anche Mazzocut-Mis [1998]) – la *forma* più propria dell'arte visiva a partire dalla fine dell'Ottocento, dalla nascita del cinema.

Se consideriamo l'arte visiva tecnologicamente tradizionale, nelle varie forme di pittura, scultura, architettura ecc., il movimento è prevalentemente confinato all'esterno dell'oggetto artistico (sebbene questo possa presentare funzionalità dinamiche interne, come accade, per esempio, nelle sculture lignee con arti snodabili utilizzate per determinate azioni liturgiche nei secoli medievali): da un lato, nella sfera d'azione dell'artefice e di altri soggetti coinvolti nelle fasi di ideazione, produzione, collocazione, gestione, circolazione, conservazione, valorizzazione delle opere; dall'altro, in quella dei

riguardanti, del pubblico, dei destinatari. Questi oggetti artistici si presentano *immobili*: davanti a un dipinto perfettamente statico la mobilità massima è quella dello sguardo che lo esplora.

La situazione comincia a cambiare con la diffusione di strumenti ottici basati su tecniche di proiezione di immagini (cfr. ex. Brunetta [2009]) e soprattutto con l'avvento della fotografia, che tende a condensare, a sincronizzare sul confine materico individuato sia nello strumento tecnico (la macchina fotografica), sia nell'oggetto risultante dalle varie fasi del processo esecutivo (la fotografia) due movimenti: quello del mondo circostante, del contesto reale, che si vuole ritrarre, e quello (insieme percettivo e gestuale) dell'operatore, del fotografo, di colui che attraverso la macchina prende la mira e cattura (sulle metafore linguistiche applicate alla fotografia cfr. Ceserani [2011]) un frammento del fluido orizzonte spazio-temporale, per offrirlo stabile e materialmente circoscritto alla percezione di uno sguardo altro. Il fine è congelare la visione in un fermo immagine, cogliere l'impalpabile movimento e ingabbiarlo in un oggetto palpabile. La fotografia divide il tempo in segmenti sempre più piccoli traducendoli in immagini fisiche fisse, rincorrendo e infine raggiungendo tecnologicamente l'istantaneità.

Il cinema, le sequenze di fotogrammi, i video compiono il passo ulteriore, la creazione/costruzione di un movimento *nuovo*, ottenuto intrecciando linee temporali distinte, frammentate e ricomposte: quella dell'allestimento scenico e della recitazione, quella delle riprese video effettuate dagli operatori, quella della postproduzione e del montaggio. Il movimento viene così (ri)creato artificialmente e consegnato a uno sguardo il cui compito non è più quello di inferirlo (come accade di fronte a una fotografia), colmando il *gap* tra percezione e immaginazione, ma di assorbirlo, assumerlo, riceverlo: lo spettatore seduto nella sala cinematografica guarda scorrere davanti a sé il tempo ricreato tecnologicamente e artisticamente, il tempo come artificio, (ri)prodotto e riproducibile tecnicamente.

L'evoluzione storica della tecnica produttiva e comunicativa delle immagini, che ho qui neces-

sariamente liofilizzato (cfr. ex. Pinotti, Somaini [2016]: in particolare capitoli II e VI) e che giunge fino alla nostra consuetudine odierna con i dispositivi elettronici portatili, è la manifestazione formale del movimento quale elemento caratterizzante della società moderna: movimento intensivo e generale di corpi, cose, occhi e immagini.

ESPERIENZA ESTETICA IN TEMPO PANDEMICO

Le misure più severe di contrasto all'emergenza pandemica – confinamento domestico, coprifuoco, allontanamento dai luoghi di lavoro, svago, commercio, istruzione, cultura, culto, dai mezzi di trasporto, dalle vie di comunicazione e dagli spazi di interazione fisica – hanno introdotto una frattura nella quotidianità, uno sfasamento rispetto al *continuum* di esperienze in cui eravamo fino a quel momento coinvolti. Questa crisi ha interessato ogni ambito dell'esperienza individuale e collettiva, ha condizionato il modo di percepire ed esperire il mondo anche sul piano estetico.

La (auto)reclusione in un contesto domestico fisso, dato, stabile per un tempo imprevedibilmente prolungato e l'azzeramento pressoché totale di ogni spostamento, vincolato a percorsi circoscritti e strettamente dipendenti da esigenze basilari (lavoro, salute, acquisto di beni primari), hanno determinato il drastico ridimensionamento delle potenziali occasioni di attivazione dell'esperienza estetica. La chiusura fisica dell'orizzonte, la sua contrazione a una ristretta gamma di elementi noti e invariabili (*quelle* pareti, *quegli* arredi, *quei* corpi, volti e gesti) ha limitato quantitativamente le possibilità di incontro con la bellezza, con la sua casualità e gratuità epifanica.

La risposta spontanea degli operatori culturali e istituzionali (deputati a favorire l'esperienza estetica) di fronte al congelamento delle attività in presenza è stata la moltiplicazione delle iniziative a distanza su piattaforme digitali e l'implementazione dei contenuti multimediali. Si è tentato, cioè, di bilanciare almeno in parte l'immobilità forzata del soggetto con la movimentazione alternativa,

non fisica ma iconica, degli oggetti potenzialmente estetici: vedute spettacolari, riproduzioni ad alta definizione di opere d'arte, visite virtuali a musei e monumenti hanno aumentato in modo esponenziale la loro circolazione e penetrazione nello spazio-tempo domestico di milioni di persone attraverso canali web e televisivi, talora con effetti di caotica sollecitazione e sovraesposizione visiva.

Questa, però, non è una condizione inedita. Il nostro sguardo è da tempo abituato a concepire i dispositivi elettronici (fissi e portatili) come estensioni dell'atto stesso di guardare, e, sempre più, a recepire la realtà attraverso immagini digitali di essa, che non solo *qualcun altro* fa, seleziona, mette in circolazione, ma che ciascuno di noi può produrre, immagazzinare, condividere. Le immagini digitali si muovono verso di noi e a partire da noi in un circuito continuo grazie ai dispositivi elettronici che maneggiamo, guardiamo e azioniamo senza sosta (cfr. Pinotti, Somaini [2016]: 137-192 capitolo IV: *Supporti, media, dispositivi*, 229-231, 265-266; Laskaris [2018]: 145-164). La condizione di confinamento e immobilità imposta dalla pandemia, unita al potenziamento quantitativo della messa a disposizione di contenuti visivi digitali, ha di fatto incoraggiato, nutrito ed enfatizzato il movimento oculare rispetto a quello dell'intero corpo nella ricerca della bellezza.

Secondo Hans Belting, anche il nostro corpo è un medium, non solo i dispositivi (visivi) che utilizziamo:

C'è bisogno del nostro corpo per fornire alle immagini esperienza e significato personali [...] Immagine e medium sono entrambi legati al corpo, che deve essere considerato come un vero e proprio terzo parametro [...] Il corpo, come proprietario e destinatario delle immagini gestisce i media come estensioni delle proprie funzioni visive. I corpi ricevono le immagini grazie alla percezione, mentre i media le trasmettono ai corpi. (Belting [2009]: 79, 85, 92)

Il nostro corpo (dunque i nostri occhi e il nostro cervello) non è, però, un medium neutro, ma sperimenta un rapporto di reciproca interazione con le immagini che riceve attraverso gli altri media. In sostanza, ciò che noi percepiamo e cre-

iamo visivamente è il risultato di ciò che siamo, ma ciò che siamo è *anche* il prodotto di ciò che percepiamo, che vediamo attraverso i vari media. La percezione è, allora, dinamica anche in senso storico, è storicizzabile, come già riteneva Benjamin (cfr. Pinotti, Somaini [2016]: 86, 89 segg.), come hanno rilevato studi antropologici (Geertz [1988]: capitolo V: *L'arte come sistema culturale*) e approcci alla storia dell'arte e delle immagini in relazione con la storia della cultura e della società (Baxandall [2001]: in particolare capitolo II: *L'occhio del Quattrocento*; cfr. anche Frigo [2010]). La nostra relazione con le immagini, ricorda Belting, precede i media che noi mettiamo a punto, ma il nostro modo di elaborare (perceettivamente e mentalmente) le immagini dipende dai media stessi attraverso i quali le riceviamo: in particolare oggi «la tecnologia digitale persegue l'imitazione della nostra immaginazione. Le immagini digitali ispirano quelle mentali, tanto quanto esse stesse traggono ispirazione dalle immagini mentali e dal loro libero flusso» (Belting [2009]: 84). Si produce così una continua circuitazione percettiva-creativa, all'interno della quale si colloca anche l'attivazione dell'esperienza estetica.

A questo contesto visivo e tecnologico, dominato dalla componente delle immagini digitali e dei dispositivi elettronici che le veicolano e producono, appartiene anche l'attuale momento pandemico.

ESEMPI DI OGGETTI ESTETICI, TRA «ANALOGICO» E «DIGITALE»

Per ricostruire una situazione-tipo coerente con le condizioni di limitazione del movimento imposte dall'emergenza pandemica, prendiamo le mosse da un esempio adottato da Desideri (2004) per illustrare l'esperienza estetica. Si è all'interno di una stanza, si sta facendo qualcosa alla scrivania e può capitare di veder scivolare fuori da un libro un paio di cartoline che riproducono due diverse opere d'arte, o di accorgersi della presenza dell'arcobaleno fuori dalla finestra. La bellezza, artistica o naturale, fa la sua apparizione sulla scena domestica, innescata dalla reazione del sogget-

to a un atto percettivo che cessa in quel momento di essere neutro o meramente funzionale per diventare estetico.

Introduciamo in questo contesto alcuni elementi tecnologici familiari nel nostro orizzonte quotidiano: un televisore che, in tempo pandemico, mostra riprese a volo d'uccello di città svuotate o un'opera lirica inscenata in un teatro senza pubblico, oppure un film in hd; lo schermo di un computer aperto sul sito web di un museo con immagini ad alta risoluzione delle collezioni d'arte; il display di uno smartphone su cui scorrono fotografie attraenti suggerite dai social.

Analizziamo questo contesto. Tanto l'esempio di partenza quanto gli elementi aggiuntivi sono vie attraverso le quali il soggetto può entrare in contatto con la bellezza. Lo guardo, fino a quel momento distratto o impegnato in altre attività, può sperimentare lo scarto, il superamento della soglia cui accennavamo all'inizio, e accendersi con stupore, piacere e riconoscimento del bello per una o tutte queste 'cose'. Si tratta, anzi, in prevalenza, di immagini di cose (fotografie su vario supporto, riprese video). Il margine di casualità nell'incontro con la bellezza è variabile: il soggetto non è andato intenzionalmente incontro all'arcobaleno o alle cartoline cadute dal libro; ha, invece, verosimilmente selezionato il sito web museale, il profilo social e il canale televisivo. Il suo movimento fisico è comunque ridotto a gesti minimi: volgere la testa verso la finestra, afferrare il libro, digitare sul telecomando, sulla tastiera o sul touchscreen.

Gli oggetti visivi attraverso i quali si attiva l'esperienza estetica del soggetto presentano caratteristiche differenti. Le cartoline scivolte fuori dal libro sono riproduzioni fotografiche di dipinti, ma sono *anche* oggetti concreti. Qualsiasi immagine stampata è anche un oggetto, che porta su di sé quell'immagine senza coincidere del tutto con essa, e che presenta determinate caratteristiche materiali e proprietà fisiche esperibili anche con gli altri sensi: formato, dimensioni, peso, spessore, flessibilità, consistenza al tatto, temperatura, qualità cromatica, persino odore, sapore, capacità di produrre suoni. Le due immagini di dipinti conservati in un museo sono dunque anche oggetti – prima ancora

che oggetti estetici – nati con una certa funzione e inseriti in una determinata categoria merceologica: sono cartoline, vendute in un bookshop museale o in un negozio di souvenirs, fatte per essere spedite o per essere conservate come memoria o ornamento, usate come segnalibri, infilate tra tante altre nel mucchio di residui dei viaggi, incollate su un muro o sulla porta del frigorifero, perfino messe in cornice. In queste cartoline di dipinti è implicita una stratificazione di realtà: quella delle cartoline come oggetti, quella delle opere d'arte come oggetti d'arte collocati altrove e dalle caratteristiche proprie, quella delle fotografie in quanto immagini delle opere d'arte. L'evento estetico che prende origine dalle due cartoline non si esaurisce nel loro essere riproduzioni di opere d'arte, né prescinde dal loro essere oggetti fatti in un dato modo e appartenenti a un dato luogo (quel libro in quella stanza) e tempo fisico, che non è quello del dipinto che illustrano e dello scatto fotografico, né è solo quello della loro stampa e fabbricazione, ma anche quello che si definisce nella loro relazione in quanto oggetti con chi li possiede o li maneggia. Le loro caratteristiche materiali e il loro rapporto materiale con il contesto fisico in cui sono collocate fanno dunque parte del loro divenire oggetti estetici tanto quanto l'immagine artistica che esse recano su di sé: lo stupore, il piacere, il riconoscimento del bello nascono dall'incontro del soggetto con *queste* immagini (di dipinti) *in quanto* facenti corpo con *questi* oggetti (cartoline).

Nell'esperienza di visione dell'arcobaleno, lo sguardo coglie, attraverso la cornice della finestra, una presenza/rivelazione, che è *anche* immagine, segno visivo, carico di implicazioni culturali, simboliche, estetiche, ma è innanzi tutto una manifestazione fisica della realtà naturale consegnata al nostro senso della vista. Il soggetto che guarda l'arcobaleno sente di assistere a un evento di cui condivide l'esistenza fisica in quel medesimo spazio-tempo e riconosce in esso un accento, un indice, una intensificazione visiva che la realtà naturale pone su se stessa.

Prendendo in considerazione gli altri oggetti visivi dell'esempio che andiamo facendo, ne riconosciamo la peculiarità in quanto immagini. Bel-

ting afferma (2009: 78) che «un medium è una forma», perciò il cambio di medium determina un cambio formale nell'immagine che esso trasmette. In questo senso, possiamo adattare all'ambito percettivo ciò che Henri Focillon (2002: 56) scriveva nel 1934 a proposito delle «materie dell'arte», che «non sono intercambiabili, vale a dire che la forma, passando da una data materia ad un'altra subisce una metamorfosi», o quanto sottolineava Giulio Carlo Argan (1967: 120) riguardo alla creazione artistica: «posto che l'arte, come ogni azione umana, è un modo di relazione con la realtà, ne discende che il primo dato di realtà che si pone all'artista è la materia o l'insieme di materie, sulle quali egli opera». In modo analogo, la reazione percettiva ed estetica del soggetto a un'immagine dipende dal medium attraverso il quale la riceve.

Le immagini veicolate dal televisore, dal computer, dallo smartphone sono in effetti *diverse* da quelle che possiamo vedere stampate sulle cartoline o scorgere attraverso la finestra.

Un primo dato delle immagini digitali è una certa *ambiguità*: non sono manifestazioni dirette di una realtà (qual è l'arcobaleno), né sono oggetti fisici che portano su di sé un'immagine (come le cartoline), ma si presentano a noi come immagini incorporee veicolate da un medium fisico. In comune con le cartoline hanno il fatto di essere l'esito di un processo composito di creazione, immagazzinamento, distribuzione, selezione, però con un'importante differenza: il loro supporto coincide con il dispositivo tecnologico che le porge al nostro sguardo, ma tale supporto non è esclusivo di ciascuna di esse, come invece accade negli oggetti-cartoline, ciascuno dei quali coincide con *quel* particolare riquadro di cartoncino stampato. Le immagini digitali sono insieme dipendenti e indipendenti dalla materialità del medium elettronico: dipendono dal suo funzionamento per essere percepite – banalmente non esistono per lo sguardo potenziale del soggetto se il dispositivo è spento –, ma non fanno corpo con esso, piuttosto lo abitano, e solo temporaneamente.

L'oggetto estetico, allora, sarà l'immagine *in sé*, astratta dal suo supporto (ex. la veduta intera della *Primavera* di Botticelli, il dettaglio di un acquerel-

lo di Fang Zhaoling o la ripresa video dell'*Ofelia* di Arturo Martini), o, piuttosto, una commistione, ibridazione, compenetrazione e dissolvenza percettiva tra l'immagine e il dispositivo tecnologico che ce la propone, dal quale il nostro occhio la assume e la astrae? Le immagini (ri)prodotte materialmente (come nel caso di un vero e proprio quadro o delle cartoline che lo ritraggono) si identificano almeno parzialmente con il supporto che le reca su di sé, e l'esperienza estetica unisce entrambi gli elementi (oggetto fisico e immagine) come sfaccettature di un unico fenomeno. Nel caso delle immagini veicolate tecnologicamente accade la stessa cosa? Qual è il *corpo estetico* che esperiamo con esse?

Un secondo aspetto caratterizzante è il rapporto multiforme delle immagini digitali con il *movimento*. La loro natura è dinamica non statica: si muovono all'interno del dispositivo che le rende disponibili per la percezione del soggetto, vi scorrono, cambiano in continuazione, non si fermano necessariamente. In quanto non-oggetti materiali, esse conservano una sorta di esistenza autonoma, irriducibile al medium e non interamente possedibile, sebbene infinitamente manipolabile, perciò fluida. Il loro dinamismo può essere indotto dall'esterno – chi le guarda può anche agire su di esse con vari gradi di interazione a seconda del dispositivo, quindi accenderle, spegnerle, bloccarle, sfogliarle, selezionarle, scaricarle, ingrandirle, ritagliarle, trasformarle, deformarle, inviarle, archivarle ecc. –, ma esse possono muoversi sullo schermo anche indipendentemente dall'intenzione del soggetto ricevente (pensiamo per esempio alle foto in scorrimento automatico sulle pagine web o nei manifesti elettronici a rotazione).

Il movimento è incluso costitutivamente nelle immagini digitali anche perché è proprio del mezzo, televisivo o informatico, che non è mai statico e che prevede di norma l'azione, il gesto del soggetto: accendere e spegnere il dispositivo, attivare lo schermo fanno parte di un dinamismo di fondo che coincide con la funzionalità dell'oggetto-supporto (televisore, schermo, display).

L'estrema mobilità, manipolabilità e riproducibilità delle immagini digitali, che possono

migrare all'infinito da un dispositivo a un altro, mutando forma e caratteristiche visive sia a monte (in fase di produzione e condivisione) sia a valle (in fase di ricezione e utilizzo), comporta anche una trasformazione rispetto alla nozione di tempo: il legame tra immagine e sua durata è elastico e metamorfico, fino a ridursi a una dimensione puntuale di 'consumo' dell'immagine stessa. La relazione con i supporti elettronici e con l'archiviazione in depositi invisibili e intangibili (server, cloud, memorie informatiche), la non trasformazione in oggetti materiali (ex. attraverso la stampa dell'immagine) abbinano all'oggetto digitale gli attributi di transitorietà, volatilità, effimero, bilanciati, però, dall'idea in sottofondo che proprio la iper-moltiplicazione, la non unicità, la diffusione virale e spesso incontrollabile delle immagini digitali conducano a una forma di memorizzazione collettiva e condivisa (che ricorda il modello di trasmissione orale dei testi) e possano perciò garantirne un' indefinita persistenza.

Altra caratteristica delle immagini digitali è quella che potremmo chiamare la *dinamica dell'inquadratura*, ossia l'interazione dinamica tra la loro flessibilità dimensionale e la rigidità dimensionale del dispositivo dotato di schermo che le presenta alla nostra vista. Esse hanno portato a compimento la sovrapposizione (percettiva e formale) del concetto di inquadratura a quello di incorniciatura, già presente nella fotografia e nel cinema. Cornice non è più prevalentemente un elemento aggiuntivo, un oggetto altro che agisce *intorno a* un'immagine, identificandola, indicandola, sottolineandola come tale – «La cornice separa l'immagine da tutto ciò che è non-immagine», come afferma Stoichita (1998: 41) – e conferendole dall'esterno un connotato estetico (cfr. per esempio Ortega y Gasset [1997]; cfr. anche Ferrari, Pinotti [2018]); potremmo invece pensarla, in relazione alle immagini digitali, come un ritaglio del campo visivo che fa corpo con l'immagine stessa, non è indipendente da essa, non è un accessorio, ma è un'azione 'chirurgica' operata dallo/per lo sguardo. Ciò che resta immutato è il suo ruolo valorizzante rispetto all'immagine. Si potrebbe applicare a questa situazione anche ciò

che Cesare Brandi (2001: 124) scriveva a proposito della cornice, che funge da «raccordo spaziale» per risolvere il «duplice trapasso [...] fra lo spazio fisico dell'ambiente in cui è immerso lo spettatore e la spazialità del dipinto [...] [e] fra questa spazialità e la spazialità propria della parete su cui il dipinto è collocato». Oggi, quella «cornice» è il profilo di un display, la «parete» è la superficie dello schermo su cui l'immagine appare.

Mi pare che negli ultimi anni sia esperienza piuttosto comune o tendenza diffusa quella di percepire esteticamente le cose quasi solo attraverso il filtro selettivo di un'inquadratura, specialmente quella della fotocamera/schermo dello smartphone che ci si porta appresso (un unico mezzo finalizzato tanto alla produzione quanto alla ricezione, percezione e trasmissione delle immagini). Il senso di libertà di scelta che l'atto di inquadrare comporta sta nell'intuizione che non saranno altri a determinare quell'incorniciatura ma sarò io/soggetto, che inquadro, vedo ciò che è nello schermo e scatto la foto, il tutto spesso in modo pressoché simultaneo. Non importa se quello scorcio di paesaggio, quel fiore o quell'opera d'arte sono stati, sono e saranno fotografati nello stesso modo da milioni di altri soggetti, ciò che conta è il gesto che io compio e che avvalora la mia percezione e la mia selezione visiva *come* estetica, è la firma che io metto su quel gesto, ripetuto, eppure sempre nuovo nella ripetizione. L'autorevolezza dell'immagine sta nel mio governarne l'inquadratura: non sono puro spettatore della realtà esterna e della sua bellezza, ma incido sulla percezione visiva fermandola e creando, plasmando, caricando di un passaggio ulteriore l'evento estetico che si sta compiendo, l'incontro con l'oggetto estetico. Con quel movimento di inquadratura, scatto e verifica visiva sullo schermo (molto frequentemente seguito dall'invio ad altri o dalla pubblicazione in rete dell'immagine), creo un 'doppio' visivo, o meglio una figura di ciò che vedo. Sottolineo così il mio atto percettivo come evento estetico, manifestandone la valenza non solo ricettiva ma creativa.

L'esperienza estetica visiva, che scaturisce sempre non tanto dalla visione di qualcosa quanto dal *come* si attua questa visione, si intreccia sem-

pre più spesso nel mondo attuale con il tempo aggiuntivo dello scatto fotografico digitale, con la registrazione visiva di questa esperienza. Questa abitudine all'inquadratura visiva, sempre più radicata nel nostro quotidiano e che il nostro occhio acquisisce grazie all'uso precoce e continuo dei dispositivi elettronici, può arrivare a plasmare in termini di inquadratura il nostro approccio visivo, e dunque la potenziale esperienza estetica, anche quando non stiamo utilizzando il dispositivo elettronico (cfr. Laskaris [2018]).

IL CONTESTO DIGITALE COME NUOVO SPAZIO DI AZIONE MUSEALE

Uno dei tanti lasciti della condizione indotta dalla pandemia è l'aver ricordato quanto il fare esperienza della bellezza sia un bisogno fondamentale, radicato e ineludibile sia per gli individui sia per le comunità; e quanto, pertanto, sia necessaria una risposta consapevole a questo bisogno. La pandemia ha inoltre sottolineato una condizione già nota e quasi data per scontata nell'orizzonte italiano: il fatto di vivere in un «museo diffuso». Ha però mostrato in aggiunta come questa nozione di «museo diffuso» si dilati ben oltre il paesaggio fisico che abitiamo e percorriamo e possa essere applicata all'iconosfera stessa nella quale siamo immersi e con la quale ci rapportiamo attraverso i media elettronici.

Come ben sa chi si occupa di allestimenti museali, il contesto nel quale si ricevono le sollecitazioni percettive è un elemento fondamentale e per nulla neutro nell'incontro tra soggetto e oggetto estetico, è parte integrante dell'esperienza estetica. Un contesto dato è sempre personalizzato dal soggetto, che ne fa esperienza attraverso la relazione con esso del suo stesso corpo/medium. Il nostro approccio attuale alla realtà è concretamente multimediale e questo crea abitudini e aspettative nel nostro modo di vedere, di guardare, di rispondere alle sollecitazioni visive, alle variazioni di luminosità, colore e forma, al loro movimento ecc., anche in termini di piacere estetico. La nozione di contesto si è arricchita di

nuove declinazioni formali. Nella nostra relazione multimediale con oggetti estetici anche digitali, il contesto non è tanto il non-luogo delle immagini digitali stesse, quella matrice in cui esse navigano prima di incagliarsi con un processo fluido e flessibile nella rigida incorniciatura di uno schermo elettronico, ma qualsiasi luogo fisico in cui si attuano tanto la ricezione quanto la produzione e la trasmissione di oggetti visivi in formato digitale. Contesto è la stanza in cui siedo o la strada in cui cammino, in entrambi i casi con uno smartphone in mano; contesto è anche il nesso sempre mobile tra il mio corpo (occhi, mano), lo smartphone dotato di una sua forma, che tengo nella mano e sul quale vedo comparire delle immagini di vario genere mescolate ad altri dati visivi, e lo sfondo ambientale sul quale percepisco la mia mano, lo smartphone e le immagini in esso. Contesto è anche l'insieme di elementi, di oggetti visivi (immagini, loghi, icone, parole, testi, titoli, numeri, indicatori ecc.) che trovo disposti, organizzati, accumulati sulle pagine web, nelle interfacce degli applicativi digitali, sul desktop del computer.

In tempo di pandemia si è posto un problema dalla soluzione non facile: come intendere e come gestire e organizzare il contesto museale *in absentia*? Come rivolgersi a visitatori trasformati in spettatori, i cui corpi sono sottintesi e distanti, invisibili e impalpabili? Come proporre loro opere d'arte de-fisicizzate, metamorfosate in immagini? Al contatto visivo «analogico» con un'opera d'arte esposta in una sala di museo, nella vetrina di una galleria antiquaria o sull'altare di una chiesa si è infatti sostituita una relazione smaterializzata del nostro corpo, ridotto a occhio, con immagini di opere e di luoghi artistici veicolate attraverso i media visivi. Questa «sostituzione» è chiaramente solo fittizia, ma apre la strada a nuove e ben più estese possibilità.

La crescita esponenziale della comunicazione digitale al servizio della valorizzazione e fruizione culturale ha messo in evidenza che, almeno in Italia, si è ancora in una fase iniziale di reale comprensione delle specificità linguistiche del mezzo di comunicazione digitale (cfr. Colombo [2020a]; Colombo [2020b]) e, punto cruciale, delle sue

potenzialità formali come *mezzo estetico*. Lo sforzo delle istituzioni culturali e museali in tempo di contagio di colmare il vuoto generato dall'impossibilità di movimento e accesso dei visitatori alle strutture e collezioni traslando l'esperienza diretta dal piano fisico a quello virtuale, ha rivelato, da un lato, limiti e lacune nell'utilizzo del mezzo tecnologico, del suo linguaggio specifico, dall'altro, l'opportunità di esplorare in modo più organico, consapevole e coraggioso un territorio dalle potenzialità espressive e formali ricchissime. Opportunità di affinare competenze, tecniche e strategie di progettazione, comunicazione e auto-rappresentazione istituzionale, messe in campo *per* (e non solo attraverso) il medium digitale, ma soprattutto di creare proposte visive specificamente pensate in termini artistici per *quel contesto* mediale. In sostanza, la sfida (appassionante) che si pone è quella di intendere la forma-museo digitale come un organismo con una dignità propria, non solo come l'ologramma evanescente e accessorio dell'esistente fisico.

Ritengo che questa sia una prospettiva interessante e feconda. Una realtà museale può attrezzarsi cogliendo e favorendo le possibilità dell'esperienza estetica tanto in presenza quanto in remoto, intese come modalità di fruizione non solo tra loro parzialmente alternative e reciprocamente integrative, ma ciascuna dotata di una *qualità estetica* intrinseca e autonoma.

Il fine di un museo è promuovere l'attivarsi di esperienze di godimento estetico valorizzando l'interrelazione percettiva tra oggetti (contenuto materiale), contesto (contenitore, percorso e allestimento museale) e soggetto (visitatore). Questo scopo può e deve essere perseguito in modo altrettanto accurato e complesso anche nella dimensione digitale, con la piena consapevolezza della specificità formale di questo contesto, dei suoi linguaggi espressivi, delle diverse condizioni percettive che può offrire al soggetto. Sono auspicabili a questo fine: la formazione e l'adozione di figure professionali dedicate a questo ambito, come accade per gli allestimenti museali fisici e per la conservazione e gestione degli oggetti materiali; la ricerca di qualità visiva digitale analoga a quella

riservata, per esempio, al versante editoriale, fatto di cataloghi, locandine, cartoline, poster di opere d'arte; il coinvolgimento di artisti e la commissione di opere d'arte visiva specificamente create per *quell'ambiente digitale museale* (potremmo parlare di arte *web site specific*).

Il museo non avrà allora solamente un'interfaccia grafica o fotografica digitale, una sorta di surrogato più o meno sofisticato di ciò che può offrire al visitatore in presenza, ma, accanto al settore indispensabile dell'informazione e della documentazione delle collezioni e delle attività, potrà ospitare e sviluppare arte propriamente digitale, cioè creata per la veicolazione, percezione e fruizione digitali. Il fine sarà sempre lo stesso: favorire, tanto attraverso la mediazione di un dispositivo elettronico quanto in presenza in una sala del museo, l'attivazione dell'esperienza estetica, cogliendo e rispettando anche la diversa condizione del 'visitatore digitale', senza presupporre o imporre (pur suggerendola e incentivandola) la sua trasformazione obbligata in visitatore fisico.

IL MUSEO COME CORNICE

Ciò che si è vissuto nei mesi (estate 2021) di ritorno alla fruizione culturale in presenza è stato l'esplicitazione spontanea di un bisogno reale e profondo, che contraddice quella logica appiattente dell'«estetizzazione generale» della società moderna, che, secondo Jean Baudrillard, avrebbe condotto alla progressiva indifferenza proprio sul piano estetico e artistico: «noi oggi non crediamo più nell'arte ma nella sola idea di arte» (Baudrillard [2012]: 46, 57).

La riapertura di musei e siti monumentali e archeologici, con tutte le misure cautelative ancora indispensabili per la pericolosità della pandemia in corso, ha introdotto una variabile inedita nel rapporto tra utente e struttura museale: quella della *sicurezza sanitaria*. Il filtro del controllo del Green Pass sanitario (spesso accompagnato per molti musei dall'obbligo di prenotazione della visita e dalla limitazione degli ingressi) ha un risvolto concettuale interessante: trasforma quella soglia

ideale, da superare perché si avveri l'aspettativa di esperienza estetica del soggetto/visitatore, in un ulteriore segno di «distanziamento sociale», tra chi può approcciarsi all'arte in termini materiali, approssimando il proprio corpo nella sua totalità sensoriale alla consistenza fisica delle opere esposte, e chi non può farlo. Quella che fino a un paio di anni fa era una soglia aperta, attraversata da flussi continui di corpi e di occhi, diventa oggi la cornice chiusa di uno spazio protettivo e selettivo, che promette a chi vi entra non solo un'esperienza estetica di qualità, ma anche un'esperienza «salutare», sanificata, depurata dalle scorie della prossimità disordinata e dai pericoli e turbamenti del contatto indifferenziato. Come la cornice «definisce quanto da essa inquadrato come mondo significante, rispetto al fuori-cornice, che è il mondo del semplice vissuto» (Stoichita [1998]: 41), così la visita al museo è assimilabile a una pausa di ordine interno nel caos esterno, al ritaglio di una parentesi spazio-temporale, ancora più nitida perché dialettica rispetto alla densità emotiva del contesto pandemico. Soprattutto, quell'ingresso nella cornice-museo è l'affermazione e la traduzione plastica del desiderio imperioso di bellezza *anche* nella chiusura, di godimento estetico *anche* nella separazione, anzi *attraverso* di essi.

L'ambiente museale ritrovato fisicamente sottolinea la dimensione corporea del rapporto tra soggetto e oggetti: il soggetto torna a muoversi verso l'arte e coglie la necessità non solo di questo movimento verso gli oggetti ma anche dello spazio/cornice in cui compierlo, dentro un contesto che si pone al servizio del suo corpo intero, non ridotto alla sola funzione di occhio spettatore. Sottilmente, si vive la visita museale – la quale, peraltro, non è più sentita come un privilegio ma come un diritto condiviso – con un approccio più consapevole innanzi tutto verso l'esperienza in sé.

Tornare a muoversi, spostarsi, visitare luoghi è stato un ridare valore a spazi e soglie, a ciò che contengono, a ciò che offrono. A non darli per scontati. Nell'ambito museale questa consapevolezza è evidente per l'esperienza in presenza, tuttavia non va dimenticato che anche l'esperienza attuata «in remoto» tramite dispositivi elettronici

ci e media digitali coinvolge in modo altrettanto denso e articolato corpi, sensi, percezioni, emozioni e il loro rapporto con materiali, supporti, contesti, incorniciature e spazi visivi, nei quali e grazie ai quali immagini e creazioni artistiche acquistano senso e sostanza per chi le vede. Per chi le scopre e per chi sceglie di vederle. L'esperienza estetica è sempre autentica, a prescindere dalla mediazione. Questo tempo pandemico ha contribuito a sottolinearlo.

BIBLIOGRAFIA

- Argan, G.C., 1967: *Esempi di critica sulle tecniche artistiche*, a cura di M. Fagiolo Dell'Arco, Bulzoni, Roma.
- Baudrillard, J., 2012: *La sparizione dell'arte*, a cura di E. Grazioli, Abscondita, Milano.
- Baxandall, M., 2001: *Pittura ed esperienze sociali nell'Italia del Quattrocento*, Einaudi, Torino.
- Belting, H., 2009: *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, in Pinotti, A., Somaini, A. (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, pp. 73-98.
- Brandi, C., 2000: *Togliere o conservare le cornici come problema di restauro*, in *Teoria del restauro*, Einaudi, Torino, pp. 123-130.
- Brunetta, G.P., 2009: *Il viaggio dell'icononauta: dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumièrè*, Marsilio, Venezia.
- Ceserani, R., *L'occhio della Medusa. Fotografia e letteratura*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Colombo, M.E., 2020a: *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Editrice Bibliografica, Milano.
- Colombo, M.E., 2020b: *I musei e la dimensione digitale in Italia al tempo del Coronavirus*, "Artribune", 26 marzo 2020.
- Desideri, F., 2004: *Forme dell'estetica. Dall'esperienza del bello al problema dell'arte*, Laterza, Roma-Bari.
- Ferrari, D., Pinotti, A. (a cura di), 2018: *La cornice. Storie, teorie, testi*, Johan & Levi Editore, Monza.
- Focillon, H., 2002: *Vita delle forme* seguito da *Elogio della mano*, trad. it. di S. Bettini, Einaudi, Torino.
- Freedberg, D., Gallese, V., 2009: *Movimento emozione ed empatia nell'esperienza estetica*, in Pinotti, A., Somaini, A. (a cura di) *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano, pp. 331-351.
- Frigo, A., 2010: *Estetica della ricezione e storia dell'arte: H.R. Jauss, F. Haskell e un preteso Vermeer*, "Intersezioni" 30 (2), pp. 307-323.
- Geertz, C., 1988: *Antropologia interpretativa*, il Mulino, Bologna.
- Laskaris, C.Z., 2017: *Grammatiche della percezione*, Mimesis, Milano-Udine.
- Laskaris, C.Z., 2018: *L'esperienza per immagini: condizionamento e possibilità dello sguardo fotografico nella percezione dell'arte*, "Aisthesis" 11 (2), pp. 145-164.
- Nancy, J.-L., 2005: *L'immagine: mimesis e metemesis*, in *Ai limiti dell'immagine*, a cura di C.-C. Härle, Quodlibet, Macerata, pp. 13-28.
- Ortega y Gasset, J., 1997: *Meditazione sulla cornice*, in Mazzocut-Mis, M. (a cura di), *I percorsi e le forme. I testi e le teorie*, Bruno Mondadori, Milano, pp. 218-228.
- Pinotti, A., Somaini, A., 2016: *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino.
- Stoichita, V.I., 1998: *L'invenzione del quadro. Arte, artefici e artifici nella pittura europea*, trad. it. di B. Sforza, il Saggiatore, Milano.
- Wolf, V., 2005: *Gli anni*, trad. it. di G. de Angelis, Mondadori, Milano.