

LEONARDO ROTILIO

SIMONE SALLUCE

# SPACE OUT OF JOINT

GLI SPAZI LIMINALI SONO SEMPRE PIÙ PRESENTI ATTORNO A NOI, INSITI NELLE CULTURE DI UN MONDO UNIFORME E OMOLOGATO. TRA IL PERTUBANTE E I LUOGHI DELLA SURMODERNITÀ, LA LIMINALITÀ VIENE ESPLORATA DA UN PUNTO DI VISTA CONCETTUALE, STORICO E CULTURALE, ANCHE IN RELAZIONE ALLE VARIE COMUNITÀ DIGITALI. DALLA RICERCA VIENE RICAVATO UN INSIEME DI STRUMENTI ADATTI ALLA REALIZZAZIONE DI UN PROGETTO ORIGINALE CHE POSSA PRODURRE VALORE SOCIALE E CULTURALE DOCUMENTANDO CONTESTI CONTEMPORANEI PRIVATI DELLA PROPRIA IDENTITÀ.



FENOMENOLOGIA DEGLI SPAZI  
LIMINALI APPLICATI AL DESIGN VISIVO



# INDICE

## (CAP I)

### STORIA ED ORIGINI

1.1	Introduzione	12
1.2	Alle Origini del Simbolismo Liminale	15
1.3	Liminale Romantico	24
1.4	Liminale Rituale	38

## (CAP II)

### SPAZI INCONSCI

2.1	Progresso e Decadenza	44
2.2	Familiare, Inusuale	51
2.3	Aspetti del Perturbante	59
2.4	Perturbante Post-Freudiano	71
2.5	I Poteri dell' Orrore	76
2.6	Perturbante nell' Arte	81
2.7	Uncanny, Weird e Eerie	100
2.8	Hauntology	109

## (CAP III)

### SPAZI MODERNI

3.1	Spazi della Surmodernità	118
3.2	Modernità e vita liquide	128
3.3	Luoghi antropologici e nonluoghi	132
3.4	Non luoghi in Design e Architettura	149
3.5	Fenomenologia degli spazi surmoderni	160

## (CAP IV)

### SPAZI VIRTUALI

4.1	L'era Digitale	180
4.2	Le Derive Artistiche del Digitale	187
4.3	Sottoculture ed Estetiche di Internet	198
4.4	Gli Spazi della Comunità Digitale	202

## (CAP V)

### GUIDA E PROGETTO

5.1	Definire gli Spazi Liminali	218
5.2	I Principi del Liminale	222
5.3	Linee Guida Applicate al Design Visivo	228
5.4	Il Progetto Fotografico	242

Prima di introdurre la ricerca e presentare i risultati del progetto, è opportuno fornire qualche indicazione utile a comprendere la volontà e le scelte progettuali che si trovano dietro la realizzazione del prodotto editoriale.

L'identità visiva di questo libro è stata pensata come un vero e proprio spazio architettonico editoriale/liminale, al fine di trasporre quanto appreso durante la fase di ricerca: dalla scelta dei gradienti, utili a rappresentare simbolicamente gli stati transitori come tramonti e corridoi; ai caratteri tipografici, legati ad una comunicazione sterile ed istituzionale, afferente alla sfera della nostalgia; passando poi al formato della carta, concepito per discostarsi leggermente da un normale foglio A4, e provocare quindi una sottile discrepanza percettiva rispetto alle aspettative; fino ai colori utilizzati, i quali contengono piccole percentuali di pigmenti complementari in modo da suggerire il contrasto familiare/non familiare di cui parleremo più avanti.

A questo scopo abbiamo applicato uno specifico trattamento immagine ad alcune delle fotografie presenti, utilizzando un gradient map, con lo scopo di uniformare il colpo d'occhio generale di tutto l'impaginato, rendendolo coerente, e al contempo di sbiadire la traccia di inchiostro impressa sulla carta.

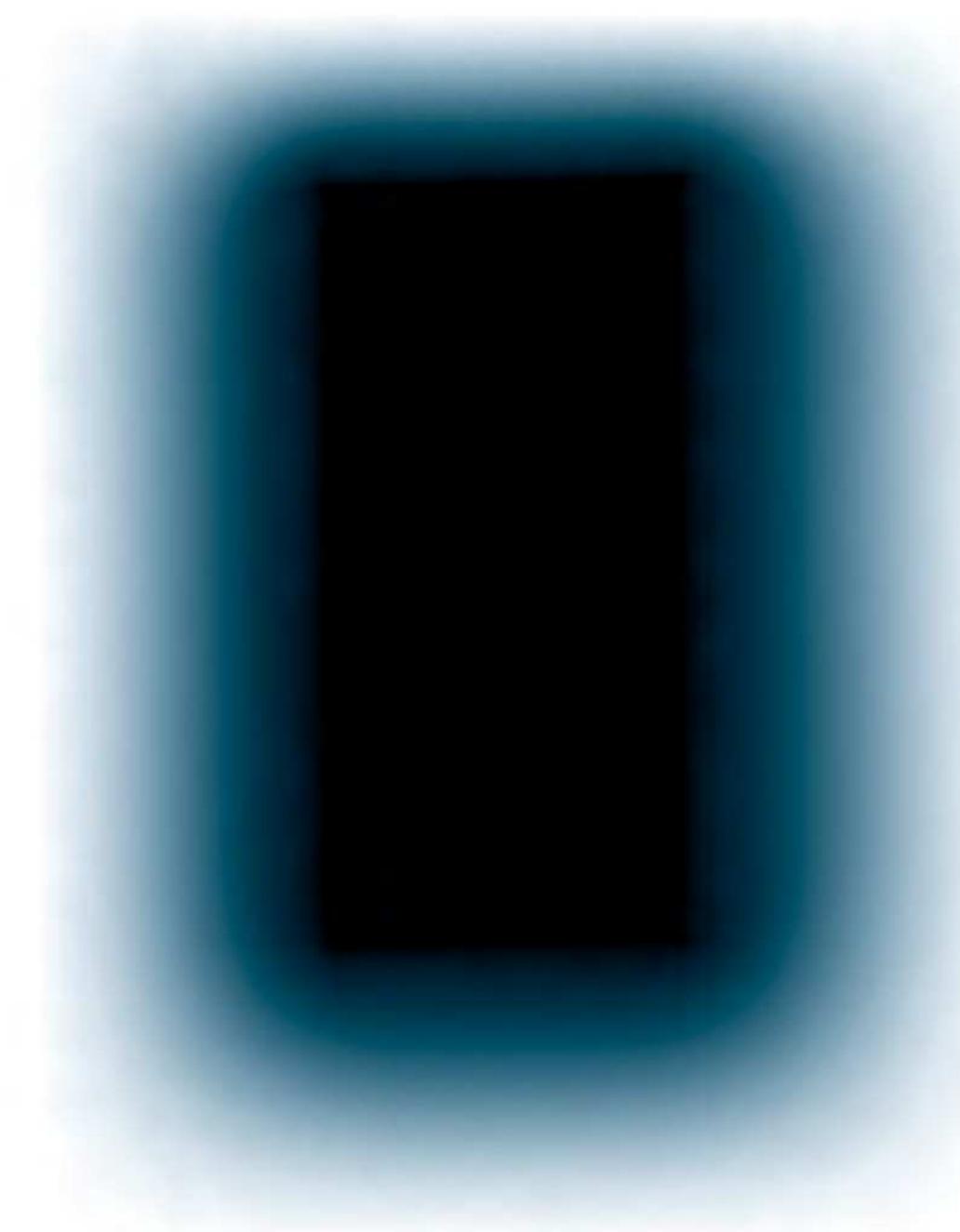
L'intenzione non è quella di presentare delle immagini in modo fedele ma bensì quella di distorcerle, creando delle rielaborazioni lontane da quelle rappresentate dai nostri ricordi, generando così un senso di ambiguità e mancanza di familiarità.

IMG002 La modifica di un'immagine che conosciamo bene può farci sentire disorientati, si tratta della dimensione del perturbante dove familiarità ed estraneità si incontrano.



(CAP I)

STORIA ED ORIGINI



# Introduzione

“Intanto Hermes Cillenio convocava le anime dei pretendenti: teneva in mano la verga bella, aurea, con cui incanta gli occhi degli uomini se vuole mentre altri li sveglia dal sonno. Spronando con essa le guidava e quelle stridendo seguivano. Come al fondo d'un antro pauroso svolazzano stridendo i pipistrelli se uno si stacca dal grappolo appeso compatto alla roccia, così andavano quelle insieme stridendo, guidate da Hermes benigno lungo sentieri muffiti. Oltrepassavano le correnti d'Oceano e la Rupe Candida e le porte del Sole e la stirpe dei sogni e subito giunsero al prato di asfodeli dove abitano le anime, fantasmi dei morti.”

Omero, *Odissea*, XXIV, traduzione di Franco Ferrari

**Accade spesso che, ripensando al nostro passato, i nostri pensieri vengano intrappolati all' interno di porzioni di spazio e di tempo ben definite: i ricordi che riempiono la nostra memoria riguardano spesso traguardi, traumi, emozioni o eventi significativi che hanno segnato la nostra vita e hanno influenzato in qualche modo la nostra crescita ed il nostro sviluppo.**

Richiamando la nostra memoria autobiografica (Baddeley, Eysenck, Anderson - *Human Memory: Theory and Practice*) sarà infatti naturale ricostruire in modo più immediato eventi come il nostro primo giorno di scuola, un viaggio speciale, o il giorno della nostra laurea. Meno comune, invece, è il soffermarsi sui momenti immediatamente precedenti a questi: Il tragitto in macchina verso la scuola, il tempo speso in volo immaginando la nostra meta, il corridoio attraversato per raggiungere l'aula della proclamazione. Si tratta di momenti, stati e luoghi di transizione tra due realtà, si tratta

Storia ed Origini

1

2

3

Introduzione

di porzioni di vita di mezzo, di passaggio, di pensieri accompagnati da un leggero strato di malinconia e turbamento, informazioni spesso dimenticate e messe in ombra per fare spazio alle nostre memorie più significative colme di emozioni e significati.

Questa tesi si occuperà di esplorare queste zone di confine, osservandole dal punto di vista dello spazio fisico in relazione con la nostra dimensione interiore e soggettiva, ma anche con fenomeni di carattere sociale e antropologico, fino a sfociare nella dimensione collettiva. Ci concentreremo sull'indagare le soglie, cercando di scrutare i meccanismi di questi luoghi non osservati, portando alla luce la sensibilità della generazione digitale nei confronti del linguaggio di una cultura nascosta ma viva, la quale va fatta emergere affinché designer e creativi possano comunicare in modo efficace la fenomenologia degli spazi liminali.

Negli ultimi anni la popolarità dell'iconografia legata all'immaginario degli spazi liminali rappresenta un trend in crescita tra i giovani nati a cavallo tra la fine del secondo millennio e l'inizio del terzo, navigando su internet, infatti, è sempre più comune imbattersi in immagini raffiguranti luoghi vuoti, dal retrogusto spettrale come lunghi corridoi, autostrade, magazzini e aeroporti. Nella maggior parte dei casi questi contenuti sono condivisi con superficialità da utenti indipendenti i quali formano comunità on-line senza però essere

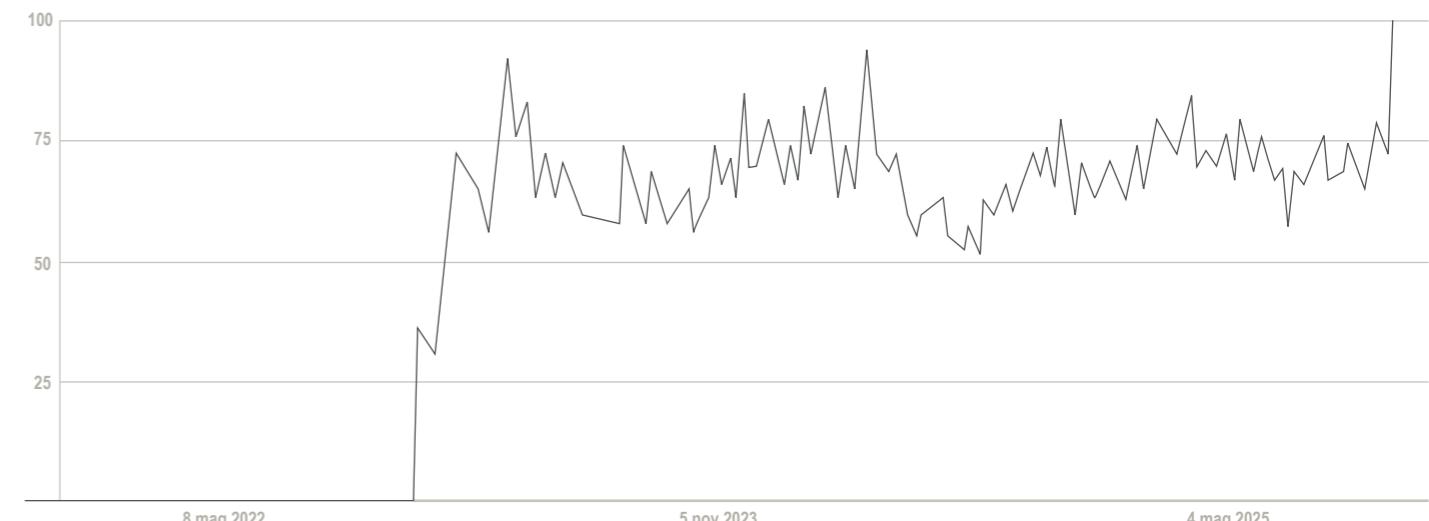
IMG001 I numeri rappresentano l'interesse di ricerca globale rispetto al punto più alto del grafico in relazione al periodo indicato. Il valore 100 indica la maggiore frequenza di ricerca del termine, 50 indica la metà delle ricerche. Un punteggio pari

a 0, invece, indica che non sono stati rilevati dati sufficienti per il termine. È interessante notare come il maggior numero di ricerche provenga da paesi come gli Stati Uniti, l'Europa centrale e alcune regioni della Cina.

uniti da manifesti o correnti artistiche coese, ciò che però unisce queste persone è una crescente sensibilità collettiva nei confronti di un nuovo linguaggio.

Quasi tutte le immagini appartenenti a questa tendenza rappresentano un gesto figurativo spontaneo da parte degli utenti, un gesto, spesso privo di una dimensione progettuale che mira a catturare una sensazione più che la rappresentazione di uno spazio. Questa nuova sensibilità visiva parla di confini e stati transitori che per qualche motivo affascinano e lasciano l'osservatore disorientato e inquietato. Nelle pagine che seguono affronteremo questo fenomeno cercando di svelare i singoli ingranaggi celati dietro queste sensazioni quasi istintive, tenteremo di comprendere le architetture liminali a partire da concetti come il Perturbante, l'Abietto, lo Straniamento, la derealizzazione, la depersonalizzazione, la liminalità, la nostalgia, la solitudine, l'alienazione e il concetto di non luogo; cercheremo quindi di individuare le radici culturali e psicologiche di questo fenomeno al fine di codificare un linguaggio visivo riproducibile in maniera coerente.

costante crescita, con i più popolari che raggiungono persino i due miliardi di visualizzazioni.





IMG002 Fotografia di Toru Aoki

Storia ed Origini

1

4

Storia ed Origini

1

5

Introduzione

Alle origini del Simbolismo Liminale

## 1.2

# Alle Origini del Simbolismo Liminale

Ricercare l'origine dell' interesse umano per ciò che si trova nel mezzo risulta un compito piuttosto arduo, dal momento che gran parte dello sforzo di ricerca in questo senso va compiuto interpretando con occhi contemporanei le leggende, i miti e i reperti giunti a noi attraverso gli echi della storia. Centinaia di civiltà separate tra di loro dal tempo e dallo spazio hanno dato vita a sistemi culturali diversissimi, rendendo così impossibile individuare le coordinate di un punto di partenza preciso per la nostra storia.

Tuttavia ci sono delle esperienze che accomunano gli uomini di tutto il mondo fin dall' alba dei tempi, che annullano distanze e differenze di ogni tipo e che possono di fatto essere interpretate come uno dei primi e più universali esempi di esperienza umana collettiva, si parla naturalmente di nascita e morte. In particolare è interessante osservare come il momento transitorio che precede entrambe abbia sempre goduto di particolare importanza ed attenzione da parte dei più disparati gruppi umani nel corso della storia.

L'antropologia ci insegna come spesso i momenti liminali tra le fasi della vita di un individuo, o tra due condizioni sociali, siano segnati dalla presenza di riti di passaggio (*Van Gennep - Les Rites de Passage*) la transizione tra vita e morte generalmente non fa ecce-

Nonostante sia stato presentato come un fenomeno prettamente contemporaneo (e in un certo senso a ragione veduta, date le implicazioni che vedremo a breve) L'attenzione nei confronti del sentimento liminale può essere ritrovata in varie fasi della storia umana.

A questo scopo il tema sarà analizzato in primo luogo dal punto di vista cronologico, per delineare poi l'evoluzione di un concetto che si è via via arricchito del contributo di ricercatori e pensatori afferenti a vari campi e discipline, in uno sforzo che si è profuso attraverso anni di sviluppi e che questo lavoro di ricerca interpreterà dal punto di vista visivo. Compire un breve excursus storico, inoltre, risulta fondamentale al fine di comprendere e rendere chiare anche le cause storiche, economiche e sociali di un fenomeno contemporaneo complesso che ha radici all' interno di un mondo sempre più veloce, complesso e difficile da interpretare, un mondo dove ci si ritrova sempre più spesso ad essere smarriti ed alienati.

zione assumendo così caratteristiche di carattere religioso e spirituale. La credenza più diffusa tra le culture antiche era quella che vedeva il defunto intraprendere un viaggio verso una condizione altra, come scrive Mircea Eliade, storico delle religioni, nel suo saggio *il sacro e il profano* “ il trapasso deve affrontare determinate prove che riguardano il suo destino dell’aldilà. Questo viaggio era declinato in maniera differente a seconda di diversi culti religiosi e credenze popolari ma manteneva caratteristiche simili in tutte le maggiori popolazioni occidentali, come la presenza di porte o fiumi, spazi metaforici spesso presidiati da figure con lo scopo di “traghettare” le anime attraverso questa zona di passaggio. Inoltre nell’epica sono numerosissimi gli esempi di esseri mortali e divini che attraversano questa soglia, raccontando attraverso le loro gesta i luoghi di passaggio tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

Tra gli esempi più celebri figura il viaggio di Gilgamesh all’ interno dell’ omonima epopea Mesopotamica: ossessionato dalla paura della morte in seguito alla perdita del suo compagno Enkidu, e dopo aver affrontato un viaggio verso i confini del mondo alla ricerca del segreto della vita eterna, l’eroe si trova ad attraversare i cancelli delle montagne a est dove il sole sorge, un varco attra-



IMG003 In alto a sinistra, una delle lastre in pietra incisa con versi dell’Epopaea di Gilgamesh, redatti in cuneiforme accadico. Databile circa al VII secolo a.C., epoca neo-assira.

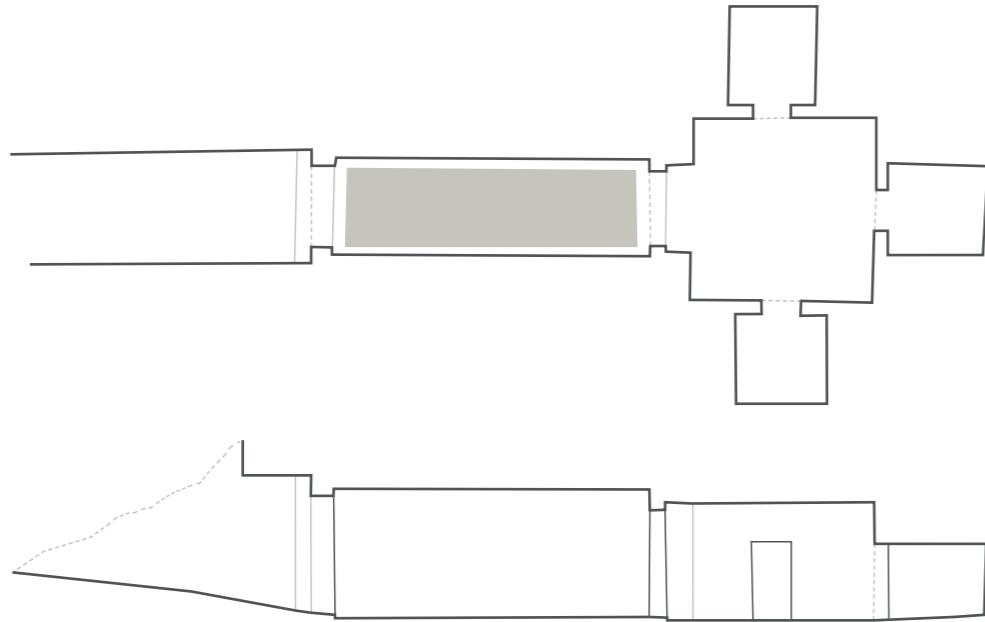
versato giornalmente dal dio del sole Shamash, una barriera invalicabile per i mortali e presidiata da una coppia di uomini-scorpione, dopo la quale si estende un lungo corridoio oscuro, attraversato dal sole durante le ore notturne e che funge da collegamento tra la porta dell’ alba e del tramonto. In particolare l’immagine della porta sembra essere piuttosto comune all’ interno della tradizione mitologica antica, un varco presidiato da creature ultraterrene in cui è possibile oltrepassare i numerosi confini tra i vari stati dell’ esistenza, e che spesso coincide con passaggi rituali o simbolici. Un esempio di quanto descritto risiede nel mito della discesa di Ištar negli inferi, un testo appartenente alla cultura sumero-assira, nel quale la regina del cielo si trova a dover attraversare ben sette porte che la dividono da sua sorella, regina della terra senza ritorno. (Thorkild Jacobsen - *The Treasures of Darkness A History of Mesopotamian Religion*)

Storia ed Origini

1

6

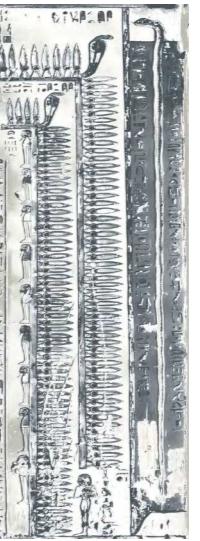
Alle origini del Simbolismo Luminale



Ed è così che possiamo iniziare a tracciare i primissimi collegamenti già a partire da una delle più antiche leggende arrivate fino a noi. L’aspetto liminale del trapasso non è solo evidenziato da uno spazio fisico come il tunnel, ma è anche ricercato metaforicamente nel passaggio tra due momenti della giornata: il tramonto e l’alba, i momenti di transizione tra il giorno e la notte, tra la luce e l’oscurità, rappresentano simbolicamente anche il confine tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

L’eredità di questa suggestione è sopravvissuta alla prova del tempo influenzando le diverse culture e divenendo quasi un archetipo. Si potrebbe dire che il viaggio delle anime dei defunti accompagnate dall’antico dio del sole Shamash abbia mantenuto il proprio valore simbolico adattandosi man mano alle religioni e alle sensibilità delle varie civiltà, cambiando volto e nome nel corso della storia.

Miti analoghi infatti sono esistiti anche all’ interno della civiltà egizia, la quale poneva particolare riguardo nei confronti della natura mortale umana, la fase liminale tra vita e morte era oggetto di grande interesse, interesse che si riversava e influenzava l’ architettura sacra e mortuaria. La morte era interpretata come una transizione, un passaggio: le tombe tebane del me-

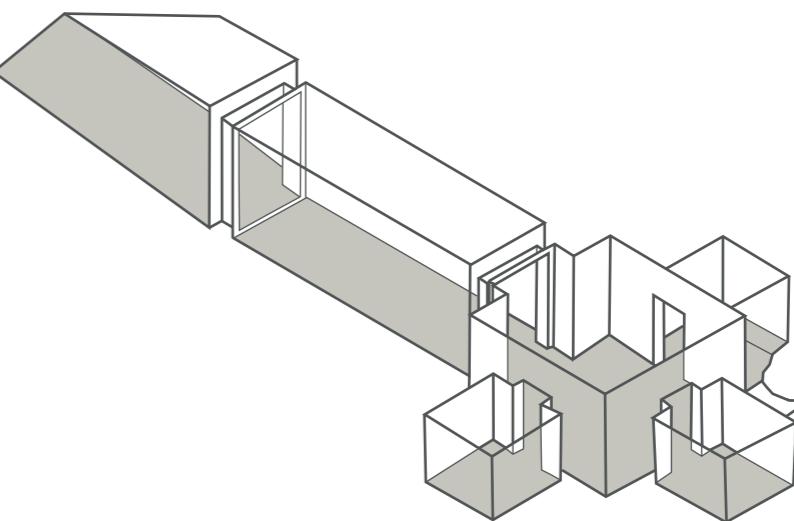


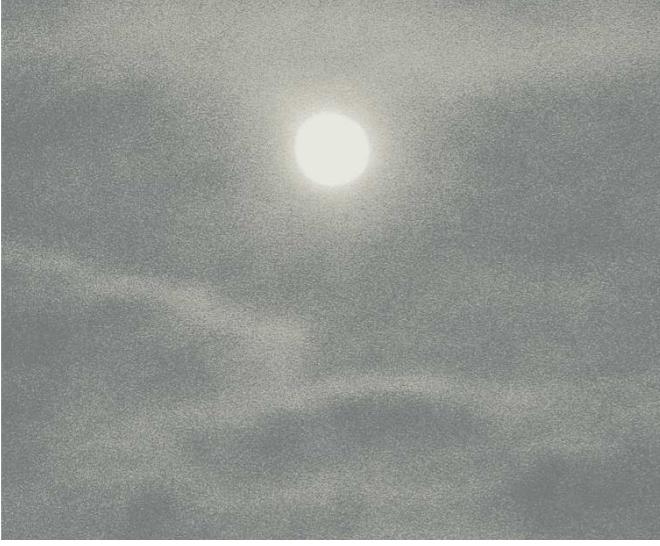
dio regno, per esempio, prendevano la forma di lunghi corridoi e passaggi che conducevano verso ovest all’ interno della montagna dove era posta la camera sacra. Questi corridoi simboleggiavano la transizione dal regno dei vivi a quello dei morti.

Durante il nuovo regno questa tradizione architettonica si è arricchita: una camera trasversale fu posta di fronte al corridoio, scene della vita del proprietario della tomba, e in particolare scene di un banchetto che egli consumava in compagnia della sua famiglia, erano rappresentate sulla parete di questa “sala di servizio”. Rituali di transizione erano raffigurati sulle pareti del corridoio: sul lato sinistro, la sepoltura, e sul lato destro, il rituale dell’apertura della bocca.

Le sepolture erano spesso accompagnate da testi mortuari e formule magiche che aiutavano il defunto durante la traversata del Duat, ovvero il regno dei morti sotterraneo, raffigurato come un tunnel di collegamento, comune anche alla tradizione mesopotamica e non solo. Le scritture funerarie, dapprima incise sulle pareti dei tunnel di giunzione delle piramidi e poi su papiro, narravano proprio la fase transitoria del viaggio del defunto, il quale partiva ancora in vita nella speranza di raggiungere il trono di Osiride: questo era lo scopo del celebre “libro dei morti”, parte della longeva tradizione dei testi delle piramidi. (J. Assmann - *Death and Salvation in Ancient Egypt*, 2005 pag 141)

IMG004 In basso, QV 52 – Tyti, Dina-stia XX è una delle tombe più importanti della Valle delle Regine, appartenente a una donna di alto rango del periodo ramesside. È caratterizzata dalla classica forma a corridoio.





IMG006 Serie di immagini ispirate al lavoro del fotografo Gunnar Silins.

A questo punto della storia, anche grazie ai continui scambi commerciali tra le popolazioni del Mediterraneo, alcuni caratteri comuni e ormai radicati nell'immaginario collettivo iniziano a ripetersi. All'interno della tradizione greco-romana il simbolo del sole che compie un viaggio attraverso uno spazio di collegamento sotterraneo, precedentemente incarnato da Shamash e poi da Ra, prende il volto di Helios, che tramontando a occidente, scende nell'Oceano percorrendo la notte in una barca d'oro, per poi riapparire all'alba, personificata da Eos/Aurora, dea dalle rosee dita che apre i cancelli del cielo. (Omero - *Iliade* XIX, 1-2) (Ovidio - *Le Metamorfosi* II)

Oltre a Helios, il pantheon greco disponeva di una figura più specifica, legata proprio al passaggio, inteso come soglia architettonica, la soglia tra il foco-re ed il modo esterno, tra il sé e l'altro, ovvero Hermes, il messaggero degli dei che fungeva anche da psicopompo attraversando i confini tra i mondi. Molteplici umani e semidei hanno compiuto l'impresa di varcare la soglia tra i mondi: Eracle, Teseo, Psyche, Enea, Odisseo, e Orfeo. Proprio la figura di Orfeo risulta particolarmente emblematica, posta tra apollineo e dionisiaco, e spesso associata alla figura degli sciamani, ritenuti capaci di rompere le barriere e comunicare con il regno degli spiriti, fungendo da soglia viva. Il tramonto, una delle immagini metafore più popolari e potenti per descrivere questa soglia, immagine ripresa in seguito dai poeti crepuscolari del XX secolo (come descritto a pagina 43), è spesso

interpretata come una fase liminale tra due momenti precisi della giornata, e in senso più ampio dell'esistenza, un varco, una soglia che si affaccia sul mistero incomprensibile di ciò che si trova oltre, è quindi associato in maniera indelebile ad una collegamento sottile tra due mondi, un momento in cui la comunione con il mondo invisibile è facilitata.

Per questo motivo là dove il sole svaniva, oltre l'orizzonte, era posto l'Ade, l'aldilà, raggiungibile attraversando lo Stige e l'Acheronte, i due fiumi infernali che separavano i vivi dai morti: Caronte, l'ormai noto traghettatore di anime che vive in questo oblio liminale, incarna perfettamente l'essenza di ciò che è nel mezzo.

Nella concezione romana, ereditata da quella greca, e influenzata da quella etrusca, le soglie temporali coincidevano spesso con momenti rituali, il tramonto era il momento perfetto per riti e banchetti di comunione come Parentalia e Lemuria, in quanto gli spiriti dei Mani e dei Lemuri, ovvero i defunti, erano in grado di girare liberamente tra i vivi durante i momenti transitori. (Ovidio - *Fasti* II, 533-570 - *Parentalia* V, 419-492 - *Lemuria*) La cultura romana inoltre, descrive un altro tipo di stato liminale, ovvero quello tra presente e passato, incarnato dalla figura di Giano Bifronte, figura mitologica spesso rappresentata con due volti per la sua capacità di scrutare il tempo in più direzioni, divinità, peraltro derivata dall'entità etrusca Culsans, dio delle porte. (Claudio De Palma - *La Tirrenia antica*, vol. I, pag. 155)

Storia ed Origini

1

8

Alle origini del Simbolismo Liminale

Storia ed Origini

1

9

Alle origini del Simbolismo Liminale

Scavando nella storia, nella religione e nella filosofia antica ci accorgeremo che gli esempi di questo tipo sono innumerevoli, figure mitologiche e leggende legate ai passaggi e alle zone di mezzo simili erano diffuse in tutto il mondo, storie analoghe a quelle riportate si possono ritrovare anche tra le culture mesoamericane, Inca, nordeuropee e asiatiche. Esse sono così numerose, e presenti in così tante versioni che citarle in questa sede risulta essere un compito quasi impossibile; ci limiteremo a citare i casi più emblematici al fine di dimostrare l'importanza del tema della transizione all'interno della cultura umana.

Tra gli esempi più degni di nota troviamo figure come Odino/Wotan padre del pantheon norreno, che tra le altre cose era noto per essere un dio viandante, costantemente sulla strada e di passaggio, ma anche il bardo buddista, ovvero uno stato metafisico intermedio tra la morte e la rinascita, particolarmente popolare nelle regioni asiatiche. Anche nel lontano oriente infatti, non mancano radici culturali profonde che suggeriscono come sia possibile l'esistenza di una sensibilità umana innata nei confronti di alcuni temi.

All'interno del Kojiki, ovvero il documento scritto più antico del Giappone, compare la storia della discesa di Izanagi nello Yomi, una storia ambientata all'interno dello spazio buio posto tra vita e morte, del tutto analoga a quella di Orfeo, nella quale il potente dio, intento a recuperare la propria consorte dal mondo sotterraneo, si accorge troppo tardi che quella che stringe fra le mani non è altro che una salma in avanzato stato di decomposizione; questo mito orientale ci fornisce uno dei primi esempi di uncanny valley, concetto molto legato al tema degli spazi liminali e che ci tornerà utile più avanti. La cultura giapponese, inoltre, è disseminata di Shinigami, Yürei e Onryō, figure che in maniera totalmente analoga agli spettri e ai fantasmi di stampo occidentale, restano intrappolate tra il mondo fisico e quello spirituale. A livello architettonico la cultura shintō rappresenta il passaggio con le tradizionali strutture architravate chiamate Torii, ovvero dei portali di accesso per le aree sacre che hanno la funzione di purificazione spirituale. (Stuart D. b. Picken - *Historical Dictionary of Shinto*)



IMG007 sopra, KV 17: Sety I Sepolto-  
ra egizia vista della parte destra del varco  
C, per certi versi la composizione dello  
spazio ricorda gli spazi liminali moderni.

IMG008 sotto, Fushimi Inari Taisha,  
il santuario shintoista più grande del  
Giappone con il suo famoso tunnel  
costituito da centinaia di varchi Torii.



IMG009 Hieronymus Bosch, Ascent of the Blessed, 1500-1504

Per completare il nostro piccolo viaggio alla scoperta delle radici culturali alla base del fenomeno che stiamo indagando è impossibile non citare i contributi apportati dai culti, credenze e superstizioni abramitiche, forse quelle che hanno contribuito di più, nel bene e nel male, a formare l'identità culturale contemporanea.

Gli esempi di stati transitori all'interno di questi sistemi di credenze possono essere principalmente individuati in zone grigie tra umano e divino, sacro e profano, vita e morte. All'interno della cultura ebraica una forma di proto-spazio liminale è individuabile nel Midbar, il deserto descritto nell'esodo nel quale la stirpe di Abramo è costretta a vagare per quaranta anni dopo essersi lasciata alle spalle la schiavitù in Egitto. Questo luogo è spesso rappresentato come una landa vuota, asettica e disumana, priva di contaminazioni antropologiche, uno spazio né di oppressione né di compimento, posto tra la schiavitù e la terra promessa.

All'interno dell'Antico testamento è presente anche un altro momento transitorio ovvero l'attraversamento del mar Rosso da parte del popolo ebraico guidato dal profeta Mosé, che grazie all'intervento divino è in grado di dividere le acque e attraversare a piedi il corridoio formatosi da muri di acqua su entrambi i lati, segnando non solo il passaggio da schiavitù a libertà ma segnando anche il momento di rinascita alla base del rito del battesimo. Anche il Nuovo testamento riporta numerosi esempi di momenti transizionali, l'immagine del deserto ritorna ma questa volta rappresenta le tentazioni con le quali Satana tenta di minare la volontà di Gesù, in questo caso il profeta si ritrova a vagare in totale solitudine per questo spazio amorfo.

Anche i momenti finali della vita di Gesù nascondono un sottotesto liminale, egli è infatti costretto a intraprendere il suo cammino finale percorrendo la strada verso il monte Calvario, uscendo dalla città subisce percosse e invettive, affrontando un passaggio che ha soprattutto valenza spirituale e metaforica. Secondo le leggi romane vigenti il luogo dell'esecuzione doveva essere posto fuori dalle mura cittadine, lungo un luogo di passaggio o una strada particolarmente trafficata. La dimensione liminale dei culti abramitici, inoltre si riflette anche nelle festività, come ad esempio il sabato santo, collegato simbolicamente al giorno di mezzo tra crocifissione e resurrezione, nel quale Gesù compie la sua discesa negli inferi per vincere la morte.

Oltre ai racconti prodotti in antichità, la teologia cristiana ha prodotto una quantità sorprendente di letteratura nel corso della storia medievale: a questo

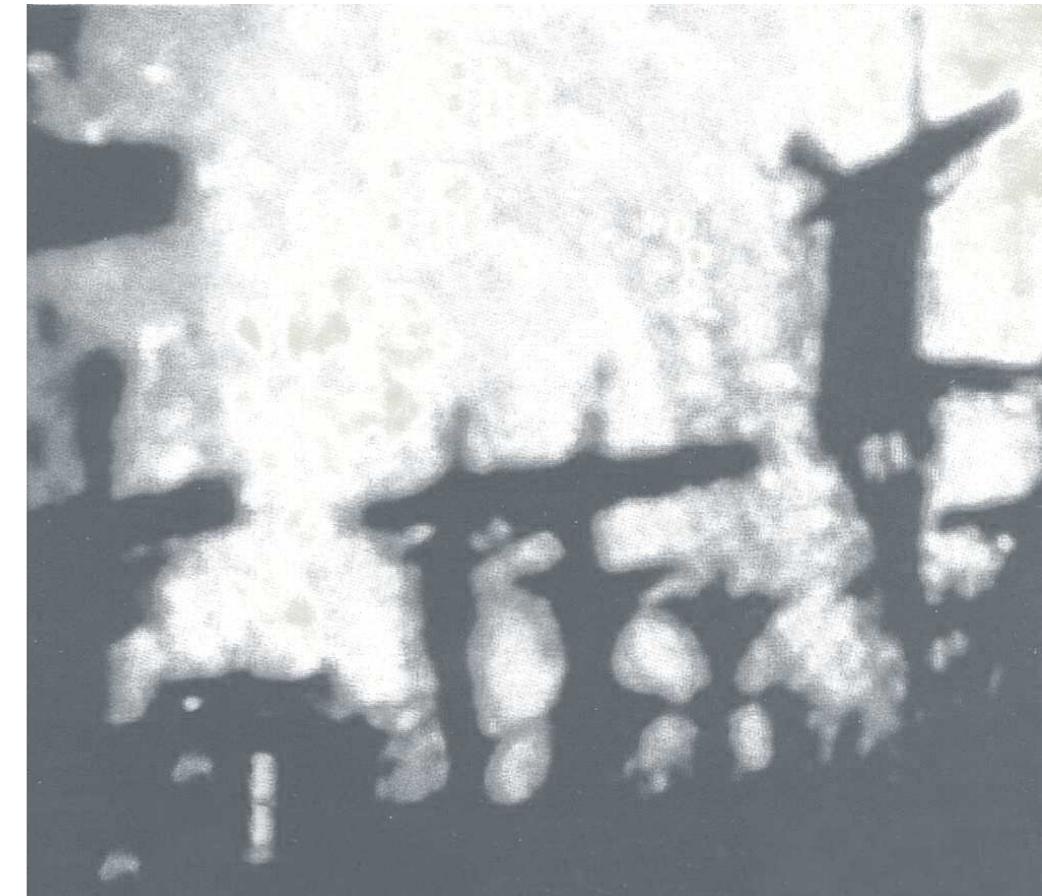
Storia ed Origini

Alle origini del Simbolismo Liminale

2  
0

riguardo il purgatorio e il limbo risultano tra le più emblematiche per quanto riguarda esempi di proto-spazi liminali. Questi sono due spazi ultraterreni citati anche da Dante nella *Commedia* e dedicati alle anime impossibilitate ad accedere all'inferno e al paradiso. Il limbo, termine ancora utilizzato per descrivere stati di transito tra due punti, si riferisce a una condizione a cui accedono tutti coloro che non sono entrati in contatto con la parola di Dio perché sono morti prima della risurrezione di Gesù, così come tutti gli infanti morti prima di essere

battezzati. Dante descrive questo luogo come un castello illuminato da una luce soprannaturale, in cui le anime vivono in una condizione malinconica ma serena in quanto coloro che abitano questo luogo si trovano in una costante via di mezzo. Anche il purgatorio rappresenta una via di mezzo tra salvezza e dannazione, Dante pone questo spazio al centro tra il Paradiso e l'Inferno descrivendolo fisicamente come un monte circondato dal mare.



IMG010 un fotogramma del film del 1980 *Altered States* di Ken Russell, durante una scena allucinatoria.

Anche i primi pensatori e filosofi hanno indagato gli stati liminali fornendo spunti interessanti: tra gli esempi più degni di nota troviamo il concetto di khôra, proposto per la prima volta da Platone nel *Timeo* e approfondito successivamente da Derrida. Il termine si riferisce ad un terzo stato a metà tra l'essere ed il divenire, a metà tra il mondo delle idee e quello sensibile, associato da Platone alla figura di madre primordiale, pur sfuggendo ad ogni sorta di traduzione metaforica, essa non possiede forma o dimensione, ma rappresenta uno stato amorfo ed invisibile della realtà che non è né sensibile né intelligibile, tra logos e mythos.

Coprendo il concetto di khôra con un ulteriore strato interpretativo si potrebbe dire che essa rappresenta lo spazio dove si formano i sogni, a cavallo tra l'essere e il non essere. A causa di queste sue caratteristiche essa sfugge ad ogni tentativo che mira a descriverla rendendola di fatto incomprensibile e di conseguenza fonte di una primordiale angoscia.

(Platone - *Timeo*) (Derrida - *Khôra 1993: rilettura decostruttiva*) Anche Aristotele quando parla di atto e potenza individua in quest'ultima uno stato transitorio tra divenire ed essere, questa teoria si pone nel mezzo dello storico dibattito tra l'essere statico di Parmenide e il perenne divenire di Eraclito, superando il carattere bilaterale della teoria di Platone che separava in maniera netta iperuranio e mondo sensibile, con khôra che agiva come elemento di disturbo. Arrivati a questo punto Aristotele ammette l'esistenza di un terzo stato in grado di conciliare i due mondi.

Il lettore più attento si sarà senz'altro accorto come tutti gli esempi citati fino a questo momento (ma anche gli innumerevoli esempi che non compaiono e che vi saranno sicuramente venuti in mente) condividono delle caratteristiche comuni: tutti gli spazi fisici e metafisici descritti dalle tradizioni antiche, dalle più documentate fino ai culti più oscuri e misteriosi, dipingono lo spazio

Storia ed Origini

2

2

Alle origini del Simbolismo Liminale



liminale come uno spazio demoniaco e legato a timori primordiali come quello della morte e del trapasso, dell'oblio e dell'incomprensibile. Questi luoghi sono spesso dominati da un senso di timore, mistero ed incertezza, che rendono il loro attraversamento un momento perturbante e trasformano tutte le immagini metaforiche a essi legate in immagini culturalmente associate a emozioni quali la nostalgia, la solitudine, lo straniamento e l'inquietudine.

Proprio per questo motivo lo scopo di questa veloce panoramica riguardante la memoria culturale e storica, non risiede nell' elencare minuziosamente tutti i riferimenti al liminale nelle tradizioni antiche, essa invece è utile a porre le basi per iniziare a comprendere le origini di questo particolare sentimento umano, millenni di storia infatti hanno contribuito a imprimere una traccia indelebile sulla sensibilità degli uomini fino a generare il bias culturale che ha influenzato irrimediabilmente la cultura digitale e quella popolare moderna.

“Dimmi...  
Anche tu ti senti triste e malinconico al tramonto?  
Si dice che sia l'unico momento in cui il nostro mondo e l'altro si congiungono...  
il momento in cui le anime dei defunti rimpiangono di aver lasciato questo mondo...  
forse è per questo che un amaro senso di mestizia pervade le ore del crepuscolo.”

Nintendo, The Legend of Zelda: Twilight Princess, incipit, 2006

IMG011 Interpretazione della Scuola di Atene, Raffaello Sanzio, 1509-1511



# Liminale Romantico

Dalla fine del Medioevo fino ai primi anni del '900 abbiamo assistito ad una moltitudine di cambiamenti radicali dell'ordinamento sociale. Importanti innovazioni in campo tecnico, artistico e scientifico hanno favorito il sorgere di molteplici nuovi linguaggi, movimenti, e discipline che partono dalle solide basi culturali accumulate fino a quel momento per espanderle in innumerevoli direzioni, delineando un periodo complesso e difficile da analizzare nella sua interezza.

Con l'affermarsi della corrente romantica, in totale opposizione a quella illuminista e neoclassicista, e sviluppatasi soprattutto in Germania, Francia e Gran Bretagna nella seconda metà del XIX secolo, si assiste a un cambio di paradigma all'interno del panorama artistico e letterario: il focus, infatti, non è più la rappresentazione oggettiva di luoghi, artefatti ed eventi, ma piuttosto la rappresentazione dell'irrazionalità dei sentimenti e delle sensazioni suscite da immagini, suoni e storie. La sconfinata produzione di opere letterarie, musicali e pittoriche che ha caratterizzato questo movimento si occupa in larga parte di indagare in maniera più approfondita i sentimenti umani più cupi, scandalosi e celati; la follia, i sogni, gli amori tragici e insanguinati, strazi, turbamenti interiori e riflessioni riguardanti il rapporto primordiale tra l'uomo, l'infinito e la natura.

L'esplorazione sentimentale dei romantici rivela una particolare fascinazione per i momenti liminali, rappresentati spesso a partire dall'immaginario e dal simbolismo nato dalla fusione di leggende e folklore popolare unito alle rovine della cultura antica e medievale, della quale quella romantica rappresenta un'importante eredità. In pittura possiamo citare opere come *Il Monaco in Riva al Mare, Abbazia nel querceto* e *Ingresso al cimitero*, dipinte da Caspar David

Storia ed Origini

2  
4

Liminale Romantico

Storia ed Origini

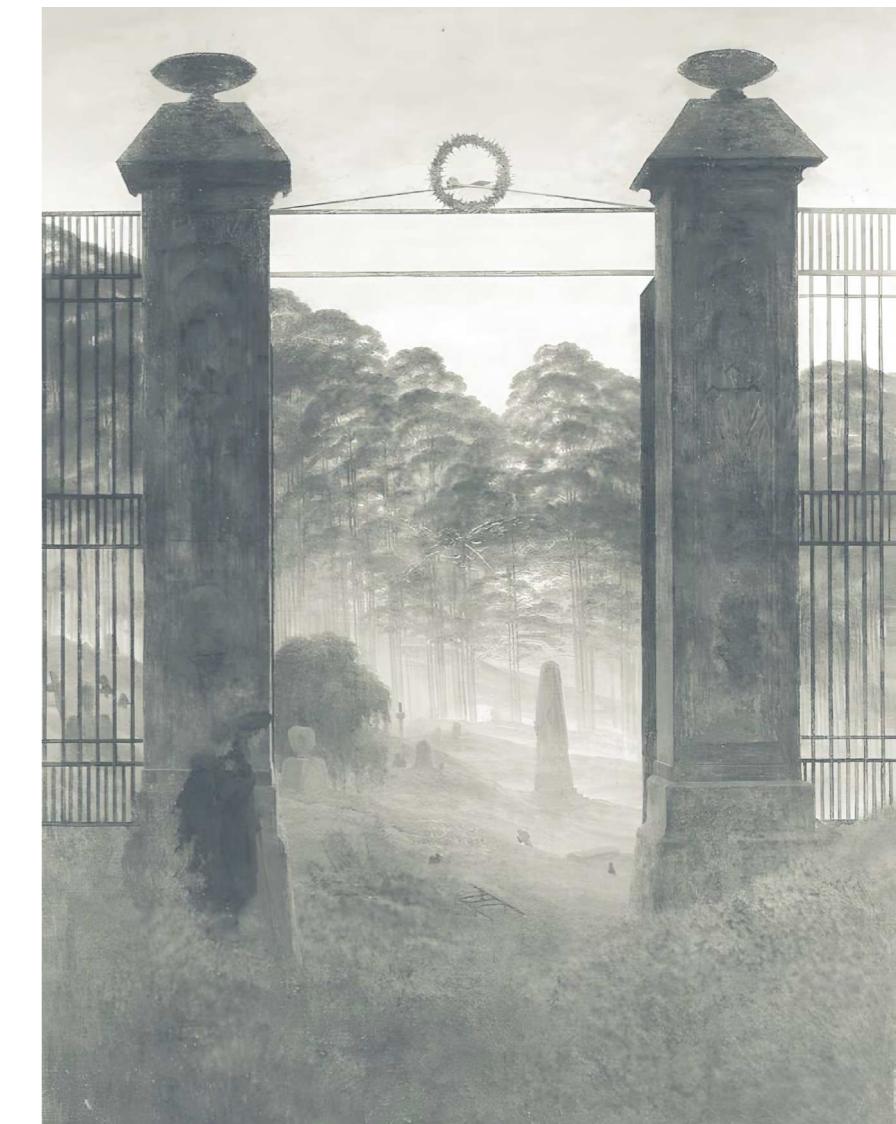
2  
5

Liminale Romantico

Friedrich tra il 1808 e il 1825, ma anche *Tempesta di Neve* di William Turner e *Stonehenge* di Constable, fino ad arrivare all'opera pittorica forse più emblematica del sentimento proto-liminale ovvero *l'Isola dei Morti* di Arnold Böcklin, capolavoro del simbolismo. L'opera cita la figura di Caronte e riprende tutti gli elementi simbolici come gli specchi d'acqua, i cipressi e le porte, atti a suscitare un senso di inquietudine critica, il pittore produce diverse versioni del dipinto, sperimentando diverse condizioni atmosferiche e luminose. Due di queste versioni sembrano proprio raffigurare i momenti di alba e tramonto, ovvero i momenti della giornata con la massima tensione liminale.

Nel corso degli anni tutte le opere di questo tipo sono

state interpretate in vari modi, ciò che rimane è la loro aura lugubre, malinconica e solitaria, molte di queste caratteristiche torneranno nelle immagini liminali, in particolare le condizioni atmosferiche, la solitudine, l'utilizzo del simbolismo e le velature di nebbia che celano le silhouettes di strutture imponenti. Queste, a loro volta, rivelano l'intuizione da parte di questi artisti di meccanismi psichici che saranno descritti più di un secolo dopo, ovvero il ritorno del rimosso ed il motivo del sosia, due ingranaggi fondamentali per il sentimento perturbante, ovvero una delle tessere prime per ricostruire il puzzle degli spazi liminali.



IMG012 Ingresso del cimitero, Caspar David Friedrich 1825



IMG013 "Il monaco in riva al mare" (Der Mönch am Meer) di Caspar David Friedrich. Realizzato tra il 1808 e il 1810. Raffigura un monaco solitario, una figura minuscola rispetto all'immensità del cielo e del mare, che evoca un senso di solitudine e contemplazione. Il dipinto è dominato dalle tonalità del blu e del grigio

e si concentra sul tema del sublime, un sentimento di fragilità umana di fronte alla grandezza della natura. La composizione è notevole per la sua radicalità, con la maggior parte della tela dedicata al cielo e una mancanza di profondità spaziale tradizionale.

Storia ed Origini

2

6

Liminale Romantico



IMG014 "Abbazia nel querceto" (Abtei im Eichwald) di Caspar David Friedrich, realizzato tra il 1809 e il 1810. L'opera raffigura una processione di monaci che portano una bara verso il portale diroccato di un monastero gotico, in uno scenario invernale e nebbioso, ricco di simbolismo sulla morte e la transitorietà

della vita. I ruderi sono quelli reali dell'abbazia di Eldena, vicino a Greifswald, città natale di Friedrich, che il pittore ha rappresentato in diverse opere. Il dipinto è pervaso da un senso di malinconia e mistero, con alberi spogli e scheletrici e croci inclinate che accentuano il tema della caducità umana.

Storia ed Origini

2

7

Liminale Romantico



Storia ed Origini

2

8

Liminale Romantico

IMG015 "Bufera di neve: Annibale e il suo esercito attraversano le Alpi" (Snow Storm: Hannibal and His Army Crossing the Alps), di Joseph Mallord William Turner, 1812. Raffigura la drammatica traversata delle Alpi da parte del generale cartaginese Annibale e del suo esercito, enfatizzando la potenza schiacciatrice della natura rispetto all'uomo.



Storia ed Origini

2

9

Liminale Romantico

IMG016 "Stonehenge" di John Constable, 1835. Il dipinto raffigura il sito neolitico di Stonehenge, situato nel Wiltshire, in Inghilterra. È noto per la sua rappresentazione drammatica del monumento sotto un cielo tempestoso e con un doppio arcobaleno, che cattura un senso di mistero e la potenza della natura.

Stonehenge è un sito archeologico composto da un anello di grandi pietre erette (megaliti) poste in architrave come per formare una soglia. La funzione esatta del monumento rimane un mistero, con teorie che spaziano da un antico osservatorio astronomico a un luogo di sepoltura o un tempio rituale.



IMG018 Arnold Böcklin, l' Isola dei  
Morti, 1880-1886



Bisogna fare attenzione però a non confondere l'arte romantica, simbolica e surrealista ante litteram, con lo spazio liminale, perché sebbene queste correnti siano portatrici di idee vicine a quelle del sentimento liminale, esse sono ancora prive di tutte quelle caratteristiche proprie della surmodernità che costituiscono la seconda faccia della medaglia degli spazi liminali, di conseguenza possiamo definire le opere appartenenti a queste correnti come liminali solo per metà.

Tuttavia le opere pittoriche romantiche, simboliste e decadentiste possiedono un altro importante merito, esse infatti hanno contribuito enormemente a rafforzare ed espandere l'immaginario collettivo legato alla rappresentazioni del turbamento, raccogliendo il testimone delle credenze e del simbolismo antico per poi consegnarlo alla nostra sensibilità moderna, giocando così un ruolo fondamentale sul nostro giudizio, ovvero sulla nostra capacità di decidere quali immagini e concetti riteniamo lugubri e paurose, come cimiteri, chiese abbandonate e foreste contorte, e quali invece ci appaiono familiari e confortevoli come focolai domestici, banchetti e campi di fiori.

“È anche certo [...] che l'oscuro potere dell'anima, quando a esso ci abbandoniamo, spesso fa entrare in noi forme estranee che il mondo ci mette tra i piedi, cosicché noi stessi finiamo con l'eccitare il nostro spirito, che, come a noi sembra per una meravigliosa illusione, parla da quella forma. È il fantasma di quel nostro vero io la cui profonda affinità e profonda influenza sul nostro spirito ci precipitano nell'inferno o ci rapiscono in cielo.”

E.T.A. Hoffmann, *L'uomo della sabbia*, 1815

Durante il XIX secolo artisti di ogni tipo iniziano ad interrogarsi sull'origine filosofica e psicologica di questi sentimenti che costituiscono i primi passi verso il sentimento liminale, dando i natali ad opere che diverranno la base per analisi da parte delle nascenti discipline della psicanalisi e dell'antropologia.

Come anticipato sopra tra gli aspetti più affascinanti su cui si concentra la letteratura gotica e romantica è sicuramente quello del mistero e dell'irrazionale. Questi concetti, dapprima esplorati in letteratura e in pittura, saranno il punto di partenza per le successive ricerche riguardanti i concetti di liminale, perturbante,

Storia ed Origini

3

2

3

3

Liminale Romantico

abietto weird ed eerie. Ovvero parte degli ingredienti principali che costituiscono il linguaggio di quella prima faccia della medaglia di cui si parlava poc' anzi. Uno dei primi tentativi di dare un nome a queste esperienze perceptive è la teorizzazione del concetto di sublime, una categoria estetica di origine kantiana dalle radici etimologiche latine che condivide con il concetto di liminale la dimensione del limite (limes).

Il termine sub limen infatti significa proprio tutto ciò che è sotto la soglia, ad un passo dalla definizione di liminale, che invece descrive la soglia stessa. Proprio come per il liminale il sublime studia il fenomeno in relazione agli effetti che l'opera esercita sull'animo umano anziché occuparsi della sua intrinseca natura. Nel suo significato più ampio il termine fa riferimento ad un senso di *Sehnsucht* nei confronti dell'infinito, un'esperienza estetico-spirituale in cui l'uomo percepisce una tendenza verso l'assoluto espresso dalla natura.

Si tratta di uno stato a metà tra la bellezza classica ed il terrore generato da eventi che gli umani non possono prevedere e controllare, essa è rappresentata da grandi catastrofi naturali, pennellate vigorose e sensi di sproporzione immensi tra soggetti umani e natura. Il sublime è uno dei primi passi verso il riconoscimento del brutto come parte di un'esperienza estetica positiva, ciò che sarà definito inizialmente “orrore delizioso” e “l'orrendo che affascina” sarà alla base dell'esperienza degli spazi liminali per come li conosciamo oggi, Freud infatti, partirà proprio dagli scritti di Schelling sul sublime per definire al meglio il sentimento del perturbante. (Giovanna Pinna - Il sublime romantico. Storia di un concetto sommerso, Palermo, Aesthetica 2007)



IMG018 Dettaglio del Tramonto, Caspar David Friedrich, 1830-1835

IMG019 Dettaglio del sole nascente, Giuseppe Pellizza da Volpedo, 1904

Tra coloro che hanno dato maggiore voce alla fascinazione per l'orrendo, contribuendo maggiormente alla ricerca del cupo e del perturbante in letteratura, è impossibile non citare esempi illustri come *The Rime of the Ancient Mariner*, scritta da Samuel Taylor Coleridge nel 1798, *Frankenstein* di Mary Shelley del 1818, i racconti di Edgar Allan Poe, raccolta pubblicata nel 1845, il sosia di Fëodor Dostoevskij del 1846, *Il ritratto di Dorian Gray* scritto da Oscar Wilde nel 1890 e *Dracula* di Bram Stoker del 1897.

Tutte queste opere contengono elementi come il sublime, il motivo del sosia, il ritorno del rimosso ma anche forme perturbanti della superstizione come la paura del malocchio e della morte. All'interno di queste opere ritroviamo molti dei motivi legati al liminale che abbiamo affrontato a più riprese, vengono esplorati i confini tra apparenza e verità interiore, realtà e immaginazione, razionalità e superstizione, genio e follia, eros e morte, sogno e veglia. Tuttavia esiste un autore



particolarmente rappresentativo, che anticipando tutti gli altri sfrutta tanto perfettamente i meccanismi del perturbante e del sosia da essere citato a più riprese da Freud e Jentsch all'interno dei loro saggi di psicoanalisi. Si tratta di *Ernst Theodor Amadeus Hoffmann*, che con *Der Sandmann* e *Die Elixiere des Teufels* innova il linguaggio letterario introducendo quel senso di perturbante che ci tornerà tanto utile nella nostra definizione di spazio liminale.

All'interno di *Der Sandmann*, uno dei racconti contenuti all'interno dei *Notturni*, l'autore gioca costantemente sull'ambiguità tra realtà e finzione, mondo psichico e onirico e realtà fisica e sensibile, nascondendo la vera natura dei fatti narrati. Secondo il racconto, la vita del protagonista, Nataniele, viene turbata profondamente da un incontro all'apparenza innocente, egli è infatti convinto che l'ottico italiano Giuseppe Coppola sia in realtà l'avvocato tedesco Coppelius, una figura misteriosa che visitava spesso la sua casa di infanzia per assistere il

Storia ed Origini

padre durante alcuni esperimenti alchemici. Nataniele associa questa figura a quella dell'uomo della sabbia, una figura mostruosa che strappa gli occhi ai bambini, utilizzata da sua madre per spaventare il piccolo al fine di farlo andare a letto presto.

Questa associazione viene rafforzata quando il padre muore in circostanze misteriose durante uno di questi esperimenti. Il terrore che l'uomo della sabbia suscitava nel protagonista da bambino, apparentemente superato e dimenticato, riemerge in età adulta quando egli incontra Coppola: la vista dell'ottico getta Nataniele in una follia e in una paranoa disperata, impossibili da fugare persino dalla ragionevolezza e dalla logica delle argomentazioni della sua fidanzata Clara e del suo amico e fratello di lei Lotario. Nataniele, inizialmente persuaso che il suo turbamento abbia origini esclusivamente di natura interiore, compra un cannocchiale da Coppola, grazie al quale egli riesce a scorgere Olimpia, figlia del professore Spallanzani, della quale Nataniele si



innamora. Dopo averla osservata a lungo dalla sua finestra, i due iniziano una relazione, questa sarà però un'unione disapprovata da amici e conoscenti del protagonista, i quali percepiscono un inspiegabile forza sinistra provenire dalla ragazza, spesso definita "senza vita". Sarà presto rivelato come l'amata di Nataniele non sia altro che un automa concepito dal professor Spallanzani e dall'ottico Coppola, il quale aveva fabbricato i suoi occhi. Dopo aver appreso questa sconvolgente notizia Nataniele cade nuovamente nella follia finendo ricoverato in una clinica psichiatrica.

Al suo ritorno le cose sembrano tornate alla normalità, tuttavia durante una gita sulla sommità della torre del municipio al fianco di Clara, Nataniele scorge una figura familiare tramite il binocolo di Coppola, questo ennesimo ritorno dell'elemento rimosso provoca in lui un'ennesima crisi, durante la quale prova ad uccidere la propria consorte, finendo così per precipitare e perdere la vita. Ai piedi della torre la figura di Coppelius, il quale stava osservando, si allontana nel caos.

IMG 020-021-022-023  
Alcune foto di  
Ralph Eugene Meatyard, 1960-1970



Liminale Romantico

3

4

Storia ed Origini

3

5





Questa storia possiede già molti elementi che ritornano sotto forma architettonica e formale all' interno delle immagini liminali, si assiste alla comparsa dei motivi della ripetizione, del sosia e del ritorno del rimosso (i quali verranno approfonditi in chiave psicoanalitica a pagina 57) Il racconto fornisce un esempio sul come sfruttare il perturbante nello storytelling giocando sulla vaghezza, distinguendolo quindi dall'orrore puro e istintivo, generato dalla reazione a una visione inequivocabilmente mostruosa.

Il sentimento del perturbante è qualcosa di più sottile, più simile all' incertezza intellettuale che alla paura, tratto comune con il liminale. Inoltre questa storia è fondamentale per comprendere come la natura sinistra di certe immagini sia da attribuire alla vita psichica dell' infanzia, molte delle immagini che giudichiamo spaventose sono collegate con brame o paure infantili, che ritornano durante la nostra vita adulta: se ne deduce come i luoghi dell' infanzia, della nostalgia e del ricordo siano preziosi nella nostra ricerca sul sentimento liminale, soprattutto se vediamo l' infanzia come una fase di passaggio in cui la nostra psiche, ancora fragile e malleabile si va via via formando.

Proprio per la natura distinta di ricordi ed esperienze di infanzia, dovuta alla nostra individualità, l' ultimo step fondamentale per comprendere le opere romantiche, il perturbante e successivamente gli spazi liminali, è il concetto di soggettivismo, ovvero la tendenza a negare l'esistenza di criteri di verità assoluta, questo perché le suggestioni straniante e perturbanti derivate dalla fruizione di una di queste opere dipendono strettamente dal soggetto e sono legate in maniera indissolubile al proprio background culturale e alla memoria oltre che alla sensibilità personale. Questo fa in modo che il risultato prodotto da ogni artefatto sia leggermente diverso in ogni individuo.

“Tu certo capirai che soltanto precisi fatti, intimamente legati alla mia vita, possono conferire significato a questo avvenimento e che la persona di quello sciagurato mercantucolo può avere su di me influenze deleterie. Così è infatti. Ora voglio raccogliere tutte le mie forze per narrarti con calma e pazienza quel tanto della mia giovinezza che possa presentarti le cose in modo chiaro e vivido.”

E.T.A. Hoffmann, L'uomo della sabbia, 1815

Storia ed Origini

3

6

Liminale Romantico

Storia ed Origini

3

7

Liminale Romantico

Questa caratteristica rende gli spazi liminali difficili da categorizzare e comunicare; a questo apparente limite però, si contrappone un potente alleato che ci permette di rendere comprensibili questi sentimenti a un vasto bacino di utenza: questo alleato risiede in una dimensione collettiva della memoria.

Nel passato questa dimensione collettiva era ricercata nelle esperienze comuni ed universali della vita di ogni individuo, ovvero la natura ed il rapporto con la vita e la morte. Nell' ultimo periodo però, a causa dell' enorme progresso nel campo delle telecomunicazioni e dell' espandersi del fenomeno della globalizzazione e dei mercati di massa, abbiamo assistito all' abbattimento delle distanze, alla divulgazione esponenziale di artefatti materiali e immateriali e alla creazione di spazi architettonici fisici e virtuali comuni per gli abitanti di ogni angolo di mondo. In questo scenario, in cui internet rappresenta la coscienza collettiva di miliardi di persone, assistiamo alla nascita di una base

per una memoria collettiva ben più stratificata e complessa: tutti abbiamo memorie simili, abbiamo visto e vissuto gli stessi luoghi e questo, in un certo senso, ha permesso per la prima volta la condivisione non solo di immagini ma di sentimenti e sensazioni complesse, non più legate esclusivamente a turbe primordiali, ma proprie della dimensione contemporanea, e che vanno oltre la rappresentazione di un luogo.

# Liminale Rituale

È proprio a cavallo tra '800 e '900, periodo estremamente fiorente per l'arte e per la scienza, mentre Turner, Constable, Friedrich e Böcklin dipingevano e Dostoevskij, Poe, Coleridge e Hoffmann scrivevano, che assistiamo alla prima comparsa del termine "liminale" in letteratura scientifica.

La prima disciplina a riconoscere l'importanza delle fasi di passaggio all' interno della società umana è l' antropologia: la nozione di liminalità viene infatti inizialmente studiata nel contesto rituale, per poi passare successivamente ad uno culturale, spaziale e infine estetico.

Arnold Van Gennep introduce il termine nella sua opera *Les Rites des Passage* del 1909, all' interno della quale egli analizza i riti di passaggio all' interno delle società tradizionali, studiando un grande numero di ceremonie che accompagnano la transizione da uno stato sociale a un altro, aiutando a gestirlo, a legittimarla, e a renderlo condito dalla collettività. Secondo Gennep il liminale, dal latino limen, rappresenta la soglia che caratterizza questi riti, all' interno dei quali sono solitamente distinguibili tre fasi differenti ovvero; la separazione, la liminalità e la riaggregazione.

Facendo l'esempio di un rituale moderno comune come il matrimonio, la fase della separazione sarà quella di distacco dal gruppo di partenza, quando la sposa o lo sposo abbandonano la famiglia tramite rituali simbolici come la vestizione o l' addio alla casa paterna. Segue la fase liminale, la più significativa, la cerimonia durante la quale gli sposi vivono una condizione intermedia ambigua, essi non appartengono più alla vecchia famiglia ma neanche a quella nuova. Infine, durante la fase di reintegrazione, gli sposi sono reintegrati nella società con un nuovo status, questa fase prevede spesso il ritorno con uno nuovo nome o abito.

Storia ed Origini

3  
8

Liminale Rituale

Storia ed Origini

3  
9

Liminale Rituale

Per Gennep quindi la fase liminale è un momento di ambiguità, sospensione e potenzialità, utilizzando un linguaggio aristotelico, durante la fase liminale lo sposo è tale solo in potenza, e la sua categoria sociale è temporaneamente sospesa. Se estendiamo questo ragionamento anche ai passaggi simbolici come la nascita, la pubertà, la vecchiaia e la morte, appare subito evidente come la liminalità abbia una funzione trasformativa all' interno della struttura sociale, permettendo trasformazioni controllate degli individui.

"La vita sociale è una successione di passaggi da uno stato a un altro, ciascuno dei quali comporta un margine di pericolo che va ritualizzato."

A. van Gennep, *Les rites de passage*, 1909

Gli studi di Van Gennep vengono successivamente ripresi ed estesi da Victor Turner, il quale espande il concetto di liminalità al di fuori dei riti di passaggio veri e propri, nelle opere *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure* del 1969, *Dramas, Fields, and Metaphors* del 1974 e *From Ritual to Theatre* del 1982, in cui Turner sposta l'esperienza del liminale dall' ambito antropologico classico all' esperienza umana e simbolica universale.

Secondo l'antropologo il liminale è uno stato di "betwixt and between" (tra e fra), in cui le categorie ordinarie di tempo, spazio e identità sono sospese, gli individui in questa fase sono "liminali" o "neofiti", posti fuori dalle gerarchie e ruoli sociali. Per Turner la liminalità è caratterizzata da ambiguità, uguaglianza temporanea, potenzialità e infine *communitas*, ovvero



IMG 026-027-028-029-030  
Simon Schubert, corridoi in carta piegata, 2025

una forma di legame umano diretto, non mediato da status o ruoli. In questi scritti la liminalità è anche definita come anti-struttura contrapposta alla struttura, ovvero il momento di sospensione che mette in discussione l'ordine stesso, consentendo però il suo rinnovamento.

Inoltre Turner trasforma la liminalità in una categoria dinamica, la quale esulando dal contesto strettamente rituale risulta utile per analizzare fenomeni culturali, artistici e performativi. Introduce la nozione di "liminoide", per descrivere le esperienze liminali nel mondo moderno come arte, sport e teatro, dove la partecipazione è volontaria e non rituale, ma produce effetti analoghi di sospensione e rinnovamento simbolico. L'antropologo inoltre individua diverse immagini simboliche che le varie culture utilizzano per simboleggiare questo stato di mezzo fin da tempi antichi che si aggiungono a quelle che abbiamo già osservato

“Gli attributi della liminalità o delle personae ‘liminali’ (persone limite), sono necessariamente ambigui, poiché questa condizione e queste persone sfuggono o scivolano tra le maglie della rete classificatoria che normalmente colloca stati e posizioni nello spazio culturale. Gli esseri liminali non sono né da una parte né dall'altra ; stanno in uno spazio intermedio (betwixt and between) tra le posizioni assegnate e distribuite dalla legge, dal costume, dalle convenzioni e dal ceremoniale. In quanto tali, l'ambiguità e l'indeterminatezza dei loro attributi trovano espressione in una ricca varietà di simboli nelle numerose società che ritualizzano le transizioni sociali e culturali. Per esempio, la liminalità viene spesso paragonata alla morte, al fatto di essere nell'utero, all'invisibilità ; all'oscurità, alla bisessualità, alla pubertà, al deserto e a un'eclissi solare o lunare.”

V. Turner, *The Ritual Process*, p. 95



Storia ed Origini

4  
0

Liminale Rituale

In particolare i simboli e i gruppi semantici liminali citati da Turner, come le eclissi, l'oscurità, l'utero e la tomba, morte e invisibilità non sono solo centrali all' interno di rituali tribali e di iniziazione, ma definiscono anche un aspetto moderno della liminalità antropologica, essi infatti compaiono anche all'interno di tutte quelle sub culture e stili di vita alternativi contemporanei che trovano la loro ragion d'essere nella ribellione e nell' esistere ai margini della società ponendo i propri membri all' interno di una situazione di *communitas* che trascende la sua componente temporanea. (V. Turner - *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, 1969) (V. Turner - *Dramas, Fields, and Metaphors*, 1974) (V. Turner - *From Ritual to Theatre*, 1982)

Le teorie di Van Gennep e Turner sono fondamentali per comprendere la traslazione del concetto di liminalità nello spazio. Gli spazi liminali come corridoi, aeroporti, stazioni, confini, non-luoghi e spazi digitali, possono

essere interpretati come luoghi di transizione in cui identità, funzioni e significati sono sospesi o trasformati. Così come nei riti di passaggio, lo spazio liminale diventa un contenitore di potenzialità: un momento di sospensione che può generare rinnovamento o alienazione. La *communitas* di Turner trova un'eco nei comportamenti collettivi “individualizzanti” che emergono in contesti “fra due stati” quali online-offline, urbano-suburbano, pubblico-privato, come vedremo nel capitolo sui non luoghi.

Per entrare nel merito della teorizzazione degli spazi liminali veri e propri però è doveroso ripartire dal '900 e approfondire gli elementi teorici e le basi scientifico/ filosofiche che costituiscono la spiegazione dietro alle impressioni provocate dalle immagini liminali.



(CAP II)

SPAZI INCONSCI

# Progresso e Decadenza

**La seconda metà del XIX sec. rappresenta un periodo di profondi cambiamenti, l'industria e la città creano nuove possibilità in campo tecnico/scientifico e con esse una nuova sensibilità nei confronti della figura del lavoratore. È proprio in questi anni che vengono a crearsi i primi movimenti progressisti e operaisti in lotta con la macchina capitale, tra tutti l'associazione dei lavoratori, nota come Prima internazionale (1864). Figure come Karl Marx e Friedrich Engels si impegnarono nella tutela dei diritti del proletariato, sempre più numeroso eppure sfruttato dalla classe borghese.**

**Scritti come il *Manifesto Del Partito comunista* del 1848 segneranno profonde rivoluzioni, non solo in campo strettamente economico e politico ma anche in campo umano e filosofico. Mentre il contesto innovativo e rivoluzionario allontanava lo sguardo della borghesia dalla condizione reale e profonda dell'uomo, essa veniva al contempo, in modalità quasi reazionarie, sviscerata nelle forme più intime e profonde dalle arti e le scienze del tempo.**

**Dal sentimento nostalgico e pessimistico del romanticismo tedesco, che aveva caratterizzato il XVIII sec. si passa al positivismo, fondatore di una nuova fiducia nella scienza e nel progresso tecnico-scientifico. Esso andava a schierarsi contro il proletariato elaborando il sistema ideologico proprio della società borghese industriale del tempo. Il metodo scientifico viene applicato nelle varie sfere di conoscenza dell'uomo andando a rifiutare tutto quel complesso metafisico proprio delle correnti appartenenti al secolo precedente. Saranno le reazioni a questo movimento culturale a creare l'ambiente favorevole a tutte quelle discipline che indagano i fenomeni psicologici, sociali e culturali dell'essere, come la psicologia, la psichiatria, l'antropologia e le scienze sociali.**

Spazi Inconsci

Progresso e Decadenza

4

Progresso e Decadenza

4

Spazi Inconsci

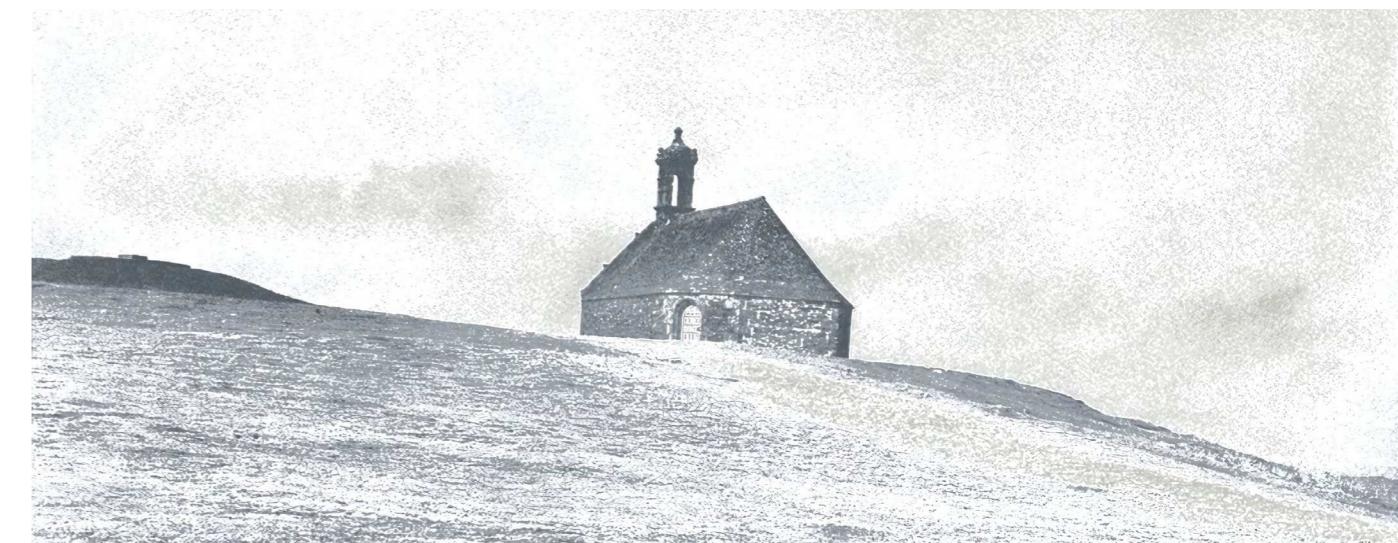
5

Il decadentismo proprio del periodo finale del XIX sec. si configura come movimento reazionario antipositivista, estraniandosi dalla società borghese e alimentando una crisi dei valori che ebbe importanti risvolti esistenziali, come l'abbandono del freddo razionalismo in favore di un ritorno alla spiritualità. Il termine decadentismo deriva dall'aggettivo *décadent*, utilizzato dal poeta Paul Verlaine nella lirica *Langueur*, la quale introduce l'omonimo aspetto del languore, la stanchezza dell'anima che era propria della sensibilità del tempo.

“Sono l'Impero alla fine della decadenza,  
che guarda passare i grandi Barbari bianchi  
componendo acrostici indolenti dove danza  
il languore del sole in uno stile d'oro.  
Soletta l'anima soffre di noia densa al cuore.  
Laggiù, si dice, infuriano lunghe battaglie cruente.  
O non potervi, debole e così lento ai propositi,  
o non volervi far fiorire un po' quest'esistenza!  
O non potervi, o non volervi un po' morire!  
Ah! Tutto è bevuto! Non ridi più, Batillo?  
Tutto è bevuto, tutto è mangiato! Niente più da dire!  
Solo, un poema un po' fatuo che si getta alle fiamme,  
solo, uno schiavo un po' frivolo che vi dimentica,  
solo, un tedium d'un non so che attaccato all'anima!”

Paul Verlaine, Allora e ora, *Langueur*  
in Poesie, trad. di L. Frezza, Rizzoli, Milano, 1974

Il precursore del movimento decadentista fu Charles Baudelaire, ammiratore del romantico gotico di Edgar Allan Poe, che introdusse i concetti di *Spleen* e *idéal*, fonte d'ispirazione per i poeti e gli artisti decadenti. In questo periodo la società comincia ad esprimere uno smarrimento della coscienza, l'uomo si sente escluso e abbandonato a sé stesso in quell'ambiente insensibile, freddo e distaccato risultato delle rivoluzioni industriali, la corrente positivista e l'imperialismo. Ed è proprio in questo periodo che la sfera esistenziale viene ripresa in mano da poeti, scrittori, artisti e filosofi, che, esprimendo la loro solitudine e disorientamento fanno emergere lati nascosti e celati della natura umana, nel tentativo di cercare nuove risposte a domande cui la ragione non riusciva a fornire risposte soddisfacenti. Tra le figure da annoverare troviamo ad esempio Richard Wagner, con la sua musica istintiva, i poeti maledetti Tristan Corbière, Stéphane Mallarmé ed Arthur Rimbaud, senza tralasciare le varie correnti che nacquero da questo movimento, come il crepuscolarismo, nato in Italia, ove la metafora del crepuscolo, mite e melanconico, rappresenta quei poeti che ritraggono con toni tenui e spenti aspetti quotidiani della piccola borghesia, le chiese isolate, i campi desolati, le piazze svuotate, suggestioni visivamente riconducibili ai quadri degli impressionisti.



IMG031 Foto di Bernard Plossu

Il lampione di San Bartolomeo  
non si rassegna alla sua mala sorte;  
il tragico fanale della Morte  
riannovella il martirio prometeo?

Veglia se vada il funebre corteo  
del morto ignoto oltre le fosche porte  
ove già tante creature morte  
stanno come in un fetido museo.

Su le pietre, dai luridi lenzuoli  
cola il sangue nerastro degli umani  
che agonizzaron, nella notte, soli.

Ritto, immoto, su l'isola terribile,  
per i fratelli che sono lontani  
arde il fanale d'odio inestinguibile.

Sergio Corazzini - L'amaro calice 1905  
Isola dei morti



IMG032 Claude Monet, Levare del Sole, 1872

Progresso e Decadenza

Spazi Inconsci

4

6

Progresso e Decadenza

Concentriamoci ora su uno dei pensatori più originali e innovativi dell'epoca, il filosofo tedesco Friedrich Nietzsche, che, sulla stessa scia del pessimismo di Schopenhauer, tornò a dare importanza alle componenti tragiche e irrazionali dell'esistenza, affrontando il rapporto tra ciò che viene dominato dalla ragione e ciò che invece rimane comandato dall'istinto e dall'emotività.

All'interno della produzione del filosofo il concetto di dionisiaco e apollineo rappresenta la dicotomia tra la tendenza greca a leggere il mondo attraverso schemi mentali ordinati e la riconciliazione pura e svincolata dell'uomo alla natura e al dinamismo primitivo della vita. Nella sua opera "La nascita della tragedia" questi due istinti vengono analizzati attraverso l'analogia del sogno (apollineo) e dell'ebbrezza (dionisiaco). Essi convivono, nella scienza estetica, in un rapporto conflittuale che si trova alla base della creazione dell'arte.

Come il filosofo con la realtà dell'esistenza, così l'uomo artisticamente sensibile si comporta con la realtà del sogno: la contempla con diligenza e con soddisfazione; perché dalle immagini del sogno impara a spiegarsi la vita, e su queste esperienze si esercita per la vita. E non sono solamente le immagini amene e amiche quelle che egli apprende in sé stesse con piena lucidità di apprensiva: davanti a lui passa anche l'austero, il cupo, il luttooso, il sinistro, e le brusche fermate, e le angherie del caso, e le aspettazioni angosciose, insomma tutta quanta la Divina Commedia della vita col suo inferno; e non passa meramente come la processione di una lanterna magica; ché egli vive queste scene e soffre insieme coi loro fantasmi, sebbene non smarrisca interamente la fuggevole sensazione della loro apparenza; anzi molti forse, come me, si ricordano, che tra i pericoli e lo spavento del sogno gridarono, riprendendo intanto animo e con effetto immediato: «È un sogno! Voglio sognarlo ancora!

Dal Capitolo 1 pagina 21 de "la nascita della tragedia" Fr. Nietzsche



IMG033 Claude Monet, Tramonto sul parlamento di Londra, 1904

IMG034 Claude Monet, Tramonto su Étretat, 1883-1886



L'attenzione data alle componenti estetiche ed artistiche del sogno contribuirà a costruire la base filosofica per la produzione scientifica di fine ottocento che cercherà di esplorare con metodo analitico le origini psicologiche dell'inconscio umano. Lo stesso Nietzsche, ne *la volontà di potere* definirà il nichilismo come "the uncanniest of all guests" (Nietzsche - *La volontà di potere*, 1888) utilizzando il termine "Uncanny" per esprimere quel senso di disorientamento ed estraniamento associato alla caduta dei valori. Questa sensazione verrà poi ripresa da Ernst Jentsch, psichiatra tedesco, all'interno del trattato *On the psychology of Uncanny* del 1906. Sarà il primo ad esplorare questo concetto in campo psicologico, cercando di analizzare i meccanismi che si celano dietro questo sentimento. Per farlo, egli ricorre all'uso del termine tedesco *unheimlich*, che ben rappresenta il suddetto senso di incertezza e disorientamento nel momento in cui ci si confronta con qualcosa, un oggetto o un'esperienza, che si trova al di fuori dell'usuale e familiare e che difficilmente viene riconosciuto e categorizzato mentalmente. Tuttavia questa sensazione può scaturire non solo dall'ignoto, ma anche da ciò che dà l'impressione di essere qualcosa di ben conosciuto e che si rivela poi non esserlo. Il corpo umano e la natura in genere, che ci sono ben noti fin dalla nascita, possono essere simulati da ingannevoli illusioni estetiche che mettono in dubbio la loro effettiva realtà. Jentsch infatti affronta questo tema facendo riferimento agli automi e alle statue di cera, e al dubbio che queste siano o meno animate. La certezza del sapere costruisce quindi un rifugio sicuro per la psiche, mentre il suo vacillare ci rende vulnerabili a questo sentimento.

"Il desiderio umano di padroneggiare intellettualmente il proprio ambiente è molto forte. La certezza intellettuale offre un rifugio psichico nella lotta per l'esistenza. Per quanto sia sorta, essa rappresenta una posizione difensiva contro l'assalto di forze ostili; e la mancanza di tale certezza equivale a trovarsi privi di riparo negli episodi di quella guerra senza fine tra l'essere umano e il mondo organico, per la quale sono state innalzate le più solide e inespugnabili roccaforti della scienza."

On the Psychology of the Uncanny (1906), Ernst Jentsch, Translated by Roy Sellars

Spazi Inconsci

4

8

Progresso e Decadenza

Gli studi eseguiti da Jentsch costituiscono un punto chiave per lo sviluppo del concetto di Uncanny, che verrà poi ripreso e approfondito ulteriormente da quella che viene interpretata come una base scientifica del decadentismo, la psicoanalisi di Sigmund Freud. Arriviamo qui al terzo maestro del sospetto, così denominati dal filosofo francese Paul Ricoeur insieme a Friedrich Nietzsche e Karl Marx.

"Marx, Nietzsche e Freud: [...] questi tre maestri del sospetto non sono tre maestri di scetticismo. Certamente sono tre grandi "distruttori", e tuttavia anche questo non deve farci sentire perduto; la distruzione, dice Heidegger in *Sein und Zeit*, è un momento di una fondazione del tutto nuovo. La "distruzione" dei mondi retrogradi è un compito positivo, ivi compresa la distruzione della religione" (Della interpretazione. Saggio su Freud, Ricoeur, 1965); «Il processo del nichilismo non ha raggiunto la sua conclusione, forse neppure il suo culmine: il lavoro del lutto [che spodesta gli idoli degli] dèi morti non è ancora terminato»

(Nietzsche II, Heidegger, 1961).

Il termine psicoanalisi deriva dall'unione di due termini greci: *ψυχή*, che nel mondo greco indicava il soffio, il respiro vitale delle cose, che combacia con l'anima e *ἀνάλυσις*, scomposizione, scioglimento. L'etimologia di questo termine significa dunque "indagine sulle parti costituenti di ciò che anima l'uomo". Quest'ultima, si impegnava nello studio di quei sentimenti e meccanismi inconsci che si trovavano alla base della creazione artistica tipicamente decadente. I poeti, artisti e letterati non facevano più affidamento sulla scienza e la ragione per rappresentare la realtà ma bensì si rifugiano in sé stessi, cercando quelle correspondances di cui parlava Charles Baudelaire.

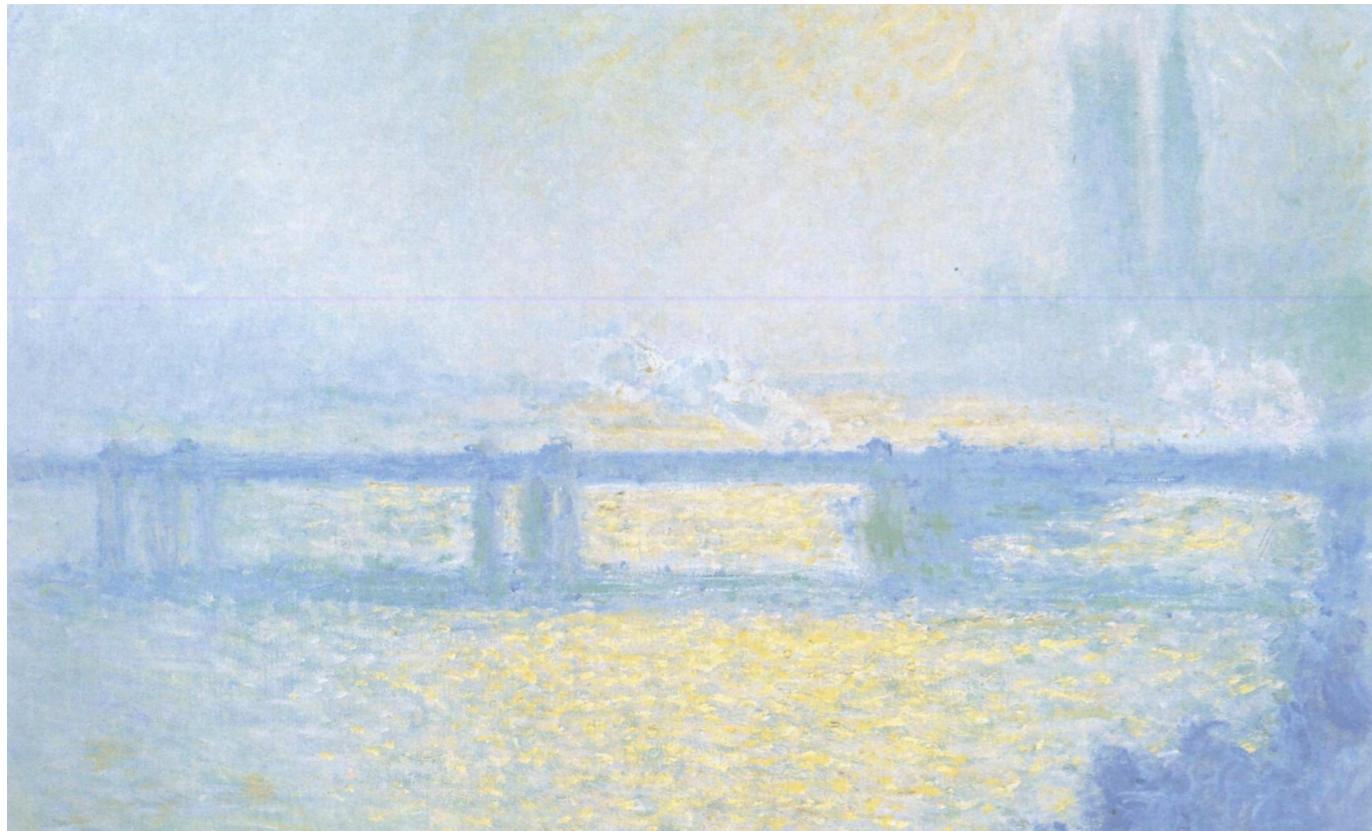


IMG036-037  
Foto di Josef Sudek - "The Window of My Studio"

La Natura è un tempio dove pilastri vivi mormorano a tratti indistinte parole; l'uomo passa, lì, tra foreste di simboli che l'osservano con sguardi familiari. Come echi che a lungo e da lontano tendono a una profonda, tenebrosa unità, grande come le tenebre o la luce, i profumi, i colori e i suoni si rispondono. Profumi freschi come la carne di un bambino, dolci come l'òboe, verdi come i prati – e altri d'una corrotta, trionfante ricchezza, con tutta l'espansione delle cose infinite: l'ambra e il muschio, l'incenso e il benzoino, che cantano i trasporti della mente e dei sensi.

Charles Baudelaire,  
da Les fleurs du mal, 4 1857

IMG038 Claude Monet, Charing Cross Bridge, 1899-1905



Progresso e Decadenza

Spazi Inconsci

5  
0

2.2

## Familiare, Inusuale

Spazi Inconsci

5  
1

“La scoperta dell'inconscio avviene qui, nella letteratura romanza fantastica, quasi cent'anni prima che ne venga data una definizione teorica.”

(Italo Calvino a proposito de L'uomo della sabbia.)

Italo Calvino, Racconti fantastici dell'Ottocento, Milano, Mondadori, 1989, p. 42.

**Il termine inconscio si riferisce a quel complesso mentale di processi, contenuti e meccanismi che non affiorano alla coscienza dell'individuo, come i pensieri, i desideri, i sogni, gli istinti e il comportamento, che spesso si trovano dietro l'agire umano senza che l'individuo ne sia consapevole.**

Sigmund Freud e i successivi psicologi del profondo fecero di questa sfera irrazionale il cardine della psicoanalisi, contribuendo ad un'alta diffusione del concetto di inconscio. Una dimensione in cui si annidano istinti e desideri, il cui contenuto non si manifesta a livello cosciente, ma può riaffiorare nei sogni in forma simbolica o manifestarsi come atti mancati, come nel caso di lapsus, distrazioni, amnesia e falsi ricordi. La soddisfazione di questi è tuttavia necessaria per evitare il manifesto di disturbi mentali e comportamentali più o meno gravi, come la nevrosi e la psicosi.

Freud si impegnò in primo luogo ad individuare la parte della mente in cui si trovano i contenuti psichici rimossi, per poi passare ad analizzarli nella loro natura e funzionamenti.

“Tutto ciò che è rimosso è destinato a restare inconscio; tuttavia è nostra intenzione chiarire fin dall'inizio che il rimosso non esaurisce tutta la sfera dell'inconscio (...) Il diritto di ammettere l'esistenza di una psiche inconscia e di lavorare scientificamente in base a questa ipotesi ci viene contestato da più parti. A nostra volta possiamo replicare che l'ipotesi è necessaria e legittima, e che abbiamo parecchie prove dell'esistenza dell'inconscio.”

Sigmund Freud, Metapsicologia, 1915

Dell'intera produzione di Freud ci soffermeremo su un saggio in particolare, *Il perturbante* (In tedesco originale *Das unheimliche*), che riteniamo fondamentale per il nostro tentativo di delineare in modo cospicuo ed esaustivo il concetto di spazio liminale. In particolare ci aiuterà, in questa seconda macro-area, a completare una serie di strumenti che riteniamo utili nella

lettura psicologica e percettiva di questi spazi. Dopo il saggio di Freud, il perturbante è divenuto un aggettivo sostanziativo, che indica, nell'ambito dell'estetica, un sentimento afferente alla dimensione di ciò che genera angoscia e terrore, sviluppatisi in particolare quando qualcosa viene percepito come familiare ed estraneo allo stesso tempo, producendo effetti disagevoli, tra cui spaesamento, confusione, inquietudine ed estraneità.

Parlando di estetica, è importante ricordare di non ridurre quest'ultima alla sola teoria del bello, come afferma lo stesso Freud, ma “come teoria delle qualità del nostro sentire” (S. Freud - *Das unheimliche*, 1919). ‘Il perturbante’ viene reso dai traduttori italiani, oltre che con l'aggettivo sostanziativo, anche con l'aggettivo ‘perturbante’, ‘il sinistro’

“Il perturbante è quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare.”

Sigmund Freud, *Il perturbante*, 1919.



Familiare, Inusuale

5  
2

Questo termine viene spesso riferito a ciò che è genericamente angoscioso, tuttavia possiede un proprio nucleo particolare, individuato da Freud attraverso le testimonianze fornite dal linguaggio e dalle esperienze condivise dai soggetti analizzati.

Dal punto di vista etimologico, il termine deriva dal tedesco *unheimlich* (perturbante), antitesi di *heimlich* (familiare, abituale) da *heim* (casa) e *heimisch* (patrio, nativo). Si potrebbe quindi pensare che tutto ciò che è sconosciuto e non familiare possa provocare il perturbante, tuttavia esso ha bisogno di ulteriori condizioni perché abbia luogo.

Freud ricerca quindi ulteriori indizi nelle altre lingue, che tuttavia sembrano non avere un termine per esprimere questa sfumatura.



Spazi Inconsci

5  
3

IMG039-040  
Man Ray, 1920,  
L'Enigma di Isidore Ducasse



IMG041 Foto di Todd Hido, 2001

Si ritorna quindi alla lingua tedesca, dove invece il termine *heimlich* trova una sfumatura di significato che coincide con il suo contrario. Nei dizionari di Daniel Sanders e dei fratelli Grimm troviamo infatti sia *Heimlich*, come qualcosa che appartiene alla casa, non straniero, familiare, domestico, fidato e intimo, che rammenta il focolare ecc. che *Heimlich*, nascosto, pericoloso, tenuto celato, in modo da non farlo sapere ad altri o da non far sapere la ragione per cui la si intende celare. Utili anche le citazioni a Schelling e Klinger,

“È detto *unheimlich* tutto ciò che dovrebbe restare segreto, e che invece è affiorato » (Schelling)  
« a volte mi sento come un uomo che vaga nella notte e crede agli spettri; per lui ogni angolo è sinistro (*heimlich*) e dà i brividi”

Klinger, Theater, 3.298

che ci aiutano a comprendere la complessità di questo termine ambivalente, *unheimlich* è quindi una variante di *heimlich*.

Seguendo il processo realizzato da Freud, ci immergiamo ora nei singoli casi e situazioni in cui è possibile riconoscere le diverse origini e tipologie del sentimento perturbante, offrendo dei riferimenti diretti a come questi si riflettono nella percezione psicologica degli spazi liminali. Come prima cosa, preme all'autore tornare sulla strada percorsa da Jentsch e il relativo concetto di *uncanny*. È qui che ritroviamo colui che viene considerato da Freud come “il maestro indiscusso del perturbante in letteratura”, E.T.A. Hoffmann.

Il racconto del mago sabbiolino, come abbiamo visto e analizzato in precedenza, costituiva un elemento ‘*uncanny*’, ora perturbante, in quanto legato all’incertezza intellettuale della bambola Olympia. Tuttavia esso non è il solo a cui è possibile attribuire tale effetto. Freud ne individua uno in particolare, rappresentato proprio dalla figura del mago sabbiolino, ossia all’angoscia infantile legata alla sottrazione degli occhi.

L’organo della vista è coperto da un timore che possiamo ricollegare al complesso di evirazione, facendo riferimento ad esempio al mito di Edipo, il cui accecamento rappresenta una mitigazione della pena di evirazione, o semplicemente riflettendo sull’apprensione, comune a molti adulti, di subire lesioni agli occhi in modo maggiore rispetto alle altre parti del corpo, similmente a quanto accade per l’attributo sessua-

Spazi Inconsci

Familiare, Inusuale

5

4

5

5

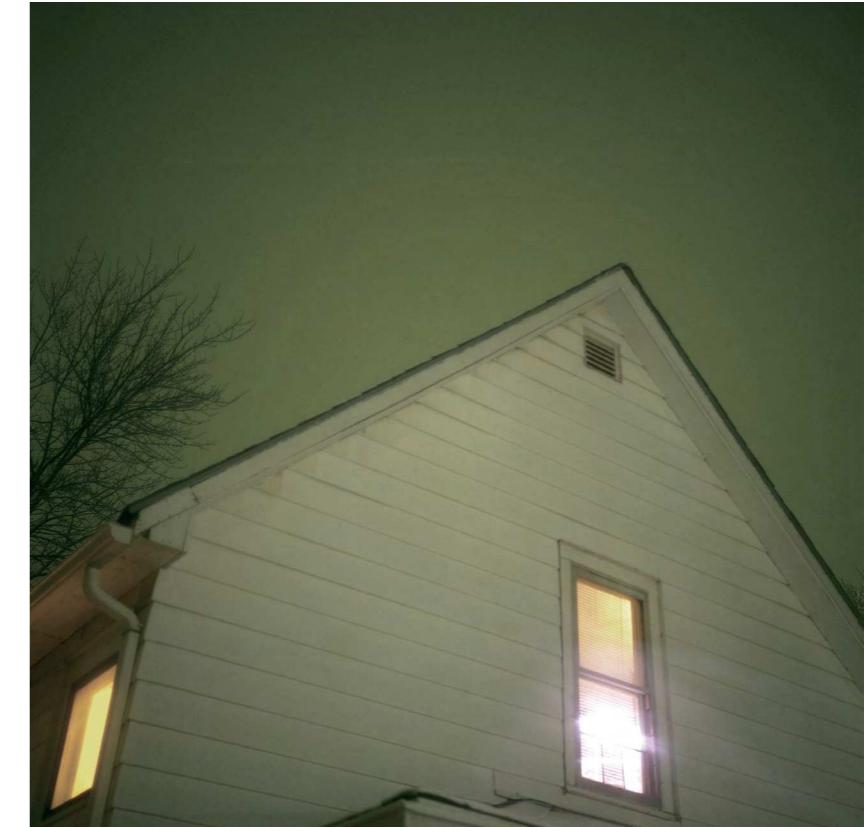
le. Possiamo quindi ricondurre la figura del mago al complesso di evirazione infantile, che rappresenta l’elemento perturbante principale del racconto.

A contribuire troviamo anche il fatto che questa figura, a cui viene associato in modo traumatico questa angoscia, torni ripetutamente, almeno nella mente del protagonista, proprio come un rimosso che ritorna. L’elemento del perturbante legato all’evirazione può essere riconosciuto anche nell’esperienza di quei luoghi prettamente onirici e surreali, dove percepiamo che le barriere dell’io vengono violati, attraverso simboli e rappresentazioni che generano in noi una ambigua angoscia. L’incertezza intellettuale, che insorge quando si è in dubbio se un qualcosa sia o meno vivente, o quando ciò che è privo di vita somiglia troppo a ciò che è vivo, costituisce sicuramente una condizione favorevole all’insorgere del perturbante. Lo ritroviamo come meccanismo psicologico nella percezione di quegli spazi che appaiono come finti e artificiosi e che vogliono emulare in certo modo la realtà, pensiamo ad

esempio alla dimensione del film “The Truman Show” o anche a quelle stanze riprodotte in modo da somigliare ad una abitazione del tutto normale a cui vengono rimossi o ricombinati motivi razionali di vissuto. Una stanza sterile, priva di oggetti se non di un singolo letto e una lampada appoggiata sul pavimento; tutto è in ordine, pulito e piatto, sembra che qualcuno ci possa abitare ma non trovo segni del suo vissuto; chi potrebbe mai vivere qui? Tutto è invaso da un’ambigua pace e una solitudine straordinaria.

Altri esempi calzanti potrebbero essere quei parchi a tema, aree giochi dei centri commerciali, sale d’attesa e in genere quegli spazi che mirano a ricreare un immaginario naturalistico ritraendo cieli, nuvole, prati e distese di acqua su muri, pavimenti e soffitti. A differenza di Jentsch, Freud (S. Freud - *Das unheimliche*, 1919) afferma che nel caso della bambola Olympia questa incertezza perde il suo potere, in quanto essa non ha spaventato la bambina, che forse desiderava, al contrario, che essa diventasse viva. In questo

IMG042 Foto di Chris Strong, 1999



caso, la fonte del perturbante non è quindi una paura infantile ma bensì un desiderio o credenza infantile. La serie di film prodotti dalla Pixar Animation Studios *Toy story* può rappresentare un esempio contemporaneo calzante a questo desiderio infantile, che ben si allontana dal provocare angoscia, in quanto non vengono attribuite cattive intenzioni a questi personaggi.

Un secondo racconto di Hoffmann viene preso in esame da Freud, *Gli elisir del diavolo*, da cui viene estrapolato il motivo del sosia. Esso possiede una serie di configurazioni e gradazioni, ognuna delle quali viene presa in considerazione al fine di estrarre il carattere perturbante di quest'ultimo. Personaggi che si presentano con lo stesso aspetto, considerati come identici, che attraverso la telepatia riescono ad essere compartecipi della conoscenza, esperienza e sentimenti dell'altro; Il soggetto che viene identificato con un'altra persona, così che dubiti



del proprio io o viene sostituito da quello dell'altra persona; un raddoppiamento, una suddivisione, una permuta dell'io; inoltre troviamo l'ulteriore motivo perturbante del perpetuo ritorno dell'uguale, in quanto essi presentano gli stessi tratti del volto,

caratteri, destini, imprese delittuose, e gli stessi nomi anche per generazioni. Vengono in special modo percepiti come tali le strutture proprie della nostra modernità, dove spesso la funzionalità, l'economia e il consumo fanno preferire abitazioni e infrastrutture prefabbricate, palazzi prodotti in serie, grandi stazioni, aeroporti, centri commerciali rispetto a quelle case che diremmo vernacolari o comunque dotate di una qualche particolarità legata al territorio e la cultura. Non possiamo negare che quegli spazi

di servizio o le grandi catene di negozi appaiono come una moltitudine di doppioni; delle piccole differenze possono essere riscontrate, tentativi alquanto blandi e superficiali di riflettere la particolarità del luogo ma trascurabili rispetto

Spazi Inconsci

alle icone, loghi, simboli e colori che ne rappresentano l'identità e ne caratterizzano lo spazio in quasi tutto il globo. Certamente comprendiamo che esse rispondono a questioni di praticità che sono intrinsecamente legate alla società dei consumi e del turismo; la possibilità di creare un linguaggio fatto di spazi e ambienti che possa essere utilizzato e condiviso dalla stragrande maggioranza dei paesi rappresenta inevitabilmente un esempio di omologazione e sosia degli spazi.

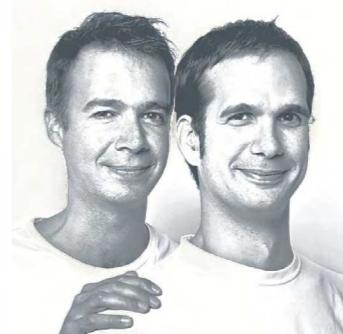
Otto Rank, allievo fedele e assistito assistente di Freud, esaminò in un lavoro omonimo (O. Rank, *Der Doppelganger*, "Imago", vol. III, 97, 1914) la figura del sosia, indagando le relazioni e la storia della sua evoluzione. Quali legami intercorrono tra esso e l'immagine nello specchio, tra il sosia e l'ombra, il genio tutelare, la credenza nell'anima e la paura della morte. In origine, il sosia rappresentava una sorta di baluardo contro la scomparsa dell'io ed è forse nell'anima immortale che troviamo il primo di tutti. Questa creazione di un simile doppione, che

ci difende dall'annientamento, trova una corrispondenza, secondo Freud, in quelle raffigurazioni del linguaggio onirico in cui lo sdoppiamento e la moltiplicazione del simbolo genitale vengono utilizzate per esprimere l'evirazione. Nella civiltà dell'antico

Egitto questa pratica si è evoluta in quella spinta all'arte di modellare l'immagine del defunto in un materiale duraturo e resistente nel tempo.

Queste rappresentazioni derivano da una fase narcisistica primordiale dell'io, propria della vita psichica del bambino e dell'uomo primitivo e, con il suo superamento, la rappresentazione del sosia acquisisce nuovi contenuti.

Con lo sviluppo dell'io si va a creare un'istanza interiore, "la coscienza morale", che serve all'autocritica e all'autoosservazione e che quindi si oppone al resto dell'io. Al sosia viene quindi attribuito tutto ciò che faceva parte di quella superata fase narcisistica e che la critica dell'io vuole censurare. Insieme a ciò, troviamo incorporate nel doppio anche tutte quelle possibilità mai realizzate del destino, a cui la



5

6

5

7

Familiare, Inusuale

IMG043-044 In alto, Francois Brunelle, I'm Not a Look-Alike, 2000

IMG045-46 Michael Wolf - Architecture of Density, 2000



fantasia non cede a credere, le aspirazioni dell'io e le decisioni della volontà represse. Ecco che, analizzando più nel dettaglio questa figura, ci si rende conto della sua origine perturbante, ossia l'appartenenza di questa stessa a tempi psichici passati, in cui era considerata come amichevole; una regressione dell'io a fasi remote della sua evoluzione in cui i confini tra l'io, gli altri e il mondo esterno non erano ancora ben delineati.

Fanno parte quindi anche quei luoghi reali o fantastici che sono legati a una fase precedente del nostro io, appartenenti al nostro sosia del passato e che appaiono ora perturbanti in quanto non ci sentiamo più

come l'io che l'abitava e ne traeva esperienza e ricordi, anzi probabilmente ci troviamo avversi a quel doppione del passato come agli stessi luoghi che frequentava.

Allo stesso modo quegli spazi, prettamente surreali e onirici che contengono la visualizzazione di desideri, aspirazioni, volontà mai realizzate che erano proprie di un nostro sosia, ciò che prima costituiva un obiettivo da ottenere o un desiderio da soddisfare che abbiamo rimosso apparirebbe ora come perturbante. Ritroveremo la figura del sosia più avanti nella nostra produzione, sviscerata sotto altri punti di vista da Marc Augé nella sua analisi dei non-luoghi.

IMG047  
2011 Rinko Kawauchi, Illuminance,



Familiare, Inusuale

Spazi Inconsci

5  
8

Aspetti Del Perturbante

## 2.3

Spazi Inconsci

5  
9

# Aspetti del Perturbante

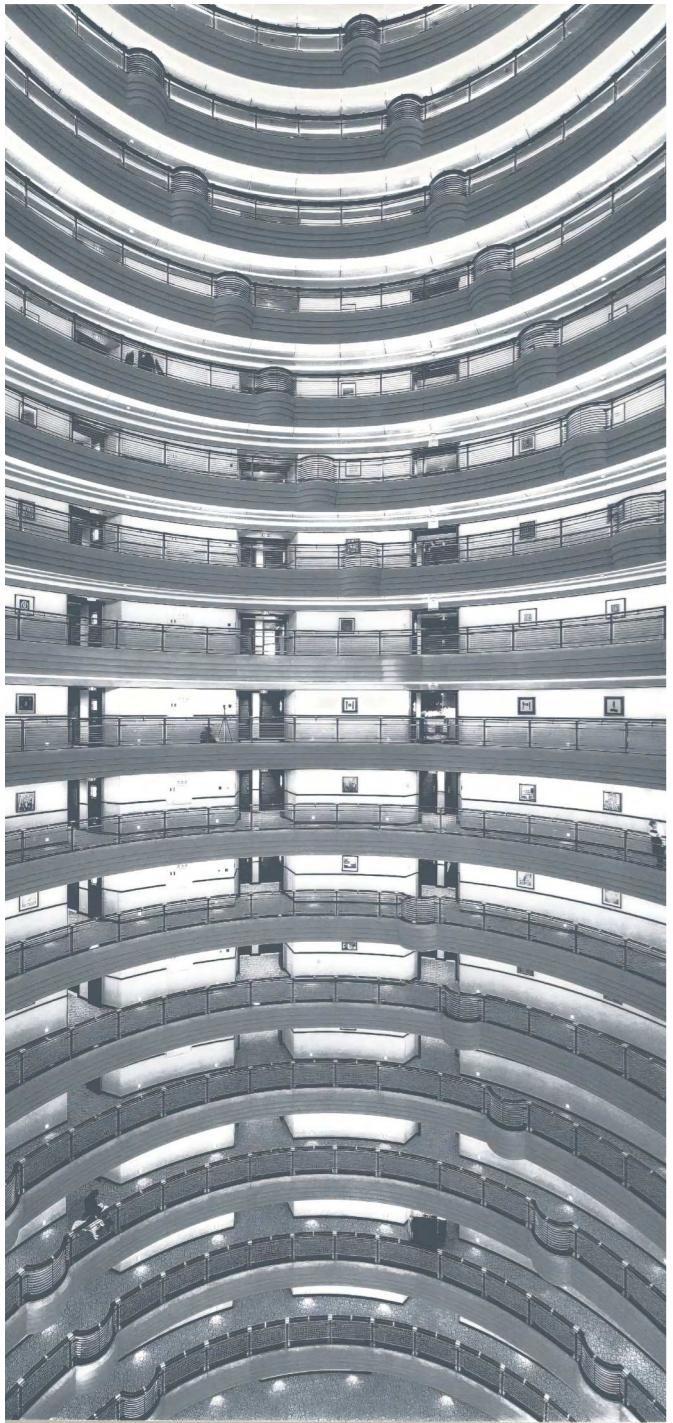
“Il sosia è diventato uno spauracchio così come gli dèi, dopo la caduta della loro religione, si sono trasformati in demoni.

Vedi Heine, Die Gitter im Exil [Gli dèi in esilio].

## RIPETIZIONE INVOLONTARIA

Altro fattore che possiamo individuare come fonte del sentimento perturbante è la ripetizione involontaria. Questa, come anche tutti gli altri casi di perturbante, trae origine dal predominio, nell'inconscio psichico, della coazione a ripetere, ossia quella forza che spinge a ricreare inconsapevolmente eventi traumatici del passato. Contrariamente al principio di piacere, questa pulsione non cerca di evitare il dolore, ma la ripetizione come tentativo inconscio di padroneggiare, risolvere o elaborare un trauma non digerito. Essa fornisce a situazioni inspiegabili del passato un carattere demoniaco, come se fossero presenti delle forze misteriose esterne che ne guidano le redini.

Tutto ciò che rimanda a questa profonda coazione a ripetere viene avvertito come perturbante e raggruppa una numerosa serie di caratteristiche, eventi e situazioni. Tra queste troviamo il ritorno non intenzionale, che ha luogo quando ci si smarrisce e si finisce per ritornare nello stesso luogo, ripercorrendo le stesse procedure e azioni. Molti di questi caratteri si riflettono con grande effetto negli spazi liminali, che condividono spesso la caratteristica di artificiosità precedentemente affrontata dal caso di incertezza intellettuale nonché la componente dell'identico del sosia. Tuttavia in questo caso parliamo di caratteristiche estetiche legate in



special modo alla ripetizione, in quanto unità o parti di esse. Pensiamo ad esempio ai lunghi corridoi di un comune hotel, dove le stanze sono distanziate l'una dall'altra in modo sistematico, facendo apparire nel lungo tragitto delle porte a ogni x distanza; ogni tanto vengono interrotte da qualche vaso o tentativo di decorazione che ritroviamo comunque ad ogni piano della struttura. Anche i porticati possono costituire un esempio calzante, in quanto riportano delle colonne in modo preciso e ripetuto.

Oppure possiamo pensare a quegli uffici colmi di piccole postazioni divise tra loro e ripetute per favorire la comodità e la funzionalità legata alla serie. Pavimenti e soffitti divisi in modo regolare da quadrati o altre forme geometriche, che si prolungano nello spazio, o anche stranamente piatti e privi di alcun tratto, contribuiscono alla percezione psicologica del perturbante di questo tipo.

In sintesi possiamo dire che questo caso di perturbante permette di percepire una ambigua sensazione di spaesamento nei confronti di spazi in cui le caratteristiche o gli elementi si ripetono in modo sistematico e che da questa regolarità ci si senta privati di riferimenti.

quando in una foresta montana ci si smarrisce magari perché sorpresi dalla nebbia, e, a dispetto di tutti gli sforzi per giungere a una strada segnata o almeno nota, si ritorna ogni volta nello stesso luogo, contraddistinto da una determinata conformazione. O quando si procede a tentoni in una stanza sconosciuta immersa nel buio cercando la porta o l'interruttore e, in questa ricerca, si torna a urtare per l'ennesima volta contro lo stesso mobile

Sigmund Freud, Il perturbante, 1919.)

#### ANIMISMO, SUPERSTIZIONE, ONNIPOTENZA DEI PENSIERI

O anche quelle situazioni legate ai fenomeni della superstizione, dove il semplice e innocuo "caso" diventa, a causa della sua ripetizione, perturbante. Un esempio sono i numeri, indirizzi, nomi che si ripetono, quasi a simboleggiare o comunicare qualcosa, come nell'esempio citato da Freud, si pensa al numero ripetuto come l'età che si è consentiti raggiungere. Anche i movimenti, la ripetizione di gesti e processi, come

Spazi Inconsci

6

0

Aspetti Del Perturbante

Spazi Inconsci

6

1

quelli delle macchine o quelli degli attacchi epilettici, costituiscono un che di perturbante, sia per la questione dell'incertezza intellettuale (che questi movimenti naturali o artificiosi provengano da un umano o una macchina) che per il fatto di essere attribuiti al soprannaturale e al demoniaco. Altri esempi riguardano l'onnipotenza dei pensieri, che ha luogo quando la semplice convinzione che un determinato evento accada, trova casualmente conferma, alimentando la stessa convinzione quando in realtà si trattava probabilmente di coincidenze.

Per offrire riferimenti possiamo rifarci, come lo stesso Freud, al mito dell'anello di Pollicrate, dove l'amico diventa esso stesso perturbante, in quanto gli basta desiderare che qualcosa accada, perché gli dei casualmente lo avverino. Lo stesso capita anche con la paura del malocchio, la cui effettiva credibilità viene alimentata dalla convinzione della persona stessa.

Chi possiede qualcosa di prezioso infatti proietta l'invidia che proverebbe in caso contrario sugli altri e, basandosi su indizi e presentimenti di una segreta volontà di nuocere, si pensa che questa abbia effettivamente gli strumenti per attuarla. Tutto ciò ci riconduce alla dimensione più ampia dell'animismo, ossia quella antica concezione per cui il mondo era abitato dagli spiriti umani. Questa era caratterizzata da una onnipotenza dei pensieri e da una sopravvalutazione narcisistica della propria psiche, che costituì la base per le tecniche della magia e tutte quelle creazioni che si opponevano alle esigenze della realtà.

L'individuo, nella sua evoluzione, sperimenta una fase corrispondente a questo animismo primitivo, e con il suo superamento ne lascia delle tracce e residui ancora sensibili. Per cui, ciò che ci appare perturbante, è tutto ciò che sfiora e intrinseca tra loro questi residui psichici. Vediamo riflettersi questo caso di perturbante negli spazi liminali, non tanto dal punto di vista strutturale e materico, ma piuttosto dalle condizioni e dal contesto in cui esso si trova.

La componente di solitudine rappresenta certamente uno dei principali caratteri del liminale e possiamo facilmente ricondurla a una concezione più antica e superstiziosa del passato. Numerosi sono gli esempi che potremmo citare legati alla vulnerabilità che si prova durante l'infanzia a rimanere da soli e tutte quelle storie e favole utili ad evitare ai genitori queste situazioni sconvenienti.

Allo stesso modo il buio, la foschia, il crepuscolo, che troviamo spesso in questi spazi, possono essere legati sicuramente ad angosce infantili, ma in



IMG048 Foto di Andreas Gursky, 1993

IMG049 Charles Fréger, Wilder Mann 2011

special modo a quelle costruite o rinforzate dal terreno animistico, dalle superstizioni e dalle antiche credenze. Molte visualizzazioni degli spazi liminali terminano infatti in una foschia oscura o ne sono avvolti come da una presenza densa ed ambigua; altre mostrano un orizzonte dove il cielo si trova già in transizione con la notte, immortalando quella fase del crepuscolo, dove si abbandona il rosore del tramonto, di cui riusciamo ancora a percepire un aura o sfondo più o meno nitido, e che va sfumando sempre più verso il blu profondo ed enigmatico della sera.

Era proprio questa la fase in cui i crepuscolari e i decadentisti si sentivano maggiormente vuoti e travolti dalla nostalgia, che potremmo interpretare come intervallo in cui il rimosso inconscio è più sensibile all'affiorare.

#### CONCEZIONE DI RIMOSO APPLICATO AL PERTURBANTE

Questo costituisce un ulteriore indizio per Freud, che, sfruttando le conoscenze della psicoanalisi, e in particolare il concetto di rimosso, torna a dare conferma a quella definizione precedentemente citata di Schelling. Tutto ciò che è connesso ad una emozione, muta in angoscia nel momento in cui subisce una rimozione, il perturbante rappresenta quelle cose angosciose che erano state rimosse e che invece fanno ritorno.

Non ha importanza se la fonte di questo sentimento lo era fin dalle origini o era latore di un altro effetto. Viene così risolta anche l'ambivalenza del termine Heimlich, in quanto l'unheimlich non costituisce nulla di nuovo o sconosciuto, ma bensì appartiene alla vita psichica fin dai tempi antichi, da cui si dissocia a causa della rimozione.

Questa antitesi tra il familiare e lo sconosciuto, Un-Heimlich, si riflette come una delle caratteristiche

principali degli spazi liminali. Luoghi che appaiono familiari, come la casa, la scuola, i parchi, i centri commerciali le strade e molto altro vengono privati di alcuni caratteri e oggetti tipici generando una visualizzazione incompleta di un ricordo o un'atmosfera surreale dove l'ordine logico delle cose non torna; questo li rende sempre familiari, ma non completamente riconosciuti dal nostro inconscio.

È la tipica sensazione che proviamo quando ci troviamo in un luogo e pensiamo di esserci già stati, ma non riusciamo a fissare nella mente la sua immagine con sufficiente nitidezza. Su questo meccanismo si fonda gran parte della forza emotiva legata a questi spazi. Inoltre bisogna aggiungere che molte di queste strutture vivono nella memoria condivisa, soprattutto nella contemporaneità dove la stragrande maggioranza di noi, da piccoli, ha sperimentato esperienze simili in luoghi altrettanto simili.

Quanti di noi possono dire di aver giocato in un parco giochi del McDonald's, magari dopo aver visto il film *Bee movie* e aver divorziato un glorioso Happy Meal.

Essi appaiono riconoscibili a molti e, di conseguenza, l'affiorare di questi effetti angosciosi e perturbanti potrà essere sperimentato dai più.

#### MORTE E SPIRITI

Altri esempi vengono poi citati da Freud, al fine di farci comprendere come queste definizioni possono essere applicate ad altre situazioni ed esperienze. Il rapporto con la morte, i cadaveri, il ritorno dei morti, gli spettri e gli spiriti costituiscono uno degli esempi più spiccati di perturbante, che però si trova facilmente a coincidere con l'orrore.

La componente perturbante legata ad essa deriva dalla primordialità con cui questo ambito si è conservato. Questo deriva sia dalla forza delle nostre reazioni emotive originali che dalla scarsa conoscenza che abbiamo in campo scientifico a riguardo.

La biologia non ha delle certezze su questo destino, e la morte pertanto ci appare tanto sconosciuta ora quanto in passato. "È estranea al nostro incon-

IMG050 Foto di Todd Hido, 2001

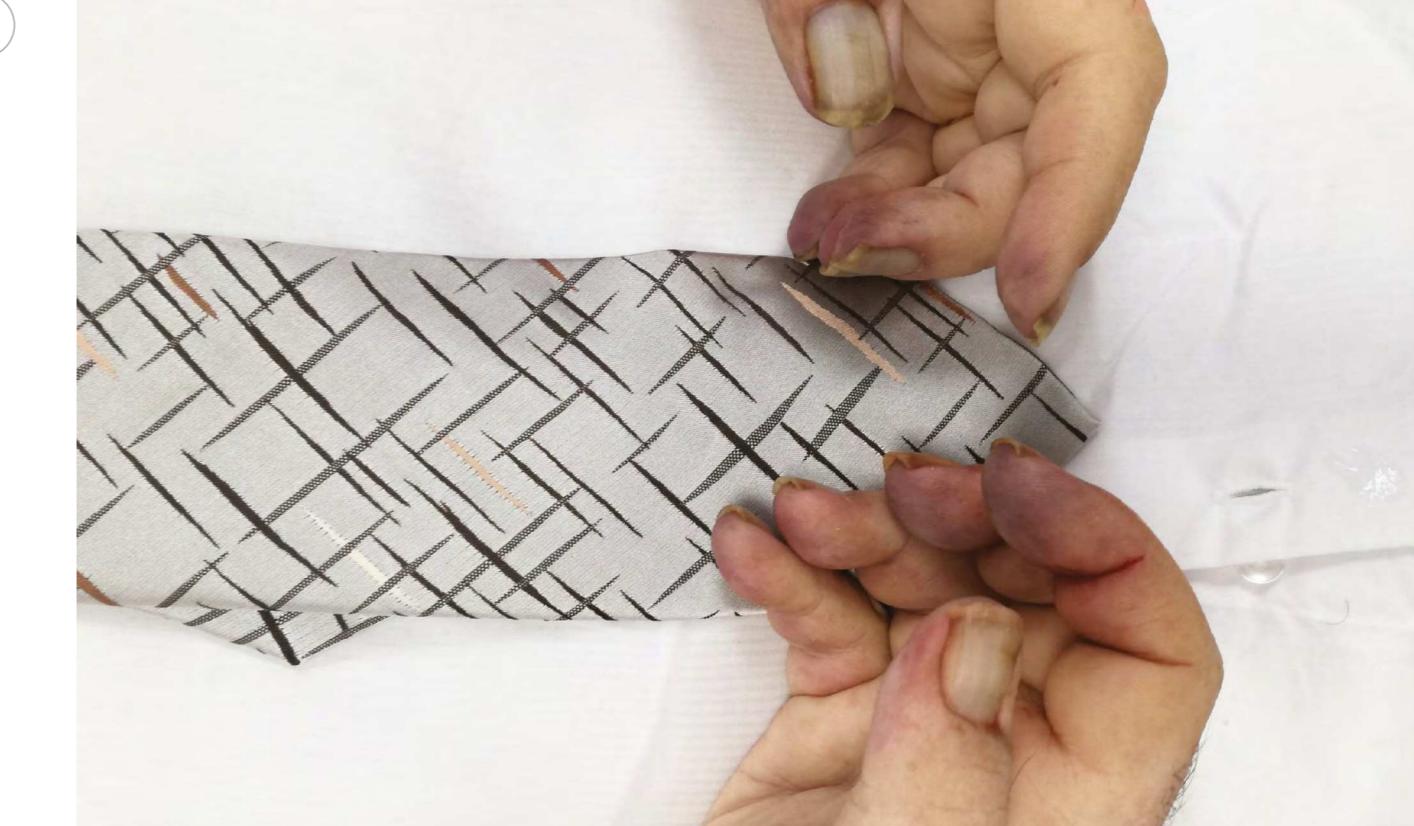


Aspetti del Perturbante

Spazi Inconsci

6

2



IMG051 Simone Salvatori, Morgue Ensemble, 2022



IMG052 Foto raffigurante il celebre serial killer John Wayne Gacy, 1975

scio l'idea della nostra stessa mortalità." La religione tralascia l'importanza di questo fatto, credendo in una prosecuzione della vita dopo la morte; lo stato considera invece il vacillare dell'ordine morale se si vive solo in proiezione di un possibile aldilà, non curandosi di quella realtà terrena; oratori organizzano conferenze per metterci in contatto con gli spiriti.

(Sul modo di atteggiarsi degli uomini rispetto alla morte vedi lo scritto di Freud *Considerazioni attuali sulla guerra e la morte* (1915), vol. VIII, 1976, pp. 137-48.) Quasi tutti noi, secondo Freud, ci confrontiamo con questo argomento mantenendo la stessa mentalità dei primitivi, il timore verso la morte è così forte ed intrinseco da essere sempre pronto a manifestarsi quando qualcosa ne stimola il ritorno.

Un timore che può essere proprio come quello antico, secondo cui il morto torna come un nemico dei sopravvissuti con lo scopo di richiamarli a sé come compagni dell'aldilà. La rimozione in questo caso si palesa nelle persone ritenute colte, esse hanno cessato ormai di credere all'esistenza degli spiriti e collegano una eventuale manifestazione a delle condizioni straordinarie ed inconsuete; come d'altronde la reazione emotiva alla morte, prima ambigua e ambivalente, muta nel tempo e si indebolisce in quell'atteggiamento univoco di pietà.

Non è affatto insolito ritrovare anche questo caso di perturbante negli spazi liminali. La componente perturbante legata ai morti e agli spiriti possono creare l'impressione che questi spazi così solitari siano effettivamente abitati da qualche tipo di entità non visibile.

#### IL VIVO PERTURBANTE

Non solo il morto può essere perturbante, ma anche il vivo, quando ad esso vengono attribuite delle cattive intenzioni e quando queste possono realizzarsi grazie all'aiuto di poteri particolari. Queste figure, come lo iettatore, fanno sempre parte dell'animismo, in quanto è il presentimento stesso dei poteri ad renderle perturbanti. Freud in questo caso cita il *Josef Montfort* di Albrecht Schäffer, in cui la figura dello iettatore diventa un elemento di simpatia ed è perturbante nei confronti del personaggio di Margherita.

Lei sente che io di certo un genio sono, forse anche il Diavolo

Goethe, Faust, parte prima, Il giardino di Marta

Spazi Inconsci

Aspetti Del Perturbante

6

4

#### FOLLIA E MAL CADUCO, PARTI DEL CORPO INDIPENDENTI, SEPPELLIRE IN MORTE APPARENTE

Di quella dimensione propria dell'animismo fanno parte anche altri esempi di perturbante.

La follia e il mal caduco rappresenta uno di questi, in quanto nel medioevo l'origine di queste manifestazioni venivano attribuite alle attività demoniache e anche il profano, nel profondo, era in grado di percepire delle forze oscure. Parti singole del corpo provocano anch'esse un effetto perturbante, in quanto possono essere ricollegate al complesso di evirazione, ma in special modo se queste sono dotate di una vita indipendente dal resto del corpo.

Membra staccate dal corpo, una testa mozzata, una mano recisa dal braccio come in una fiaba di Hauff, piedi che danzano da soli come nel libro citato di Schiffer, sono tutte cose che hanno un che di straordinariamente perturbante.

Il perturbante, Sigmund Freud, 1919



L'idea di venire seppelliti vivi, o vedere qualcun altro in tale stato, rappresenta un ulteriore motivo perturbante, in quanto richiama alla coscienza il desiderio di ritorno alla vita intrauterina.

Nulla di più familiare vi è dell'utero, che rappresenta l'antica e prima patria (heimat) dell'uomo; eppure l'organo genitale femminile può essere motivo perturbante, unheimlich, in quanto rappresenta il ritorno a ciò che era in principio heimisch (patrio) e che è stato rimosso (un-heimlich). Appare quindi lecita l'interpretazione secondo cui un luogo, che appare familiare all'inconscio, in cui ci sembra di essere già stati, può essere sostituito con l'organo genitale o il corpo della madre.

In questo caso potremmo riscontrare un perturbante del genere in spazi liminali, prettamente surreali e onirici, che rappresentano una soglia tra la vita e la morte, come quelle esperienze di pre-morte che vengono spesso descritte come tunnel interminabili che si perdono in fondo a una luce intensa. Anche

IMG053 Foto di La Repubblica, 2016

l'organo genitale femminile può trovare riscontro in tutte le visualizzazioni di spazi liminali che presentano porte, corridoi, varchi e aperture; se estraiamo questa correlazione può riemergere questa componente perturbante, una sorta di passaggio che ci riporta all'origine di noi stessi

Anche spazi che ricordano la forma del corpo non solo risultano correlati all'incertezza intellettuale ma anche a questo specifico caso. Un esempio concreto è la scultura di terra "Northumberlandia", creata dall'artista e architetto paesaggista Charles Jencks. È una scultura a forma di figura femminile sdraiata, lunga 400 metri e alta 34 metri, che fa parte di un parco pubblico.



#### ELEMENTO INFANTILE

È importante sottolineare in tutto ciò l'importanza dell'elemento infantile su cui si basa gran parte del perturbante. Esso si manifesta in questi casi come un'eccessiva accentuazione della realtà psichica

rispetto a quella materiale. Anche quel timore che risiede nel buio, il silenzio e la solitudine rappresentano situazioni legate ad angosce infantili, che alludono maggiormente alla componente di pericolo del perturbante e di cui l'adulto non è pienamente capace di superare.

La fantasia, che troviamo più libera e presente nella psiche del bambino, gioca infatti un ruolo fondamentale per la genesi degli effetti perturbanti, soprattutto quando frammista alla realtà materiale. Da questa combinazione ne consegue la reale apparizione di qualcosa che era precedentemente considerato fantastico, simboli che assumono la loro piena funzione e significato.

La componente infantile gioca un ruolo fondamentale negli spazi liminali, in quanto molti di questi spazi hanno a che fare con l'infanzia e i ricordi nostalgici ad essa collegati. Pensiamo ad esempio agli ambienti della scuola come corridoi, palestre, aule o anche parco giochi e attrazioni ludiche o ancora gli ambienti vir-

Spazi Inconsci

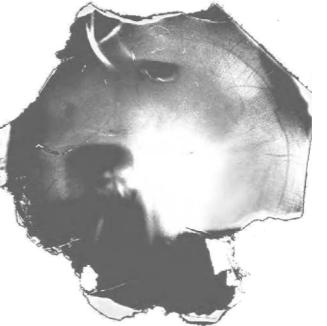
tuali presenti in videogiochi, film e cartoni animati che accompagnavano le nostre giornate. I colori, gli oggetti, la luce di questi ambienti sfocati che sembrano riaffiorare alla nostra mente con fatica vorrebbero farci rivivere e visualizzare le nostre vecchie paure, desideri e stati d'essere.

#### PERTURBANTE VISSUTO E IMMAGINATO

Dopo aver esaurito gli esempi e i caratteri del perturbante, Freud si impegna in un'ulteriore analisi per cercare di risolvere alcuni dubbi legati ad esso e cercare di organizzare e distinguere i meccanismi alla base.

Non tutto ciò che ricorda il passato o il rimosso nella memoria individuale, quanto in quella collettiva, costituisce di per sé il perturbante. Quasi la totalità degli esempi forniti possono essere infatti contraddetti da situazioni analoghe.

La mano mozzata riconsegnata dal ladrone nel racconto di Erodoto sul tesoro di Rampsinito,



non costituisce lo stesso effetto che troviamo nella fiaba di Hauff la storia della mano mozza; La fiaba dei tre desideri non crea quel perturbante del mito di Policrate; la morte apparente di Biancaneve che dorme; le favole di Andersen dove gli oggetti della casa prendono vita; i morti ridestati nell'antico testamento; il ritorno non intenzionale delle cose che può costituire un elemento comico, e così via.

Sono quindi necessarie ulteriori condizioni affinché il perturbante abbia luogo che andremo ad esplorare di seguito. Dato che tutti questi esempi contraddittori provengono da miti, poesie e letteratura è necessario distinguere il perturbante che si sperimenta nella vita da quello che immaginiamo.

Quello che noi sperimentiamo comprende un numero minore di casi e necessita di condizioni più semplici. Per poter comprendere al meglio il suo funzionamento è necessaria un'ulteriore distinzione, tra il concetto di superato e rimosso. Se pensiamo infatti a quei casi di perturbante legati all'animismo (forze occulte,

IMG054-055 Dani Lessnau, camera oscura vaginale, 2017

IMG056 Northumberlandia Charles Jencks, 2012



6

6

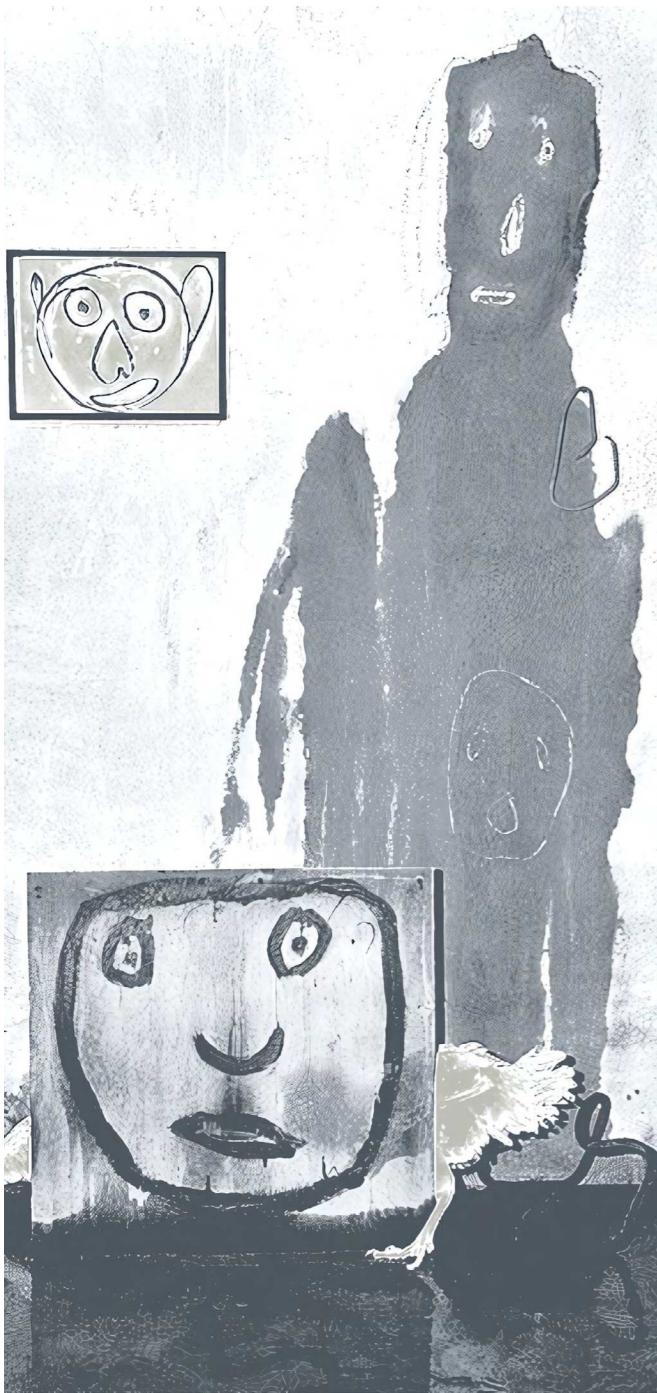
Aspetti Del Perturbante

6

7

IMG057 Ambiente uterino visto tramite raggi CX





IMG058 Roger Ballen , Parte della serie Asylum of the Birds, 2011-2013.

morte, onnipotenza dei pensieri, ecc.) , come abbiamo visto precedentemente, ci stiamo confrontando con un modo di pensare ormai antico e un sistema di convinzioni che venivano ritenute vere in passato.

Nel mondo odierno abbiamo smesso di credere a queste credenze superate, ma nonostante ciò esse rimangono nel profondo del nostro inconscio, in quanto non siamo del tutto sicuri delle nuove convinzioni.

Quando ci troviamo in una situazione che sembra validare questi antichi convincimenti sorge in noi il senso di perturbante. Le persone che invece hanno smesso in modo definitivo e radicale di credere in queste credenze sono insensibili a questo tipo di perturbante. Questo concetto di superato riguarda quindi l'esame di realtà materiale e possiamo dire che consiste nella rimozione della credenza nella sua realtà.

Dall'altro lato troviamo invece il rimosso, che abbraccia i casi legati ai complessi ed angosce infantili, (complesso di evirazione, fantasie uterine, ecc.). Esso riguarda l'esame di realtà psichica, che prende il sopravvento su quella materiale e il ritorno di un contenuto rappresentativo che ha subito un'effettiva rimozione.

“il perturbante che si sperimenta direttamente si verifica quando complessi infantili rimossi sono richiamati in vita da un'impresione, o quando convinzioni primitive superate sembrano aver trovato una nuova convalida.”

#### Il perturbante, Sigmund Freud, 1919

Tuttavia non è sempre possibile nell'esperienza vissuta tracciare un confine netto tra queste tipologie di perturbante, in quanto le convinzioni primitive sono spesso intrinseche e radicate nei complessi infantili. Il perturbante che troviamo nel mondo della letteratura e della poesia vanta un numero maggiore di casi e di maggiore complessità.

“Molte cose che sarebbero perturbanti se accadessero nella vita non sono perturbanti nella poesia, e che d'altra parte nella poesia, per ottenere 'effetti perturbanti, esistono una quantità di mezzi di cui la vita non può disporre.”

#### Il perturbante, Sigmund Freud, 1919

Spazi Inconsci

6

8

6

9

Aspetti Del Perturbante

Nella fantasia è possibile infatti creare situazioni che altrimenti troveremmo impossibili o molto rare nella vita reale e non è possibile trasporre le tipologie di superato e rimosso, in quanto la dimensione fantastica implica il distacco dall'esame di realtà.

I poeti e gli artisti hanno la libertà di scegliere il proprio mondo di rappresentazione, che può essere costruito su terreni più o meno distaccati dalla realtà. Leggendo, guardando e facendo esperienza di queste opere, ci immergiamo nelle dimensioni scelte dal suo creatore, seguendo anche quelle premesse che ne derivano. Nelle fiabe ad esempio ci si pone da subito in un mondo fantastico in cui le varie convinzioni animistiche sono vere e confessate in modo aperto.

Le premesse della fiaba non rendono quindi possibile la produzione di sentimenti perturbanti, in quanto questi necessitano che le convinzioni superate siano rispondenti alla realtà. Molti esempi di fiabe riescono a contraddirsi i casi di perturbante proprio per

questa caratteristica. Altri che invece si pongono su un terreno meno fantastico, ma in cui sono comunque presenti esseri superiori e divini, non costituiscono comunque un elemento perturbante. Queste figure, come ad esempio le anime dell'inferno dantesco, gli spettri dell'amleto, macbeth e il giulio cesare di Shakespeare, fino a quando sono coerenti con le premesse della realtà poetica perdono i caratteri perturbanti.

Questo perché aderiamo alla realtà costruita dall'artista e il nostro giudizio si regola in base alle sue condizioni; ciò che appare valido e normale in questa dimensione lo diventa anche per noi, come se ci stessimo comportando nei confronti della realtà materiale. Diversamente accade qualora il terreno su cui viene creata l'opera è quello della realtà consueta.

In questo caso vengono acquisite anche quelle condizioni reali che danno origine al perturbante che sperimentiamo nella vita. Queste possono essere sfruttate per amplificare il suo effetto e creare nuove nuove possibilità, superando i limiti della realtà. Si tratta qui



IMG059 Roger Ballen , Deathbed, 2010.

di utilizzare meccanismi di illusione ed inganno che, a discrezione dell'autore, possono indirizzare l'osservatore verso esiti diversi. In questo modo crediamo alle finzioni dell'autore, almeno fino a quando le premesse ci vengono celate.

Freud infatti ci fa notare come la rivelazione e i chiarimenti abbiano una grande efficacia nel destare il perturbante, nel caso in cui le premesse vengono confessate prima si produrrà l'effetto desiderato ma verrà percepito come impuro e accompagnato da una certa insoddisfazione; mentre nel caso in cui le premesse vengono celate con astuzia fino alla fine o si lasciano irrisolti eventuali dubbi e questioni si ottiene un perturbante più puro ed efficace.

Ulteriormente possiamo aggiungere che il punto di vista è altrettanto efficace nella produzione del perturbante; può modificare notevolmente il nostro rapporto con le vicende se ci immedesimiamo o meno nel personaggio che sta subendo una situazione angosciosa.

IMG060 Gregory Crewdson, Beneath the Roses, 2003-2007



Aspetti del Perturbante

Spazi Inconsci

7  
0

7  
1

## 2.4

sciosa oppure se osserviamo dall'esterno. Mentre la tipologia di perturbante legato al rimosso può avere il suo effetto sia nella fantasia che nella realtà psichica, quello del superato può originare dalla realtà materiale e dalle creazioni artistiche che si pongono sullo stesso piano della realtà, ma perdono il loro effetto in quelle dimensioni fintizie. (S.Freud - *Das unheimliche*, 1919)

“Niente di ciò che abbiamo posseduto nella mente una volta può andare completamente perduto.”

(L'interpretazione dei sogni, Sigmund Freud, 1899)

# Perturbante Post-Freudiano

**Il tema del perturbante non si esaurisce con Freud, ma viene arricchito da un'altra figura importante e controversa della psicoanalisi, Jacques Lacan, la cui analisi non si concentra sui contenuti rimossi ma sul funzionamento del linguaggio e sul modo in cui esso struttura l'esperienza del soggetto.**

Se per Freud il perturbante è l'effetto psichico del riaffiorare di ciò che era stato rimosso, per Lacan esso si manifesta come una fenditura nell'ordine simbolico, un momento in cui il soggetto incontra l'impossibile rappresentazione del Reale. “L'inquietante familiarità non è che l'effetto di una mancanza di simbolizzazione: è ciò che si manifesta quando l'Altro vacilla e il soggetto si confronta con il suo stesso vuoto”

(Lacan - *Le Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, 1964). In questo senso, il perturbante non deriva più dal riaffiorare di contenuti inconsci, ma dal collasso del sistema simbolico che ordina l'esperienza, dal momento in cui la struttura stessa del linguaggio si incrina.

Per comprendere appieno questo passaggio, è necessario considerare la teoria dei tre registri elaborata da Lacan: l'Immaginario, il Simbolico e il Reale. L'Immaginario riguarda la dimensione delle immagini e delle identificazioni, il Simbolico è il dominio del linguaggio, della legge e dei significanti, mentre il Reale rappresenta ciò che non può essere rappresentato né simbolizzato. Il perturbante nasce proprio dal contatto con il Reale, da ciò che sfugge alla mediazione simbolica e mette in crisi l'ordine del significato. “Il Reale è ciò



IMG061 Elina Brotherus, The New Painting 2000-2004

che ritorna sempre allo stesso posto, ciò che non cessa di non iscriversi nel simbolico" (Lacan - *Écrits*, 1966). Il linguaggio, che per Lacan costituisce il soggetto e ne struttura l'esperienza, non può mai rappresentare completamente il Reale: esso lascia un resto, un'eccedenza che non si lascia dire, e che ritorna come elemento perturbante.

Quando la catena dei significanti si interrompe e il linguaggio non riesce più a mantenere la coerenza dell'esperienza, il soggetto si trova davanti a una mancanza strutturale, un vuoto. Lacan descrive questo momento come l'incontro con "l'oggetto a", residuo del desiderio e causa del desiderio stesso: ciò che non appartiene né al soggetto né all'oggetto, ma che persiste come scarto, come presenza che eccede ogni rappresentazione. In questo senso, l'"unheimlich" lacaniano è l'effetto dell'irruzione di questo resto nel campo simbolico, un evento in cui il soggetto sperimenta la propria divisione e la precarietà della sua identità.

Il filosofo Slavoj Žižek ha sottolineato con forza questa dimensione strutturale del perturbante, definendolo come "l'irruzione del Reale, l'eccesso traumatico che il simbolico non riesce a integrare" (Žižek - *Looking Away: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, 1991).

L'esperienza perturbante in questo caso non rivela un contenuto nascosto, ma il punto cieco stesso della rappresentazione, ciò che rimane fuori dalla logica del senso. "Il vero terrore non è ciò che ci è nascosto, ma ciò che ci è troppo vicino, ciò che mostra l'inconsistenza del nostro stesso mondo simbolico" (Žižek - *The Sublime Object of Ideology*, 1989). È quindi dal linguaggio stesso, dal suo limite e dalla sua impossibilità di dire tutto che trae origine la sensazione di spaesamento che Freud aveva individuato sul piano psichico, ma che Lacan eleva a condizione strutturale del soggetto.

Ellie Ragland interpreta questa logica come un effetto del linguaggio sul soggetto: "Il perturbante in Lacan è il momento in cui la catena significante si rompe, rivelando la mancanza dell'Altro e l'impossibilità del linguaggio di garantire la coerenza del sé" (Ragland - *The Logic of Sexuation*, 1995). Il soggetto, per costituirsi, deve inscriversi nella legge del linguaggio, ma questa legge è fondata su una mancanza originaria.

L'Altro, che garantisce il senso, non esiste come totalità compiuta: è un campo di differenze, di scarti e di vuoti. Quando questa assenza si rende visibile, quando il simbolico non riesce più a mascherare la

propria incompiutezza, nasce l'esperienza perturbante. La paura e l'angoscia che emergono da questa esperienza non derivano da ciò che ritorna dal passato, ma da ciò che si rivela come impossibile da dire, come scarto irriducibile tra significante e significato.

È quindi possibile, anche in questo caso, applicare un tentativo di corrispondenza tra il perturbante lacaniano e la logica degli spazi liminali. Essi rappresentano infatti un vero e proprio vuoto, uno spazio incompiuto e un punto cieco della coscienza che, per quanto si sforzi, è impossibilitata a rappresentare questi luoghi in modo completo. Ricorrendo al linguaggio spesso non si riesce a trarne tutti gli indizi necessari; c'è sempre qualcosa che manca o è fuori posto, i tratti distintivi vengono sbiaditi, cancellati o sottratti. Potremmo dire che gli spazi liminali sono la traduzione in termini spaziali di questa impossibilità di rappresentazione, che si applica sia agli spazi stessi che alla nostra percezione di questi.

Le loro visualizzazioni possono far percepire al soggetto quella stessa divisione e precarietà individuale di cui parla Lacan. Essa viene esemplificata dalla sensazione di essere già stati in un luogo, di aver già fatto esperienza di un certo luogo senza però riuscire a inquadrarlo completamente nella nostra mente, questo ci mette di fronte alla nostra stessa precarietà.

La mancanza di riferimenti in questi luoghi, che ci attraggono nonostante tutto in quanto percepiamo così vicini a noi, stimola una combinazione di pezzi sparsi qua e là nella nostra psiche, nel tentativo di identificarli in modo chiaro e distinto e attraverso questa ricombinazione spesso fallace ci troviamo di fronte al fallimento della sua rappresentazione; uno spazio che non è propriamente quello che dovrebbe essere, una soglia tra due realtà che manca dell'identità necessaria a definirsi come appartenente a l'una o l'altra, un vero e proprio angolo cieco degli spazi. (Lacan - *Le Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, 1964)

"L'inquietante non è altro che il momento in cui il soggetto incontra l'impossibile, e in quell'impossibile riconosce la verità del proprio essere diviso"

Le Séminaire, Livre XI, Lacan, 1964

Spazi Inconsci

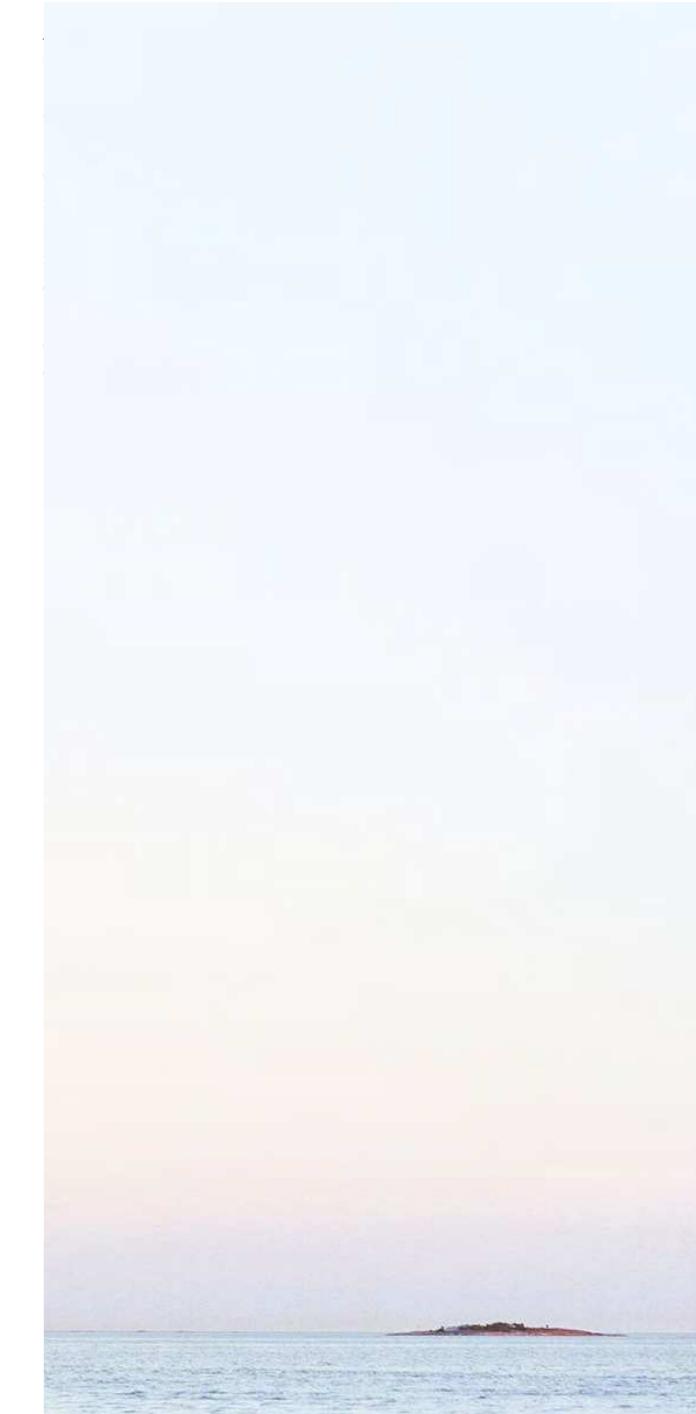
7

2

7

3

Perturbante Post-Freudiano



IMG062 Elina Brotherus, The New Painting 2000-2004

Anche la figura del doppio, o del sosia, occupa un posto centrale nella riflessione di Jacques Lacan, in continuità con la tradizione freudiana ma reinterpretata attraverso la struttura del linguaggio e la logica dello sguardo.

Mentre per Freud il doppio costituiva una delle principali manifestazioni del perturbante "una figura che rappresenta la scissione dell'Io e il ritorno di ciò che doveva restare rimosso" (S. Freud - *Das unheimliche*, 1919) per Lacan esso diventa un elemento strutturale della soggettività, il riflesso di una frattura originaria tra il soggetto e la propria immagine, che definisce il modo stesso in cui l'essere umano si percepisce come unità. Lacan individua la genesi di questa scissione nello stadio dello specchio, teorizzato nel saggio *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je* (Lacan - *Écrits*, 1966). In esso, il bambino riconosce la propria immagine riflessa e vi si identifica, esperendo per la prima volta un senso di coerenza e padronanza corporea che tuttavia non pos-

siede realmente. "Il soggetto anticipa la propria totalità nell'immagine dello specchio, ma tale totalità è illusoria" (Lacan - *Écrits*, 1966). Questo momento segna l'ingresso del soggetto nell'Immaginario: la dimensione delle immagini e delle identificazioni, dove l'Io nasce come effetto di un rispecchiamento esterno.

L'immagine dello specchio costituisce infatti un Altro che restituisce al soggetto un senso di unità, ma è anche la prima forma di alienazione: ciò che egli crede di essere è già fuori di sé, nel campo dello sguardo e del riconoscimento.

Da questo punto di vista, il doppio non rappresenta tanto una duplicazione patologica dell'Io, quanto la condizione originaria della sua costituzione. L'Io si fonda su un'identificazione immaginaria con un'immagine esterna che lo organizza e, insieme, lo inganna.

È proprio in questa tensione tra riconoscimento e alienazione che si radica il senso del doppio. Lacan sottolinea che la relazione con l'altro immaginario è intrinsecamente conflittuale in quanto "il rapporto con

l'immagine speculare è sempre segnato dall'aggressività, poiché l'altro è al tempo stesso me e non-me" (24). L'aggressività che nasce da questo rispecchiamento deriva dal fatto che il soggetto riconosce nel doppio la forma ideale della propria totalità, ma percepisce anche in essa una minaccia alla propria individualità, da qui l'ambivalenza costante della figura del doppio. Anche qui il filosofo Slavoj Žižek, riprendendo Lacan, descrive il sosia come "la forma attraverso cui il soggetto percepisce la propria alienazione nel registro dell'immaginario" (Žižek - *Looking Away: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, 1991).

Ellie Ragland contribuisce sottolineando che questa dialettica tra l'immagine e la mancanza costituisce il nucleo della teoria lacaniana del soggetto: "Il doppio è la figura attraverso cui il soggetto incontra la propria alienazione nell'Altro immaginario e sperimenta la distanza irriducibile tra sé e sé stesso" (Ragland - *Essays on the Pleasures of Death: From Freud to Lacan*, 1995). L'immagine speculare diventa così il luogo della nascita dell'Io, ma anche la testimonianza della sua impossibilità di coincidere con se stesso.

L'esperienza del sosia rappresenta dunque un incontro con la propria immagine come Altro, la rappresentazione visibile della mancanza che costituisce il soggetto; quando tale scissione diventa manifesta, l'immagine ideale si rovescia nel suo opposto, e il doppio diventa inquietante, assumendo la forma perturbante del Reale. La logica del doppio rivela che il soggetto, per esistere, deve passare attraverso l'Altro, e che questa mediazione implica sempre una perdita.

"il soggetto non è mai dove crede di essere, e l'immagine che lo rappresenta è sempre altrove" (Lacan - *Écrits*, 1966). Se sfruttiamo questa interpretazione del sosia da parte di Lacan e la attribuiamo agli spazi liminali possiamo notare come trova una corrispondenza, soprattutto nella modernità, in quei luoghi che effettivamente sono copie e ripetizioni di sé.

È proprio nella somiglianza ambigua e costante di questi spazi che la loro identità viene minata e da questo ne deriva la nostra percezione come qualcosa di riconoscibile e allo stesso tempo alieno. Essi riflettono la loro stessa precarietà attraverso l'estrema similitudine: il loro essere doppioni può ricordarci qualcosa che fa parte della nostra esperienza ed ingannarci, ed è in questa possibilità che emerge la loro crisi.

IMG063 Elina Brotherus, The New Painting 2000-2004



Perturbante Post-Freudiano

Spazi Inconsci

7

4

Perturbante Post-Freudiano

Spazi Inconsci

7

5



IMG064 Elina Brotherus, The New Painting 2000-2004

# I Poteri dell'Orrore

Sulla stessa via percorsa da Freud e Lacan con il sentimento *unheimlich* vi troviamo la psicoanalista Julia Kristeva che introduce il concetto di abietto nel saggio *"Powers of Horror: An Essay on Abjection"* (1982), individuandolo come una dimensione liminale che mette in crisi la distinzione tra soggetto e oggetto, tra ciò che è proprio e ciò che è estraneo. L'abietto si manifesta quando i confini che garantiscono l'identità si dissolvono e ciò che era stato espulso ritorna come presenza insopportabile.

"L'abietto non è né oggetto né soggetto, ma ciò che disturba l'identità, il sistema, l'ordine" (Julia Kristeva - *Powers of Horror: An Essay on Abjection* 1982). Questo concetto non va ridotto in modo semplicistico alla sensazione di disgusto, in quanto rappresenta una struttura simbolica che rivela il processo attraverso cui il soggetto si costituisce, delimitando ciò che deve essere rigettato per potersi riconoscere come tale. Il cadavere, il sangue, le secrezioni corporee, la sporcizia o il residuo alimentare diventano segni materiali di una frontiera che non può essere stabilmente mantenuta.

L'abiezione è l'effetto del contatto con una sostanza o un'immagine che minaccia di far collassare i limiti tra l'interno e l'esterno, tra il vivente e il non-vivente. Kristeva colloca la genesi di questo meccanismo nella relazione originaria con la madre, luogo primario dell'indistinzione tra sé e l'altro. La separazione dal corpo materno rappresenta il primo atto abietto: "Il soggetto nasce attraverso una violenza di espulsione, rigettando la madre per poter vivere" (30). Questo concetto rappresenta dunque una condizione costitutiva della soggettività: ciò che viene rifiutato come impuro o contaminante è, paradossalmente, ciò che ha reso

Spazi Inconsci

7

6

I Poteri dell'Orrore

possibile la formazione del sé. Da quel momento, la cultura e il linguaggio riproducono questo gesto originario di espulsione, trasformando la paura della contaminazione in forma simbolica. L'abietto funge così da principio di delimitazione, un confine invisibile che struttura il mondo simbolico mantenendo ai margini tutto ciò che potrebbe metterlo in crisi, ciò che "ci respinge, ma ci seduce, poiché proviene da un tempo in cui non eravamo ancora separati dal corpo materno" (30). La reazione di orrore che accompagna l'abietto è dunque ambivalente: ciò che ripugna attrae, perché contiene la memoria del legame originario e la promessa di un'unità perduta.

Dal punto di vista linguistico, Kristeva distingue due ordini complementari: il simbolico e il semiotico. Il primo corrisponde alla dimensione grammaticale, logica e sociale del linguaggio, governata dalla Legge del Padre; il secondo rappresenta la sfera pre-linguistica, ritmica e pulsionale, radicata nel corpo materno. L'abietto emerge quando il semiotico irrompe nel simbolico, destabilizzando la linearità del significante e producendo un eccesso che il linguaggio non riesce ad assimilare.

In questo senso, l'abiezione è "una crisi della rappresentazione", il punto in cui il discorso mostra la sua incapacità di ordinare l'esperienza. L'arte e la letteratura, per Kristeva, sono spazi privilegiati in cui tale crisi si manifesta in forma visibile, poiché permettono di esporre il residuo corporeo o psichico che la società

tenta di rimuovere. Attraverso immagini di decomposizione, frammentazione o contatto corporeo estremo, l'opera d'arte mostra ciò che il linguaggio reprime: "L'arte è ciò che affronta l'abietto per addomesticarlo, per dargli una forma" (30). L'abietto non riguarda soltanto il corpo, ma ogni sistema di significazione che necessita di espellere una parte di sé per mantenere la propria coerenza ed è quindi possibile individuarlo in diversi ambiti.

Nella religione, questo si traduce in rituali di purificazione; nella morale, in norme di decenza; nella società, in pratiche di esclusione. In ogni caso, "l'abietto fonda il soggetto sociale, poiché solo rigettando ciò che lo minaccia può affermare la propria identità" (30). Tuttavia, l'espulsione non è mai definitiva: l'abietto ritorna come ombra, come residuo che persiste ai margini del linguaggio e della cultura, rivelando la fragilità delle strutture simboliche che lo tengono a distanza.

L'orrore che suscita deriva dal riconoscimento di questa prossimità: ciò che appare estraneo è, in realtà, parte integrante del soggetto stesso. In *"Black Sun: Depression and Melancholia"* (Kristeva, 1989), (31) l'autrice approfondisce il legame tra abiezione e lutto, osservando che la perdita dell'oggetto primario, la madre o il suo equivalente simbolico, può condurre alla dissoluzione della parola. Il soggetto abietto si trova allora in una condizione di "silenzio melanconico", dove la lingua non basta più a contenere l'esperienza della perdita. L'abiezione è, in questo senso, anche



una condizione estetica: segna il limite oltre il quale la rappresentazione non può più operare.

Da qui la sua importanza nelle forme artistiche contemporanee che esplorano il corpo, il trauma o la disgregazione della materia, come il cinema di David Cronenberg e il genere del body horror giapponese, in cui vengono mostrati corpi che si dissolvono o mutano in modo innaturale, riportiamo di seguito alcuni titoli. (*Tetsuo the iron man, The Ring, hiruko the goblin, splatter naked blood, the organ, rubber lover, 964 pinocchio, meatball machine, marebito, gozu, kairo*) Mary Douglas, in “*Purity and Danger*” (1966), aveva già notato che “lo sporco è semplicemente materia fuori posto”, e Kristeva riprende questa intuizione per estenderla al campo psichico: l’abietto è ciò che si trova fuori posto rispetto all’ordine simbolico.

Non è un elemento intrinsecamente impuro, ma un segnale che l’ordine della rappresentazione è entrato in crisi. L’esperienza abietta, quindi, non è soltanto un momento di repulsione, ma anche un atto di conoscenza, in quanto essa svela la meccanica attraverso cui la cultura mantiene il suo equilibrio e il prezzo di questa stabilità: l’esclusione continua di ciò che non può essere detto o rappresentato. Negli spazi liminali, la caratteristica di oggetti e situazioni fuori posto è molto ricorrente e contribuisce a renderli ambigui e stranianti alla nostra percezione psicologica.

È comune infatti trovare in questi spazi un’insolita mancanza come anche un’erronea presenza, degli elementi che creano disturbo in quanto non ci si aspetterebbe di trovarli lì o in quella posizione o ruolo, proprio come lo sporco di cui parlano Mary Douglas e Kristeva. Nel riconoscere l’espulsione di elementi e caratteri riconosciamo di conseguenza anche il suo residuo passato ed è proprio nel vuoto degli spazi liminali che siamo stimolati ad immaginare o cercare di ricollocare ciò che vi si trovava e che è stato sottratto. Questi elementi contribuiscono alla difficoltà di riconoscere questi spazi in quanto spogliati, mutati nella forma e smembrati dei propri caratteri costituenti. “l’abiezione si costruisce dal non riconoscere i propri parenti: nulla è familiare, neanche l’ombra di un ricordo.” (Julia Kristeva - *Powers of Horror: An Essay on Abjection* 1982).

Spazi Inconsci

7

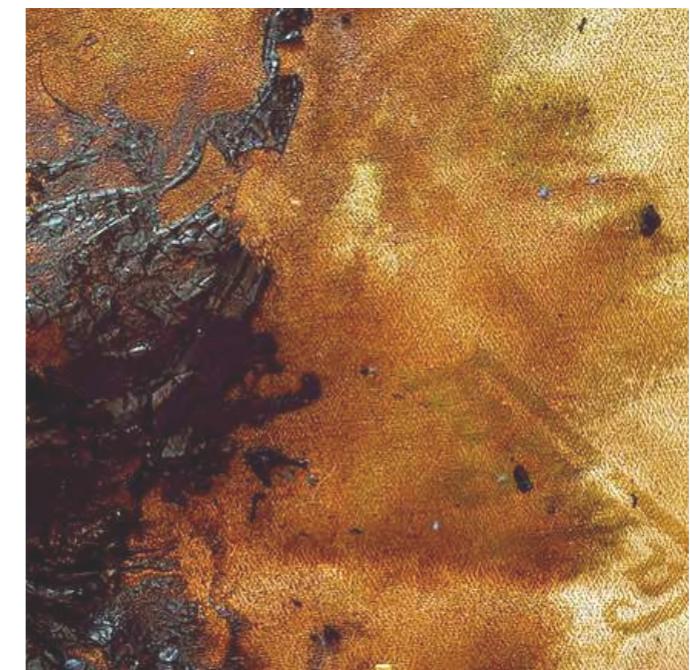
8

Spazi Inconsci

7

9

I Poteri dell’Orrore



Con questo concludiamo la nostra analisi e interpretazione del perturbante in legame con gli spazi liminali, che tuttavia non esaurisce i concetti e le teorie che abbiamo individuato come principali caratteri di questi spazi, utili a ricercare i motivi della percezione psicologica che ne abbiamo. Ci occuperemo più avanti di questi concetti e procediamo ora a dare una ulteriore panoramica culturale sulla psicoanalisi e in particolare sugli effetti esercitati da quest'ultima nelle altre dimensioni del sapere.

Sebbene la psicoanalisi sia stata criticata nel corso del tempo, alcune delle sue teorie sono state ampliate e rimaneggiate, fornendo una base integrante per le moderne scienze psicologiche, tra cui le neuroscienze. L'impatto culturale che ebbe fu enorme, influenzando la filosofia, l'arte e la scrittura e contribuendo allo sviluppo delle scienze sociali del XX secolo. Essa ha esercitato un grande influsso soprattutto sulla filosofia europea detta "continentale", e in particolare sul cosiddetto post-strutturalismo francese. Si ispirano a Freud pensatori come Jacques Derrida, Louis Althusser, Jean-François Lyotard, Judith Butler, Slavoj Zizek,

Alain Badiou. Nel campo della letteratura, Italo Svevo apprezzò particolarmente la teoria psicoanalitica, non tanto per il suo valore medico/scientifico, di cui era abbastanza scettico, ma piuttosto per il suo valore intellettuale, stimolando la volontà di raccontare, esplorare e rappresentare il mondo dell'inconscio.

"Grande uomo quel nostro Freud ma più per i romanzi-ri che per gli ammalati"

Lettera di Italo Svevo a Valerio Jahier,  
1927

Spazi Inconsci

## 2.6

# Perturbante nell' Arte

**Nel mondo artistico la nevrosi non veniva vista solo come una malattia da curare ma bensì come finestra rivelatrice di verità profonde e fonte inesauribile di ispirazione. Le componenti irrazionali della mente costituivano infatti un elemento di fascinazione per le varie avanguardie visive del novecento.**

La pittura metafisica e la corrente surrealista si trovano tra queste e costituiscono un parallelismo particolarmente efficace con il concetto di spazio liminale, tanto da poterle definire, almeno dal punto di vista estetico, come anticipatori dello stesso. La corrente metafisica ritrae paesaggi onirici in una dimensione senza tempo, caratterizzati da architetture piatte e geometriche, oggetti privi d'identità ed ambienti vasti spesso privi di figure umane animate.

Le campiture piatte e pulite, il contrasto elevato e le prospettive regolari accentuano la componente di solitudine che genera inquietudine e smarrimento. Ci si sente come abbandonati in queste piazze vuote, scivolando verso l'orizzonte attraverso i porticati interminabili, qualche figura umana qua a là sbiadisce come fossero ricordi incompleti, la luce si scontra, tagliando lo spazio in ombre di geometrie regolari, un cielo crepuscolare si staglia su statue di grandi immortali.

Queste sono alcune delle sensazioni evocate dalle opere dei principali esponenti della corrente, Giorgio De Chirico, Carlo Carrà, Giorgio Morandi, Piero Sironi e Filippo de Pisis. I caratteri della pittura metafisica costituiscono una fondamentale ispirazione per il movimento del surrealismo, fondato da André Breton nel 1924, il quale, dopo aver letto l'interpretazione dei

IMG066-067 Sarah Sudhoff, at the hour of death, 2010



Il Perturbante nell' Arte

8

0

8

1

sogni di Freud, aveva ritenuto necessaria la fondazione del suddetto movimento, che trova nel sogno e nell'inconscio due attori fondamentali. Il potere immaginifico che deriva da quest'ultimi viene liberato totalmente per poter raggiungere lo stato di sur(oltre)-realità, una dimensione esistenziale in cui la veglia e il sonno si combinano dando origine a visioni profonde e assurde.

“Trasformare il mondo, ha detto Marx, cambiare la vita, ha detto Rimbaud. Queste due parole d'ordine sono per noi una sola”

André Breton

Anche qui vi ritroviamo, prendendo come esempio i lavori di René Magritte, una serie di caratteristiche visive che interessa particolarmente il nostro studio. Le sue opere nello specifico presentano caratteri tanto pertinenti da poterlo definire come il precursore per ec-

cellenza degli spazi liminali; la sua tecnica eccellente, in grado di ritrarre scene nitide e realistiche, si combina con la componente onirica in modo fine ed equilibrato, rivelando visioni quasi ordinarie, che sfidano la percezione visiva, in bilico tra realtà ed illusione.

Passiamo ora in rassegna alcune delle opere realizzate dall'artista, cercando di carpire i tratti di interesse.

Passiamo ora in rassegna alcune delle opere realizzate dall'artista, cercando di carpire i tratti di interesse.

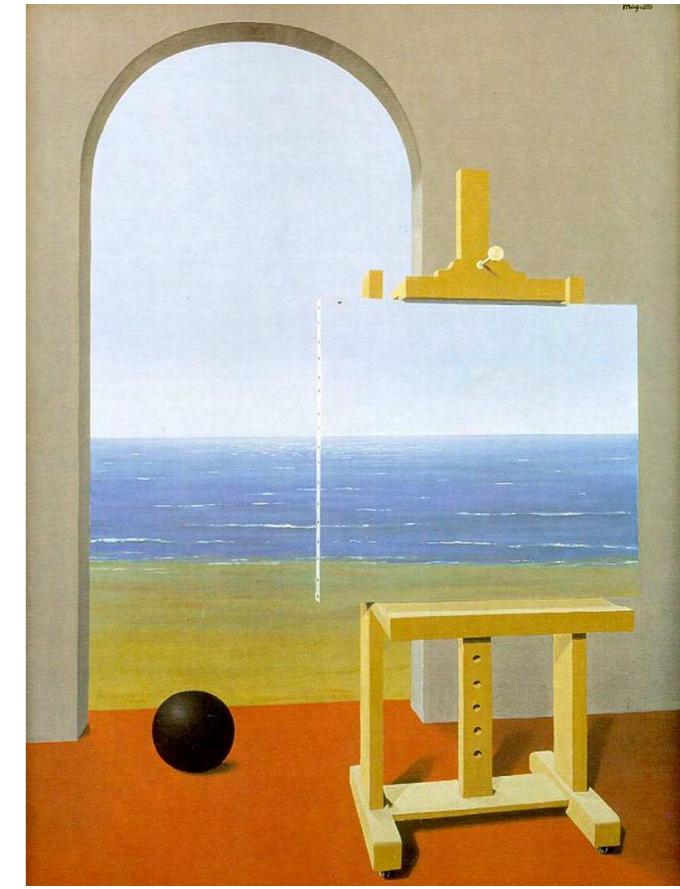
Spazi Inconsci

8

2

3

Perturbante nell'Arte



IMG069 René Magritte, The human condition, 1935

*The human condition*, René Magritte, 1935: l'opera ritrae un ambiente architettonico essenziale e pulito, un muro con una porta a forma di arco che si affaccia su una spiaggia solitaria. Sul pavimento vi sono una sfera nera e un dipinto appoggiato sul cavalletto, che prolunga il paesaggio visibile dal varco combaciando perfettamente con esso.

Il dipinto mette in dubbio la realtà, si potrebbe pensare infatti che il muro abbia una rientranza e che le due parti del cavalletto fluttino magicamente nell'aria. Le campiture piatte privano questo ambiente di qualsiasi identità, rendendole stranamente familiari. Il mare calmo e il cielo coperto da una leggera foschia contribuiscono all'ambigua regolarità della scena.

La sfera sembra quasi rappresentare un individuo umano che si affaccia sulla soglia e la prospettiva geometrico-artificiale rende il tutto statico e immobile. La fonte di luce sembra provenire dall'esterno, ma non trova una risposta logica nelle ombre, che sembrano

ingannare ulteriormente, quasi a farci dubitare che il paesaggio esterno, che riteniamo reale, sia invece la superficie di un muro o della porta stessa.

Il varco rappresenta un soggetto centrale nella composizione, riflettendo sulla transizione tra realtà e illusione oltre che interno ed esterno.



IMG070

René Magritte, *La victoire*, 1939

Spazi Inconsci

8  
4

Spazi Inconsci

8  
5

IMG071 René Magritte, *La lunette d'approche*, 1963



***La Victoire, René Magritte, 1939:*** Questo dipinto ritrae un paesaggio costiero dove una porta solitaria si trova piantata su una duna di sabbia. La porta, piuttosto ordinaria, è caratterizzata dai medesimi colori di ciò che si trova dietro di essa, sembrando un tutt'uno con l'ambiente circostante.

Una leggera apertura permette a una nuvola di attraversarla, sparendo in parte dietro di essa e dimostrando quasi la materialità della stessa. Una transizione alquanto enigmatica da una dimensione, che sembra quella reale, alla stessa medesima o ad una sdoppiata perfettamente identica o ancora ad una completamente sconosciuta.

Non si sa infatti se la porta ha una sua utilità conducendo verso un proprio spazio differente o se non conduce ad alcuno se non quello presente attorno ad essa. Potremmo anche pensare che l'ambiente circostante sia artificiale, e che quello reale si trova dall'altro lato della soglia. La prospettiva centrale rende la scena

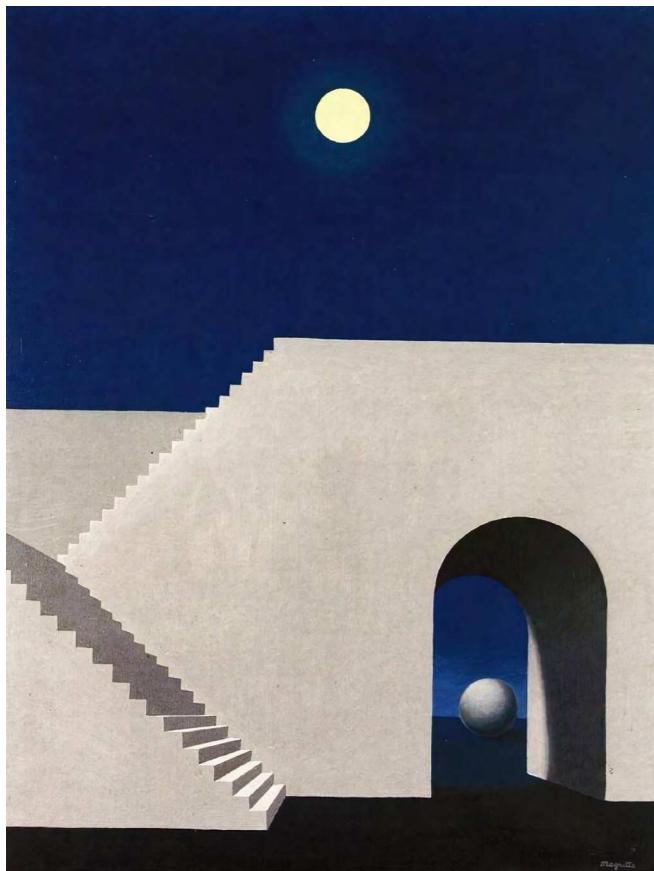
statica e lenta, il cielo, il mare e la sabbia sono semplici e piatti, mentre la nuvola realistica e dettagliata. I ciuffetti di erba che spuntano dal suolo costituiscono un ulteriore indizio, in quanto alcuni di essi rimangono schiacciati dalla porta.

Perturbante nell'Arte

***La lunette d'approche, René Magritte, 1963:*** Ci troviamo in una stanza perfettamente ordinaria, la prospettiva centrale ci pone di fronte ad una finestra che sembra mostrare un mare piatto e calmo, sovrastato da un cielo perfetto e ideale.

L'anta destra leggermente aperta rivela una enigmatica oscurità, spezzando la continuità del cielo, di cui possiamo notare un'ulteriore porzione solo attraverso il vetro. Si può notare come questa sezione non segua la forma dell'anta ma si trova contenuta nel telaio, rendendo instabile l'impressione che questo cielo sia finto e dipinto sulla finestra.

L'illusione provocata mette in difficoltà l'osservatore, portato a domandarsi ciò che è reale e illusorio, ciò che è esterno ed interno e la natura dell'ignoto che si scorge attraverso lo spiraglio.



IMG072 René Magritte, Architecture au clair de lune, 1956

**Architecture au clair de lune, René Magritte, 1956:**  
La scena ritrae un architettura minimale illuminata da una luna piena. La struttura, priva di dettagli, è caratterizzata dalla presenza di due scale che conducono verso l'ignoto. Un'apertura a forma di arco ci permette di scorgere una sfera solitaria, una figura umana forse, impegnata a contemplare il cielo.

Anche qui vi troviamo un uso del colore e delle luci alquanto ambiguo, le campiture piatte della struttura, del suolo e del cielo, le ombre regolari e la pulizia delle forme, contribuiscono infatti a rendere questo paesaggio onirico statico e disorientante.

Il tema del cielo con nuvole, ricorrente in molte delle sue opere, ci trasmette un senso di pace puro, quasi nostalgico ed infantile; allo stesso tempo, data la sua ideale e perfetta rappresentazione, ci fa dubitare della sua realtà, provocando un contrario sentimento di artificiosa inquietudine.

Spazi Inconsci

Il Perturbante nell'Arte

8

6

Spazi Inconsci

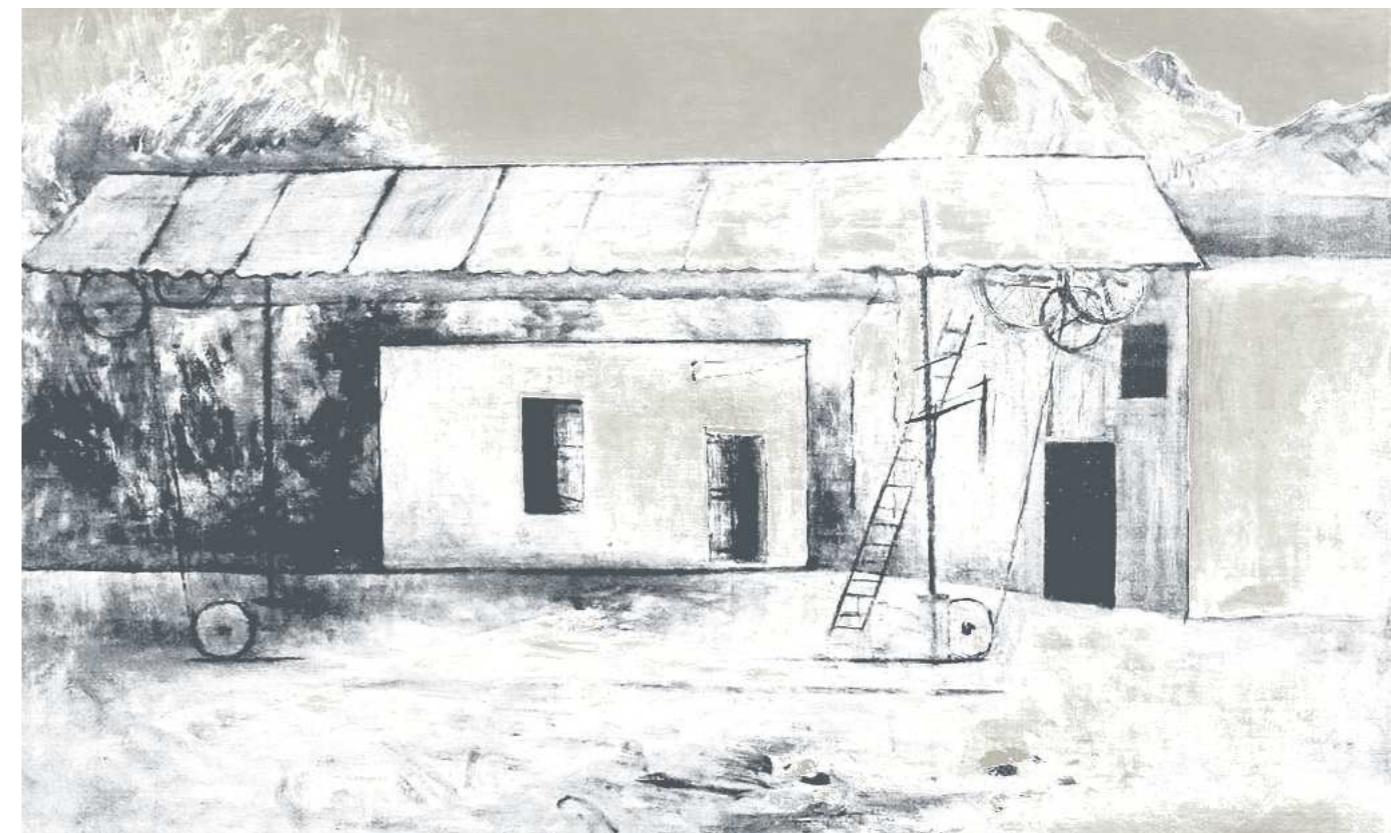
Altro tema ricorrente che abbiamo esaminato è quello dei passaggi, porte, archi e finestre, che in quanto tali permettono una divisione tra spazi, e implicano necessariamente una transizione tra essi, sfruttata dall'artista per ingannare, nascondere e mostrare. La decontestualizzazione, propria del movimento del surrealismo, orchestra il tutto, combinando elementi e temi in modo anticonvenzionale e irrazionale; essi non perdono credibilità, ingannando l'occhio e la mente, grazie al realismo visivo con cui vengono rappresentati. Possiamo ritrovare questi caratteri nel già citato film "The Truman Show", che probabilmente si è ispirato alle visualizzazioni oniriche di questo artista.

Il surrealismo fu una delle avanguardie più longevi e diffuse, nella letteratura, con artisti come Guillaume Apollinaire, Antonin Artaud, Jacques Prévert, Benjamin Péret; in arte con Joan Mirò, Alberto Giacometti, Man Ray, Salvador Dalí, senza dimenticare le donne del sur-

realismo femminile, tra cui ricordiamo Leonora Carrington, Meret Oppenheim, Dora Maar, Leonor Fini. Per sottolineare l'importanza della figura di Freud nei confronti dell'avanguardia surrealista potremmo citare il suo incontro con Salvador Dalí, uno dei più importanti esponenti del movimento.

L'artista spagnolo fece visita a Freud con lo scrittore Stefan Zweig, il loro incontro avvenne in un caffè, dove Dalí, su un tovagliolo, fece rapidamente un ritratto di Freud, che ne rimase stupefatto. In merito a questo incontro con il pittore surrealista, Freud scrive a Zweig:

«Finora, ero portato a considerare completamente insensati (o diciamo al 95% come per l'alcol) i surrealisti, che pare mi avessero adottato quale santo patrono. Questo giovane spagnolo con i suoi occhi candidi e fanatici e la sua innegabile padronanza tecnica mi ha fatto cambiare idea.»



IMG073 Carlo Carrà, La segheria dei marmi, 1928

Dalí rimarrà l'unico surrealista davvero stimato da Freud, che forse incontrò, rimanendone solo incisivo e niente più, anche il caposcuola André Breton, scrittore che mal sopportava invece l'artista spagnolo, a causa delle sue idee politiche ritenute conservatrici.

Ci serviamo di questo breve aneddoto per collegarci, attraverso la figura di Dalí, al mondo del cinema, che riteniamo di elevata importanza per la nostra analisi estetica. In particolare parliamo, durante gli anni 20 del novecento, di cinema surrealista, avanguardia del cinema francese e diretta derivazione del surrealismo, che aveva come protagonisti lo stesso Dalí e Luis Buñuel.

Il cinema, grazie alla sua capacità di manipolare il tempo e lo spazio e di generare una percezione sospesa tra il reale e il visionario, diventa immediatamente uno strumento privilegiato per tale ricerca. Come osserva Antonin Artaud, il cinema possiede Proprio questo film, diretto da Germaine Dulac su soggetto

“una potenza onirica e magica, capace di evocare la vita interiore in forme visibili”

### La coquille et le clergyman, 1928



di Artaud, è considerato una delle prime opere autenticamente surrealiste, in cui la logica narrativa viene sostituita da un flusso di immagini simboliche e di desideri repressi.

L'esperienza surrealista si sviluppa poi attraverso una serie di opere che sfidano apertamente la grammatica cinematografica. Film come *Entr'acte* (1924) di René Clair e Francis Picabia, o *Ballet mécanique* (1924) di Fernand Léger e Dudley Murphy, sperimentano il potere combinatorio del montaggio e la casualità dell'immagine automatica.

Tuttavia, è proprio con Luis Buñuel e Salvador Dalí che il surrealismo filmico raggiunge la sua forma più compiuta. I due film *Un chien andalou*,

diretto da Buñuel nel 1929 e *L'Âge d'or* del 1930 rappresentano dei veri e propri manifesti del pensiero surrealista trasposto in immagini e vengono considerati da molti come gli unici due film propriamente surrealisti.

La loro struttura abbandona qualsiasi causalità logica per abbracciare la dinamica del sogno freudiano, fatta di condensazioni, slittamenti e ritorni del rimosso. La sequenza iniziale di *Un chien andalou*, in cui un rasoio taglia un occhio umano (in realtà venne utilizzato un occhio di bovino), è un simbolo della rivoluzione visiva surrealista, che intende squarciare l'occhio dello spettatore per fargli vedere, anche a costo di grandi sofferenze, tutto quello che non ha mai visto e forse non ha mai voluto vedere. È possibile qui ritrovare il collegamento con quel tipo di perturbante legato al timore per gli occhi e che Freud aveva ricondotto al complesso di evirazione. In un continuo passaggio a situazioni e ambienti diversi, come in un sogno, il film finisce

con una visione triste e demistificata: l'uomo e la donna sono sepolti nella sabbia sul mare, a pochissima distanza l'uno dall'altra ma impossibilitati a toccarsi, in un crudele paradosso.

“Nulla in *Un chien andalou* significa qualcosa; accettammo di non includere nessuna idea o immagine che potesse dare adito a una spiegazione razionale”

(Buñuel, *Mi ultimo suspiro*, 1982)

In *L'Âge d'or*, la collaborazione tra Buñuel e Dalí si trasforma in un attacco diretto ai valori della società borghese e religiosa. L'erotismo, la violenza e il sacrilegio si fondono in una visione anarchica della libertà umana. Il film presenta inoltre una scena conclusiva che venne accusata di blasfemia: Gesù Cristo e il duca de Blangis (il protagonista de *Le centoventi giornate di Sodoma* del Marchese de Sade) sono la stessa persona. Anche qui vediamo come la figura del sosia propria

Spazi Inconsci

Spazi Inconsci

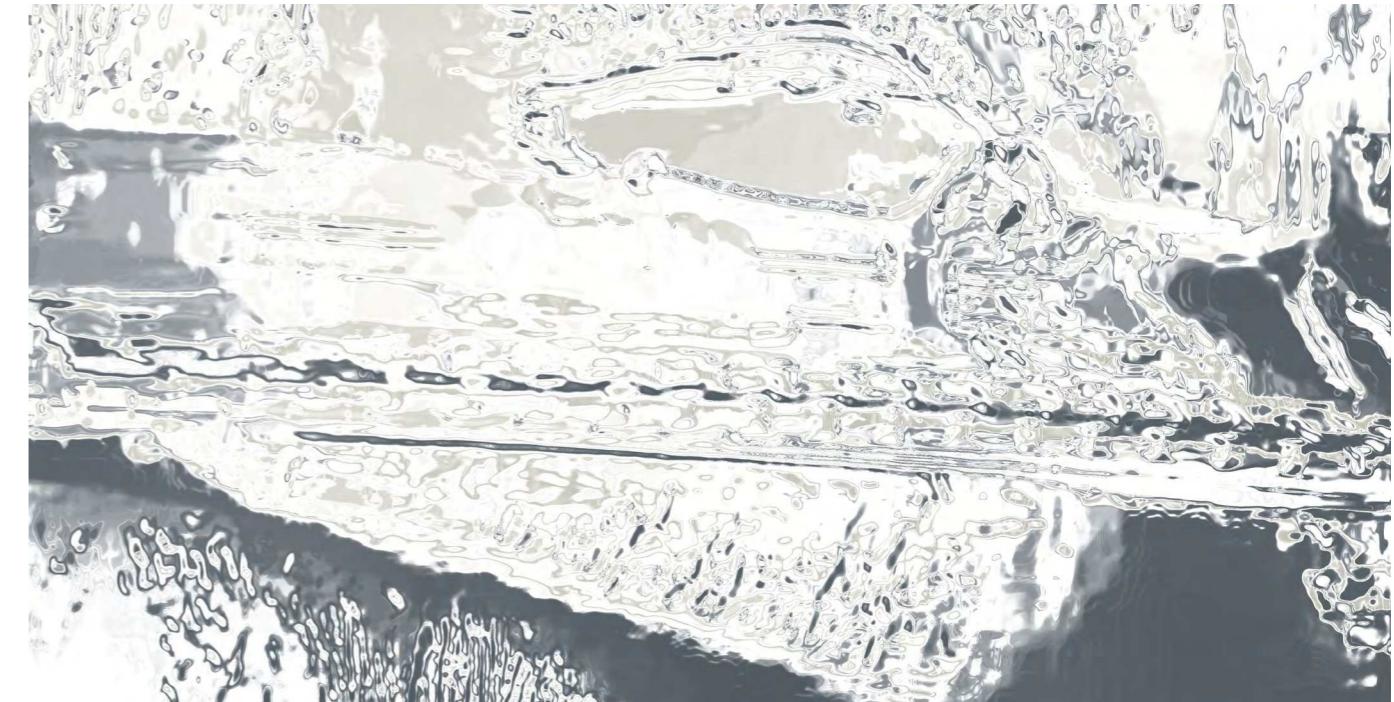
8

8

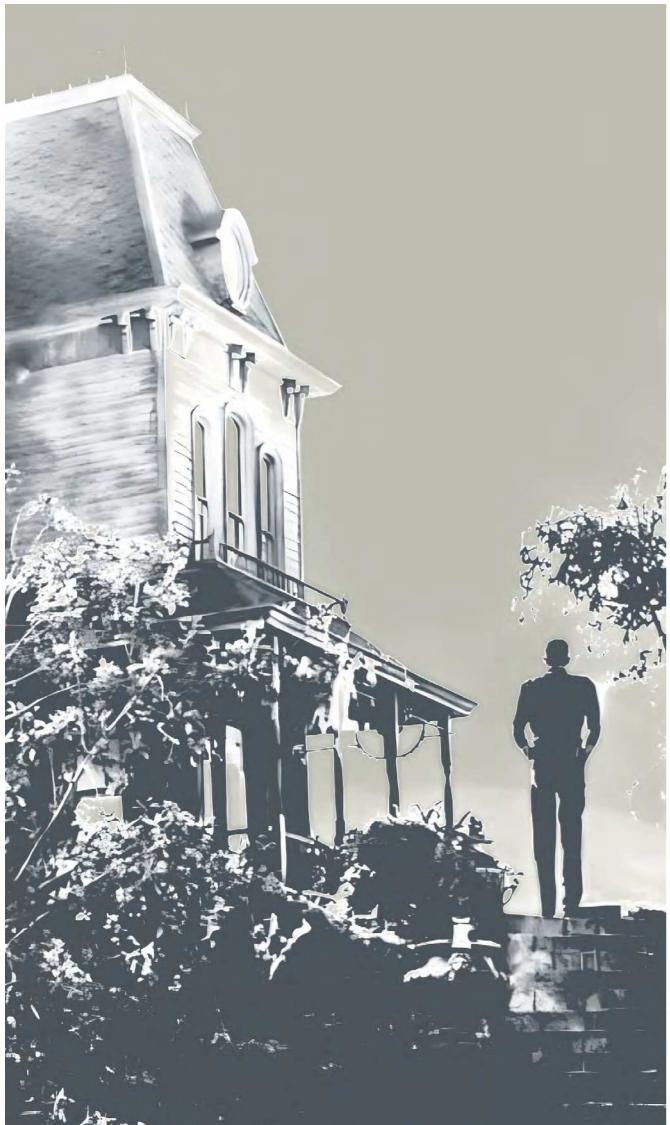
8

9

Perturbante nell'Arte



IMG074-075-076-077  
Salvador Dalí  
e Luis Buñuel, Scene del cortometraggio  
*Un chien andalou*, 1929



IMG078 Alfred Hitchcock, frame di Psycho, 1960

del perturbante di Freud riesce ad assumere ruoli ed effetti diversificati. Breton, nel saggio *Le Surrealisme et le cinéma* (1931), commenterà queste opere come esempi di "un'immagine mentale in movimento", capace di realizzare "la più perfetta comunicazione tra la veglia e il sogno". Parallelamente, altri autori come Man Ray (Emak-Bakia - 1926; *L'Étoile de mer*, 1928) e Jean Cocteau (*Le sang d'un poète*, 1930) esplorano l'ambiguità dell'immagine cinematografica come soglia tra il visibile e l'invisibile. Nelle loro opere, lo specchio diventa il simbolo ricorrente di questo passaggio: esso riflette e distorce allo stesso tempo; apre verso un altro che coincide con la dimensione psichica dell'artista.

È facile anche in questo caso ricondurre questi elementi al sosia e al concetto di soglia proprio degli spazi liminali, uno specchio come porta che collega due realtà. L'intero progetto surrealista risente profondamente della lezione di Sigmund Freud. In *L'interpretazione dei sogni* (1900), Freud afferma che "il sogno è la via regia verso l'inconscio", una formula che i surrealisti assumono come fondamento teorico.

Nel cinema surrealista, il sogno non viene soltanto rappresentato in quanto tale ma cerca anche di seguirne lo stesso processo: il montaggio opera come la psiche, giustapponendo elementi eterogenei senza connessione logica apparente, ma uniti da un legame emotivo e simbolico. Il surrealismo cinematografico non si esaurisce tuttavia nella dimensione estetica: è anche un atto politico. Rifiutando il linguaggio razionale, la narrazione lineare e la morale borghese, esso mette in crisi le strutture del potere simbolico. Buñuel sosteneva che il surrealismo "non è una scuola artistica, ma un grido dello spirito", una forza di sovversione permanente. Questa vocazione rivoluzionaria emerge non solo nei contenuti, ma nella forma stessa: un cinema che rompe la logica per restituire all'immagine il potere di perturbare, scandalizzare e liberare.

L'inconscio e le interminabili possibilità estetiche ad esso legate permettono al surrealismo di aprire una finestra sui sogni, gli incubi, le cose proibite, i grandi amori e altri fantasmi, che d'ora in avanti entrano nei temi cinematografici. L'eredità del cinema surrealista infatti si estende ben oltre gli anni Trenta.

Negli Stati Uniti, Maya Deren riprende la lezione surrealista con *Meshes of the Afternoon* (1943), creando un cinema del sogno femminile e psicologico. Grande debitore è pure il cineasta Federico Fellini col suo stile malinconico, onirico e talvolta satirico. Lo

stesso Alfred Hitchcock fece spesso ricorso all'estetica del cinema surrealista soprattutto nelle scene di sogno e di incubo (*Io ti salverò*, 1945, con la collaborazione di Dalí, e *La donna che visse due volte*, 1958) o nelle scene finali (*Intrigo internazionale*, 1959); stessa cosa vale per Roman Polański ne *L'inquilino del terzo piano*, in cui la vicenda da incubo che accade a Trelkowski, il protagonista, è surreale, angosciosa e alienante. Ingmar Bergman utilizza il surrealismo come strumento centrale per esplorare i meandri dell'inconscio e le complessità della psiche umana, specialmente in opere come *Persona* del 1966. Il film si distingue per sequenze surreali e suggestioni visive che rappresentano lo stato mentale alterato della protagonista, come le scene iniziali con immagini apparentemente sconnesse, che richiamano *Le Chien Andalou* di Buñuel che abbiamo visto precedentemente.

In queste immagini, spesso di natura subliminale, troviamo una mano bucata da un chiodo o una pellicola che brucia, elementi che simboleggiano il conflitto interiore e il senso di colpa. Il bianco e nero fortemente contrastato e l'essenzialità della messinscena amplificano l'effetto surreale, creando un'atmosfera di tensione psicologica e di destabilizzazione per lo spettatore. Degne di nota sono anche le famose sequenze del film "settimo sigillo", dove troviamo inscenata una partita di scacchi disputata tra il protagonista e la morte personificata.

Anche lo stile e i film di Alejandro Jodorowsky come *El Topo* (1970), *La montagna sacra* (1973) e *Santa Sangre* (1988), sono caratterizzati da un surrealismo provocatorio e da motivi psicoanalitici. Nel 1975 aveva inoltre intrapreso un ambizioso progetto per realizzare un film basato sul romanzo *Dune* di Frank Herbert, che coinvolse artisti come Salvador Dalí, Orson Welles e Moebius, ma che non si concretizzò. Altri generi cinematografici si rifanno ai temi freudiani e surrealisti come il cinema horror e quello fantascientifico.

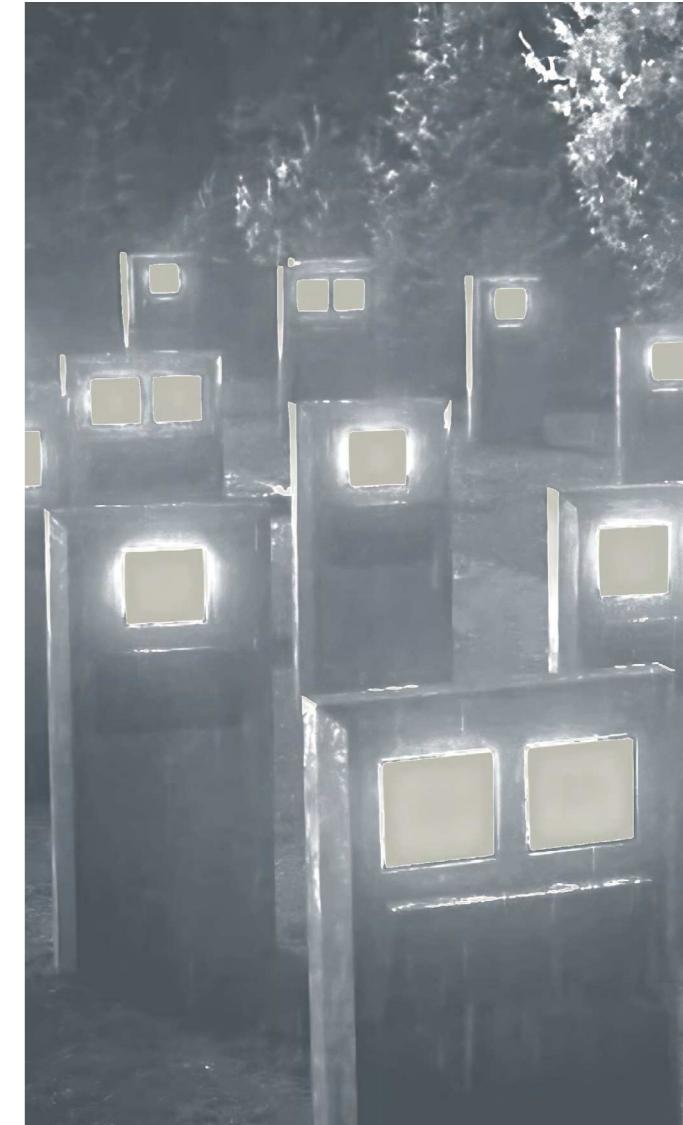
Qui troviamo il regista David Cronenberg con *videodrome* del 1983 e *La mosca*, del 1986 e tanti altri registi come Abel Ferrara, Tinto Brass, Hélène Cattet e Bruno Forzani, Gabriele Salvatores (col tema dello specchio, ripreso da Cocteau). Ci appare utile anche citare il regista Dario Argento e riflettere sul suo utilizzo degli spazi familiari e quotidiani per inscenare incubi, sogni e orrori di vario tipo. La sua predilezione per spazi piatti, puliti, impersonali e minimali costituisce un utile dato che possiamo ricollegare a quella artificiosità propria degli spazi liminali e del perturbante.

Spazi Inconsci

9

0

Perturbante nell'Arte



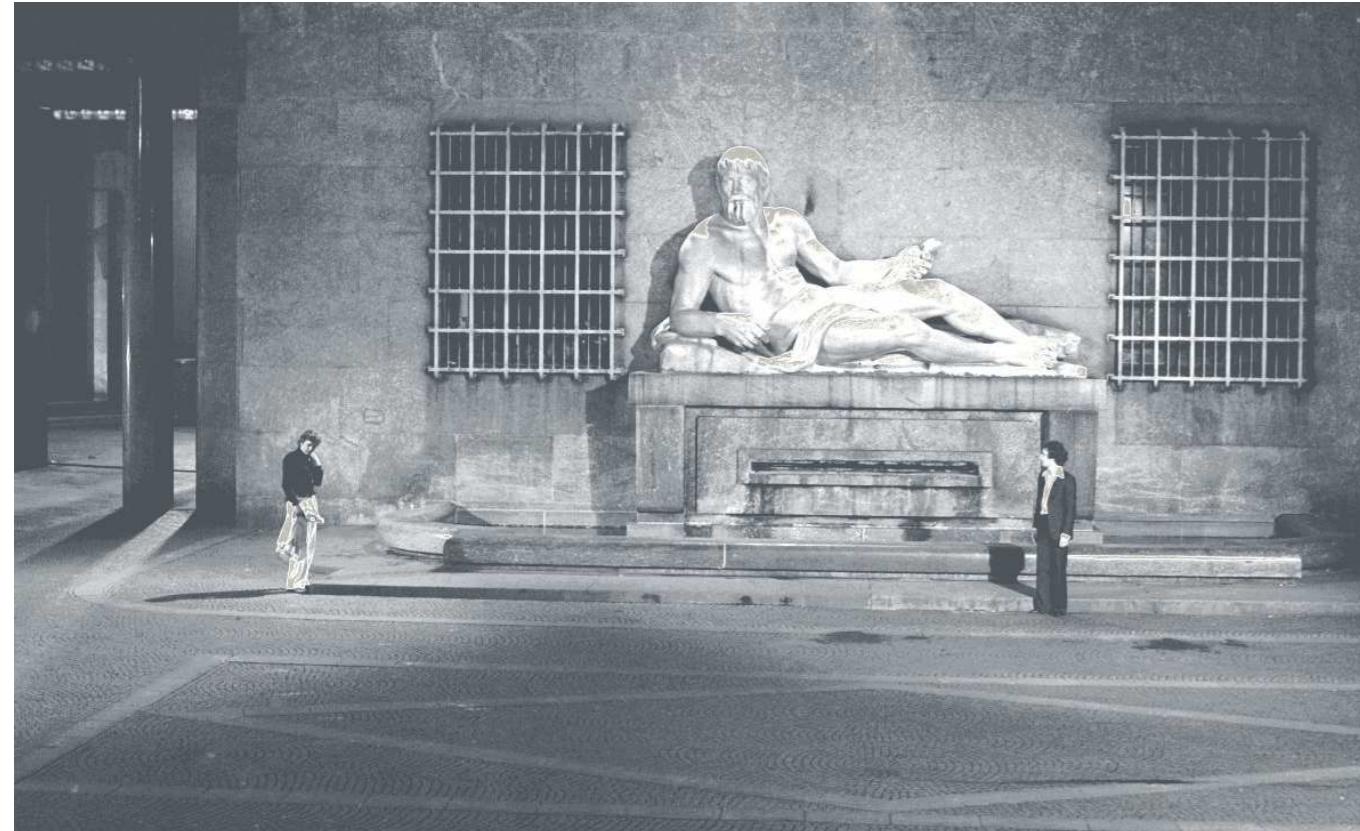
IMG079 David Cronenberg, frame di The Shrouds, 2024

“Mi piacciono le cose impersonali. In hotel, che è un ambiente ancora più impersonale, niente è mio. Chi mi conosce? In quei luoghi, niente mi tiene ancorato a una realtà. Ed ecco che posso volare, immaginare”.

(Intervista a Dario Argento, *Vanity Fair*)

Anche il suo utilizzo di porte, corridoi e tende, è un indizio importante, in quanto non solo costituiscono dei veri e propri spazi liminali, trattandosi di spazi di transizione, ma ad essi è anche associato il fattore perturbante, in quanto questi elementi domestici sono legati ad angosce e paure infantili proprie del regista e che traspone nelle sue sceneggiature facendoli riemergere ogni volta.

IMG080 Dario Argento, Frame di Profondo Rosso, 1975



Il Perturbante nell'Arte

Spazi Inconsci

«La paura ha molti volti. L'ho conosciuta per la prima volta nel corridoio della casa in cui sono cresciuto. Era una specie di rettilineo semi buio e pieno di tende che dalla sala da pranzo dovevo percorrere ogni sera per arrivare in camera mia. Ero più grande di mio fratello Claudio e avevo il permesso di andare a dormire più tardi di lui. Così quando si faceva l'ora iniziavo ad attraversarlo e ogni sera ero percorso da notevoli inquietudini».

(Intervista a Dario Argento, *Vanity Fair*)

Passiamo ora al regista David Lynch, grande estimatore dell'arte e della pittura, il quale traeva una forte ispirazione proprio dal movimento surrealista e in special modo dall'artista Francis Bacon; le sue opere, i colori, i soggetti possono essere spesso individuati in alcune sequenze dei suoi film.

Lynch rappresenta per noi un solido esempio, non solo per la sua abilità di tradurre visivamente il surreale ma anche per l'uso nelle sue scenografie di luoghi profondamente suggestivi che potremmo definire come spazi liminali. Un esempio emblematico è la Red Room di *Twin Peaks*, un ambiente ipnotico con tende rosse ondulate, pavimento a spina di pesce e una luce rossastra che crea un'atmosfera di inquietudine e mistero. La sua regolarità ideale e perfetta, sommata alla presenza di elementi inspiegabili genera ambiguità e spaesamento.

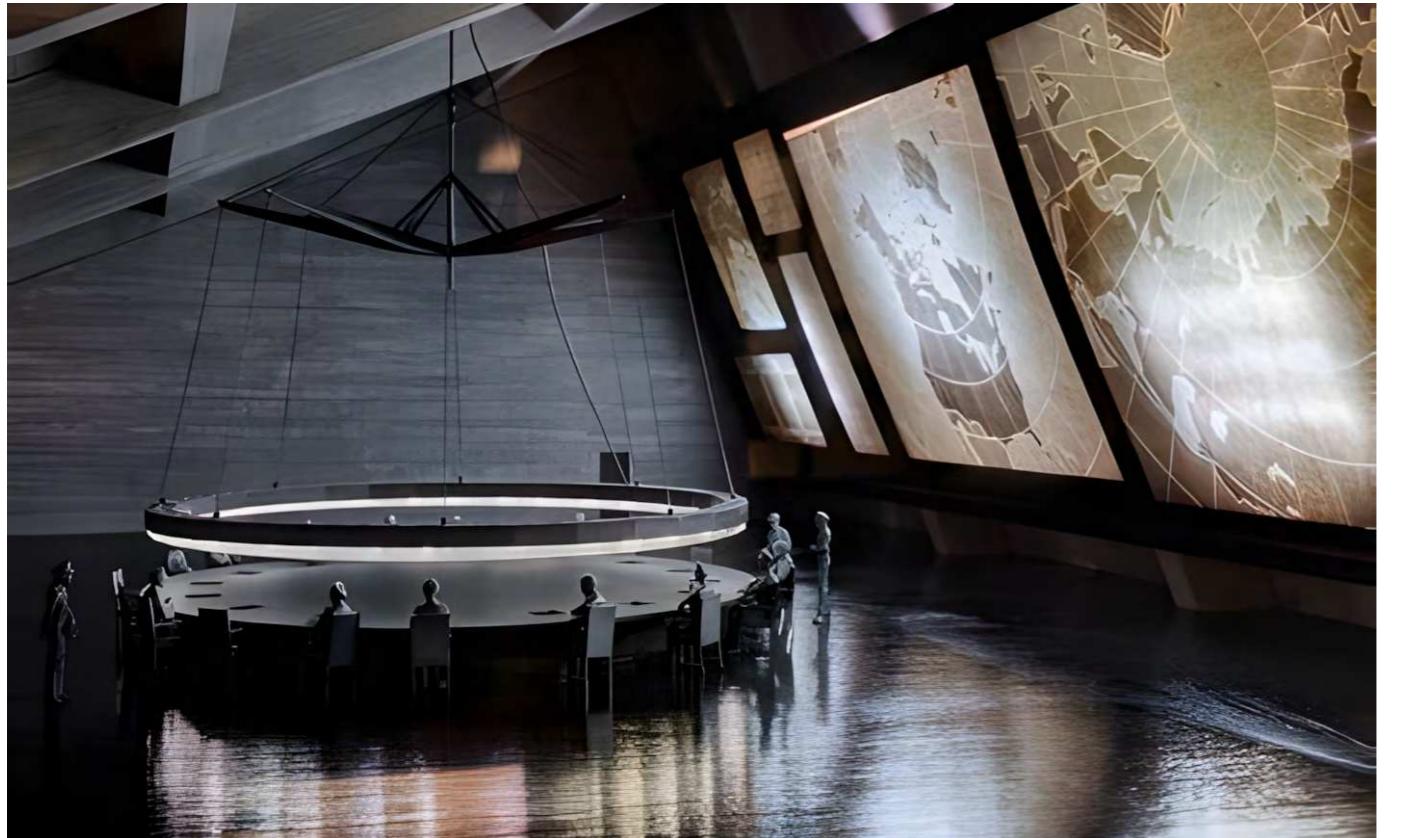
Questo spazio, che connette alla Black Lodge, rappresenta un luogo di confine tra vita e morte, ma anche il palcoscenico del represso e, secondo alcuni, l'utero primordiale dove nascono gli incubi. Altri spazi liminali includono il Club Silencio in *Mulholland Drive*, un teatro che sfuma i confini tra sogno e realtà, con tende rosse misteriose e un vuoto che sembra inghiottire la coscienza.

Anche ambienti apparentemente normali, come le case di Lumberton o *Twin Peaks*, nascondono una profonda inquietudine: la loro apparente tranquillità borghese viene infranta da elementi perturbanti, come l'arredamento inquietante dell'“uomo nero” Frank, che appare come dietro un sipario, suggerendo un teatro dell'orrore nascosto. Altri luoghi liminali sono rappresentati da motel deserti, stazioni di rifornimento isolate, stanze vuote o strade infinite, come quella a strisce gialle in *Strade perdute*, che si ripetono ipnoticamente e sembrano condurre a un punto di partenza. Appare doveroso citare anche il regista Stanley Kubrick, per il suo utilizzo di temi e ambientazioni che creano un certo senso di disagio ed ambiguità.

Il suo film *Shining* è un esempio emblematico, dove il corridoio dell'Overlook Hotel rappresenta uno spazio liminale per eccellenza, caratterizzato da un'atmosfera di inquietudine e straniamento. Anche *2001: Odissea nello spazio* è colmo di riferimenti utili, come l'uncanny legato al computer Hal 900, lo spazio onirico della stanza da letto o l'elemento perturbante del monolite, sconosciuto e ambiguo ma presente da sempre al fianco dell'evoluzione umana. Film come *Arancia meccanica*, *Eyes wide shut* e *dr. strangelove* possiedono caratteri come il passaggio tra veglia



IMG081 David Lynch, Black Lodge da *Twin Peaks*, 1990



IMG082 Stanley Kubrick, War Room, Dottor Stranamore, 1964

e sonno, la satira e l'assurdo, l'estetica surreale e le dimensioni distopiche. Follia, desideri, paure, potere, violenza e libertà vengono spesso esplorati attraverso l'uso di elementi realistici che diventano strani e inquietanti. Le inquadrature perfette e geometriche contribuivano a rendere il tutto ancor più artificioso e straniante. Il regista giapponese Akira Kurosawa, con il suo film *dream* del 1990 mette in scena 8 episodi tratti da sogni e ricordi personali.

Il sosia del regista, impersonato da tre attori differenti, attraversa diversi momenti della sua esistenza, dal passato remoto al futuro, seguendo le quattro stagioni; nel film vengono affrontati temi che riguardano l'infanzia, la spiritualità, l'arte, la morte e il rapporto tra uomo e natura. La maestria e la tecnica visiva lo rendono un vero e proprio testamento artistico.

Film più contemporanei come *vivarium*, *ex-machina* e *vortex* riflettono anch'essi caratteri perturbanti e surreali che possono essere ricondotti agli spazi liminali. In *vivarium* troviamo infatti un quartiere

Spazi Inconsci

9

4

Perturbante nell'Arte



IMG083 Stanley Kubrick, Overlook Hotel, Shining, 1980

esageratamente normale e che si rivela essere inquietante: case tutte identiche, moltiplicate in una distesa pianeggiante ed interminabile. Il tutto è pervaso da un silenzio innaturale e un vuoto ambiguo. Mentre in *ex-machina* il rapporto con i robot, che mostrano empatia e sensibilità proprio come gli esseri umani causa dubbi e incertezze sulla stessa natura umana, come succede anche nel celebre film di fantascienza "Blade Runner" dove troviamo androidi sintetici del tutto simili agli esseri umani, i cosiddetti "replicanti".

Spazi Inconsci

9

5

Perturbante nell'Arte



IMG084 David Lynch, Club Silencio  
da Mulholland Drive, 2001

Spazi Inconsci

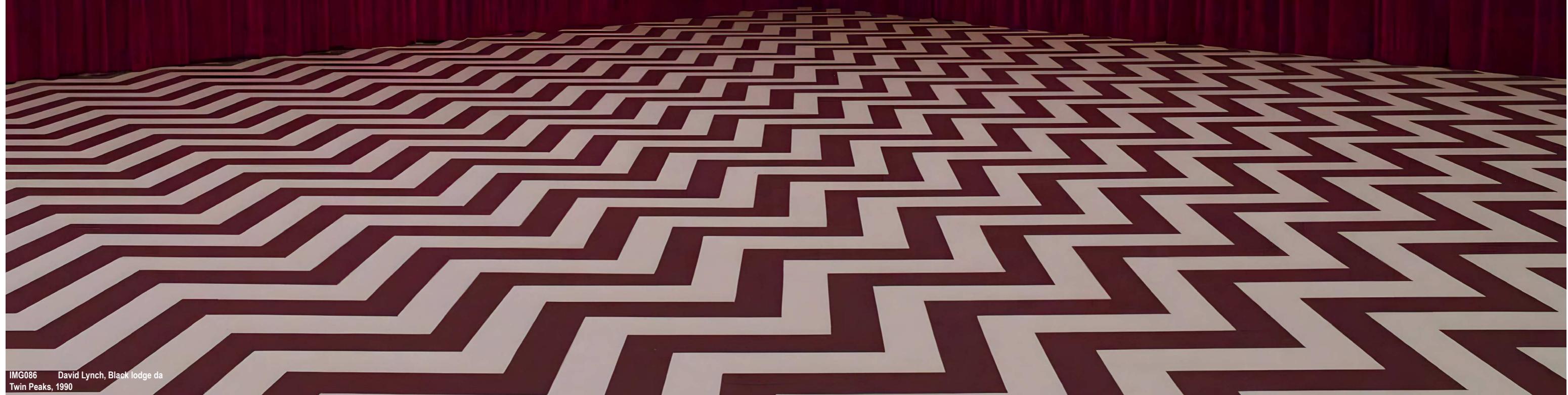
9

6

Il Perturbante nell' Arte



IMG085 Stanley Kubrick, 2001:  
Odissea nello spazio. 1968



IMG086 David Lynch, Black Lodge da  
Twin Peaks, 1990

# Uncanny, Weird e Eerie

**Ci serviamo di questi esempi per riprendere il discorso legato a quelle ulteriori teorie e concetti che dal perturbante si sono evoluti nella nostra contemporaneità assumendo diverse direzioni.**

In particolare, riprendendo il lavoro di Jentsch e Freud legato al dubbio animato/inanimato e naturale/artificioso, possiamo parlare della teoria legata alla Uncanny Valley. Questo concetto, letteralmente “valle perturbante”, nasce nel 1970 all’interno della robotica giapponese con l’articolo di Masahiro Mori, *Bukimi no Tani Genshō* (Mori - *The Uncanny Valley*, 1970), pubblicato sulla rivista *Energy*. Mori osserva che, nel processo di costruzione di robot antropomorfi, l’aumento della somiglianza con l’essere umano produce inizialmente un incremento dell’empatia, fino a un punto critico in cui la somiglianza diventa eccessiva e provoca invece repulsione, disagio e inquietudine. È la soglia in cui l’umano e il non-umano si confondono, generando quella che Mori definisce «una valle profonda di perturbante familiarità». Il grafico che accompagna la teoria mostra infatti un picco positivo di empatia che, appena prima della somiglianza perfetta, cade bruscamente in una “valle” emotiva.

“When an entity looks and acts almost, but not perfectly, like a human being, it causes a response of revulsion among human observers”

(Mori, *The Uncanny Valley*, 1970).

Possiamo dire infatti che il sentimento evocato dalla Uncanny Valley è infatti una forma contemporanea di quella stessa ambiguità descritta da Freud nel 1919: ciò che è familiare (*heimlich*) e al contempo inquietante (*unheimlich*), perché mette in crisi la distinzione tra vivo e morto, organico e artifi-

Spazi Inconsci

1  
0  
0

Uncanny, Weird e Eerie

ciale che imita la vita, ma fallisce nell’illusione di esserla: il robot o l’immagine digitale che si comportano “quasi” come un umano, ma non del tutto. È in quel “quasi” che abita il perturbante, l’imperfezione che svela la finzione e rompe la sospensione dell’identificazione. Con l’evoluzione delle tecnologie di simulazione e rappresentazione dal cinema digitale, come abbiamo visto poco prima, alla realtà virtuale, la Uncanny Valley ha assunto una centralità teorica nelle discipline estetiche, psicologiche e mediatiche. Il cinema d’animazione, ad esempio, è stato uno dei campi privilegiati di questa esperienza: si pensi ai personaggi di *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) o *The Polar Express* (2004), nei quali la perfezione tecnica della pelle, del movimento e dello sguardo genera un effetto paradossalmente disturbante.

“una forma di simulazione fallita, dove l’iperrealismo produce estraneità invece che empatia”

(Klein, *The Vatican to Vegas*, 2004)

Qui il problema non è la mancanza di realismo, ma il suo eccesso: il soggetto si confronta con un’immagine che dovrebbe essere viva, ma che invece rivela un vuoto ontologico. Essa mette in discussione la stabilità della nozione stessa di “umano”, mostrando che l’identità è sempre costruita per rifrazione e imitazione. Tale prospettiva trova un corrispettivo nella teoria lacaniana dello specchio: così come l’Io nasce da un’identificazione con un’immagine esterna che lo aliena, anche l’incontro con la figura sintetica genera un riconoscimento perturbato, in cui il soggetto si vede duplicato e deformato. L’androide, il simulacro o l’avatar diventano quindi i luoghi simbolici in cui questa alienazione si manifesta: il soggetto riconosce se stesso nel non-umano e, proprio per questo, ne è spaventato.

Recenti studi in neuroscienze e psicologia cognitiva hanno tentato di spiegare la Uncanny Valley in termini evolutivi o percettivi. Alcuni ipotizzano che l’avversione verso figure quasi umane derivi da un meccanismo di difesa contro il riconoscimento del “corpo morto” o del malato, una sorta di istinto di sopravvivenza primordiale (MacDorman, Hiroshi Ishiguro - *The uncanny advantage of using androids in cognitive and social science research*, 2006). Altri sostengono che il fenomeno nasca da micro incongruenze percettive, un movimento innaturalmente lento, un’espressione non sincronizzata, che spezzano la coerenza tra apparenza e comportamento, evocando inconsciamente la dissonanza tra vita e simulazione.

Nell’arte contemporanea e nei media digitali, la Uncanny Valley è diventata un’estetica consapevole: artisti come Jordan Wolfson o Laurie Simmons utilizzano figure iperrealistiche e animatroniche per mettere in scena questa tensione tra familiarità e ambiguità. L’i-



IMG087 Ed Catmull, A Computer Animated Hand, 1972



IMG087 Fred Parke, Computer Animated Faces, 1974

perrealismo plastico e digitale funziona come superficie perturbante e in questo senso, la Uncanny Valley coincide con una forma di post-perturbante, un'ulteriore estensione del concetto freudiano nel contesto della cultura sintetica. Si può facilmente dedurre quindi, come abbiamo fatto in precedenza con l'incertezza intellettuale del perturbante, l'adeguatezza di questo concetto in legame con gli spazi liminali, che però in questo caso ne esce rafforzato da quelle componenti più moderne legate alle tecnologie e i media digitali. Possiamo aggiungere infatti a tutti quegli esempi già citati in precedenza le infinite possibilità spalancate dal mondo dei videogiochi, modellazione 3d, software ingegneristici e altro ancora. Gli spazi cercano indubbiamente di ingannare la nostra percezione sfruttando una serie di caratteristiche e illusioni visive che fanno sembrare veri, autentici, naturali, animati gli spazi che non lo sono e al contrario sono capaci di rendere inanimato, finto e artificioso ciò che non lo è.

Per offrire un sostegno scientifico a questa teoria applicata agli spazi possiamo citare l'articolo *Structural deviations drive an uncanny valley of physical places* di Alexander Diel e Michael Lewis, in cui viene eseguita una serie di esperimenti al fine di esplorare il concetto di uncanny valley nella percezione estetica degli ambienti. Questo studio sarà il primo ad indagare le potenziali cause per cui questi specifici spazi liminali possono apparire inquietanti o uncanny.

Le potenziali spiegazioni possono basarsi su modelli discussi di teorie ambientali e percettive, come la mancanza di coerenza del luogo, caratteristiche incoerenti o come deviazione dalle configurazioni familiari del luogo. È proprio di quest'ultima che la suddetta indagine empirica si serve per spiegare l'ambiguità legata agli ambienti costruiti. Nel primo esperimento, utilizzando il paradigma della uncanny valley, viene studiata la sua curva in relazione a foto di luoghi fisici, tracciando il realismo del luogo rispetto al suo essere uncanny.

In un secondo esperimento, viene testato l'effetto della manipolazione diretta della configurazione di un luogo fisico sulla uncanny, in modo analogo a come una distruzione della configurazione del viso crei volti inquietanti (Karl F. MacDorman - *Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley*, 2006). Infine, è stato condotto un terzo esperimento per testare come la presenza umana interagisca con la sensazione di uncanny di luoghi privati e pubblici normali e distorti.

Spazi Inconsci

1  
0  
2

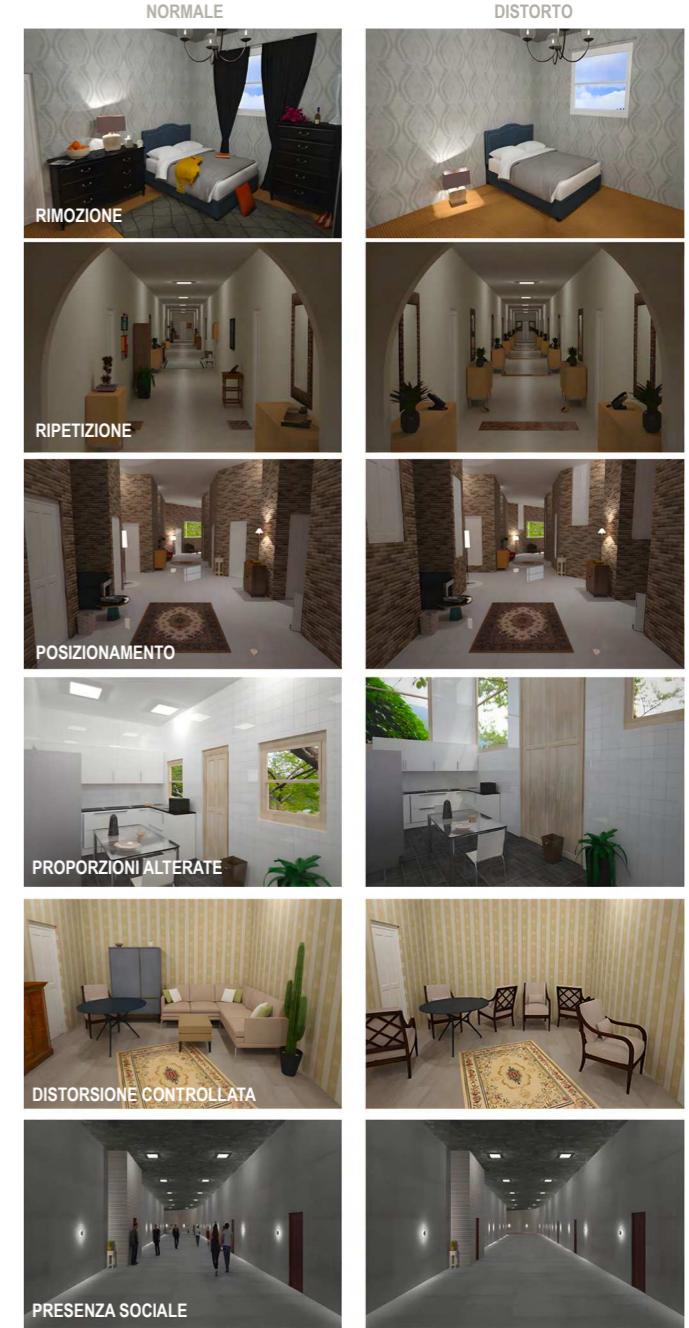
Uncanny, Weird e Eerie

I vari fattori che causano questa percezione degli spazi vengono individuati e categorizzati attraverso la giustapposizione di immagini esemplificative, in cui gli spazi tipici vengono accostati alla loro versione deviata. Tra questi tratti vengono riconosciuti ad esempio la mancanza, come rimozione di arredamenti o oggetti tipici; la ripetizione, come moltiplicazione speculare e rispecchiamento di caratteri; la posizione, come oggetti e tratti tipici riposizionati in modo irrazionale e atipico; la distorsione della scala dimensionale, come oggetti, arredamenti e parti strutturali che dovrebbero avere una certa dimensione e rapporto e invece appaiono eccessivamente distorti; la distorsione controllata, in cui altre variabili come la luce, la pulizia, l'affollamento di elementi vengono modificate in modo controllato; infine troviamo la presenza sociale, individuata nella presenza o assenza di persone in grandi spazi aperti.

Ognuno di questi tratti di distorsione può essere combinato e sommato agli stessi, producendo effetti di diversa intensità nel caso in cui le distorsioni presenti in un dato spazio siano 2, 3 o 4. Nel caso di spazi privati e pubblici ci si serve della distorsione sociale per verificare come la percezione cambia nel caso in cui questi spazi, nella loro versione normali e distorta attraverso la ripetizione, siano con o senza persone. Questa serie di tratti e meccanismi ci sono di grande utilità, in quanto forniscono una prima categorizzazione di tratti distinti e riconosciuti nell'esperienza delle persone. In conclusione, i dati quantitativi e qualitativi raccolti da questo studio fanno emergere come la deviazione della configurazione familiare di un luogo fisico possa generare un effetto uncanny, riducendo di conseguenza il suo fascino estetico.

Abbiamo visto come questo concetto di uncanny non avviene più e soltanto nella dimensione del reale ma anche in quella, emersa negli ultimi decenni, del virtuale. Modellazioni 3d, ambienti di videogiochi e film, siti web, software ingegneristici, esperienze virtuali varie e la più recente intelligenza artificiale riescono ormai a riprodurre la realtà in modo quasi indistinguibile. Questi strumenti, che prima costituivano una frontiera tecnologica da abbattere e superare, fanno ora parte della vita quotidiana e lo sono già da abbastanza tempo perché intere generazioni potessero nascere già immerse in questo marasma digitale.

Molti di questi concetti e teorie hanno anticipato aspetti della cultura contemporanea, che andremo però ad esplorare ed analizzare più avanti. Abbiamo visto come la Uncanny Valley produca un certo disagio restituendo il nostro stesso volto come simulacro, concetto di cui ci parla Jean Baudrillard in *Simulacres et Simulation* (1981) e che rappresenta una delle riflessioni più radicali sulla crisi del reale nella società contemporanea.



IMG088 La comparazione di ambienti tridimensionali rende immediatamente comprensibili le differenze di percezione tra le diverse coppie di spazi.

Nella modernità avanzata, la realtà non è più mediata da rappresentazioni che la rispecchiano, ma è sostituita da copie senza originale, da modelli che generano una propria realtà autonoma. Il simulacro è quindi un segno che non rimanda più a nulla di reale, un'immagine che ha perso ogni legame con il referente.

“Il simulacro non è ciò che nasconde la verità, è la verità che nasconde che non ce n’è alcuna. Il simulacro è vero”

Simulacres et Simulation, Baudrillard, 1981

Baudrillard descrive questa trasformazione attraverso quattro fasi dell’immagine: nella prima, essa riflette una realtà profonda; nella seconda, la maschera e la distorce; nella terza, ne dissimula l’assenza; e nella quarta, diventa “senza relazione con alcuna realtà, il suo proprio puro simulacro” (Jean Baudrillard - Simu-

laci e simulazione, 1981). È in quest’ultima fase che nasce l’iperrealità, una dimensione in cui i segni non derivano più dal reale ma lo precedono, producendo un mondo artificiale più “vero del vero”. Nell’iperrealità, i confini tra il vero e falso, originale e copia, naturale e artificiale si dissolvono. Le immagini, le merci, i media e i sistemi informativi non rappresentano più qualcosa di concreto, ma si autoalimentano in un circuito chiuso di segni che rimandano solo ad altri segni.

In questa logica, l’esperienza del mondo si riduce a una superficie di rappresentazioni e a un consumo incessante di simulacri, che diventano quindi una vera e propria forma di controllo. Essi hanno il potere di determinare ciò che percepiamo come vero grazie alla sua abilità di modellare la realtà attraverso codici, immagini e strutture simboliche varie.

“non viviamo più nel tempo della rappresentazione, ma nella perversione di ogni rappresentazione, dove non c’è più Dio che riconosca i propri, né ultimo giudizio che distingua il vero dal falso, il reale dall’immaginario”

Simulacres et Simulation, Baudrillard, 1981.

IMG089 Alvy Ray Smith, frame da The Adventures of André & Wally B. 1984



Spazi Inconsci

1  
0  
4

Uncanny, Weird e Eerie

Esemplare è il caso di Disneyland, che Baudrillard interpreta non come una finzione contrapposta alla realtà, ma come una simulazione che serve a far credere che il resto del mondo sia reale, mentre in realtà è costruito secondo la stessa logica di artificio e spettacolo. Nella società dei media e del consumo, la simulazione sostituisce la produzione: l’immagine del prodotto diventa più importante del prodotto stesso, e la comunicazione più reale dell’esperienza. L’eccesso di segni e informazioni non genera più conoscenza, ma saturazione, disorientamento e indifferenza, culminando poi in quella “implosione del senso” di cui parla Baudrillard.

Mark Fisher, nel collegare il weird e l’eerie al post-umano e al digitale, interpreta la Uncanny Valley come

“il punto in cui la tecnologia diventa spettrale, in cui la macchina comincia a guardare indietro”

(The Weird and the Eerie, 2016).

È con questa citazione che possiamo collegarci appunto alle teorie elaborate da Mark Fisher, critico culturale e teorico britannico, che ha offerto con il saggio The Weird and the Eerie una chiave interpretativa per comprendere due modalità della percezione e della narrazione che vanno oltre le categorie tradizionali del fantastico o dell’orrore. Egli definisce il weird come

“Un’entità o un oggetto weird è talmente estraneo da farci percepire che non dovrebbe esistere — o quantomeno non dovrebbe esistere qui.”

(The Weird and the Eerie, 2016).

IMG090 John Lasseter; prodotto da Pixar Animation Studios, frame da Toy Story 1995



una presenza o un oggetto così strano che ci fa sentire come se non dovrebbe esistere, o non dovrebbe essere qui, e che pertanto disarticolà i nostri schemi interpretativi e ci costringe a un ripensamento della realtà. Nel capitolo dedicato a questo primo concetto, Fisher parte da autori come H. P. Lovecraft, dove "portali", "oggetti alieni" e "presenze incomprensibili" sono paradigmatici al fine di mostrare come lo straniamento radicale sia un modo per far emergere la logica del non-umano o del fuori-norma. Il weird destabilizza il soggetto perché l'oggetto perturbante non solo appare, ma è incompatibile con i presupposti del soggetto stesso: l'io, l'agente, la causalità. Fisher analizza anche esempi musicali

(come il gruppo The Fall) e film sperimentali per sottolineare che il weird non si esaurisce nel fantastico ma agisce anche nelle pieghe del quotidiano. L'eerie è invece caratterizzato da una "failure" del presente-assente, ossia una insufficienza che viene percepita sia quando è presente qualcosa in un posto dove non dovrebbe esserci nulla sia quando non è presente nulla dove dovrebbe esserci qualcosa.

«L'eerie è costituito da un'assenza che fallisce o da una presenza che fallisce. La sensazione del perturbante-eerie si manifesta quando c'è qualcosa presente dove non dovrebbe esserci nulla, oppure quando non c'è nulla dove invece dovrebbe esserci qualcosa.»

Spazi Inconsci

1 0 6

Uncanny, Weird e Eerie

IMG091 Foto di Thomas Cyrill  
Demand, 1995



Nel capitolo dedicato a questa modalità, Fisher sposta lo sguardo su una forma di inquietudine meno visibile e più diffusa:

«Qualcosa si muove in questi luoghi apparentemente vuoti o abbandonati, qualcosa che esiste indipendentemente dal soggetto umano.»

Los Angeles Review of Books, recensione, 2017  
che riflette la conclusione di Fisher che l'eerie

«Riguarda le più fondamentali domande metafisiche che si possano porre: perché c'è qualcosa qui dove non dovrebbe esserci nulla? Perché non c'è nulla qui dove invece dovrebbe esserci qualcosa?»

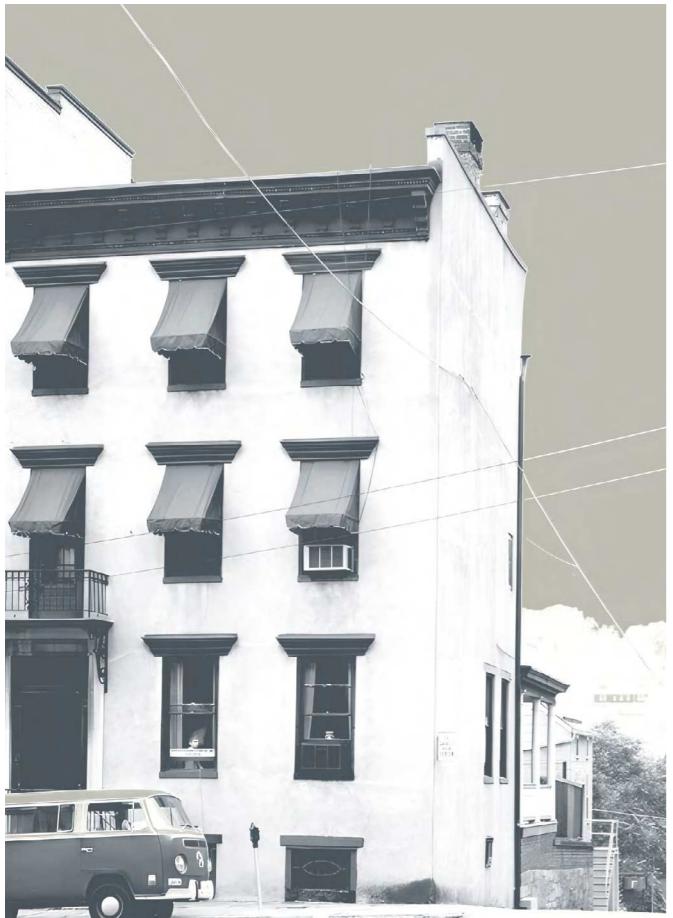
Fisher, The Weird and the Eerie, 2016

Il contesto dell'eerie può essere un'area industriale dismessa, un edificio abbandonato, un porto automatizzato: luoghi in cui l'assenza degli elementi attesi o la presenza di forze inaspettate rendono evidente che l'ordine umano e antropocentrico non è più garantito. In questo senso Fisher afferma che "Ciò che il weird e l'eerie hanno in comune è un'attenzione per lo strano... per tutto ciò che si trova oltre la percezione, la comprensione e l'esperienza abituali." (Mark Fisher - The Weird and the Eerie, 2016). Fisher colloca queste due modalità al centro di un'indagine che attraversa letteratura, cinema, musica e contesti sociali, sostenendo che esse non sono semplicemente estetiche ma veicolano una lettura critica della contemporaneità, infatti sia il weird che l'eerie interrogano il soggetto, la sua percezione del mondo e la sua credenza nel controllo o nella centralità umana, inserendo il concetto in una categoria politica e sociale, oltre che quella estetica.

«Il capitale è, a ogni livello, un'entità eerie: evocata dal nulla e tuttavia capace di esercitare più influenza di qualsiasi entità considerata sostanziale.» (Mark Fisher - The Weird and the Eerie, 2016). L'interesse di Fisher risiede dunque in particolar modo nella contemporaneità: in un mondo accelerato, tecnologico, in cui la sensazione del tempo, del soggetto, dell'agente e del reale stesso sembra vacillare, le modalità del weird e dell'eerie assumono una pregnanza particolare. È in questi due concetti e nella loro contemporaneità che vi possiamo trovare delle corrispondenze



IMG092 Stephen Shore, Uncommon Places, 1982



IMG093 Stephen Shore, Uncommon Places, 1982

particolarmente efficaci con gli spazi liminali. L'eerie si manifesta infatti nei paesaggi urbani deserti o nelle infrastrutture automatizzate dove la presenza umana è assente o ridotta, e questa assenza è in sé inquietante, proprio come accade per gli spazi liminali, in cui la normalità viene deviata e la mancanza di persone costituisce un carattere fondamentale. Inoltre accade spesso che in questi spazi, come nello stesso eerie, vi si possano trovare elementi in punti in cui non dovrebbero essere o al contrario dei vuoti dove dovrebbero esserci delle cose. Il weird appare invece nella manifestazione di oggetti, eventi o entità che non trovano posto nella nostra rappresentazione del mondo, come anomalie che non possiamo ricondurre ai nostri schemi interpretativi, negli spazi liminali può trovare luogo in tutti quegli elementi inconsueti e inaspettati che mai penseremmo di incontrare in un certo spazio; o anche in quella enigmatica solitudine, fatta di luce intensa o di oscurità fitta, così statica e silenziosa da farci percepire la presenza di qualche genere di entità. Così il saggio di Fisher diventa un contributo significativo alla nostra tesi come anche alla teoria culturale, alla filosofia del reale e alla critica sociale.

## 2.8

# Hauntology

Spazi Inconsci

1  
0  
8

Uncanny, Weird e Eerie

Spazi Inconsci

1  
0  
9

Hauntology

Questa figura ci tornerà nuovamente utile per affrontare il concetto di hauntology, che Jacques Derrida introdusse nell'opera *Spectres of Marx* (1993), giocando sul rapporto tra «hantologie» e «ontologie», per indicare che l'essere (ontology, ontologia) è sempre segnato da ciò che ritorna come spettro (haunted, infestato), da ciò che non è ancora o non è più pienamente presente. «ogni fantasma è un ritorno, ma ciò che ritorna non è mai semplicemente ciò che è stato». Egli afferma che la presenza pura non possa mai essere garantita, perché è costantemente infestata da assenze, da tracce che non cessano di operare. L'abbandono della relazione lineare fra passato-presente-futuro produce una «time out of joint» ("tempo scardinato") che condiziona la modalità del nostro vivere e del pensare (Derrida, *Spectres of Marx*, 1993). Il concetto riguarda infatti questa temporaneità disgiunta, ciò che era, ciò che sarà, ciò che non è mai stato, in cui l'essere viene attraversato da fantasmi, portatori di una certa nostalgia e rivelatori della condizione dell'io.

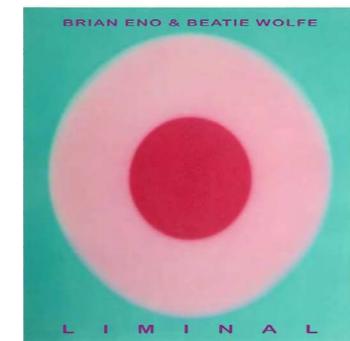
L'hauntology infatti non si limita a descrivere memorie o rimpianti, ma svela anche quella stessa struttura dell'essere, ormai soggetta a spettro e assemblamento di ciò che non è. Questa concezione verrà successivamente recuperata e reinterpretata da Mark Fisher, che ne farà una delle categorie più significative per leggere la cultura del tardo capitalismo e, in particolare, la musica contemporanea. In testi come *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014), Fisher riconosce nella hauntology una cifra estetica tipica del XXI secolo, segnata da un

senso di perdita del futuro e da una nostalgia per possibilità non realizzate. Egli definisce la cultura hauntologica come quella che è infestata dagli spettri di futuri perduti, "is haunted by the spectres of lost futures" (Mark Fisher - *The Weird and the Eerie*, 2016), vale a dire che non solo il passato ritorna, ma quel futuro promesso non è mai giunto e tuttavia rimane come condizione che grava sul presente.

Fisher indica che "when the present has given up on the future, we must listen for the relics of the future in the unactivated potentials of the past" (Mark Fisher - *Rhizome* editorial, 2011) e spiega che ciò che conta è la persistente presenza di tempi non realizzati, ritardi ed eccezioni temporali. La cultura contemporanea, secondo lui, è affetta da una "lenta cancellazione del futuro" "the slow cancellation of the future" (Mark Fisher - *Hauntology and the Slow Cancellation of the Future*, 2015) in cui è la ripetizione spettrale del passato a definire il presente e non più il progresso. Nel fun-

zionamento della hauntology si possono distinguere alcune caratteristiche fondamentali. La presenza del fantasma (ghost) come figura che è "both present and absent, present because it is absent, and absent because it is present" (Derrida, *Spectres of Marx*, 1993), segno dell'impossibilità di una presenza piena e immediata; la temporalità disgiunta che abbiamo visto precedentemente, in cui la relazione tra tempi è interrotta, differita, e questo provoca il senso di straniamento.

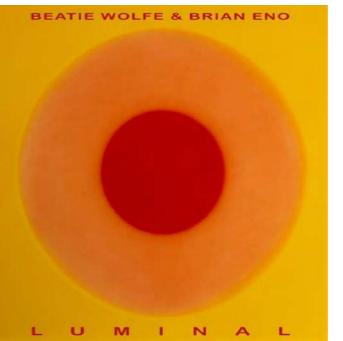
«what stands in front of it must also precede it like its origin: before it» (Derrida, *Spectres of Marx*, 1993); La memoria-fantasma o l'anticipazione mancata, ciò che Fisher chiama "lost future", dove l'assenza del futuro agisce come forza che rimane attiva, controlla il presente e ne struttura l'esperienza; Infine la cultura, come archivio di tracce e residui del passato che restano attivabili, che non vengono sepolti, e che comportano un'attualità spettrale. Dal punto di vista culturale e analitico la hauntology è applicabile in



Spazi Inconsci

vari ambiti, come abbiamo accennato precedentemente, esso definisce infatti un genere o macro categoria di musica elettronica e sperimentale, descritto in tal modo da Simon Reynolds e dallo stesso Fisher. Questa tendenza musicale nasce negli anni 2000 in Inghilterra e incarna questa volontà di rievocare il passato e la memoria culturale come nostalgia verso un futuro mai realizzato e che non cessa di esistere nell'immaginario.

Vengono utilizzati in modo cospi-cuo campionamenti tratti da varie fonti musicali e non, appartenenti al periodo che va dal secondo dopoguerra agli anni 70 del XX secolo. Attraverso varie apparecchiature analogiche e digitali, come vecchi sintetizzatori, cassette e strumenti acustici vengono composti frammenti di registrazioni, broadcast, musiche per sonorizzazioni, colonne sonore di film, programmi di informazione pubblica, registrazioni e/o filmati di informazione didattica, musica concreta ed elettronica come quella del BBC Radiophonic Workshop,

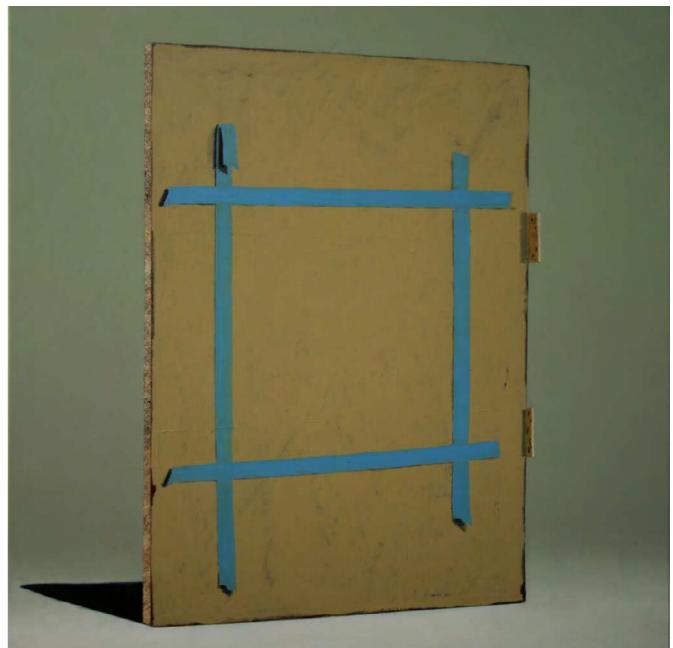


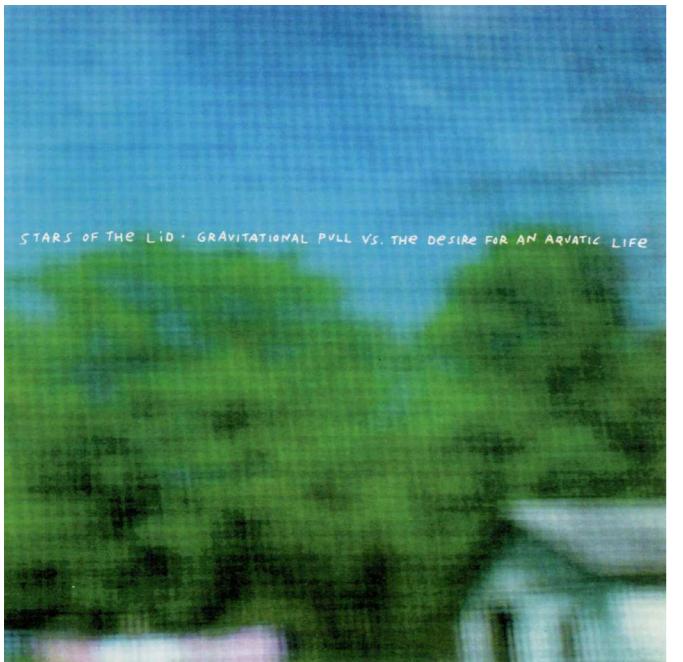
"Il passato ritorna non come nostalgia ma come inquietudine: un ricordo di ciò che avrebbe potuto essere" *Ghosts of My Life*, 2014

IMG096-097-098-099 In basso  
The Caretaker (Leyland James Kirby),  
Everywhere at the End of Time, 2016,  
2019 Tutte le copertine sono opere dell'artista  
britannico Ivan Seal



Hauntology





L'estetica visiva legata a questo tipo di musica si rifà spesso al design dei libri di testo scolastici, ai poster di informazione pubblica e a quello delle identificazioni delle stazioni televisive.

Questo stile possiede anche dei richiami alla musica industrial e al genere drone, di cui ricordiamo gli artisti Brian Eno e Stars of the lid. Tra gli artisti definiti come precursori del genere musicale hauntology troviamo i Portishead, gli I Monster, i Position Normal e i Boards of canada, a volte considerati come esponenti della corrente, i quali forniscono degli esempi calzanti di melodie frammentate e nostalgiche.

Le grafiche stesse degli album esprimono pienamente questo concetto, con comuni fotografie del passato in cui i volti vengono sbiaditi dal tempo, mentre i colori alterati e la texture rovinata contribuiscono a rendere queste immagini come visualizzazioni incomplete di ricordi. Casino versus Japan è un'altro artista che appare lecito citare, le sue melodie, fatte di nastri in loop, suoni vintage e segnali radio interrotti rappresentano perfettamente il decadimento e il futuro perduto della hauntology, causando un senso di disorientamento e ritraendo un passato immaginario carico di nostalgia. Altra menzione speciale è anche Aphex Twin, artista rivoluzionario nel mondo della musica elettronica, in cui possiamo comunque ritrovare una parvenza di hauntology.

Il suo album Drukqs presenta vari campionamenti, esperimenti con i sintetizzatori e inoltre alcune delle tracce sono realizzate al pianoforte, che però non viene suonato di persona ma è stato programmato a farlo, rendendo il tutto artificioso e uncanny. Tra gli artisti principali che vengono considerati da Fisher e Reynolds come appartenenti alla corrente musicale hauntology troviamo i Position Normal, William Basinski, Burial, The Caretaker, Ariel Pink, The Focus Group, Belbury Poly, Advisory Circle, i Broadcast e i Mordant Music, mentre l'etichetta discografica di riferimento è la britannica Ghost Box.

Oltre che nella musica il concetto di hauntology è presente anche nei media, in cui la riproduzione di immagini e suoni del passato tornano senza timbro di novità, e nell'architettura, come quella brutalista, di cui tratteremo più avanti, o quelle strutture abbandonate o mai completate che incarnano propriamente il futuro perduto. La Hauntology diventa uno strumento per leggere la cultura contemporanea come un mondo in cui non è l'innovazione bensì la ripetizione, dove il nuovo è sempre già vecchio, e il presente è infestato dal non-realizzato e dal residuo. Fisher spiega che la



IMG100 In alto, Stars of the Lid, Gravitational Pull vs. the Desire for an Aquatic Life, 1996

IMG101 In basso Boards of Canada, Music Has the Right to Children, 1998

Spazi Inconsci

1

1

2

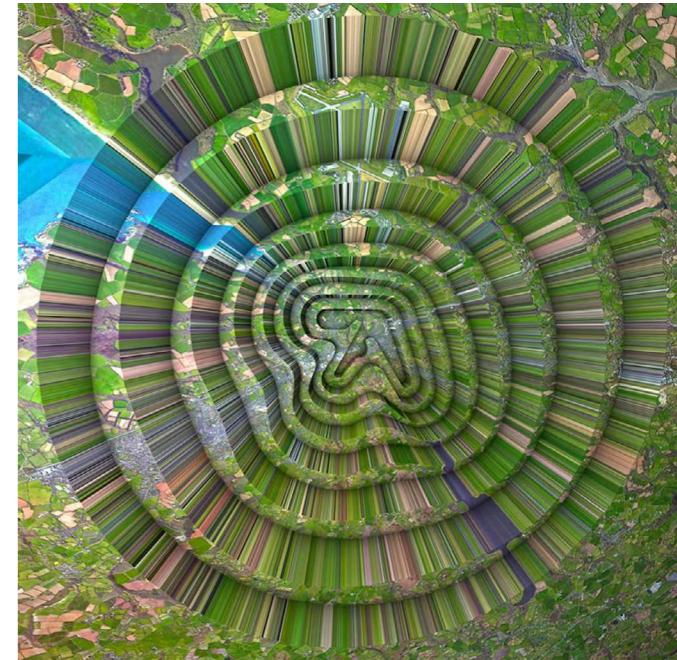
Hauntology

cultura "hauntologica" segnala l'impossibilità di nuove utopie e il dominio del già visto: «capital is at every level an eerie entity: conjured out of nothing, nevertheless exerts more influence than any allegedly substantial entity» (Fisher, *The Weird and the Eerie*, 2016) accostandosi al concetto di simulacro di Baudrillard. È curioso notare come il termine hauntology sia costituito anche da quello stesso haunted che Freud aveva individuato nei dizionari delle altre lingue durante la ricerca etimologica del termine unheimlich. Come per il perturbante anche l'hauntology trova una forte corrispondenza con gli spazi liminali e in particolare con una delle componenti più caratteristiche e decisive, ovvero la nostalgia.

Come per quanto accade nella musica, gli spazi liminali cercano di rappresentare l'ambiente di un passato o una memoria che è stata rimossa, le cui tracce sono sempre suscettibili nel nostro inconscio. È anche per questo motivo che la percezione visiva degli spazi liminali lascia dei vuoti, solitudini o delle incongruenze, in quanto il ricordo che ne abbiamo sbiadisce nei confronti di questi spazi, che nel loro essere transitori si pongono in una dimensione di mezzo, senza un tempo o un'identità specifica e che quindi vengono spesso ingannati o confusi nella memoria individuale e collettiva.

La percezione così familiare che abbiamo di questi spazi mostra che la nostra esperienza del tempo, della presenza e dell'identità non si basa su fondamenta stabili ma è attraversata da fantasmi del passato e futuri che non sono mai giunti. Questo aspetto degli spazi liminali rivela il carattere spettrale dell'essere e della cultura: non siamo semplicemente abitatori di un presente, ma siamo visitati da ciò che non è più e ciò che non è ancora, e questa condizione di liminalità incide profondamente sulla nostra percezione del reale.

È utile alla ricerca anche citare il concetto di kenopsia, neologismo coniato da John Koenig nella suo *Dictionary of Obscure Sorrows*, che combina il termine greco "kenosis", ossia svuotamento e "opsia", vedere o vista. Questo termine descrive l'atmosfera inquietante e desolata di un luogo che troviamo solitamente affollato di gente e che ora è invece abbandonato e silenzioso. Esso cattura la sensazione inquietante che risiede in spazi come corridoi di scuola di notte, uffici bui nel fine settimana o un parco divertimenti deserto, dove l'assenza di attività umana crea un senso di malinconia e di vuoto estremo. Questo fenomeno si è diffuso in modo particolare durante la pandemia di COVID-19, quando



IMG102 In alto, Aphex Twin, Black-box Life Recorder 21f / In a Room7 F760, 2023

IMG103 Aphex Twin, collapse, 2018

interi città hanno vissuto un'improvvisa quiete, amplificando l'esperienza collettiva della kenopsia.

“Puoi avvertirlo quando stai per lasciare una casa: ti accorgi di quanto vuoto possa sembrare un luogo. Camminare in un corridoio scolastico alla sera, in un ufficio spento durante il fine settimana, o tra le giostre di un luna park fuori stagione. Spazi di solito animati dalla vita, che ora giacciono abbandonati e silenziosi. È facile dimenticare che la maggior parte dei nostri ricordi è legata a luoghi che esistono ancora, con le pareti quasi immutate, che continuano a vivere in nostra assenza. Eppure il mondo che conoscevamo, e le persone che ancora ricordiamo, si sono da tempo spostati altrove, rimpiazzati da molti altri che hanno attraversato quelle stesse porte. È quasi impossibile immaginarlo quando siamo ancora dentro quei luoghi, pur sapendo in astratto che presto le folle svaniranno, le luci verranno spente, la musica tacerà.

Se si trascorre abbastanza tempo in uno spazio, esso si intride di un certo significato, di memorie specifiche impregnate in ogni angolo della stanza. E diventa difficile concepire che possa mai significare qualcos'altro. Ma arriverà inevitabilmente il giorno in cui raccoglierai le tue cose e attraverserai la tua casa per l'ultima volta. Guarderai lentamente ogni stanza, ripensando a tutto ciò che vi è accaduto. È in quel momento che lo spazio non appare soltanto vuoto, ma iper-vuoto: con una popolazione totale in negativo, i cui abitanti sono così vistosamente assenti da sembrare luminosi come insegne al neon.

E appena un giorno dopo la tua partenza, quella casa diventerà il nuovo inizio di qualcun altro. Una tela bianca che verrà riempita con ricordi altrui, ricoprendo la vita che vi avevi costruito con una mano di vernice fresca, lasciando soltanto echi di ciò che un tempo era presente. Forse è per questo che desideriamo credere nei fantasmi. Forse è solo una fantasia: l'illusione che i nostri ricordi siano così potenti da lasciare un'impronta sul muro, qualcosa che possa significare ancora qualcosa per qualcun altro e non possa essere cancellata. Vogliamo solo lasciare un segno del nostro passaggio, mantenere le stanze abitate e i ricordi vivi.

Se mai le nostre case ci sembrano infestate, è perché siamo noi a infestare loro: nel tentativo di tornare nei luoghi che abbiamo conosciuto, come se lì ci fosse ancora qualcosa per noi, qualcosa che abbiamo dimenticato. Come se potesse davvero esistere qualcosa come un “compito rimasto in sospeso”. (John Koenig, *Dictionary of Obscure Sorrows*)

Con questo esauriamo quel sistema di concetti, meccanismi e teorie che si celano dietro la percezione psicologica degli spazi liminali e che abbiamo individuato, raccolto e interpretato durante il nostro processo di ricerca, nel tentativo di offrire al lettore una serie completa di strumenti adatti alla lettura sensibile e critica di questi spazi.

Spazi Inconsci

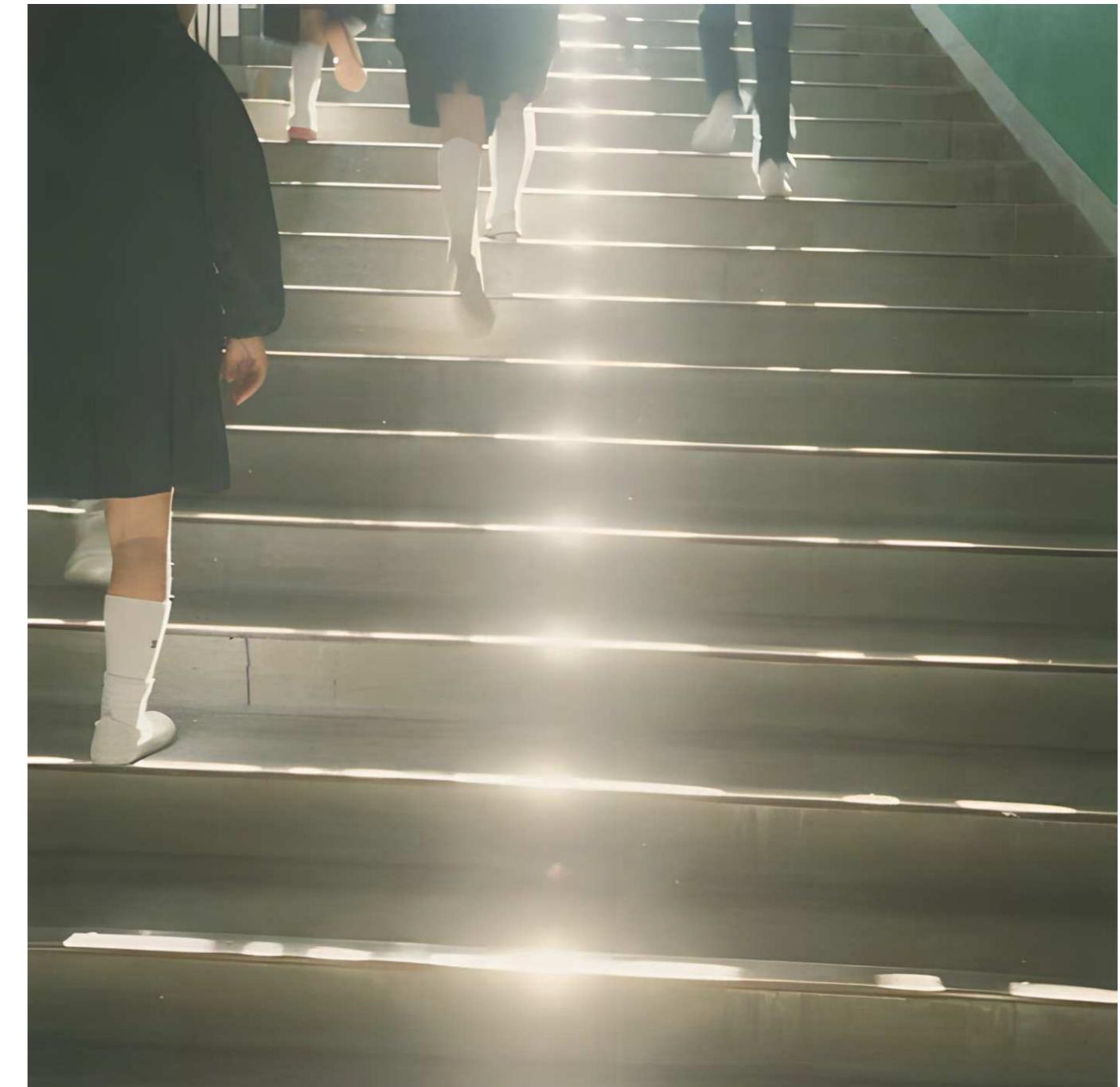
1

1

4

Hauntology

5



IMG104 Rinko Kawauchi, Illuminance, 2011

(CAP III)

SPAZI MODERNI

# Spazi della Surmodernità

**Definito il ruolo del perturbante e dei concetti adiacenti, all'interno della nostra teoria degli spazi liminali, è ora giunto il momento di aggiungere un altro importante tassello alla nostra definizione. Quando parliamo di spazi liminali infatti, spesso ci immaginiamo qualcosa di ben distante dalle immagini evocate fino ad ora, associate al passato e ad un mondo che ormai non esiste più. Spesso tutte le immagini in cui ci imbattiamo sulla rete, appartengono invece alla nostra dimensione contemporanea, la quale va esplorata e compresa, dal momento che gli spazi liminali riguardano soprattutto i luoghi della surmodernità, ovvero tutti quei luoghi figli di fenomeni contemporanei come la globalizzazione, la mondializzazione, il boom del consumismo, l'urbanizzazione, il turismo di massa, le migrazioni e la progressiva digitalizzazione di oggetti, luoghi e servizi.**

Per questo motivo è necessario introdurre i concetti di non-luogo, modernità e vita liquida, fondamentali per contestualizzare il nostro tema all'interno della dimensione contemporanea, in cui l'aspetto perturbante, eerie e abietto si fondono con la cultura di massa, l'alienazione, la progressiva individualizzazione dell'esperienza e la freddezza che caratterizza gli spazi architettonici della frenesia e della mobilità moderne. In questo capitolo quindi esploreremo la percezione post-moderna dello spazio fisico e culturale attraverso il contributo di vari autori all'interno dei campi dell'antropologia, filosofia estetica e sociologia.

Il primo a parlare di non-luoghi (termine riapparso in Deleuze come any-space-whatever, lo "spazio qualunque" nel 2005) è stato l'antropologo ed etnologo francese Marc Augé, con la sua opera del 1992 "Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité" fondamentale per la

Spazi Moderni

Spazi Moderni

1

1

8

Spazi della Surmodernità

comprendere degli spazi della società contemporanea. Come riportato dalla prefazione dell'opera:

"I non-luoghi sono quegli spazi dell'anonimato ogni giorno più numerosi e frequentati da individui simili ma soli. Non-luoghi sono sia le infrastrutture per il trasporto veloce (autostrade, stazioni, aeroporti) sia i mezzi stessi di trasporto (automobili, treni, aerei). Sono non-luoghi i supermercati, le grandi catene alberghiere con le loro camere intercambiabili, ma anche i campi profughi dove sono parcheggiati a tempo indeterminato i rifugiati da guerre e miserie. Il non-luogo è il contrario di una dimora, di una residenza, di un luogo nel senso comune del termine. E al suo anonimato, paradossalmente, si accede solo fornendo una prova della propria identità: passaporto, carta di credito ..."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Al fine di iniziare ad entrare più nel merito del tema appare opportuno citare anche la definizione aristotelica di luogo, questo è "Superficie prima e immobile di un corpo che ne circonda un altro o, per essere più chiari, lo spazio in cui un corpo è posto".

Augé riveste il concetto di luogo con un'ulteriore strato di significato, aggiungendo a questo la sua visione legata all'antropologia della surmodernità, che distingue il luogo contemporaneo in luogo e non-luogo. È quindi possibile iniziare a tracciare i contorni della nostra definizione di spazio liminale, definendolo come un luogo che presenta lo stesso dualismo presente all'interno dell'unheimlich, ovvero uno spazio familiare, spesso presente nella memoria collettiva della cultura di massa, ma che allo stesso tempo nasconde un elemento di freddezza e disturbo.

La nostra familiarità con questo luogo viene irrimediabilmente turbata dai meccanismi portati alla luce dalla psicologia e dalla psicoanalisi, ponendoci in una situazione di ambiguità intellettuale. Se ne deduce quindi che una profonda analisi del concetto di non-luogo e dei meccanismi della surmodernità ad essi legati è fondamentale per la comprensione della nostra teoria degli spazi liminali.

IMG105 Gabriele Basilico, Ritratti di fabbriche 1978-1980



Uno dei fenomeni principali a cui dobbiamo l'esistenza dei non-luoghi è sicuramente la progressiva ed inesorabile urbanizzazione degli spazi, ovvero il processo per cui la popolazione passa da aree rurali ad aree urbane, con conseguente espansione fisica della città, dei servizi e dell'economia.

Questo fenomeno è legato soprattutto all'eredità esasperata del pensiero positivista e delle rivoluzioni industriali del '900, le quali hanno costituito le basi per la creazione della società globale del consumo in cui oggi siamo immersi. Tra le aree colpite più duramente dall'urbanizzazione ci sono sicuramente quelli che il demografo Hervé Le Bras definisce "filamenti urbani" cioè quegli spazi che, almeno in Europa, dove lo spazio è risicato, saldano fra loro le grandi agglomerazioni, accogliendo buona parte dei suoi abitanti e del tessuto industriale e commerciale. Si tratta proprio degli spazi di collegamento, tutte le infrastrutture di transito e trasporto progettate per il passaggio e che

come vedremo, spesso coincidono con i non-luoghi, e che in molti casi si allineano anche agli spazi liminali.

L'ingigantimento progressivo dei luoghi di passaggio ha dato poi vita ad un altro fenomeno altrettanto rappresentativo della realtà contemporanea, ovvero la mondializzazione, cioè la tendenza ad andare verso un mondo senza frontiere, collegato universalmente dai filamenti urbani e dalle tecnologie di telecomunicazione. Il decentramento dovuto allo stravolgimento dell'ordine naturale ed ordinario operato dall'architettura figlia dei fenomeni sociali ed economici contemporanei, ha sicuramente giocato un ruolo fondamentale nel generare un turbamento nello svolgimento della vita psichica umana e dei suoi aspetti antropologici più antichi, secondo Marc Augé infatti:

Spazi Moderni

- 1
- 2
- 0

Spazi della Surmordernità

"Assistiamo a un triplo «decentramento». Le grandi città si definiscono innanzitutto per la loro capacità di importare o esportare gli esseri umani, i prodotti, le immagini e i messaggi. Spazialmente, la loro importanza si misura in base alla qualità e all'ampiezza della rete autostradale o delle vie ferroviarie che le collegano agli aeroporti. La loro relazione con l'esterno si inscrive nel paesaggio nel momento stesso in cui i centri detti «storici» sono sempre più un oggetto d'attrazione per i turisti del mondo intero. Nelle stesse abitazioni, ville o appartamenti, la televisione e il computer occupano ora lo spazio dell'antico focolare. Gli ellenisti ci hanno insegnato che sulla casa greca classica vigilavano due divinità: Estia, dea del focolare insediata nel centro, umbratile e femminino, della casa e Hermes, dio della soglia rivolto verso l'esterno, protettore degli scambi e degli uomini che ne avevano il monopolio. Oggi la televisione e il computer hanno preso il posto del focolare al centro della casa. Hermes si è sostituito a Estia. L'individuo, dal canto suo, è in un certo senso decentrato rispetto a se stesso. Si dota di strumenti che lo pongono in contatto costante con il modo esterno più remoto. I telefoni cellulari sono anche apparecchi fotografici, televisori, computer. L'individuo può così vivere singolarmente in un ambiente intellettuale, musicale o visuale completamente indipendente rispetto al suo ambiente fisico immediato. Questo triplo decentramento corrisponde a un'estensione senza precedenti di quelli che definisco i «non-luoghi empirici», ovvero gli spazi di circolazione, di consumo, di comunicazione."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992



IMG106-107 Gabriele Basilico, Ritratti di fabbriche 1978-1980



Prenderemo ora in analisi tre dei concetti fondamentali formulati da Augé, questi ci torneranno utili a contestualizzare efficacemente il fenomeno degli spazi liminali all'interno dello scenario post-moderno.

Il primo di questi concetti è il concetto di surmodernità. Secondo Augé "si potrebbe dire della surmodernità che essa rappresenti il dritto di una medaglia di cui la postmodernità ci ha presentato solo il rovescio, il positivo di un negativo." il quale descrive l'epoca degli eccessi che stiamo vivendo al momento presente, come lo stesso Augé ci ricorda infatti, l'antropologia è sempre stata un'antropologia del "qui e ora" L'etnologo all'opera è colui che si trova da qualche parte (il suo qui del momento) e che descrive ciò che osserva o ciò che ascolta in quello stesso istante. Ci si potrà sempre interrogare in seguito sulla qualità della sua osservazione e sulle intenzioni, i pregiudizi o gli altri fattori che hanno condizionato la produzione del suo testo: resta il fatto che ogni etnologia suppone un testimone diretto di un'attualità presente.

Allo stesso modo gli spazi liminali che esamineremo saranno spazi del qui e ora, ovvero spazi privi di memoria e caratterizzati da una fruizione individuale e immediata, fatta di gestualità ed interazioni che prendono in considerazione solo la dimensione temporale presente, ovvero il momento stesso in cui questi spazi vengono attraversati. Tornando alla descrizione della nostra surmodernità, essa viene definita da storici e antropologi come un terreno spinoso nel quale adden-

trarsi, l'accelerazione esponenziale percepita del flusso del tempo e degli avvenimenti, rivoluzioni e scoperte la rendono difficile da analizzare con i nostri occhi, resi imparziali dall'influenza ancora fresca subita dal flusso veloce del tempo.

"Di questo tempo sovraccarico di avvenimenti che ingombrano il presente e il passato prossimo, ciascuno di noi ha o crede di detenerne l'uso. Cosa che, notiamolo, non può che spingerci a essere ancora più avidi di senso. L'allungamento delle aspettative di vita, il passaggio alla coesistenza abituale non più di tre generazioni ma di quattro, sono fattori che progressivamente comportano cambiamenti pratici nell'ordinamento della vita sociale. Parallelamente, tali fattori estendono la memoria collettiva, genealogica e storica, moltiplicano per ogni individuo le occasioni in cui egli può avere la sensazione che la sua storia incroci la Storia e che questa interassi quella. Le sue esigenze e le sue delusioni sono legate al rafforzamento di questa sensazione."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Spazi Moderni

1  
2  
2

Spazi della Surmodernità

Questa ci introduce al primo dei tre eccessi che secondo Marc Augé descrivono la surmodernità, ovvero l'eccesso di tempo, di spazio e di individualizzazione. Come brevemente anticipato, l'eccesso di tempo si riferisce alla velocità degli spostamenti e della comunicazione moderna.

Questi aspetti riducono le distanze temporali. Il tempo moderno non scompare, ma si frammenta, accelera e si sovrappone. Oggi gli eventi globali come crisi, guerre e trend si susseguono con velocità vertiginosa, feed social e breaking news catturano costantemente la nostra attenzione, con il web che rende accessibili queste informazioni in modo libero, simultaneo e in tempo reale, abbattendo così il tempo che intercorre tra la notizia e l'elaborazione della stessa, gettandoci in un eterno tempo presente, mentre il passato è consumato in fretta e il futuro è sostituito da un eterno "subito".

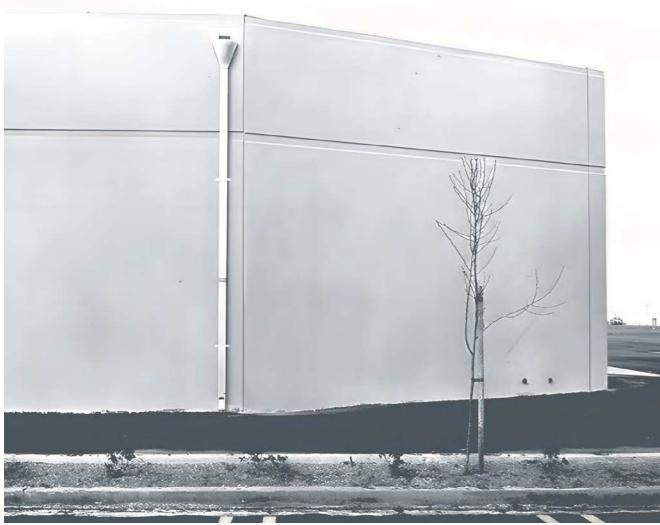
Secondo il geografo David Harvey, la compressione spazio-temporale si verifica a seguito di innovazioni tecnologiche guidate dall'espansione globale del capitale che condensano o elidono le distanze spaziali e temporali, tra cui le tecnologie di comunicazione (telegrafo, telefono, fax, Internet) e di viaggio (ferrovie, automobili, treni, aerei), spinte dalla necessità di superare le barriere spaziali, aprire nuovi mercati, accelerare i cicli di produzione e ridurre i tempi di rotazione del capitale, negli anni 70 siamo infatti passati da un modello di produzione fordista ad uno definito post-fordista. Da quel momento viviamo quindi la continua sovraesposizione temporale che ha provocato la perdita della memoria, l'accorciamento delle distanze ha provocato una dilatazione della dimensione dell'adesso, che quindi occupa una maggiore porzione dell'esperienza umana del flusso del tempo.

Nell'epoca surmoderna il passato si spoglia gradualmente del suo significato, i simboli e l'iconografia antica che sono sopravvissuti perdono la loro profondità originaria, divenendo delle semplici icone a cui noi facciamo corrispondere una risposta emotiva, il crepuscolo perde così la lunga storia di tradizione simbolica e diventa una carta da parati su un soffitto, alla quale guardiamo con uno sconosciuto senso di inquietudine.



IMG108-109 Gabriele Basilico, Ritratti di fabbriche 1978-1980



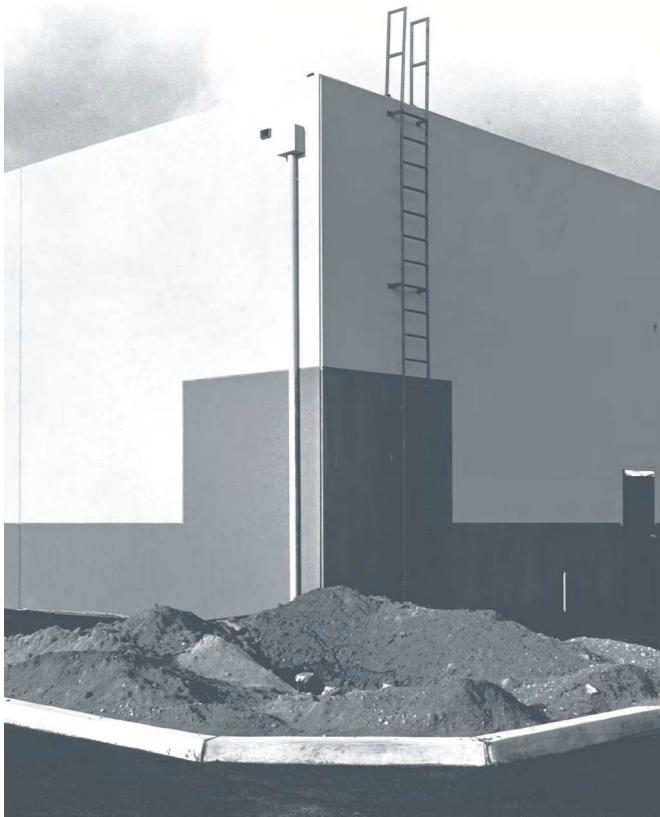


Un altro eccesso a cui Augé fa riferimento è l'eccesso di spazio, esso è posto in relazione al moltiplicarsi dell'architettura omogenea del transito, della comunicazione e del consumo veloce. Siamo immersi in troppi spazi, sempre più simili tra loro, attraversati rapidamente, senza radicamento né memoria. Le reti di trasporto, comunicazione e commercio hanno reso il pianeta interamente percorribile: viaggiare, spostarsi, comunicare è sempre più facile.

Tuttavia, questa mobilità crea una sensazione di ubiquità, tutto è vicino, raggiungibile, ma anche indistinto. La diffusione di spazi globalmente omogenei e uniformati nella forma e nella fruizione, come aeroporti, centri commerciali, stazioni, catene alberghiere, autostrade e parchi a tema, si deve soprattutto ai già citati fenomeni di globalizzazione e mondializzazione a causa dei quali l'identità locale si perde in una standardizzazione globale: stessi marchi, stesse architetture, stessi eventi, modificano le esperienze, rendendo il simbolismo culturale un mero obiettivo turistico. Ma l'omologazione non si ferma alle porte del mondo sensibile: la velocità con cui viaggiano le informazioni ha favorito anche l'uniformarsi del pensiero globale, appiattendo le differenze ideologiche tra culture diverse, continuano a moltiplicarsi le esperienze quotidiane comuni in tutti gli angoli del pianeta, come fare la spesa, soggiornare in hotel o lavorare in una catena commerciale internazionale.

Di questo ci parla anche il filosofo e urbanista francese Paul Virilio, teorico della dromologia, (la scienza o la logica della velocità moderne che riflette sui rapporti tra tecnologia, velocità e potere.) e che in un'intervista a Libération del 2010 denunciava che "nello stesso istante, ovunque sul pianeta, tutti possono provare lo stesso terrore, la stessa preoccupazione per il futuro o provare lo stesso panico. È davvero incredibile! Siamo passati dalla standardizzazione delle opinioni, resa possibile dalla libertà di stampa, alla sincronizzazione delle emozioni. Le nostre società vivevano in una comunità di interesse, ora vivono un comunismo di affetti".

E forse, è proprio per questo "terrore condiviso" e "comunismo di affetti" che la diffusione dell'immaginario liminale ha avuto un tale successo, viviamo tutti le stesse esperienze e preoccupazioni legate alla precarietà del futuro sviluppando una sensibilità condivisa in quasi ogni angolo del mondo. Come vedremo nel prossimo capitolo, le comunità online dedicate a questa corrente accolgono componenti provenienti da ogni luogo immaginabile, la corrente liminale infatti è



IMG110-111-112 Lewis Baltz, The New Industrial Parks near Irvine, California 1974

Spazi Moderni

- 1
- 2
- 4

Spazi della Surmordernità

sì una risposta critica agli eccessi e alle contraddizioni della surmodernità, ma allo stesso tempo essa è una corrente alimentata e tenuta in vita direttamente dagli stessi meccanismi tipici della surmodernità stessa.

L'eccesso di spazio è anche rappresentato dal sorgere degli spazi virtuali e meta-reali, questi luoghi metafisici giocano un ruolo fondamentale anche all'interno della nostra teoria degli spazi liminali, in quanto costituiscono la base della memoria collettiva che tutti condividiamo, questo fa in modo che più persone condividono i ricordi di uno stesso luogo, ricordi fondamentali ad invocare impressioni ed emozioni in comune con una larga fetta di osservatori, che poi sfruttano i canali di comunicazione istantanea per comunicare queste sensazioni.

"La seconda trasformazione accelerata tipica del mondo contemporaneo, nonché la seconda figura dell'eccesso caratteristica della surmodernità, riguardano lo spazio. Dell'eccesso di spazio si potrebbe innanzi tutto dire, e anche in questo caso un po paradossalmente, che esso è correlato al restringimento del pianeta: di questo distanziarci da noi stessi cui corrispondono le prestazioni dei cosmonauti e la ronda dei nostri satelliti. In un certo senso, i nostri primi passi nello spazio riducono il nostro spazio a un punto infimo, di cui le foto prese dal satellite ci danno l'esatta misura."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernità*, 1992





L'ultimo pilastro a sostenere il concetto di surmodernità è l'eccesso di individualità. Questo fa soprattutto riferimento alle modalità di fruizione che l'uomo moderno adotta in relazione con il mondo surmoderno. L'eccesso d'individualità nasce dalle condizioni di iperconnessione e iperlibertà descritte sopra, le quali paradossalmente producono isolamento.

Questo eccesso rappresenta l'esperienza tipica della surmodernità in cui l'individuo si percepisce come centro del mondo, libero e autonomo, ma allo stesso tempo è solo, disancorato e privo di relazioni significative. Nella società tradizionale osservata dagli antropologi del passato, l'identità era costruita attraverso appartenenze: famiglia, villaggio, religione, Stato, classe sociale, mentre all'interno della dimensione contemporanea questi legami si indeboliscono o si frammentano, l'individuo non si definisce più in base alla comunità, ma in base al consumo, alla professione, o alla rappresentazione di sé (anche digitale e nel mondo virtuale).

Nelle società occidentali, l'individuo si considera un mondo in sé. Egli si propone di interpretare da sé e per sé le informazioni che gli vengono date, questo trova un riflesso all'interno dell'esperienza dei non luoghi, all'interno dei quali tutto parla all'individuo, dai cartelloni pubblicitari, ai cartelli informativi.

“il carattere singolare della produzione di senso (diffuso dall'intero apparato pubblicitario, che parla di corpo, di seni, di freschezza del vivere), e di un linguaggio politico centrato sul tema delle libertà individuali, è di per sé interessante: esso rinvia a ciò che gli etnologi, secondo diverse categorie, hanno studiato negli altri, a ciò che si potrebbero definire le antropologie (o cosmologie) locali, cioè i sistemi di rappresentazione in cui viene data forma alle categorie di identità e alterità.”

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

La surmodernità è quindi l'epoca di quello che già Freud chiamava uomo “medio”, tutte le interpellanze provenienti dalle nostre vie di comunicazione, dai nostri centri commerciali o dalle avanguardie del sistema bancario poste all'angolo delle nostre strade, mirano simultaneamente, indifferentemente, a ciascuno di



IMG113-114-115  
Copia, 2002-2006

Brian Ulrich,

Spazi Moderni

1  
2  
6

Spazi della Surmodernità

noi, non importa chi di noi: esse fabbricano «l'uomo medio», definito come utente del sistema stradale, commerciale o bancario”.

La crescita demografica incontrollata ha prodotto la scomparsa delle personalità, dei grandi artisti, scienziati, inventori e condottieri, in favore della massa informe di individui, che vivono immersi e si spostano in un mare di loro pari, rinunciando però alla dimensione sociale classica e rimanendo alienati nella loro bolla individuale, rafforzata dal riflesso di una comunicazione di massa generalista in cui tutti gli elementi del mucchio rivedono sprazzi della propria individualità.

L'alienazione tipica dello stile di vita moderno, già denunciata da Marx ed Engels, e generata da ritmi e routine di lavoro/vita che ci fanno dimenticare gradualmente le domande fondamentali sulla nostra identità, non fa altro che amplificare un senso di incertezza e straniamento sempre più diffuso, riducendoci a delle presenze transitorie che abitano cubicoli di cemento uguali tra loro.

Nonostante il periodo che stiamo vivendo metta al centro dell'esperienza la condizione individuale della singolarità, singolarità degli oggetti, dei gruppi o delle appartenenze, singolarità di tutti gli ordini che costituiscono le procedure relazionali, risulta approssimativo ridurre la complessità di questi fenomeni con termini quali “globalizzazione” e “omogeneizzazione”. Come riportato dallo stesso Augé le tre figure dell'eccesso con le quali abbiamo tentato di caratterizzare la condizione di surmodernità, ovvero; la sovrabbondanza

di avvenimenti, la sovrabbondanza spaziale e l'individualizzazione dei riferimenti, “permettono di comprendere senza ignorarne le complessità e le contraddizioni, ma senza farne nemmeno l'orizzonte insuperabile di una modernità perduta di cui non avremmo più che da rilevare le tracce”.

Questo significa che l'eredità culturale del simbolismo legato al turbamento e al liminale non sarà cancellata, ma reinterpretata dallo spirito del tempo, acquisendo così nuovi significati più vicini a quella che è la nostra sensibilità odierna.

“La terza figura dell'eccesso, in rapporto alla quale potrebbe definirsi la condizione di surmodernità, la conosciamo. È la figura dell'ego, dell'individuo, che riemerge perfino nella riflessione antropologica; in mancanza di nuovi terreni in un universo senza territori, di respiro teorico in un mondo senza grandi narrazioni, Al di là dell'odierna accentuazione del riferimento individuale o, se si vuole, dell'individuizzazione dei riferimenti, è ai fatti della singolarità che occorrerebbe rivolgere l'attenzione.”

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992



# Modernità e Vita Liquide

**Alla luce di quanto detto fino ad ora sul tema del momento presente, emergono tutte le difficoltà legate all'analisi della dimensione contemporanea, della quale è impossibile investigare ogni aspetto anche a causa del nostro punto di vita ancora immerso in una rete complessa di eventi e significati. Impossibilitati a fornire lo sguardo imparziale e distaccato tipico della storiografia classica e mancandoci una visione chiara della nostra destinazione, lo scopo di questa sezione è quindi quello di fornire uno spunto iniziale riguardo i meccanismi della società odierna, al fine di comprendere a fondo le radici del disagio ad essi legato.**

**A questo scopo viene in nostro soccorso l'immagine metaforica della "liquidità" fornita dal sociologo e filosofo polacco Zygmunt Bauman, noto per le sue analisi della modernità e in particolare per la sua concezione di modernità liquida, un concetto che ha profondamente influenzato le scienze sociali e che ci offre interessanti spunti riguardanti le ragioni della nostra sensibilità.**

**Bauman ha esplorato come la globalizzazione e i cambiamenti culturali abbiano trasformato la società contemporanea, portando alla fragilità delle relazioni sociali, alla mobilità e alla sperimentazione di spazi disumanizzati e anonimi, che si sovrappongono ai concetti di non-luoghi sviluppati da Marc Augé. Bauman ha sviluppato queste teorie attraverso le omonime opere modernità liquida, del 2000, Vita liquida del 2005 e Globalizzazione: le sue conseguenze, del 1998.**

Spazi Moderni

1  
2  
8

Modernità e vita liquide

“Quando, più di dieci anni fa, cercai di analizzare il significato della metafora della «liquidità» in rapporto alla nostra attuale forma di vita, uno dei misteri che più mi assillavano, sottraendosi tenacemente a una soluzione, riguardava lo status della condizione umana liquido-moderna: era forse questa un'anticipazione, una versione iniziale, un presagio o indizio di ciò che sarebbe accaduto, o non piuttosto una fase di passaggio, transitoria e temporanea e al tempo stesso incompiuta, incompleta e contraddittoria, una sorta di intermezzo tra due diverse risposte sostenibili e durevoli, complete e coerenti alle sfide della convivenza umana? A tutt'oggi non mi sono minimamente avvicinato alla soluzione di questo dilemma, ma tendo sempre più a supporre che quello che stiamo vivendo è un periodo di «interregno», uno di quei momenti in cui gli antichi modi di agire non funzionano più, gli stili di vita appresi/ereditati dal passato non sono più adeguati all'attuale conditio humana, ma ancora non sono state inventate, costruite e messe in atto nuove modalità per affrontare le sfide, nuove forme di vita più adeguate alle nuove condizioni.”

Zygmunt Bauman, Modernità Liquida, 2000

Con l'aggettivo “liquida” Bauman si riferisce alla fase attuale della modernità in cui tutto è in continuo mutamento, instabile, soggetto a flessibilità, precarietà e velocità. Del tutto analoga ad uno dei tre stati della materia, caratterizzato da un continuo mutamento di forma. All'interno della logica della modernità liquida i legami sociali sono fragili, mutevoli, difficili da stabilire nel lungo termine, questi spesso dipendono dalla comunicazione istantanea alla base dell'eccesso di tempo e spazio descritta da Augé.

L'impatto della comunicazione istantanea è stata oggetto degli studi di Manuel Castells, il quale parla di “spazio dei flussi” alla base della società dell'informazione, dove il potere e le relazioni scorrono in flussi globali, non più radicati nei luoghi fisici. È la versione “digitale” del mondo surmoderno identificata come la società delle reti, all'interno della quale la cultura liminale è nata e continua la sua diffusione oltre i confini geografici. (“The rise of network society”)

In questo contesto assistiamo anche a cambiamenti della struttura sociale in quanto le impalcature che prima davano stabilità come istituzioni, famiglie tradizionali e identità collettive si sgretolano o perdono centralità. La vita è “liquida” in quanto le condizioni cambiano prima che abitudini, ruoli, relazioni possano consolidarsi, in maniera analoga a quanto già visto il tempo e lo spazio diventano dimensioni meno solide: l'istantaneità, la velocità, l'essere sempre “online” o reperibili trasformano anche la nostra percezione del mondo che ci circonda. Il consumismo prende il posto

IMG116  
2002-2006

Brian Ulrich, Copia,





IMG117-118 Brian Ulrich, Copia, 2002-2006

di modelli produttivi più stabili; la scelta, il cambiamento, l'incertezza diventano la norma. Con grande delusione da parte degli economisti dell' 800, i quali pensavano che la crescita economica proseguisse fino al momento in cui "tutti i bisogni umani saranno soddisfatti" e che quindi vedevano l'instabilità come un momento transitorio verso un' economia stabile, (vedi Marx e Engels) ora siamo intrappolati in quel momento transitorio.

La modernità liquida è anche quel cambiamento ossessivo, compulsivo e inarrestabile che oggi si chiama modernizzazione, con tutti i fenomeni che l'accompagnano, comprese la produzione ininterrotta di popolazione in esubero e le tensioni sociali che necessariamente provoca. La nostra è una società in costante divenire, un perenne post-qualsiasi che proprio come un liquido cambia costantemente forma nel tempo. È quindi terminato il tempo della stabilità, in favore di una vita vissuta in un costante intervallo,

viviamo in un limbo di incertezza e instabilità, intrappolati nella soglia di un presente costante. L'instabilità e l'incertezza di cui parlano intellettuali come Bauman e Augé, oltre a ritrovare una conferma nei confronti della generazione corrente, resa ancora più instabile da turbolenze economiche importanti ( quali 11 settembre e crisi del 2008) è da ricercarsi anche nella difficoltà sempre maggiore nel distinguere simulacri e simulazioni dalla realtà.

Di questo parla Jean Baudrillard, il quale fa risalire questo fenomeno alle prime produzioni industriali di massa. Secondo il filosofo infatti, esistono diversi gradi di simulacri, si passa dal grado minore della seconda rivoluzione industriale, nel quale la realtà è riconosciuta come tale rispetto al simulacro, fino ad arrivare al maggiore, tipico della postmodernità del tardo capitalismo nel quale il simulacro supera addirittura la realtà, rendendo l'originalità un concetto totalmente inutile. Ebbene i nostri spazi liminali sono immersi in

Spazi Moderni

1  
3  
0

Modernità e vita liquide

questo scenario, i posti che esplorano risultano essere copie di copie, spesso virtuali ed esistenti solo all'interno del metaverso, creati assemblando asset, blueprint e componenti modulari ripetuti e dove l'originale risulta impossibile e futile da rintracciare.

Come è facile notare, un tema ricorrente nell'ambito dello studio della post-modernità (anche se sulla correttezza questo termine sono ancora accesi numerosi dibattiti) è sicuramente quello della progressiva ed esponenziale accelerazione e velocità. Questi temi, già individuati da Paul Virilio e la sua dromologia e da David Harvey, con la sua compressione spazio-temporale, sono stati in realtà osservati da diversi studiosi, i quali, con approcci e prospettive diverse hanno tentato di descrivere le motivazioni e le conseguenze di questa velocità fuori controllo tipica dell'epoca contemporanea.

Uno spunto interessante sul tema ci viene fornito dal pensatore Hartmut Rosa, il quale nel suo saggio "accelerazione e alienazione" del 2015 esamina le cause e gli effetti dei processi di accelerazione della nostra epoca individuandone tre aspetti, tecnico, sociale e individuale. Secondo Rosa l'insieme di tali processi porta a gravi forme di patologia sociale legate al rapporto con il tempo e lo spazio, le cose e le azioni, la percezione di sé e degli altri. Subendo la pressione di un ritmo inesorabile, ognuno di noi affronta il mondo senza essere in grado di contenere quella coazione impersonale alla velocità e alla competizione che non è separabile da disagio e insoddisfazione. L'accelera-

zione è diventata insomma una «potenza» che domina in modo totalitario la società moderna. Essa divora i nostri «sogni, obiettivi, desideri e progetti di vita» stritolandoli entro gli ingranaggi del suo inarrestabile movimento.

Queste riflessioni sulla modernità ci lasciano infine con una domanda: Cosa possiamo fare per riappropriarci di momenti di esperienza umana non alienata, di «buona vita» conforme alle nostre aspirazioni e desideri più veri? C'è una via d'uscita da quegli uffici infiniti, dai centri commerciali, dagli aeroporti e le loro innumerevoli stanze tutte uguali nelle quali ci perdiamo? Sotto questa luce gli spazi liminali diventano la reazione, quasi un grido d'aiuto, nei confronti dell'altra faccia del capitalismo, attraverso il ribaltamento in chiave perturbante dei suoi non-luoghi simbolo, essi da essere portatori di progresso e benessere vengono trasformati in prigioni interiori dalle quale è impossibile scappare, come a rappresentare un sistema economico perverso che ti dona benessere in cambio di una negazione di libertà ed identità.

"In sintesi, se nella fase «solida» il cuore della modernità risiedeva nella capacità di controllo/definizione del futuro, nella fase «liquida» la principale preoccupazione è quella di non ipotecare il futuro e di scongiurare qualsiasi rischio di non poter sfruttare le opportunità ancora segrete, ignote e inconfondibili auspicate/attese per il futuro."

Zygmunt Bauman, Modernità Liquida, 2000



# Luoghi Antropologici e Nonluoghi

**Il secondo concetto, utile per definire e riconoscere i non-luoghi della surmodernità, riguarda tutto ciò che a questi si oppone e ne rappresenta l'opposto, Marc Augé identifica questo aspetto della sua teoria in quelli che lui definisce "luoghi antropologici", ovvero luoghi densi di significato e al centro della vita sociale di chi li vive, questi sono luoghi di incontro e scambio che rappresentano la casa e la familiarità ovvero l'heimlich in senso psicanalitico.**

Esempi di questi luoghi antropologici possono essere piazze, mercati, villaggi, focolari domestici e luoghi di culto, ovvero spazi con un'identità storica e culturale forte, che favoriscono l'interazione tra gli individui anche attraverso ceremonie, anniversari ed eventi di carattere economico o religioso. All'interno dei luoghi antropologici è possibile leggere tutte le inscrizioni del legame sociale, (come ad esempio le rigide regole di residenza all'interno di un condominio) e della storia collettiva (come ad esempio in musei e luoghi di culto), come ci dice lo stesso Augé, tali inscrizioni sono chiaramente più rare negli spazi marchiati dal sigillo dell'efimero e del passaggio.

Spazi Moderni

- 1
- 3
- 2

Luoghi antropologici e Nonluoghi

"il luogo antropologico, è simultaneamente principio di senso per coloro che l'abitano e principio di intelligenza per colui che l'osserva. Il luogo antropologico è di scala variabile. La casa kabia, con il suo lato in ombra e il suo lato in luce, la sua parte maschile e la sua parte femminile; la capanna mina o ewe, con il suo legba all'interno che protegge il dormiente dalle sue pulsioni e il legba della soglia che lo protegge dalle aggressioni esterne; le organizzazioni dualiste, spesso tradotte sul suolo da una frontiera materiale e visibile, che sovraintendono direttamente o indirettamente a matrimoni, scambi, giochi, religione; i villaggi ebríe o atyé, la cui tripartizione ordina la vita dei lignaggi e delle classi d'età: sono tutti luoghi la cui analisi ha senso perché sono stati investiti di senso, e ogni nuovo percorso, ogni reiterazione rituale, ne convalida e conferma la necessità. Questi luoghi hanno almeno tre caratteri comuni. Essi si vogliono (li si vuole) identitari, relazionali e storici."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

L'idea di luogo antropologico nasce dall'antropologia classica, quella che studiava società "tradizionali", tribali o locali, dove lo spazio aveva una forte valenza simbolica e relazionale. Questi luoghi quindi, sono quelli occupati dalle persone che vi vivono, vi lavorano, li difendono, ne segnano i punti importanti, ne sorvegliano le frontiere, reperendovi allo stesso tempo la traccia delle potenze celesti, degli antenati o degli spiriti che ne popolano e ne animano la geografia intima, "come se il piccolo segmento di umanità che in quel luogo indirizza loro offerte e sacrifici ne fosse anche la quintessenza," come se non ci fosse umanità degna di questo nome se non nel luogo stesso del culto che viene loro consacrato. Esso rappresenta quindi la casa, la stabilità, l'identità che da conforto.

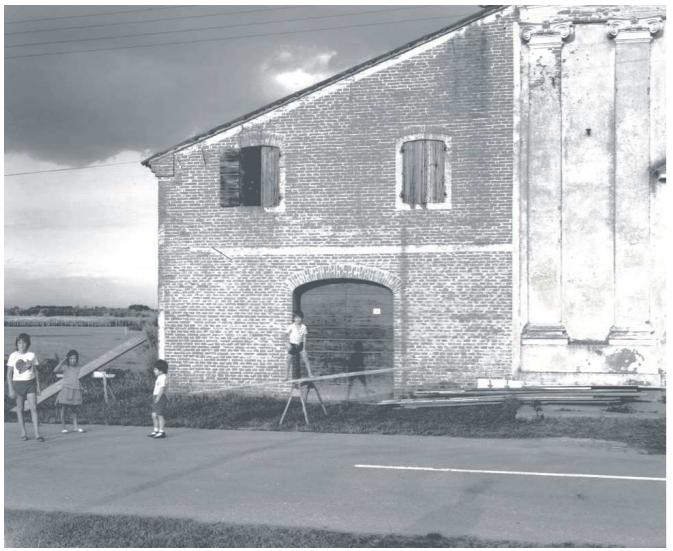
In questi spazi sono spesso presenti monumenti e landmarks significativi per la popolazione che vive questi luoghi, che rappresentano la relazione con gli abitanti. Non a caso essi si trovano spesso vicini al centro della città, ovvero il cuore dell'identità di un popolo e di un posto, identità che invece è persa nei luoghi transitori, spesso periferici e attraversati velocemente.

Augé, infatti, osserva come nella contemporaneità globale, questo tipo di spazio stia tendendo a scomparire o trasformarsi assieme a quello che lui definisce "spettro dell'indigeno", ovvero una figura che continua ad abitare l'immaginario dell'antropologia, anche se il suo oggetto (l'indigeno "puro", isolato, originario) non esiste più. di pari passo osserviamo

IMG119  
1984

Luigi Ghirri, Viaggio in Italia,





anche la scomparsa delle tre dimensioni di stabilità tipiche di questi luoghi. Per Augé queste tre dimensioni di stabilità che identificano uno spazio antropologico sono quella identitaria, ovvero quella che definisce una risposta in relazione alla domanda "chi siamo?" e definisce gli individui rispetto agli altri tramite dei ruoli", quella relazionale, riguardante la sfera sociale degli individui che vengono in contatto, e storica, ovvero quella che riguarda come il passato e la memoria collettiva vengono mantenuti nel presente, aspetti completamente assenti nei non luoghi e negli spazi liminali.

Alla luce di queste osservazioni è quindi lecito osservare come i luoghi antropologici, con i loro legami, il loro calore e la stabilità che forniscono, si contrappongono totalmente a quelli che sono gli spazi liminali che stiamo cercando di definire, essi infatti sono figli di una società dinamica, fredda, senza natali e direzioni. I luoghi antropologici sono rari all'interno della produzione di immagini liminali, essi spesso sono ritratti come simboli di una sicurezza e di una innocenza ormai perdute, fanno riferimento alla sfera della nostalgia, tornando alla nostra attenzione in una forma diversa, più solitaria, più triste, come se qualcosa di quel ricordo perfetto fosse stato alterato.

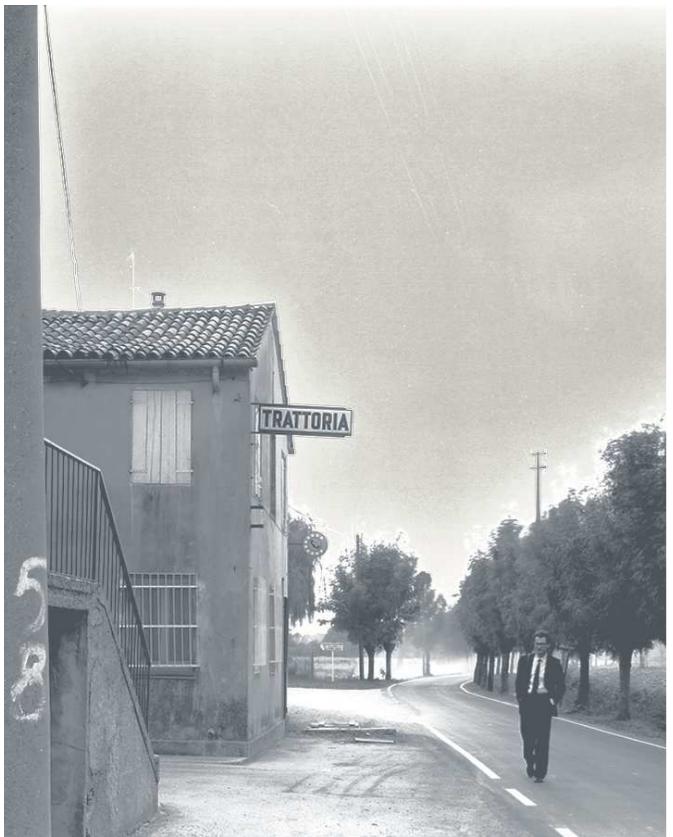
"ciò che ho proposto di chiamare surmodernità impone alle coscienze individuali esperienze e prove del tutto nuove di solitudine, direttamente legate all'apparizione e alla proliferazione di nonluoghi."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Ora che si è definito il contesto e si è escluso tutto ciò che si trova all'esterno dell'insieme dei non-luoghi è possibile passare all'ultimo e fondamentale contributo di Augé, ovvero quello che riguarda i non-luoghi stessi e la loro definizione...

Un aspetto fondamentale dei nonluoghi riguarda il loro attraversamento senza sviluppare un senso di appartenenza: Le persone sono anonime e si comportano secondo regole impersonali (seguono cartelli, acquistano biglietti, attendono il loro turno). I nonluoghi non favoriscono la costruzione di identità collettive, ma piuttosto un'esperienza solitaria e individualizzata.

A differenza dei luoghi antropologici, non hanno una memoria storica o un'identità radicata nel tempo. Come diceva Malraux, le nostre città si trasformano in musei (monumenti intonacati, esposti, illumi-



IMG120-121 Guido Guidi, In Veneto, 1970-1980

Spazi Moderni

1  
3  
4

Luoghi antropologici e Nonluoghi

nati, settori riservati e isole pedonali) proprio mentre tangenziali, autostrade, treni ad alta velocità e strade a scorrimento veloce le aggirano. Tuttavia, questo aggirarle non è privo di rimorsi, come testimoniano le numerose indicazioni che ci invitano a non ignorare gli splendori del territorio e le tracce della storia.

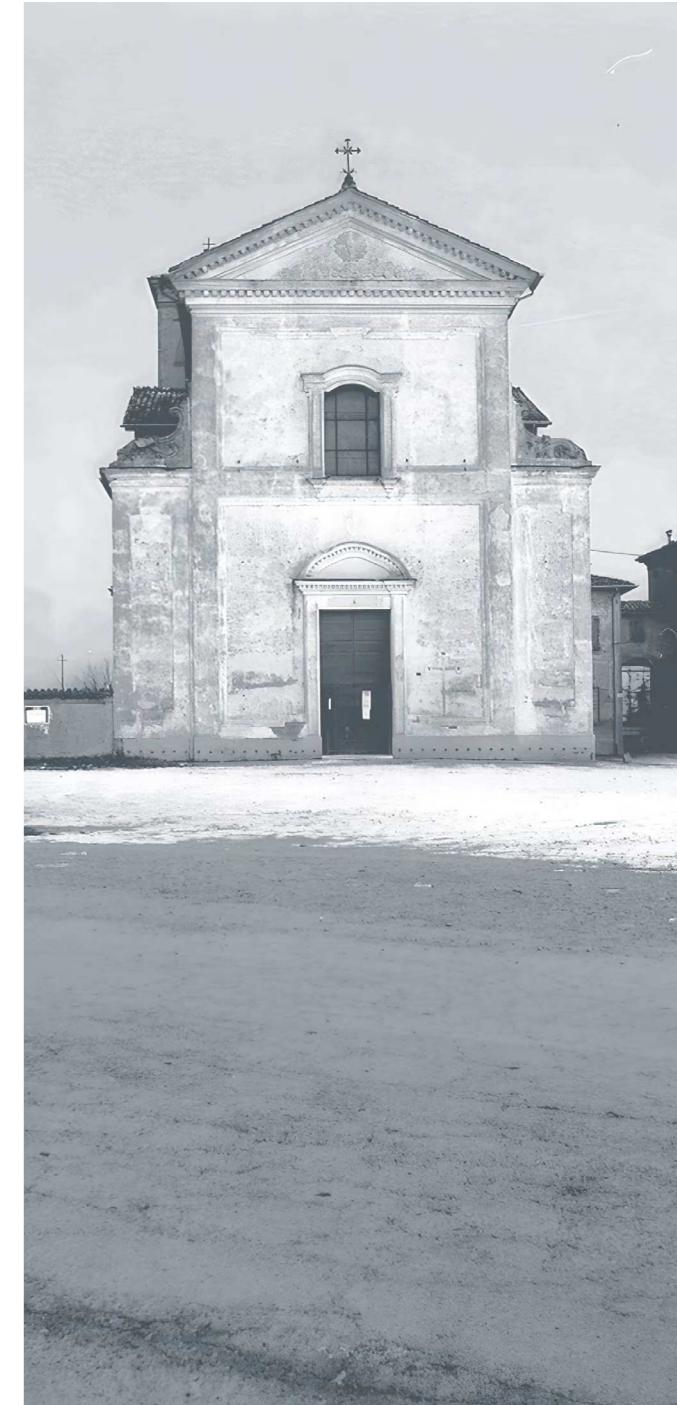
È alle entrate delle città, nello spazio cupo dei grandi complessi, delle zone industrializzate e dei supermercati, che si trovano installati tabelloni che invitano a visitare i monumenti antichi; è lungo le autostrade che si moltiplicano i riferimenti alle curiosità locali, che dovrebbero trattenerci là dove ci limitiamo a passare, come se l'allusione al tempo e ai luoghi antichi oggi fosse solo un modo di dire lo spazio presente.

Secondo l'ipotesi sostenuta da Augé, la surmodernità è produttrice di nonluoghi antropologici e che, contrariamente alla modernità baudeleriana, non integra in sé i luoghi antichi: questi, repertoriati, classificati e promossi a "luoghi della memoria", occupano un posto circoscritto e specifico.

Un mondo in cui si nasce in clinica e si muore in ospedale, in cui si moltiplicano, con modalità lussuose o inumane, i punti di transito e le occupazioni provvisorie (le catene alberghiere e le occupazioni abusive, i club vacanza e i campi profughi, le suburbie destinate al crollo o a una perennità putrefatta), in cui si sviluppa una fitta rete di mezzi di trasporto che sono anche spazi abitati, in cui grandi magazzini, distributori automatici e carte di credito riannodano i gesti di un commercio "muto", un mondo promesso alla individualità solitaria, al passaggio, al provvisorio e all'effimero propone a tutti noi un oggetto nuovo del quale conviene misurare le dimensioni inedite prima di chiedersi di quale sguardo sia possibile.

"Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno spazio che non può definirsi identitario, relazionale e storico definirà un nonluogo. L'ipotesi che qui sosteniamo è che la surmodernità è produttrice di nonluoghi antropologici e che, contrariamente alla modernità baudeleriana, non integra in sé i luoghi antichi: questi, repertoriati, classificati e promossi a «luoghi della memoria», vi occupano un posto circoscritto e specifico."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992



IMG122 Luigi Ghirri, Il profilo delle nuvole, 1985



IMG123-124-125  
Martin Parr  
Small World, 1987-2005

Riassumendo quanto detto fino a questo momento, la caratteristica principale dei non-luoghi risiede nel fatto che essi creano una contrattualità solitaria. Questa contrattualità, che stabilisce un legame degli individui con il loro ambiente nello spazio del non-luogo, passa attraverso parole, ovvero testi, ma anche attraverso immagini. Sappiamo che ci sono parole che "fanno immagine": l'immaginazione di tutti coloro che non sono mai andati a Tahiti o a Marrakech può dispiegarsi liberamente non appena questi nomi sono letti o sentiti.

D'altronde si tratta dello stesso meccanismo cognitivo dietro al simbolismo di cui abbiamo parlato nel primo capitolo, si tratta di quell'immaginario evocato da simboli legati a tradizioni millenarie, come tramonti, porte, eclissi, corridoi ecc... che ci fanno immediatamente provare delle sensazioni anche se siamo all'oscuro della loro origine e significato. Questo stesso meccanismo è sfruttato all'interno dei non-luoghi di collegamento legati soprattutto al viaggio e al turismo.

di massa, in aeroporti, autostrade ma anche nella comunicazione televisiva, il quale ci porta a vedere le mete come un insieme di stereotipi, banalmente basta citare alcuni esempi di annunci, inserzioni o premi di programmi TV per visualizzare certi luoghi anche se non ci siamo mai stati, e ad appagare la nostra curiosità anche se non ci andremo mai.

Alcuni esempi di questo fenomeno si possono ritrovare in annunci come "quindici giorni a pensione completa in Florida", oppure "Scopri le offerte per le crociere nei Caraibi a bordo delle navi da crociera Royal Caribbean. Esplora le isole, le spiagge, le rovine e la natura di questo paradiso tropicale." o ancora "Approfitta delle offerte hotel in Egitto per trovare il tuo hotel al Cairo e vivere un'esperienza completa, che include anche tour guidati per scoprire le meraviglie della capitale egiziana." In generale, considerando la natura dei non-luoghi come uno spettro (infatti attualmente non esistono non-luoghi, o luoghi antropologici puri)

Spazi Moderni

1

3

6

Luoghi antropologici e Nonluoghi

è possibile arrivare alla conclusione che per un turista che transita senza approccio antropologico, ogni meta che visita, seppur prega della cultura locale, non è altro che un luogo di passaggio, per un turista il luogo visitato è un non-luogo perché si trova solo a transitare, trattandolo come un parco a tema, vissuto spesso inconsapevolmente, e guardato solo attraverso occhi filtrati da bias, stereotipi e pregiudizi.

In questa istanza occorre però porre nuovamente attenzione ai termini utilizzati, il viaggio infatti è un'esperienza antropologica: implica incontro, scoperta e memoria; il transito invece è un'esperienza surmoderna: funzionale, temporanea e senza radici. Questa turistificazione degli spazi culturali attraverso i transiti di massa, ha portato a privarli sempre di più del loro vero senso profondo, portando alla creazione degli stessi parchi, zoo ed installazioni che fanno leva sugli stereotipi trasformando la storia in elementi di spettacolo. Questi parchi, che spesso vogliono ricreare artificialmente un senso di "esotismo" accessibile a tutti, sono spesso provvisti di totem, palme e statue di plastica, simulano strutture tradizionali privandole del loro contesto, creando così un fantasma sbiadito di ciò che ai nostri occhi occidentali risulta distante e spesso incomprensibile.

Le origini di questo fenomeno possono essere rintracciate già nell'europa dell' 800 con la comparsa degli human zoo, esposizioni al pubblico di individui e popolazioni straniere che venivano catturati, imprigionati e obbligati a restare chiuse in recinti o gabbie, esposti solitamente in un cosiddetto stato naturale o primitivo. Baudrillard farebbe rientrare la simbologia di questi luoghi all'interno del suo "ordine della stregoneria", ovvero un regime di algebra semantica in cui tutto il significato umano viene evocato artificialmente per apparire come riferimento alla verità. (*Simulacri e simulazione Jean Baudrillard 1981*)

Parchi a tema e spazi affini conservano inoltre una carica perturbante intrinseca che possiamo far risalire al concetto freudiano di uncanny, declinato però all'interno dei luoghi, questi infatti sono costruiti al fine di assomigliare in tutto e per tutto a luoghi antropologici reali, umani, risultando però freddi e poco realistici, come se fossero parte di un "habitat" o dei set cinematografici ricreati ad hoc, come se fossero degli automi che cercano di rubare l'identità alla loro controparte umana.





IMG126 Reiner Riedler Fake Hol-  
days, 2005–2007

Certi luoghi non esistono che attraverso le parole che li evocano, in questo senso non luoghi o piuttosto luoghi immaginari, utopie banali, stereotipi. Ma i non-luoghi reali della surmodernità, quelli che frequentiamo quando viaggiamo sull'autostrada, quando facciamo la spesa al supermercato o quando aspettiamo in un aeroporto il prossimo volo per Londra o Marsiglia, hanno questo di particolare: essi si definiscono anche attraverso le parole o i testi che ci propongono; insomma attraverso le loro modalità d'uso, che si esprimono a seconda dei casi in modo prescrittivo "mettersi in fila sulla destra", proibitivo "vietato fumare" o informativo "state entrando nel Beaujolais" e che a volte ricorrono a ideogrammi più o meno esplicativi e codificati "quelli



integrante del paesaggio contemporaneo.

del codice della strada o delle guide turistiche" e a volte alla lingua naturale, insomma i luoghi della surmodernità sono saturi di segni. Così, si organizzano condizioni di circolazione in spazi entro i quali si sa che gli individui interagiscono solo con dei testi, senza altri enunciatori che persone "moral" o istituzioni (aeroporti, compagnie aeree, ministero dei Trasporti, società commerciali, polizia stradale, municipi), la cui presenza si indovina vagamente o si afferma più esplicitamente "la Provincia finanzia questo tratto di strada", "lo Stato lavora per migliorare le vostre condizioni di vita" con ingiunzioni, consigli, commenti, "messaggi" trasmessi dagli innumerevoli "supporti" (cartelli, schermi, manifesti) che fanno parte

"è alle entrate delle città, nello spazio cupo dei grandi complessi, delle zone industrializzate e dei supermercati, che si trovano installati tabelloni che invitano a visitare i monumenti antichi; è lungo le autostrade che si moltiplicano i riferimenti alle curiosità locali, che dovrebbero trattenerci là dove ci limitiamo a passare, come se l'allusione al tempo e ai luoghi antichi oggi fosse solo un modo di dire lo spazio presente."

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Analizziamo adesso tre esempi di non luoghi particolarmente comuni, al fine di spiegare ciò di cui abbiamo parlato con l'ausilio di riferimenti reali, gli esempi presi in esame riguardano autostrade, aeroporti e super-

mercati. Parlando dell' autostrada, questo "filamento urbano" spazio transitorio e periferico per anonomia, essa è concepita per collegare punti senza creare relazioni tra essi, l'autostrada non possiede una dimensione storica in quanto identica in tutta la sua lunghezza, non possiede un'identità dal momento che non appartiene a chi la percorre e nessuno ci abita stabilendo una relazione affettiva, non possiede una memoria in quanto ogni passaggio è momentaneo e anonimo.

L'autostrada è uno spazio geometrico, normato, segnaletico: fatto di linee, limiti, cartelli. Chi percorre l'autostrada è uniformato, è parte del flusso e segue regole predefinite espresse tramite cartelli e avvisi, senza interazioni significative, Inoltre queste infrastrutture sono costruite con un linguaggio simile in tutto il mondo, proprio al fine di aumentare l'affordance e mettere a proprio agio gli utenti più disparati nonostante le provenienze diverse, questo contribuisce all' idea di ricordo universale in quanto quasi tutti gli abitanti del

IMG127-128-129  
Stephen Shore  
American Surfaces, 1972



Luoghi antropologici e Nonluoghi

1  
4  
0



Luoghi antropologici e Nonluoghi

1  
4  
1

pianeta terra possiedono un ricordo simile riguardante autostrade o ferrovie. Augé scrive che l'autostrada annulla la geografia: non si attraversa un territorio, ma uno spazio funzionale e astratto. Il paesaggio scorre come un film, visto attraverso il parabrezza, lo sguardo del conducente è sempre in movimento e mai immerso.

La sempre maggiore velocità delle vetture e dei treni sulle vie ferrate non fanno altro che amplificare quell'"eccesso di tempo e spazio" di cui parla Augé, dalla nostra vettura è impossibile scorgere gli abitanti e i loro scorci di vita, le loro case, i landmark di interesse culturale e i centri abitati vengono così riassunti in cartelli nelle stazioni di servizio, tanto che, a volte ci basta aver percorso la strada che circumnaviga Parigi per poter pensare di esserci stati.

Anche il senso di solitudine è richiamato, chi guida è chiuso nell'abitacolo, isolato dagli altri; le relazioni con gli altri automobilisti, identificati solo da targhe sono mediati e codificati da segnali standardizzati.

"Il percorso autostradale è dunque doppiamente significativo; esso evita, per necessità funzionale, tutti i luoghi importanti cui ci avvicina, ma li commenta. Le stazioni di servizio amplificano questa informazione e si danno sempre più un contegno da case della cultura regionale proponendo prodotti locali, carte e guide utili a colui che si fermasse. Ma, per l'appunto, la maggior parte di coloro che passano non si fermano; anche se prima o poi ripassano, ogni estate o più volte l'anno. In questo modo lo spazio astratto che sono portati regolarmente a leggere più che a guardare alla lunga diviene loro stranamente familiare, proprio come ad altri più fortunati il venditore"

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Meccanismi simili possono essere riscontrati anche all'interno di supermercati e centri commerciali, nel particolare i supermercati sono spazi pensati per il consumo, dove il rapporto tra individui è mediato dalla funzione d'acquisto.

Come per gli altri non-luoghi, gli individui diventano semplici utenti o consumatori, identificabili solo attraverso biglietti, carte di credito e documenti, in un certo senso essi, declinando le proprie generalità all'ingresso, se ne liberano. Si potrebbe dire che entrare in un non-luogo genera un vero e proprio motivo del sosia, all'interno di queste porzioni di spazio noi abbandoniamo la nostra identità individuale per indossare la maschera del consumatore che segue le istruzioni di riferimento.

Indubbiamente, il relativo anonimato derivante da questa identità provvisoria può anche essere avvertito come una liberazione da coloro che, per un po' di tempo, non devono più mantenere il proprio rango, il

cliente del supermercato declina anch'egli la sua identità come l'utente dell'autostrada. In un certo senso, l'utente del nonluogo è sempre tenuto a provare la sua innocenza. Il controllo a priori o a posteriori dell'identità e del contratto pone lo spazio del consumo contemporaneo sotto il segno del non-luogo: vi si accede solo se innocenti. Le parole qui non c'entrano quasi più.

I centri commerciali sono completamente privi della dimensione temporale, che risulta circolare e ripetitiva, il senso di presente costante è accentuato dall'assenza del naturale ciclo giorno/notte, l'illuminazione infatti è sempre fissa, proprio in modo da farci perdere traccia del tempo, prolungare la permanenza e indurci ad investire più ore nella pratica del consumo.

Anche nel caso di supermercati, centri commerciali e catene di hotel e ristorazione, assistiamo ad una progressiva uniformazione dello spazio, ricordi legati a questi luoghi sono simili e condivisi tra una grossa fetta della popolazione a causa di strutture e layout

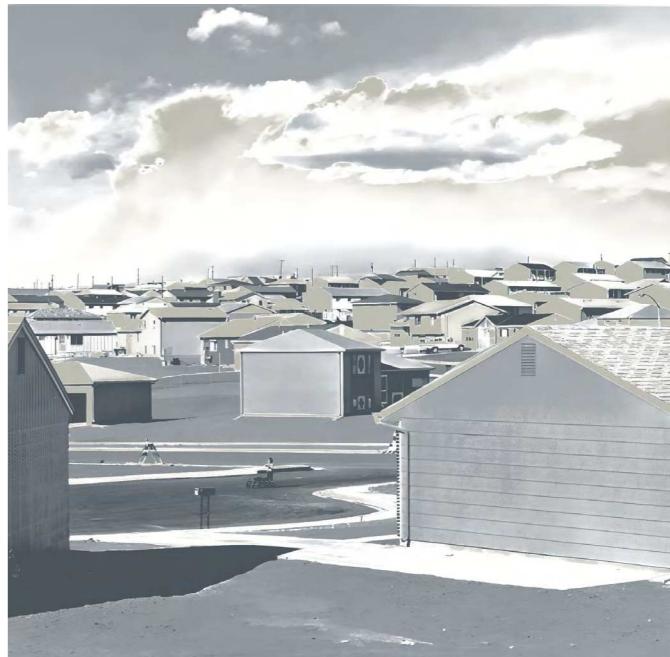
IMG130-131-132-133 Robert Adams,  
Interstate 25 & 70 Series, 1968-1974



Spazi Moderni

- 1
- 4
- 2

Luoghi antropologici e Nonluoghi



ricostruite da manuale, si tende a progettare spazi per un contesto globale e non più locale, soluzioni formali ed organizzative studiate per massimizzare i guadagni ed immergere l'utente in una folla totalizzante priva di dimensione sociale.

Esercizi locali, negozi e ristoranti di cibo tradizionale chiudono per far spazio all'ennesimo punto vendita di una catena che permette di fare la stessa esperienza a persone che abitano ai lati opposti del globo. Anche gli esercizi locali, uscendo dai confini nazionali (come ad esempio ristoranti italiani, giapponesi o indiani) hanno perso la loro identità in favore dell'uniformazione, sfociando nella grottesca rappresentazione sintetica di cui si parlava sopra.

“Altro esempio di invasione dello spazio da parte del testo: i grandi magazzini. Qui il cliente circola silenziosamente, consulta le etichette, pesa la verdura o la frutta su di una macchina che unitamente al peso gli indica il prezzo, poi tende la sua carta di credito a una ragazza anch'essa silenziosa, o poco loquace, che sottopone ogni articolo alla registrazione di una macchina decodificatrice prima di verificare la validità della carta di credito.”

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992

Spazi Moderni

IMG134-135  
Cent 1999

Andreas Gursky, 99



Luoghi antropologici e Nonluoghi

1

4

5

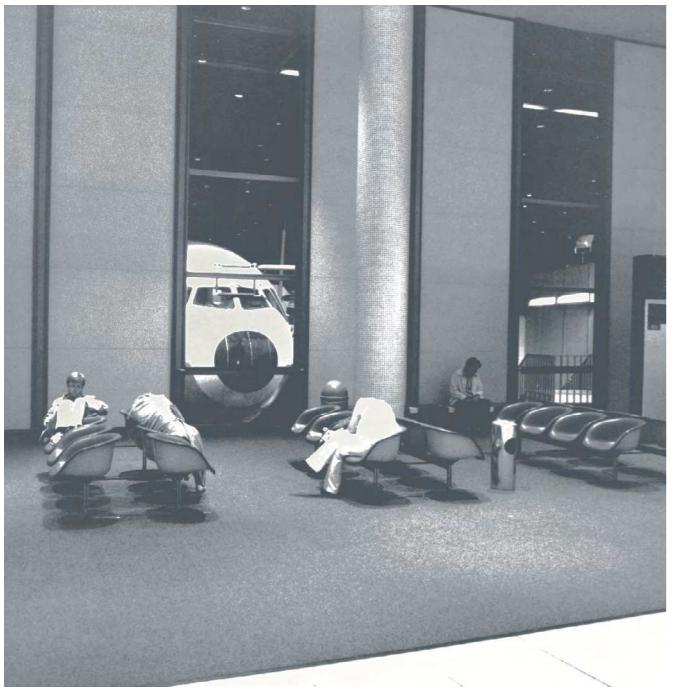
Come ultimo esempio significativo di nonluogo prendiamo ora in esame gli aeroporti. La loro natura transitoria è particolarmente evidente, le divisioni spaziali praticate all'interno degli aeroporti, particolarmente rigide, ci intrappolano in uno o in un altro spazio di passaggio con una funzione differente, dalla sicurezza fino all'area del gate, dalla quale è quasi impossibile uscire una volta entrati. L'aeroporto è un luogo dove “tutti sono di passaggio e nessuno è a casa”.

Anche se in maniera diversa, persino nell'aeroporto la dimensione temporale è spesso confusa, si viaggia tra fusi orari, dove il giorno e la notte si confondono, si sta nel tempo dell'attesa funzionale scandito da annunci e procedure, decolli e atterraggi. Si potrebbe dire che l'aeroporto è un luogo situato “fuori dal mondo”, esso infatti è collegato con tutte le destinazioni ma non fa parte di nessuna, è percepito come un limbo dove, anche qui, si è soli tra migliaia di persone, guidati solo da tabelloni ed installazioni di wayfinding,

attraversando la security si baratta la propria identità per un briciole di sicurezza, e l'accesso in un luogo che rinuncia totalmente alla sua dimensione storica, esso infatti ci rimanda solo ad immagini evocative dei posti in cui ci “troviamo” Proprio per questo essi sono particolarmente presi di mira da tutti coloro che spingono fino al terrorismo la loro passione per il territorio da difendere o da conquistare.

Se gli aeroporti e gli aerei, i grandi magazzini e le stazioni ferroviarie sono sempre stati bersaglio privilegiato degli attentati (per non parlare delle auto-bomba), è indubbiamente per ragioni di efficacia, se è lecito usare questa espressione. Ma è forse anche perché, più o meno confusamente, coloro che rivendicano nuove forme di socializzazione e nuove localizzazioni non possono vedervi che una negazione del loro ideale. Il nonluogo è il contrario dell'utopia: esso esiste e non accoglie alcuna società organica. Tutti questi fattori fanno dell'aeroporto il tempio della mobilità surmoderna.





IMG136-137-138 Garry Winogrand, Airports, 1960s-1980s

“Lo spazio del nonluogo libera colui che vi penetra dalle sue determinazioni abituali. Egli è solo ciò che fa o che vive come passeggero, cliente, guidatore. Forse egli è ancora preso dalle preoccupazioni della vigilia, già preoccupato per l’indomani, ma il suo ambiente del momento lo allontana provvisoriamente. Oggetto di una blanda possessione alla quale si abbandona con maggiore o minor voglia e convinzione, come qualunque posseduto egli gusta per un po’ le gioie passive della disidentificazione e il piacere più attivo di recitare una parte. È a un’immagine di se stesso che in definitiva egli si trova di fronte, ma un’immagine alquanto strana in verità. Il solo volto che si disegna, la sola voce che prende corpo nel dialogo silenzioso che persegue con il paesaggio-testo che si rivolge a lui come agli altri, sono i suoi. Volto e voce di una solitudine tanto più sconcertante in quanto ne evoca milioni di altre. Il passeggero dei nonluoghi non ritrova la sua identità che al controllo della dogana, al casello autostradale o alla cassa. Nel frattempo, egli obbedisce allo stesso codice degli altri, registra gli stessi messaggi, risponde alle stesse sollecitazioni. Lo spazio del nonluogo non crea né identità singola, né relazione, ma solitudine e similitudine. Esso non lascia spazio nemmeno alla storia, semmai la trasforma talora in elemento di spettacolo, il più delle volte in testi allusivi. L’attualità e l’urgenza del momento presente vi regnano. I nonluoghi si percorrono e dunque si misurano in unità di tempo. Gli itinerari non esistono senza orari, senza pannelli di arrivo e di partenza nei quali c’è sempre lo spazio per menzionare eventuali ritardi. Essi si vivono al presente. Presente del percorso che oggigiorno, nei voli di lunga percorrenza, si materializza su di uno schermo ove la progressione del velivolo è descritta minuto dopo minuto. All’occorrenza, il comandante di bordo la esplicita in modo un po’ sconcertante: «Sulla destra dell’ aereo potete vedere la città di Lisbona». Di fatto non si vede nulla: lo spettacolo, ancora una volta, è solo un’idea, una parola. Sull’autostrada, pannelli luminosi danno la temperatura del momento e informazioni

Spazi Moderni

1  
4  
6

Luoghi antropologici e Nonluoghi

utili alla pratica dello spazio: «Sull’A3 ingorgo di due chilometri». Presente dell’attualità in senso lato: in aereo, i giornali sono letti e riletti; molte compagnie assicurano anche la ritrasmissione dei relegornali. La maggior parte delle vetture sono provviste di autoradio. La radio funziona ininterrottamente nelle stazioni di servizio o nei supermercati: i ritornelli del giorno, le pubblicità, qualche notizia, vengono proposte, vengono imposte ai clienti di passaggio. In definitiva, tutto accade come se lo spazio fosse raggiunto dal tempo, come se non ci fosse altra storia che le notizie del giorno o della vigilia, come se ogni storia individuale attingesse i suoi motivi, le sue parole e le sue immagini dalla riserva inesauribile di un’inesauribile storia al presente.”

Marc Augé, *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992





IMG139 Todd Hido House Hunting, 1995-2001

Questi sono i non-luoghi della surmodernità: spazi che esistono per la circolazione e per il transito temporaneo (di persone, merci, informazioni), non per la relazione o la memoria.

Prendendo in esame la terminologia utilizzata fino ad ora, il termine "spazio" è in sé più astratto di quello di "luogo". Praticare lo spazio, scrive Michel de Certeau, significa "ripetere l'esperienza esaltante e silenziosa dell'infanzia: nel luogo si è altro e si passa all'altro (qui lo spazio è inteso come la sua prima esperienza pratica: camminare ed esplorare per la prima volta)" spazio infatti è un termine più generale, si applica indifferentemente a un'estensione, a una distanza fra due cose o due punti (si lascia uno "spazio" di due metri fra ogni palo di un recinto) o a una grandezza temporale "nello spazio di una settimana". Esso è dunque eminentemente astratto.

D'altro canto il luogo è più specifico, e si riferisce a delle porzioni precise di spazio, spesso definite da una relazione con gli individui che lo vivono (nel caso del luogo antropologico una relazione di tipo sociale e affettiva e nel caso di non-luogo una relazione commerciale, momentanea, di tipo transitorio) è per questo motivo che gli spazi liminali sono definiti appunto spazi e non, luoghi, essi infatti, seppur coincidano spesso con dei non luoghi, ne perdono completamente le funzioni, divenendo piuttosto dei purgatori indefiniti dove è possibile vagare eternamente senza mai raggiungere la propria meta, gli spazi liminali, più che appartenere

alla dimensione sociale, funzionale e antropologica dei non luoghi, sono la loro simbolizzazione onirica prodotta dai suoi fruitori, la quale mette in luce tutte le contraddizioni e "atrocità dolci" tipiche della surmodernità.

Ed ecco come nonostante il non luogo risulti spesso un luogo affollato, ricolmo di stimoli sensoriali di ogni tipo, dalle vetrine luminose riempite di merce luccicante, simbolo di eccesso ed opulenza, fino al viavai sotto ai cartelloni pubblicitari sempre ricolmi di messaggi positivi, la sua rappresentazione liminale è spesso solitaria, buia e sfocata. Ci ritroviamo a vagare per un centro commerciale fuori dal suo orario di normale attività, come se fosse un mitologico dedalo, ormai spoglio del suo fascino epico come a ricordarci l'estrema fallibilità del sistema che ha prodotto il nostro habitat artificiale.

Luoghi antropologici e Nonluoghi

Spazi Moderni

1  
4  
8

3.4

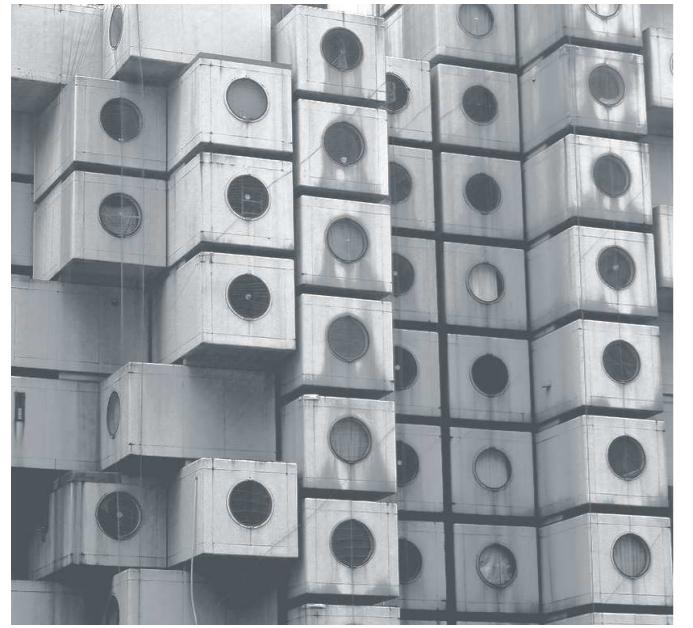
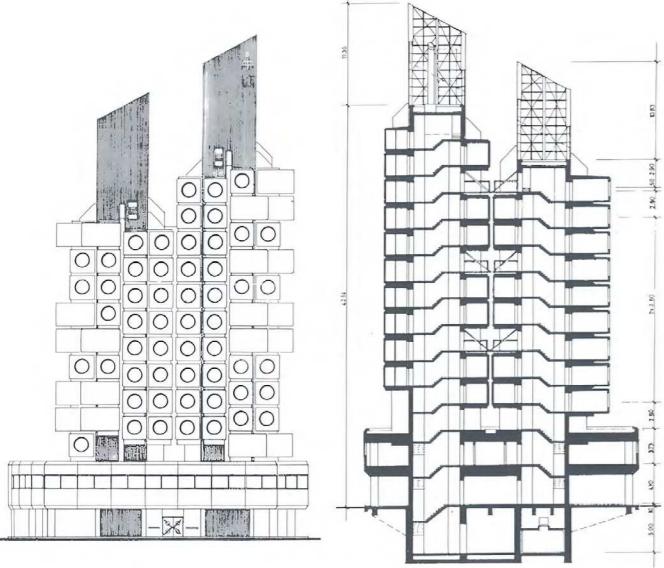
## Non luoghi in Design e Architettura

1  
4  
9

Non luoghi in design e architettura

Come è ovvio che sia, gran parte di questi fenomeni sociali ed economici si sono poi riflessi in architettura e design, movimenti di avanguardia come Archigram sono stati per alcuni versi, il riflesso anticipato di questa epoca turbolenta.

Tra gli anni 60 e 70 del '900 il dibattito riguardo l'interpretazione delle novità apportate dalla tecnica e dalla società della velocità era ancora nel vivo del suo svolgimento, tra coloro che guardarono al cambiamento con sguardo positivo e affascinato ci fu il gruppo di architetti di avanguardia Archigram, i quali espressero la loro visione pro-consumista attraverso una moltitudine di progetti mai realizzati, questi progetti celebravano e mettevano la tecnologia e le macchine al centro del progetto, disegnando così utopiche città modulari che potevano essere smontate e rimontate a piacimento, come nel caso del famoso progetto *Plug in City* Progettato da Peter Cook nel 1964, una mega struttura senza edifici, una massa compatta di elementi di forma similare (le abitazioni sono a forma di celle o componenti standardizzati) dove lo spazio di collegamento si trasforma in un giunto. Oppure la *Walking city* progettata da Ron Herron nel 1964, ovvero una città in perenne movimento, uno spazio abitato che diventa uno spazio in transizione costante.



IMG140-141 Kishō Kurokawa ,Nakagin Capsule Tower ,1970

A differenza di ephemeralisation di Buckminster Fuller, che vuole fare di più con meno materiale possibile (perché il materiale è finito), Archigram si basa su un futuro di interminabili risorse, giocando con la stimolazione sensoriale della pubblicità estetica, la quale ricopriva in modo invadente una realtà costruita sull'ottimismo di uno sviluppo senza limiti.

L'esperienza di Archigram ha contribuito poi allo sviluppo di correnti adiacenti, come quella dell' high-tech e del Metabolist Movement giapponese, famoso soprattutto per il Nakagin Capsule Tower di Kishō Kurokawa, altra struttura basata su moduli uguali tra loro e facilmente riproducibili, il primo esempio di uno dei prodotti più estremi della società surmoderna, ovvero il capsule hotel. L' edificio è progettato per soddisfare le essenziali esigenze abitative dei lavoratori pendolari o comunque inquilini per brevi periodi, una sorta di neo-nomade definito da Kurokawa stesso homo movens, completamente coerente con i concetti di eccesso di Augé e accelerazione/alienazione di H. Rosa.

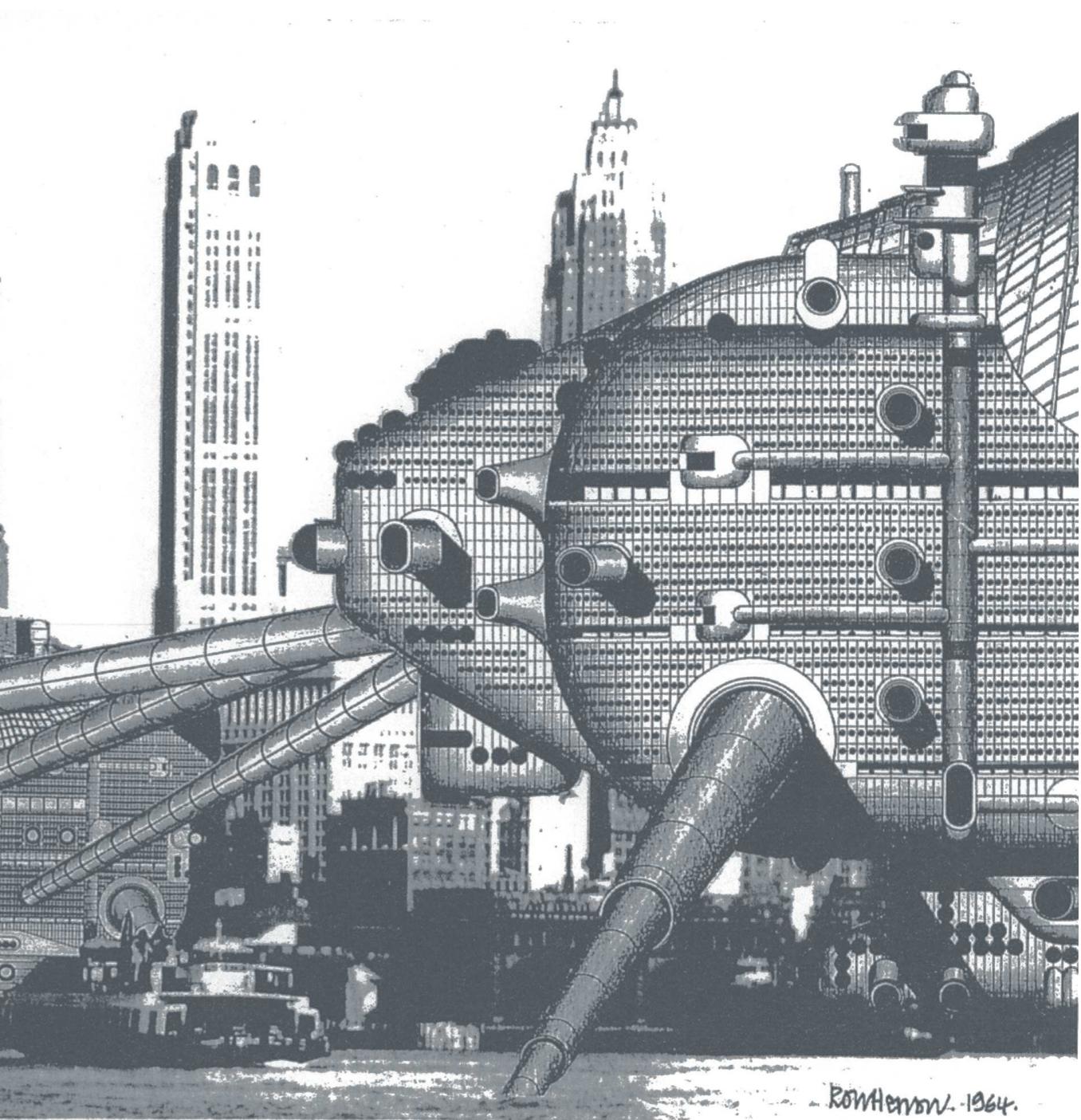
“Se consideriamo per un momento l'opera estremamente influente di Christo - wrapped coast, la possiamo considerare in due modi: come una scogliera coperta da un telo o, preferibilmente, come il punto in cui tutte le altre scogliere sono scoperte. Un progetto di Archigram cerca di raggiungere questa stessa lettura alterata di ciò che è familiare (seguendo la tradizione della domanda di Buckminster Fuller, Quanto pesa il tuo edificio?). Realizza una nuova agenda politica in cui il nomadismo è la forza sociale dominante; dove il tempo, gli scambi e la metamorfosi prendono il posto della stasi; dove il consumismo, lo stile di vita e la transitorietà diventano programmatiche; e dove ciò che è pubblico è una superficie elettronica che racchiude al suo interno il pianeta”

David Greene, Crompton, Dennis (ed.) (1999). Concerning Archigram... London: Archigram Archives; prologue

Spazi Moderni

1  
5  
0  
1

Non luoghi in design e architettura



RonHerron. 1964.

IMG142 Ron Herron Walking city, 1964

Augé ci fa inoltre notare come il processo di uniformazione degli spazi architettonici sia legato anche all'influenza di figure quali le archistar, questi progettisti, particolarmente popolari a cavallo tra gli anni 80 e 90, sono stati progressivamente ingaggiati per gestire progetti situati in diverse parti del mondo, in modo da aggiungere valore al territorio che ospita le loro opere.

Il problema di legare un nome ad un'identità architettonica forte risiede in una ricerca di uno stile personale legato al singolo progettista o ad una corrente, la quale spesso sacrifica le esigenze contestuali dei posti differenti nel quale queste strutture sorgono.

Un esempio di questo fenomeno è l'architetto britannico Norman Foster, noto esponente del movimento high tech, il quale si concentra sugli aspetti tecnologici e strutturali dell'architettura sulla falsa riga del funzionalismo. Foster si è occupato di gestire progetti in contesti molto differenti tra loro, parliamo di progetti come l'edificio al 30 St Mary Axe a Londra,

in Inghilterra, la Hearst Tower a New York negli USA, l'aeroporto internazionale di Città del Messico e il Viadotto di Millau in Francia. È importante notare che, molte delle strutture progettate dall'architetto coincidono spesso con la definizione di non-luoghi e anche quelle che non si sovrappongono con questa categoria presentano un elemento di uniformità formale anche alla variazione del dato geografico e culturale del posto. (un'eccezione da notare è l'aeroporto di internazionale di Pechino, il quale conservava riferimenti ad alcuni elementi della tradizione cinese, seppur in maniera superficiale, andando più a rappresentare un simulacro della stessa)

Oltre a Foster, che in questa istanza è stato utilizzato come esempio di architettura d'autore legata ai non-luoghi e all'uniformazione delle forme, gli stessi fenomeni possono essere rintracciati nell'architettura di molteplici autori e correnti. È infatti possibile disegnare una linea del tempo a ritroso fino alle origini del design funzionale, il quale eliminava le decorazioni e motivi tra-

dizionali in modo da servire la produzione e la diffusione di massa dei nuovi oggetti del consumo generalista, tentando di universalizzare l'estetica: creare oggetti validi per chiunque e ovunque.

Gli esempi da citare sarebbero innumerevoli, dal Bauhaus di Gropius fino ai primi movimenti modernisti e brutalisti di Le Corbusier, dal design unitario di Peter Behrens fino al minimalismo standardizzato di Marcel Breuer e Dieter Rams, per arrivare alle espressioni più contemporanee di design e architettura surmoderni con correnti come l'architettura non referenziale e quella del transito.

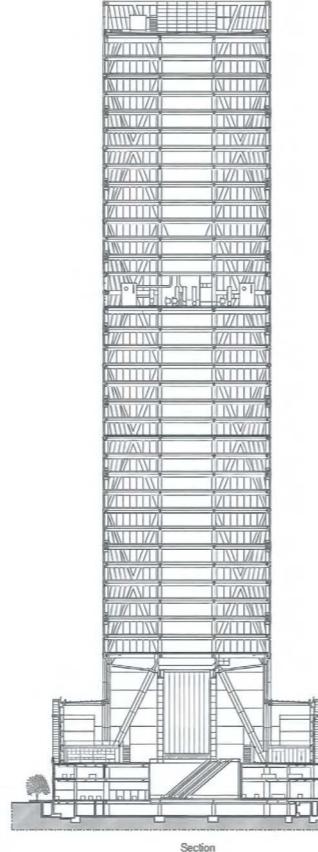
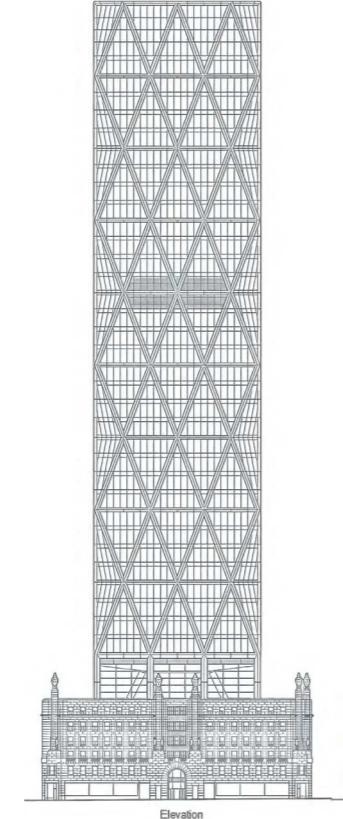
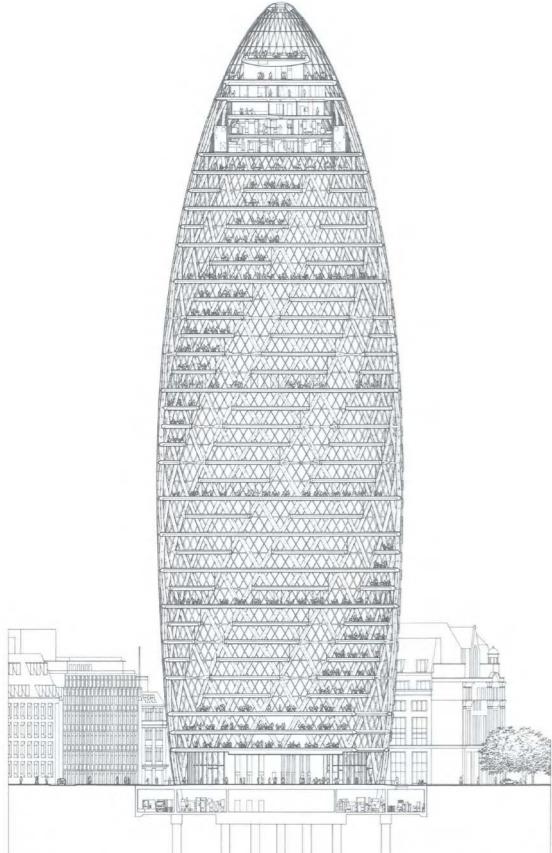
La prima, teorizzata da Valerio Olgiati e Markus Breitschmid, riguarda la risposta ad un mondo contemporaneo sempre più caratterizzato da una mancanza di consenso sui valori, sulle ideologie e sui riferimenti simbolici condivisi che un tempo guidavano architettura, arte e cultura di zone specifiche. In questo quadro, l'architettura non-referenziale si propone

di essere autonoma rispetto alle forme simboliche esterne: essa vuole liberarsi dai suoi "vasi di riferimento" (ossia contenitori di simboli culturali, storici o ideologici, simili a quelli identificati nel primo capitolo), rendendo l'architettura un'entità che si da senso da sé, tramite la sua forma, spazialità, materiali, composizione e la percezione dello spazio.

Per i non referenzialisti l'architettura deve dare senso allo spazio attraverso l'esperienza, la materia, la composizione architettonica, non tramite riferimenti extra-architettonici (cioè alla politica, alla storia, al simbolo) non necessari alla comprensione immediata dello spazio.

Alcuni esempi ed applicazioni di questa corrente sono gli edifici progettati da Olgiati stesso come il Visiting Center Swiss National Park a Zernez in Svizzera, l'Auditorium Plantahof a Landquart in Svizzera e il Perm Museum XXI a Perm in Russia. In relazione all'architettura del transito invece, questa è meno legata a

IMG143 Norman Foster, 30 St Mary Axe, Londra, 2003



Non luoghi in design e architettura

Spazi Moderni

IMG144 Norman Foster, Hearst Tower  
Stati Uniti, 2006

- 1
- 5
- 2
- 3

IMG145 Valerio Olgiati, Visiting Center Swiss National Park, Svizzera, 2008



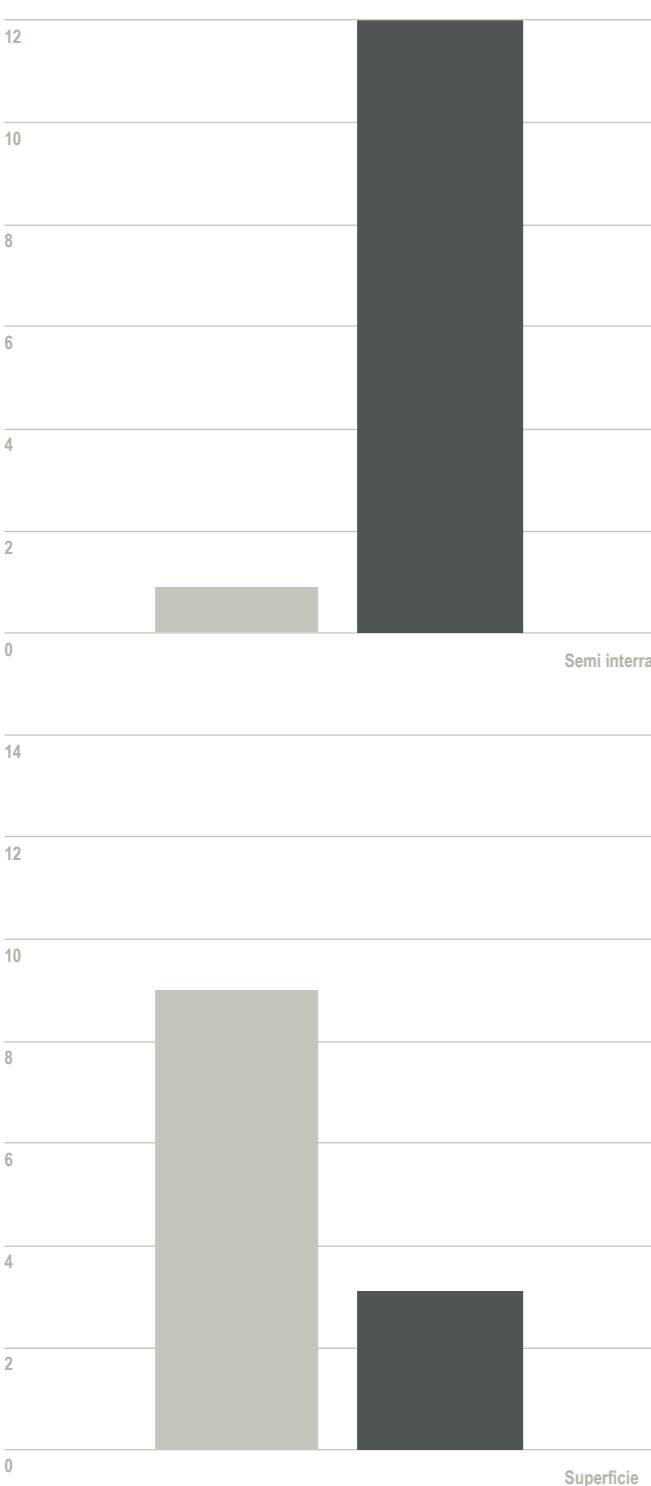
IMG146 Valerio Olgiati, Perm Museum XXI, Russia, 2008

movimenti e manifesti, ma si tratta piuttosto di un'espressione che descrive la progettazione di spazi dedicati al movimento, allo spostamento, alla circolazione: stazioni, terminali, corridoi, ponti, passaggi, spazi che collegano, percorsi obbligati, aree di attesa.

Gli esempi che potremmo citare sono molteplici, tra i più conosciuti e celebri troviamo sicuramente il TWA Flight Center di Eero Saarinen, aeroporto costruito nel 1962, ma anche il Yokohama Port Terminal del gruppo Foreign Office Architects portato a termine nel 2002 e il Bac de Roda Bridge, pensato da Santiago Calatrava nel 1987. Solo recentemente designer e architetti iniziano ad interessarsi al rendere gli spazi di collegamento meno legati ad un'ottica consumista, tentando di restituire a questi ambienti quell' aspetto relazionale e più umano che da tempo si era perso. Questo sforzo, profuso da diversi studiosi in altrettanti articoli, propone delle soluzioni che riguardano soprattutto l'human-centered design.

Nell' articolo "Assessing human emotional responses to the design of public spaces around subway stations: a human factors research" Viene eseguito uno studio che analizza le reazioni emotive delle persone alle differenze progettuali attorno a stazioni metro: elementi naturali, accessibilità pedonale, uso misto del suolo, apertura visiva, etc. in modo da identificare la design strategy migliore al fine di affinare l'esperienza utente di tali spazi. Le conclusioni di questo studio sono particolarmente interessanti, esse infatti non fanno altro che confermare le teorie di sociologi e antropologi, suggerendo di inserire elementi naturali e attività commerciali legate alla cultura locale al fine di ridurre lo stress all' interno di spazi di transizione. In particolare lo studio si è occupato di raccogliere dati numerici fisiologici in risposta a stimoli sensoriali forniti dalle caratteristiche architettoniche e di design degli spazi presi in esame.

Le misurazioni, legate allo stress e al disagio, misurano le tre dimensioni emotionali (Pleasure, Arousal, Dominance) tramite risposta cardiovascolare, risposta elettrodermica, risposta cerebrale e riflesso di sobbalzo, legati all' esperienza soggettiva di un campione di 34 volontari dai 14 ai 55 anni di età, tutti in buona salute e reclutati su base volontaria, i quali hanno successivamente fornito anche un self report. L'esperimento è stato condotto dal 15 al 22 Dicembre 2021 a Nanjing, capitale della provincia Jiangsu in Cina, una "megacittà" che incarna perfettamente il principio di "città-mondo" esposto da Augé. Per l'esperimento sono state prese in esame due stazio-



IMG147 POSTI MENO PIACEVOLI (misurazione basata su un punteggio assegnato soggettivamente dai partecipanti)

ni della metropolitana centrale della città, entrambe costruite nello stesso periodo, si tratta delle stazioni di Daxinggong (sito1) e Gulou (sito2), in particolare le aree analizzate sono state zone pubbliche semi-interrate e di superficie poste nelle immediate vicinanze di alcune uscite. Lo spazio aperto semi-interrato della stazione del sito1 è più racchiuso, essendo circondato da mura, al contrario del sito2. Inoltre, lo spazio aperto al piano terra del sito1 è disposto lungo un'autostrada con alberi lungo la via su un lato, mentre lo spazio in superficie del sito2 è un piccolo giardino angolare con un lato che si affaccia su dei negozi, è importante inoltre sottolineare come il sito1 risulti tecnicamente più avanzato e qualitativamente superiore.

Analizzando le caratteristiche costruttive di entrambe le stazioni è possibile notare come il sito2 disponga di spazi più aperti, con muri che coprono meno lati, inoltre la vista è più libera grazie a barriere di vetro con visuale su elementi naturali, mentre il sito1, oltre a disporre di più barriere che occludono completamente la vista, possiede anche più edifici sui confini.

La risposta cardiovascolare (HRV, in riferimento all' emozione pleasure) ci mostra come i partecipanti abbiano provato più piacere negli spazi di superficie del sito2 rispetto a quelli interrati, il contrario è vero per gli spazi del sito1. La risposta risposta elettrodermica (EDA, in riferimento all' emozione arousal) ha registrato un maggiore coinvolgimento emozionale nell' area in superficie del sito2 rispetto al sito1, la stessa differenza è stata rilevata comparando le zone interrate, seppur il dislivello tra queste ultime risulta decisamente minore.

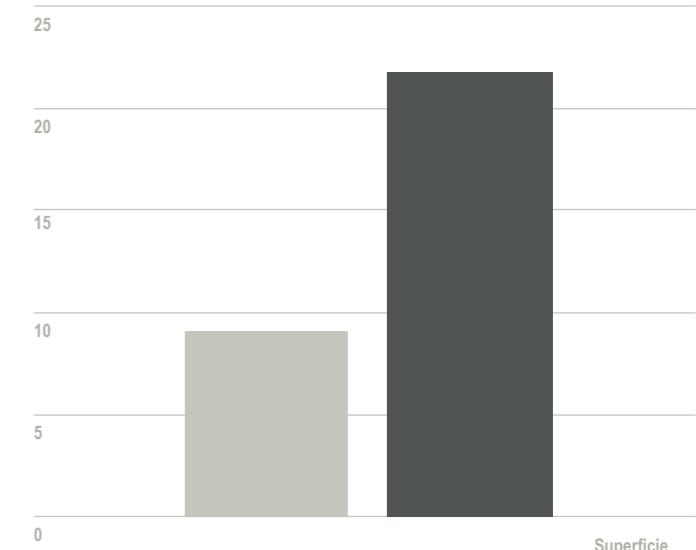
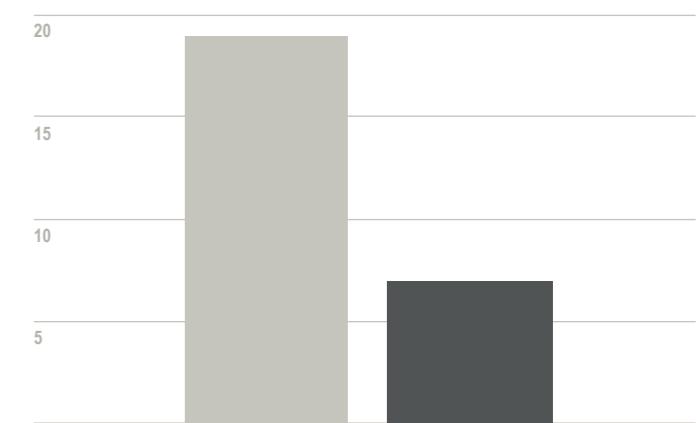
Le rilevazioni in merito alla risposta cerebrale (EEG, in riferimento alle emozioni arousal e dominanze) ci rivelano come in media l'attività del cervello sia maggiore negli spazi in superficie del sito 2, indicando una maggiore eccitazione, mentre la sensazione di dominanza è maggiore negli spazi di superficie del sito1. In fine le rilevazioni relative al riflesso di sobbalzo (Eyeblink, in riferimento all' emozione pleasure) sono coerenti con le rilevazioni HRV, le persone tendono a sentirsi più a loro agio nelle aree di superficie del sito2, mentre la situazione al sito 1 è opposta, la zona di superficie del sito 1 è infatti quella che ha registrato più stress, probabilmente in relazione all' autostrada posta nelle vicinanze.

I risultati del self report confermano pienamente i dati numerici, la zona di superficie del sito1 risulta più stressante rispetto a quella semi-interrata, la quale presenta pareti dipinte e piante, mentre la tendenza è completamente inversa per il sito2, il quale dispo-

Spazi Moderni

1  
5  
5

Non luoghi in design e architettura



IMG148 POSTI PIÙ PIACEVOLI (misurazione basata su un punteggio assegnato soggettivamente dai partecipanti)

Sito 2 Gulou  
Sito 1 Daxinggong

IMG147 POSTI MENO PIACEVOLI (misurazione basata su un punteggio assegnato soggettivamente dai partecipanti)

ne della zona più piacevole dell' esperimento, ovvero quella posta all'uscita in superficie, con il suo parchetto affacciato ad una zona fornita di negozi e bancarelle e la sua architettura più obliqua, caratterizzata da forme più morbide.

L'articolo si conclude con una serie di accorgimenti di tipo progettuale che possono aumentare la godibilità degli spazi di transito che per natura risultano freddi e poco accoglienti, questi accorgimenti, che riportiamo di seguito, offrono importanti spunti anche al fine della nostra ricerca, questi infatti, se applicati al contrario, sono un'ottima base per individuare spazi liminali da manuale.

Alla nostra lista di accorgimenti aggiungiamo anche alcuni spunti estrapolati dall' articolo "Sustainable Comfort Design in Underground Shopping Malls: A User-Centric Analysis of Spatial Features" uno studio condotto su diversi centri commerciali sotterranei. L'idea è che questi spazi, pur essendo efficienti dal

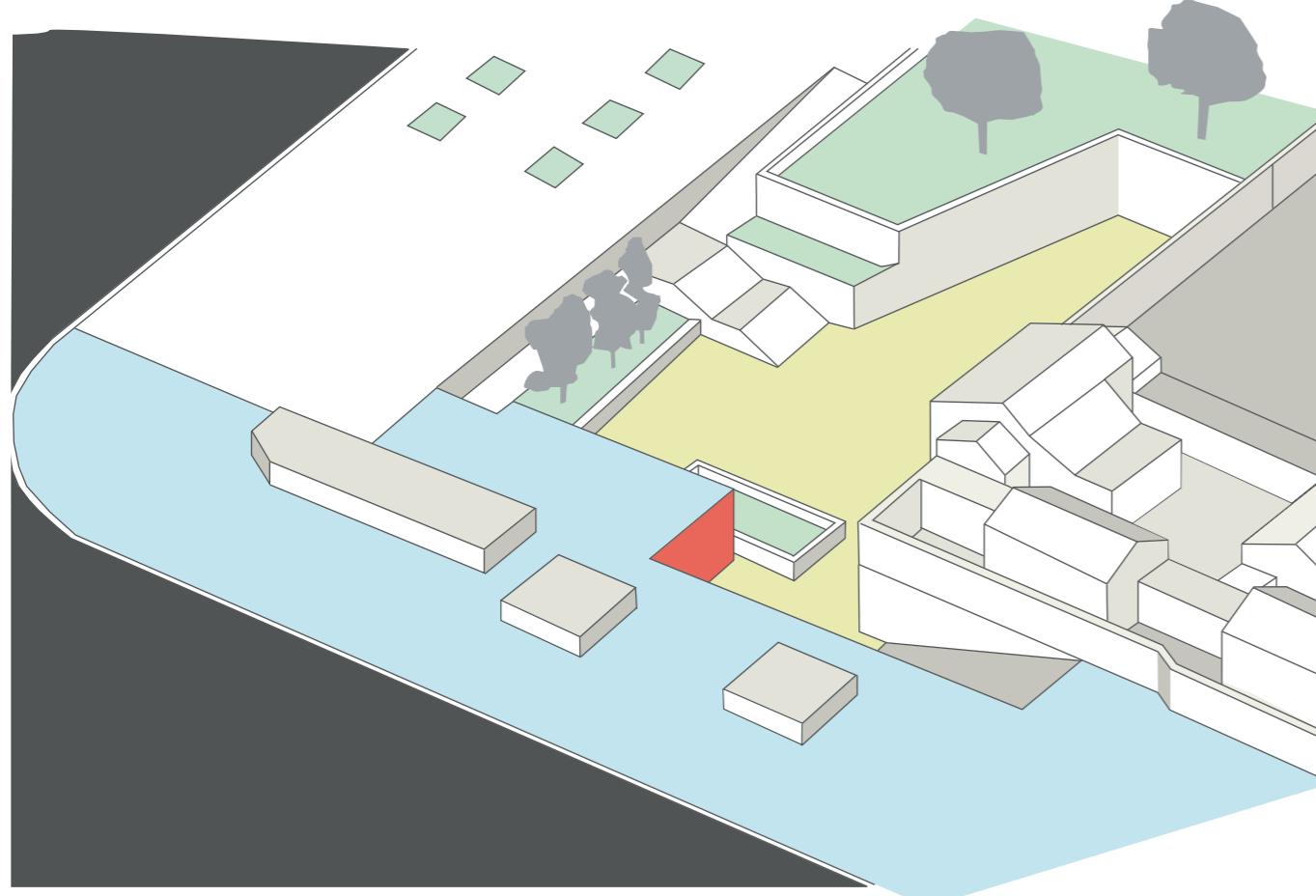
punto di vista dello spazio urbano e del traffico, spesso ignorino come gli utenti li percepiscono, in particolare gli aspetti psicologici, il comfort, e il senso di benessere.

Lo studio combina misurazioni oggettive di caratteristiche fisiche (forma dei corridoi, numero di ingressi, elementi naturali, colore, illuminazione, ecc.) con sondaggi (percezione soggettiva) per capire cosa influisce sul comfort percepito attraverso il metodo "semantic differential".

Spazi Moderni



IMG149 Stazione di Daxinggong (sito1)



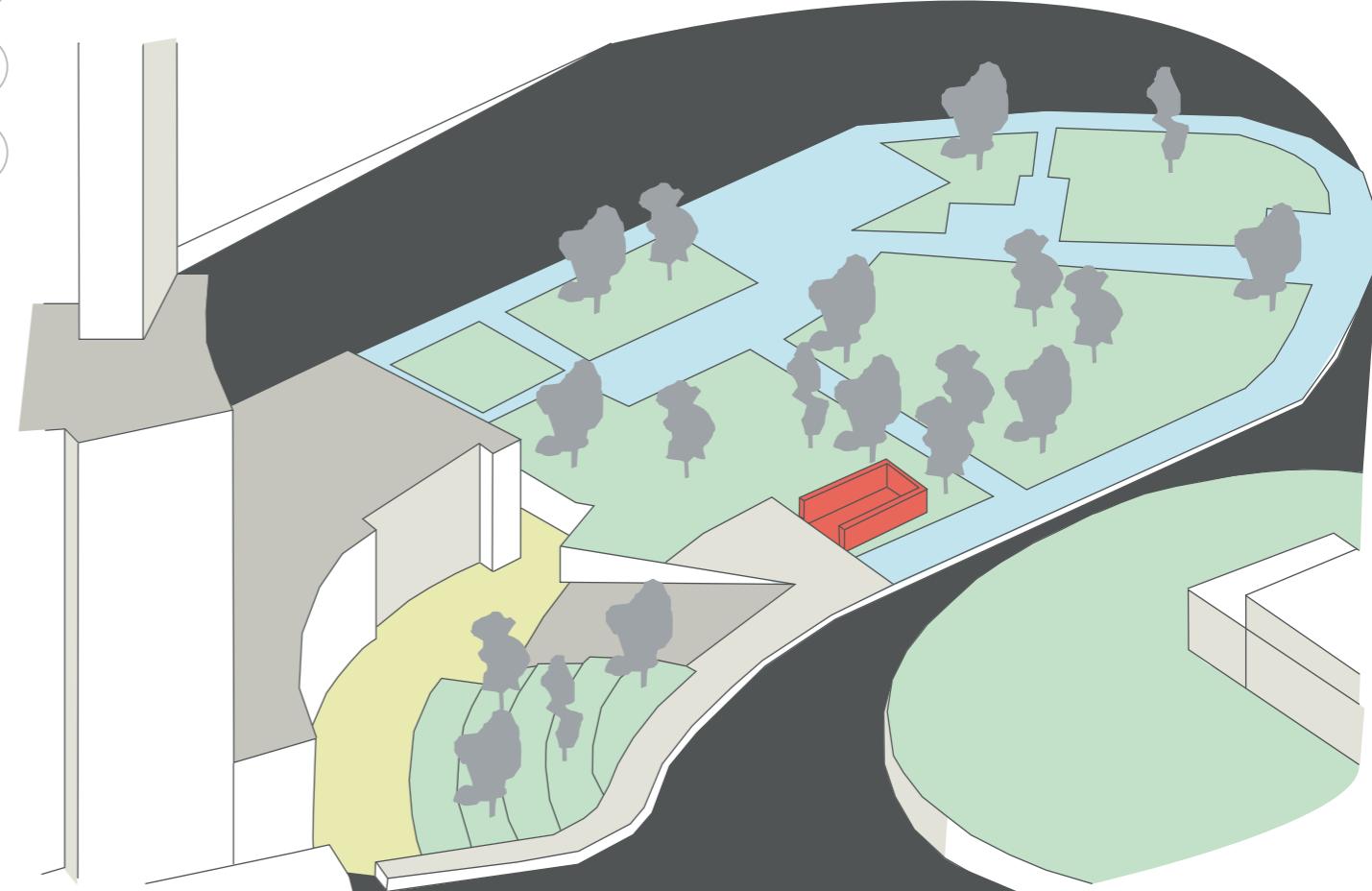
## CONTROLLARE L'“ENCLOSURE” DELLO SPAZIO APERTO E DEI CORRIDOI

Usare proporzioni alte/basse tra profondità/ apertura (D/H ratio) preferibilmente tra 1:1 e 2:1, per dare una sensazione non troppo chiusa né troppo vasta. Lo stesso vale per il rapporto larghezza/altezza (W/H ratio) dei corridoi, la larghezza del corridoio dovrebbe essere uguale o fino al doppio dell'altezza del soffitto. I ricercatori della Huanghuai University trovano che la soddisfazione percepita dagli utenti cala significativamente quando il W/H scende sotto 1:1, mentre cresce fino a 2:1 ma oltre non migliora più (anzi tende a ridursi). Un soffitto basso può essere “compensato” da luce diffusa o continua; viceversa, soffitti alti richiedono luce più diretta per non far sembrare lo spazio buio.

Nei casi di spazi semi-interrati o comunque chiusi, è buona norma usare materiali trasparenti o

1  
5  
6

IMG150 Stazione di Gulou (sito2)



superficie verdi/chiare o dipinte al posto di muri solidi per alleggerire la percezione ed il respiro visivo, i corridoi curvi ed i layout a spina di pesce risultano essere quelli più leggibili e navigabili, mentre se è possibile è sempre bene mantenere un contatto visivo con l'esterno attraverso aperture e soffitti trasparenti, massimizzare l'utilizzo di luce naturale.

Assicurarsi che i percorsi siano continui, senza interruzioni brusche o cambi di quota non previsti evitando le ripetizioni di elementi visivi.

Aggiungere “nodi visivi”: punti di riferimento che rompano la monotonia (un punto focale, un cambio di vista, un ingresso, qualcosa da guardare). È consigliato l' uso di “landmarks” interni: sculture, elementi artistici, elementi decorativi distintivi. Differenziare le forme di porte ed ingressi ed aumentarne il numero, facendole affacciare su zone più aperte e dove è possibile la sosta come plazas o atrii interni al fine di incentivare la sosta e diminuire la sensazione di isolamento e solitudine.

## AUMENTARE LA PRESENZA DI ELEMENTI NATURALI

Parchi, siepi, alberi, aiuole, fiori, vegetazione verticale attorno agli spazi delle stazioni, ottimo anche l'utilizzo di acqua per migliorare il benessere psicologico.

Usare verde integrato nei muri per migliorare comfort ed emozione positiva, dove è possibile eliminare ostacoli e barriere visive.

## FAVORIRE ATTIVITÀ, VITALITÀ URBANA E FLUSSO UMANO

Inserire piccole attività commerciali (caffè, negozi, chioschi) attorno agli spazi delle stazioni, non solo funzioni pure di transito. Nei centri commerciali differenziare le funzioni delle varie zone, integrare aree relax e intrattenimento; non solo traffico commerciale,

invitare alla sosta più che al mero passaggio.

Lasciare "spazi grigi" cioè zone con meno definizione d'uso rigido, che favoriscono aggregazione o sosta, al contrario aumentare le attività degli spazi di transito incentivando la permanenza potrebbe aiutare a renderli più umani spostandoli sullo spettro dei non-luoghi/luoghi antropologici in direzione di quest'ultimi.

Varietà nei colori di muri, elementi di supporto e pavimentazioni per distinguere aree diverse, evitare continuità monotona e ripetizione di elementi simili.

Spazi Moderni

1  
5  
8

## MIGLIORARE LA GESTIONE DELLO SPAZIO E L'ESPERIENZA ESTETICA / CULTURALE

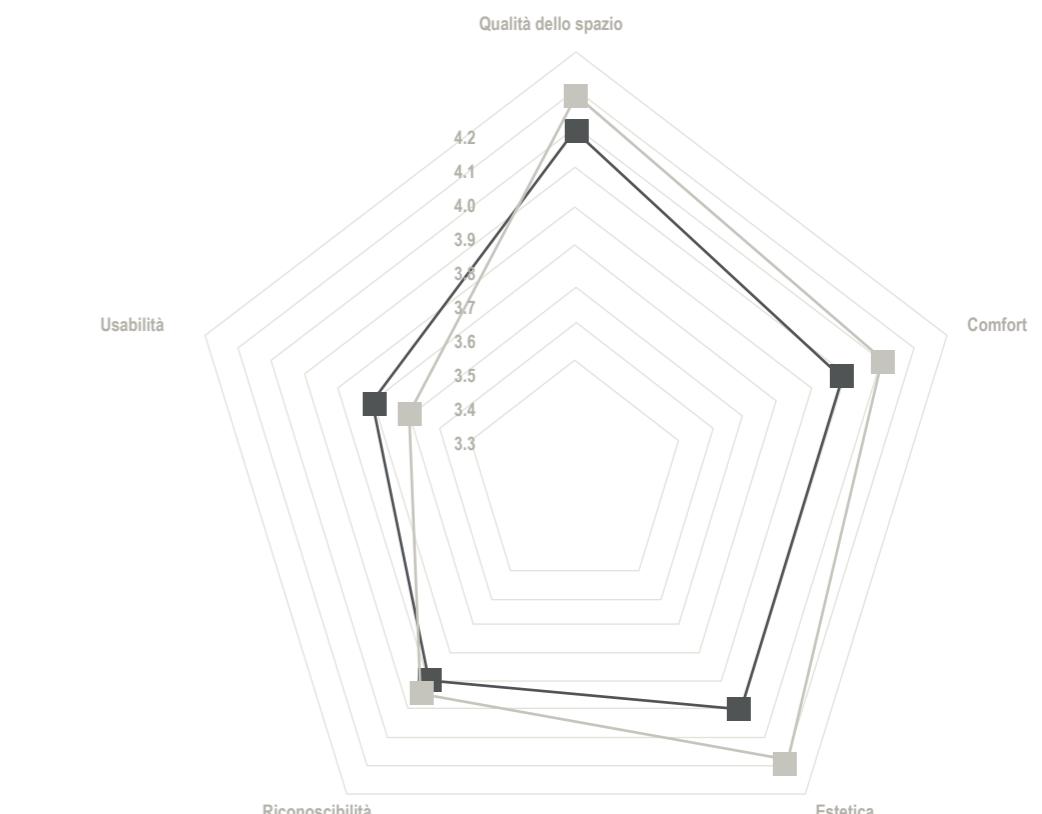
Mobili urbani: sedie, panchine, lampioni, elementi che invitano alla sosta e relax.

Aggiungere elementi artistici o culturali che riflettano in modo onesto il carattere locale o che raccontino la storia del luogo.

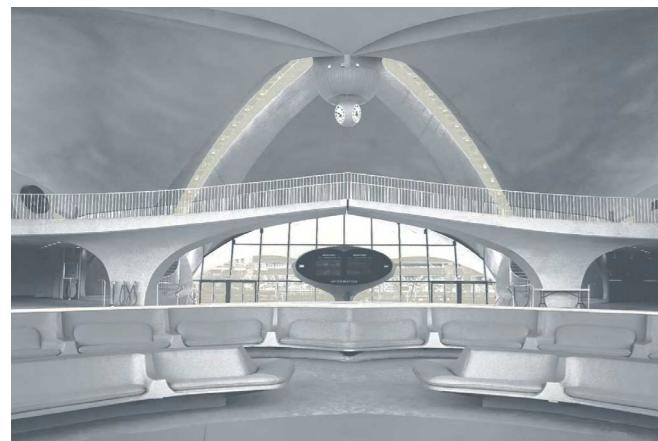
Migliorare l'identificabilità dello spazio: che le persone possano riconoscere il luogo, sapere dove si trovano, avere una percezione chiara del contesto.

Pensare layout che possono essere riarrangiati facilmente per evitare la ripetizione e la monotonia. Prevedere modifiche future secondo il feedback degli utenti.

Sito 2 Gulou  
Sito 1 Daxinggong



IMG151-152 Eero Saarinen and Associates, TWA Flight Center, 1959, 1962



Non luoghi in design e architettura

## NORMATIVE / POLITICHE DI SCALA PIÙ AMPIA

Integrare queste linee guida nei piani di sviluppo TOD (Transit-Oriented Development) in modo sistematico.

# Fenomenologia degli Spazi Surmoderni

Spazi Moderni

**Fino ad ora abbiamo parlato dei non-luoghi della surmodernità analizzando le caratteristiche fisiche, architettoniche e tangibili, cercando di definirli all' interno di una categoria ben precisa di spazi funzionali, descrivendoli così dal punto di vista puramente formale.**

**Tuttavia al fine di comprendere a fondo il ruolo di questi spazi all' interno della nostra teoria, è necessario esplorare anche gli aspetti legati alla nostra percezione individuale, è necessario andare oltre la forma per capire come questi spazi si relazionano con la nostra memoria e la nostra sensibilità.**

**Secondo Georg Simmel, considerato uno dei primi pensatori della modernità urbana, esiste un rapporto tra spazio, uomo e significato. Nel saggio "Ponte e porta" riflette su come l'uomo costruisce lo spazio e su come le opere architettoniche siano simboli del nostro modo di essere nel mondo.**

"La porta parla. Per l'uomo è essenziale, nel senso più profondo, porre a se stesso una delimitazione, ma con libertà, questa limitazione può di nuovo superarla e porsi al di fuori di essa. La finitezza in cui siamo trovati in qualche modo confina sempre rispetto all'infinito dell'essere fisico e metafisico. La porta diviene allora l'immagine del punto-limite dell'uomo, sul quale costantemente sta o può stare. L'unità finita, alla quale abbiamo

1

6

0

Fenomenologia degli spazi surmoderni

Spazi Moderni

connesso un pezzo dello spazio infinito designato per noi, ci connette poi a sua volta a quest'ultimo: in essa il limite è adiacente all'illimitato, e non nella morta forma geometrica di una mera parete divisoria, ma come la possibilità di uno scambio continuo: a differenza del ponte che collega invece finito con finito, la porta ci sottrae, quando noi la superiamo, a queste realtà solide e deve aver lasciato (ci consente), avanti all'ottusità che provoca l'abitudine quotidiana, il meraviglioso sentimento di essere sospesi per un istante tra cielo e terra. Mentre il ponte, in quanto linea tracciata tra due punti, prescrive la sicurezza incondizionata della direzione, dalla porta si riversa la vita al di fuori della limitatezza di un esser-per-sé isolato verso l'illimitato in tutte le sue direzioni."

Georg Simmel, Brücke und Tür, 1909



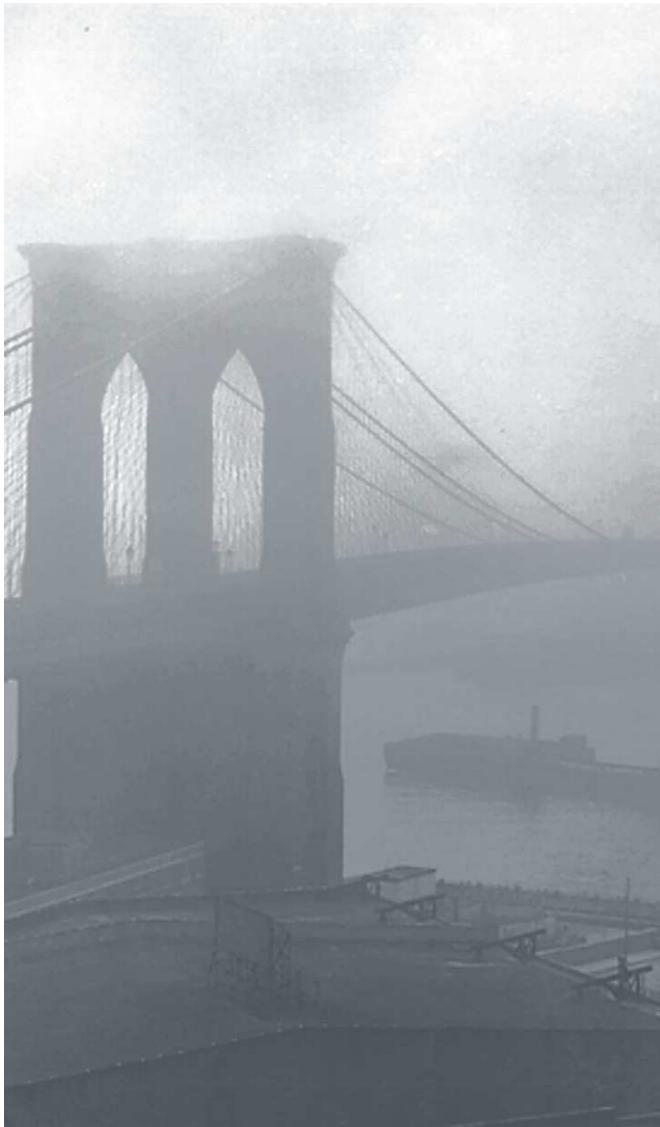
IMG154 Francesco Jodice, What We Want, 1995-2003

l'essere umano si distingue dalla natura proprio perché introduce separazioni e connessioni. Essa, senza l'uomo, è un continuum indifferenziato: tutto è connesso, ma in modo "cieco", non consapevole, l'uomo invece divide lo spazio, traccia confini, crea distinzioni e poi ricomponete ciò che ha separato.

Questo doppio gesto, separare e collegare è la base della cultura, della conoscenza, dell'arte e della vita sociale. Riconosciamo quindi, nel simbolo del ponte e della porta un potere simbolico particolare.

La porta indica la capacità umana di delimitare uno spazio, per esempio la casa e il corpo, stabilendo un dentro e un fuori e decidendone l'accesso, (si tratta infatti di un confine dinamico) essa è il simbolo della soglia, del confine abitato, del controllo del dentro e del fuori. Il ponte invece rappresenta l'atto umano di connessione, un modo per trasformare la distanza in unione, creando senso dove esiste la divisione.

Ed è forse proprio per la nostra necessità innata di



IMG155 Andreas Feininger, Brooklyn Bridge, 1940s-1950s

unire e dividere, di percepire chiaramente e distinguere ciò che si trova all'esterno da ciò che si trova all'interno, che lo spazio che si trova nel mezzo può provocare incertezza e perturbazione, esso infatti sfugge ad ogni nostro tentativo di essere categorizzato, lo spazio liminale è impossibile da definire all'interno di confini netti, ma non possiamo rinunciare ad attraversare i confini perché l'atto stesso dell'attraversamento è necessario al fine di definire la nostra identità, coscienza e cultura, attraverso l'incontro e lo scontro con tutto ciò che è altro.

“Dal momento che l'uomo è l'essere che collega, che deve sempre separare e che non può collegare senza prima aver separato, dobbiamo innanzitutto concepire la mera esistenza indifferente di due rive soltanto spiritualmente come una separazione per poi poterle collegare attraverso un ponte. Altrettanto l'uomo è l'essere-limite che non ha limiti, l'essere-confinario che non ha confini. La chiusura della sua vita domestica attraverso la porta significa che egli separa un frammento dall'unità ininterrotta dell'essere naturale.”

Georg Simmel, Brücke und Tür, 1909

Uno degli elementi che emergono più frequentemente osservando gli spazi liminali è sicuramente la dimensione della nostalgia, ovvero quella sensazione tra dolore e piacere, assenza e presenza, legata ai nostri ricordi passati.

Il motivo del ricordo può essere sicuramente interpretato in maniera freudiana come il ritorno della nostra vita psichica legata all'infanzia, tuttavia nell'ottica degli spazi della surmodernità esso è anche un modo di tornare ad un momento pre-alienazione, o meglio in un momento durante il quale eravamo immersi nel mondo alienato pur non rendendocene conto. Insomma, gli spazi liminali incarnano spesso la volontà della generazione corrente di scappare da una realtà disumana che non si fa riconoscere e che ha dimenticato il ritmo della vita naturale, desideriamo così rifugiarci in un passato che ci appare più confortevole e intimo, questo tuttavia risulta distorto ed inquietante, anch'esso corrotto dai fumi di una società che ci vuole consumatori, produttivi ed efficienti.

Per capire meglio il ruolo del ricordo all'interno della fenomenologia degli spazi liminali, è necessario

Spazi Moderni

1

6

2

Fenomenologia degli spazi surmoderni

interrogarci sul rapporto tra corpo, spazio e memoria.

Possiamo iniziare a parlare di fenomenologia dei luoghi sfruttando l'espeditivo descritto da Merleau-Ponty, illustre esponente della fenomenologia francese in *Phénoménologie de la perception*, del 1945, nel quale egli si ritrova a viaggiare per Parigi: “i caffè, i volti delle persone, i pioppi lungo le rive, le anse della Senna” ciò che sperimenta allora si unisce in “tutto l'essere della città [che] Parigi possiede”. Per lui, l'identità di Parigi non è riducibile alle parti che oggettivamente costituiscono la città. Piuttosto, “è presente un significato latente, diffuso nel paesaggio o nella città”.

Collocato nel mondo della vita parigina, il filosofo scopre una trama di continuità da un luogo all'altro che si fonda su un “certo stile” di cui tutti i luoghi sono partecipi. La ragione di ciò è che la percezione dello spazio vissuto non è una particolare classe di “stati di coscienza” o di atti. Le sue modalità sono sempre espressione della vita totale del soggetto, l'energia che lega il suo corpo e il suo mondo. Questo è un passaggio cruciale, con esso, Merleau-Ponty attira la nostra attenzione sulla relazione tra l'esperienza umana del luogo e i valori, i ricordi, i sogni, le ansie e altri stati affettivi simili che plasmano quell'esperienza. Possiamo quindi affermare che i luoghi sono definiti nella loro relazione con il particolare soggetto che li sperimenta.

Fatta questa premessa ci è possibile introdurre il fondamentale contributo di Dylan Trigg, con il suo saggio “*The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny*” il quale ci aiuterà comprendere il modo in cui ci relazioniamo con gli spazi liminali, rendendo ancora più chiara la linea di collegamento che unisce le teorie sul perturbante con la memoria e i non luoghi della surmodernità.

“In quanto soggetti corporei, abbiamo necessariamente una relazione con i luoghi che ci circondano. In ogni momento, ci troviamo in un luogo, che si tratti di corridoi universitari, cabine degli aerei o persi nella foresta di notte. Nel tempo, questi luoghi definiscono e strutturano il nostro senso di sé, tanto che essere dislocati può avere conseguenze drammatiche sulla nostra esperienza di chi siamo, e persino lasciarci con la sensazione di rimanere senza un posto nel mondo. Allo stesso modo, i ricordi che acquisiamo dei luoghi in cui viviamo assumono un valore incommensurabile



IMG156 Ale Rapa, Porta della casa di Ale Rapa, 2025



IMG157 Thomas Demand, Landing / Corridor / Vault, 1997-2000

Spazi Moderni

- 1
- 6
- 5

e vitale. Senza la memoria dei luoghi, la memoria stessa non avrebbe più un ruolo da svolgere nella nostra vita cosciente. [...] Il luogo è al centro non solo di ciò che siamo, ma anche della cultura in cui ci troviamo. Ricco di implicazioni culturali, ecologiche e politiche, il luogo non designa semplicemente un pezzo di terra senza valore.”

Dylan Trigg, *The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny*, 2012

Fin dalle prime righe, Trigg cita Carl Jung e poi si richiama ad Agostino (*Confessioni*) per discutere la concezione tradizionale della memoria come deposito ordinato di ricordi distinti, la quale viene messa subito in discussione in favore di un modello più organico e dinamico, nel quale essa non è un magazzino, ma un’esperienza corporea, spaziale e affettiva: qualcosa

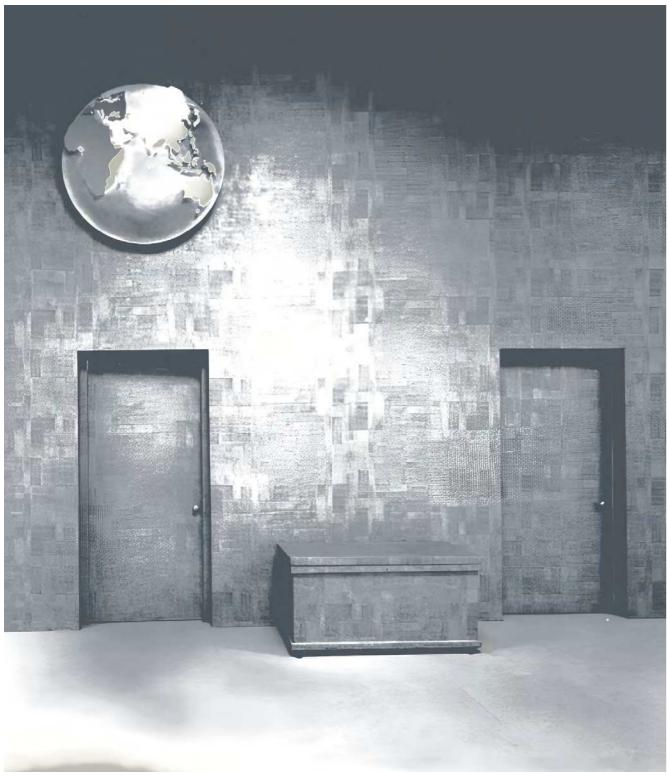
Fenomenologia degli spazi sumoderni

mente le isole della nostra memoria. Ricordare non è recuperare il passato “così com’era”, ma immaginare di nuovo il luogo attraverso l’unione di affetto e corpo. La nostra dimensione corporea in relazione allo spazio gioca infatti un ruolo fondamentale all’ interno della teoria dei ricordi di Trigg, ricordare infatti non avviene necessariamente “nella mente”, ma anche attraverso la nostra esplorazione e nell’incontro con gli spazi: case, città, corridoi, superfici diventano archivi viventi che ci permettono di estrarre tracce materiali e sedimenti affettivi che possono evocare ricordi anche involontariamente. Ed è proprio in questo contesto teorico che ci ricongiungiamo all’ aspetto del perturbante freudiano, il quale viene evocato nel momento in cui viene a crearsi una discrepanza tra il nostro ricordo del luogo e la sua controparte fisica, esso infatti ci sembrerà sembra “estraneo” e allo stesso tempo “familiare” proprio perché non restituisce le memorie che un tempo conteneva, L’*unheimlich*, in chiave triggiana, non è solo il

ritorno del rimosso psichico (come in Freud), ma anche del rimosso spaziale: elementi dello spazio che riempiono come tracce materiali di esperienze dimenticate. le configurazioni prodotte dalla nostra memoria in riferimento ai luoghi sono costituite in gran parte da forze opache, che agiscono dietro le quinte della coscienza (all’ interno dell’ inconscio entrano in gioco i bias culturali, il contesto in cui siamo immersi e la simbologia a cui siamo stati esposti). Di conseguenza, l’incontro con un luogo del passato, quando si manifesta nel mondo materiale, si dispone sempre in una relazione di differenza e alterità rispetto alla sua versione mnemonica. Come anticipato questo fenomeno è ancora più accentuato all’ interno degli spazi liminali, dal momento che questi spazi sono spesso non-luoghi uniformati, uguali in tutto il mondo e presenti all’ interno della memoria collettiva di milioni di persone, questo rende il vederli sotto una luce diversa come un’ esperienza quasi universalmente perturbante e quindi particolarmente adatta alla diffusione virale sul web e sui social, i quali premiano particolarmente i contenuti che uniscono gli utenti attraverso una base di insight condivisi. Il perturbante è quindi il sintomo del fatto che la memoria non ci appartiene interamente.



IMG158-159 Todd Hido, House Hunting, 1995-2001



“L'inquietante ci colloca, paradossalmente, nel cuore stesso del familiare. È qui che si produce una perturbazione: l'inquietante rifiuta di farsi quietare, e invece ci pone di fronte a qualcosa di autenticamente nuovo, una familiarità accresciuta, e dunque (in) familiare nella sua essenza più profonda (unheimlich). Pur essendo abbastanza vicino da essere riconosciuto come familiare, il mondo dell'inquietante ne altera impercettibilmente la superficie, provocando quel brivido lungo la schiena di chiunque ne venga sfiorato. Al centro di quel brivido si cela la consapevolezza che ciò che fino a un momento prima sembrava innocuo nella sua evidenza è, in realtà, attraversato da una sottile estraneità.

Questo lento insinuarsi dell'estraneo rivela una delle caratteristiche più persistenti dell'inquietante: il termine resiste a una definizione univoca, generando non solo un turbamento esperienziale, ma anche un dubbio concettuale. Radicato nella disgiunzione di coppie opposte, familiare/estraneo, vicino/lontano, domestico/indomestico, l'inquietante elude le leggi della logica, liberandosi al tempo stesso dal bisogno di risolvere la propria natura paradossale. Alla sua origine, esso abita lo spazio molteplice tra esperienza e pensiero, perfettamente a suo agio nella capacità di suscitare insieme repulsione e attrazione in chi lo sperimenta. Il risultato di questa perturbazione è che ciò che davamo per presente si rivela assente; ciò che ritenevamo familiare si mostra improvvisamente estraneo; e ciò che credevamo morto ritorna, in qualche modo, a una forma di non-morte. In tal modo, il perturbante si configura come una “specie del terrificante” che si annida nel nucleo stesso del nostro desiderio di conoscenza, smantellando le fondamenta della “verità” e lasciandoci con un confine poroso tra reale e irreale. Poiché non possiamo più dare per certa la stabilità del familiare di fronte al rischio della sua defamiliarizzazione, l'inquietante sfugge a ogni tentativo di domesticazione, filtrando costantemente tra le nostre dita, pronto a infiltrarsi in ogni sfera della vita quotidiana. Sul piano dell'esperienza, il brivido che esso suscita è un momento

Spazi Moderni

1

6

7

Fenomenologia degli spazi surmoderni

di apprensione, non di terrore assoluto. Il perturbante è strano piuttosto che sconvolgente, straniante piuttosto che distruttivo. Spesso non riconosciamo subito la sua potenza: essa si manifesta solo in ritardo, in frammenti aridi di consapevolezza. Ed è allora che ci chiediamo: Che cosa mi è appena accaduto? Un senso di smarrimento ci coglie. L'unità della nostra identità vacilla. Non ci sentiamo più a casa dentro noi stessi. Il perturbante ci lascia in uno stato di inquietudine, turbati proprio perché non disponiamo dello schema concettuale necessario per collocarlo al suo “posto”.”

Dylan Trigg, *The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny*, 2012

Nel tentativo di descrivere la memoria in modo efficace Trigg la divide in tre scompartimenti: ovvero la memoria quotidiana, quella transizionale e quella traumatica.

La prima si riferisce a quella che emerge nei gesti ripetuti (gli “habit” che sedimentano la memoria del luogo) e negli oggetti comuni contenuti negli spazi familiari della vita ordinaria, questi non sono esenti dal sentimento perturbante in quanto rappresentano propriamente la familiarità che tanto facilmente può essere increspata da elementi fuori posto e piccole incrinature nel dipanarsi della routine giornaliera. Queste routine costruiscono una memoria del corpo, una “mappa affettiva” dello spazio.

La “body memory” descritta da Trigg, rappresenta la capacità del nostro corpo di rievocare i luoghi della memoria, conservandone tracce (spesso in modo disordinato) attraverso stimoli ed input fisici come odori, gusti e viste particolari, a questi stimoli, e alle sensazioni derivate dai ricordi generati, corrispondono delle risposte fisiologiche (le stesse analizzate dagli articoli relativi all’architettura transizionale).

Uno dei luoghi emblematici per la memoria quotidiana è rappresentato dalla casa, dove per la tradizione classica, interpretata in chiave fenomenologica da Bachelard, custodisce intimità, per Trigg invece essa può anche diventare spettrale, poiché conserva tracce di vite passate, di assenze e di memorie involontarie.



IMG160-161-162-163 Lynne Cohen, Occupied Territory, 1971–2000

“Un altro ricordo affiora. Questa volta la distanza è minore, e mi ritrovo all’interno di una casa che ho lasciato da poco, una casa che ora è stata affittata a un nuovo inquilino. Ma qualcosa non torna. Il nuovo ospite non ha ancora portato dentro i suoi mobili né i suoi oggetti, e io mi trovo di fronte al luogo in uno stato di transizione: spogliato delle mie cose, ma ancora privo della presenza di un altro essere umano. Così, la casa si rivela nuda, sospesa in un’anonimità inquieta, esposta a quello spazio intermedio dove il familiare e lo sconosciuto si sovrappongono senza fondersi.”

Dylan Trigg, *The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny*, 2012

Parliamo ora di memoria transizionale, essa è descritta come una memoria “di passaggio”, fragile, che nasce nei luoghi transitori della contemporaneità. Questo tipo di memoria, emersa solo negli ultimi decenni, è tipica della surmodernità individuata da Augé, questa memoria è interstiziale: vive nei tempi di attesa, negli spostamenti, nei non-luoghi. È una memoria che non radica ma scorre.

Se il nostro corpo è il principale catalizzatore di ricordi, potendo registrarli attraverso l’incontro con l’architettura e la materia e rievocarli dopo averli rielaborati, possiamo stabilire che alla base del ricordo di un luogo ci sia la relazione tra corpo e spazio (quella che Trigg chiama memoria incarnata).

Alla luce di ciò viene naturale individuare l’assenza di relazione all’interno di un non luogo come la principale causa della “rottura” del meccanismo del ricordo, in contesti contemporanei di transito e anonimato, questa memoria incarnata si modifica, si frattura

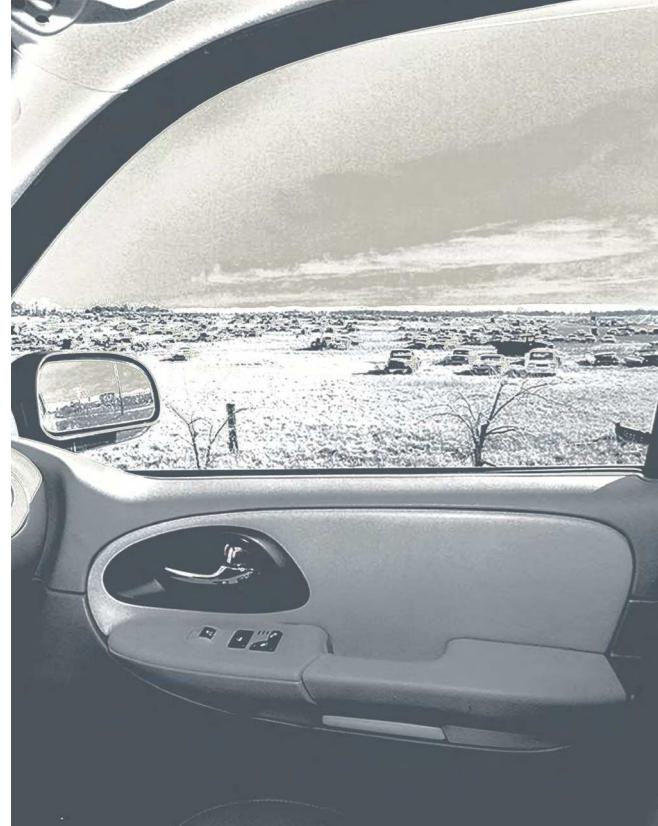
o si sospende, fornendo così un’ulteriore spiegazione alla sensazione di smarrimento e ricordo sbiadito che spesso ci forniscono le immagini di spazi liminali, nei quali la dimensione della nostalgia offre una carica di smarrimento più che di sicurezza e familiarità. Trigg espande il concetto sociologico di non-luogo aggiungendoci una dimensione fenomenologica che prende il nome di un-place, termine con cui egli descrive una condizione ontologica nella quale il corpo vive l’esperienza di esistere nel non-luogo e la sensazione che rimane impressa durante l’esperienza. Il rapporto del non-luogo con il corpo-recettore è distaccato e si costruisce sulla base di gesti, stimoli sensoriali ed interazioni ripetitive, impersonali ed artificiali. Queste condizioni producono una memoria che non si sedimenta come narrazione né come abitudine stabile, ma come frammenti di presente che si stratificano e si sovrappongono tra loro in una “memoria del tra”. Trigg tenta di spiegarci anche come caratteristiche fisiche e dati

sensoriali dei non luoghi (come luci artificiali, odori, e visioni particolari) possano influenzare la nostra percezione e i nostri ricordi, attraverso diversi casi studio come aeroporti e stazioni di servizio:

“E così, le caratteristiche particolari del parcheggio, dall’umidità dell’aria al grigio del cemento che ne copre il pavimento, si caricano di un’atmosfera singolare: una pienezza tattile che tuttavia mantiene la distanza propria di ciò che è transitorio. Dopo tutto, mi trovo nel parcheggio solo per oltrepassare la stazione di servizio, e infatti procedo oltre.

Le porte automatiche si chiudono alle mie spalle: sono ormai al di là dello schermo che introduce a questo territorio non ancora cartografato. Intorno a me, sedie di legno circondano piccoli tavoli rotondi.

IMG164-165-166-167 Lee Friedlander, America by Car 2008



Spazi Moderni

- 1
- 6
- 8

Fenomenologia degli spazi surmoderni





IMG168 Josef Koudelka, Black Triangle, 1990-1994

Spazi Moderni

I colori sono chiari, le superfici lucide. Alcuni tavoli ospitano ombrelloni al centro, come a difendere i commensali dalla luce che piove dall'alto.

E dall'alto, almeno trentasei lampade alogene, incastonate in involucri d'acciaio, proiettano i loro raggi sul mondo sottostante. Sono potenti, e se si fissa troppo a lungo il centro della luce, un senso di disorientamento colpisce lo sguardo nel tornare alla visione d'insieme. Qua e là, gruppi di persone attendono immobili ai tavoli, compiendo solo di rado piccoli movimenti verso il mucchietto gelatinoso di cibo che li attende. I loro occhi, tuttavia, restano fissi, e le espressioni si fanno vitree.

Altri, in fila ordinata, attendono di ritirare il proprio pasto. Tornando ai tavoli, devono evitare i coni gialli disposti al centro del pavimento piastrellato: segnali che avvisano come quel frammento di terra, appena lavato, sia ora una zona pericolosa. Non esiste un vero centro, se non nel flusso continuo dei viaggiatori che raccolgono il cibo, lo consumano e ripartono. Ma questo centro sfugge, e invece di orientare, sembra disperso in direzioni multiple e incongruenti. Ciò che rimane è una disposizione arbitraria: sedie,

tavoli e schermi televisivi disseminati nello spazio, senza alcun legame visibile che li unisca.

A questa arbitrarietà della disposizione si accompagna una densità sensoriale altrettanto complessa. Pur non essendo del tutto privo di finestre, l'ambiente impedisce ogni vero sguardo verso l'esterno: alcune finestre sono troppo alte per potervi affacciare, altre si aprono solo su scorci chiusi, dominati dal parcheggio stesso. Altre ancora danno sulla stazione di rifornimento, dove le auto, in lenta processione, riempiono i propri corpi di energia. Oltre questi orizzonti immediati, lo sguardo torna inevitabilmente verso la sala mensa, dove i viaggiatori consumano il pasto in un silenzioso rito collettivo.

L'aria è densa dell'odore di olio cotto e di cibo rimasto fuori fin dall'alba, disposto su scaffali metallici o in vasche d'acciaio che contengono pietanze più sostanziose, salsicce, uova, fagioli immersi in una densa salsa rossastra. Alcuni viaggiatori, sazi di quel cibo e di quella luce, si spostano verso i margini dello spazio, attratti dalle macchinette da gioco che costellano il perimetro. Sono macchine silenziose, quasi immobili, che si animano solo quando nuo-

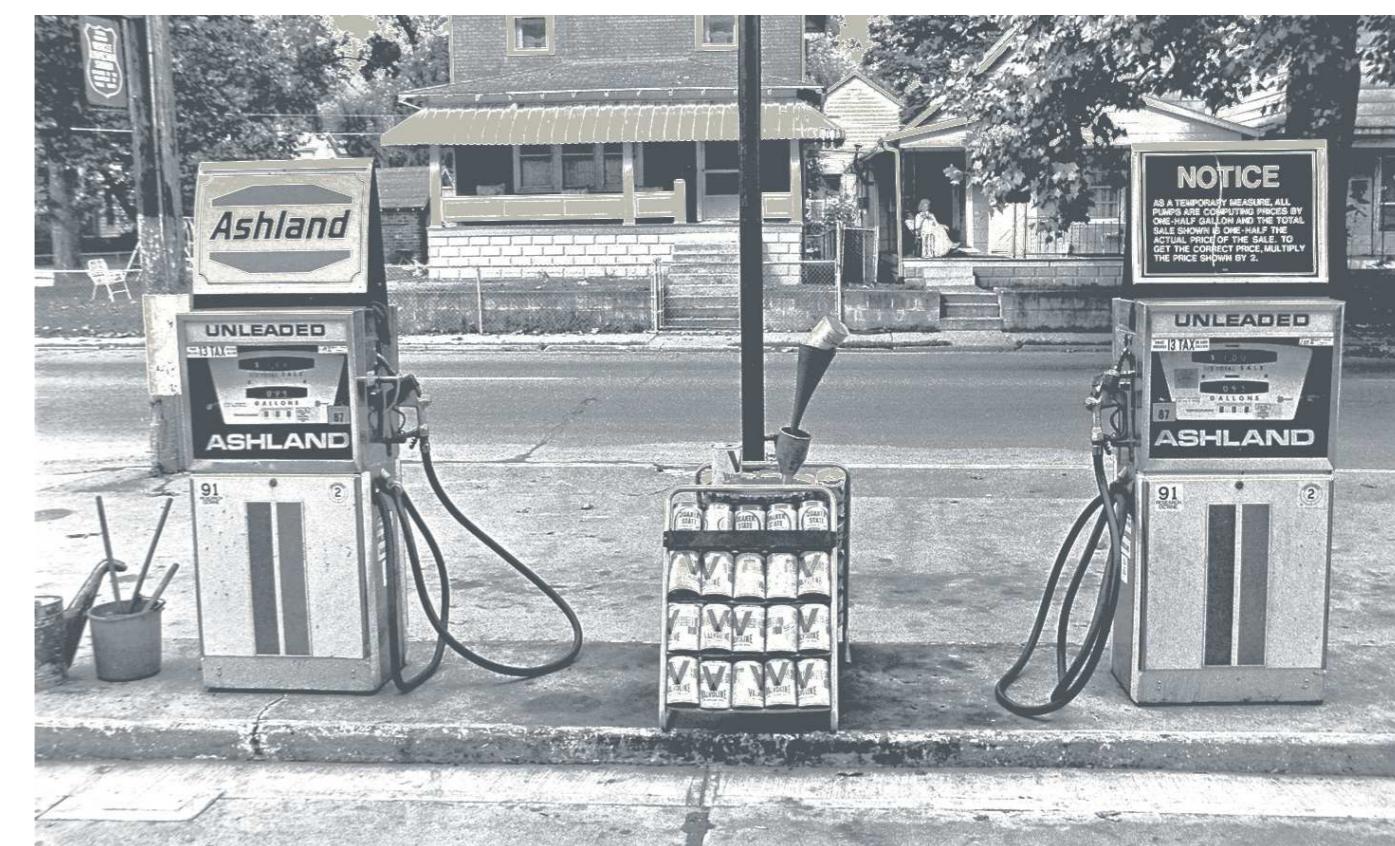
ve monete vengono estratte dalle tasche e inserite nelle fessure luminose, in attesa di una promessa di fortuna.

Man mano che avanzo in questo mondo, mi accorgo che l'essere qui, il mangiare, l'attendere, il semplice sostare, è attraversato da un'inquietudine sottile: un'ansia imposta dalla violenza della luce, così radicalmente opposta all'intimità che poco prima avevo sperimentato dietro il parabrezza. Talvolta, mi sorprendo a tendere lo sguardo verso l'uscita, desiderando il ritorno alla familiarità del cruscotto, a quel piccolo rifugio mobile che mi separa da questo mondo di consumo brutale.

Come influisce la luce sulla nostra esperienza dei luoghi? È consuetudine pensare che l'alternanza di

1  
7  
0

Fenomenologia degli spazi surmoderni



luce e ombra dia vita agli spazi (Chang 1981; Millet 1996; Pallasmaa 2007). La luce, nel suo potere rivelatore, dischiude la trama delle superfici, la profondità, la forma. Architettonicamente, essa modella l'edificio, trasformando materia e struttura secondo le diverse condizioni di chiaroscuro.

Questo ritmo di luci e ombre letteralmente apre lo spazio, creando passaggi nei quali l'abitante è attratto o respinto. La luce che abita l'interno domestico, ad esempio, è al tempo stesso familiare e distante, proprio grazie all'ombra da cui emerge. Vuoto e presenza si intrecciano, consentendo al corpo di essere avvolto da un luogo dotato di qualità proprie, distinte dall'esterno. La luce, dunque, non solo illumina il luogo, ma lo rende dinamico.

IMG169 David Freund, Gas Stop 1978-1981



Tale è la centralità della luce nella costituzione del luogo che Jun'ichirō Tanizaki, nell'opera fondamentale *Elogio dell'ombra*, afferma: "Nel costruirci una casa, prima di tutto stendiamo un parasole per gettare un'ombra sulla terra, e nella luce pallida di quell'ombra costruiamo la nostra dimora." (2001, 28)

L'associazione tra ombra e casa originaria rinforza la densità temporale che unisce luce, oscurità e architettura. Come ricorda Bachelard, "la fiamma della candela evoca le nostre rêveries della memoria; ci offre occasioni, nei ricordi più lontani, per veglie solitarie" (*La flamme d'une chandelle*, 1988, 23). L'aspetto contemplativo dell'ombra, come nelle vedute di De Chirico, infonde profondità allo spazio: la materia si anima, il luogo si fa vivo. L'ombra proviene da altrove, e nel proiettarsi su una parete, reca con sé un tempo differente. Talvolta la sua origine sfugge, e ci lascia di fronte a una presenza spettrale che al tempo stesso ci inquieta e ci calma, sospendendoci dentro e fuori dal tempo.

Cadute dal tempo, le ombre sulle pareti e sui pavimenti sono anche un invito, un'apertura, verso un altrove che il desiderio umano non smette mai di inseguire. In tal modo, l'irruzione dell'altrove fonda il luogo nel tempo, e spiega perché Tanizaki descriva il design giapponese come un'arte che "predilige colori neutri, affinché i raggi tristi, fragili, morenti della luce possano sprofondare nel riposo assoluto. Questa fiducia nella profondità, nell'oscurità e nel mistero è, naturalmente, in gran parte cancellata nell'ambiente urbano contemporaneo, sterilizzato e iperilluminato.

Bachelard lo osserva con ironia pungente: "Sognatore di parole quale sono, la parola lampadina mi fa ridere.

Nessuno potrà mai dire la mia lampadina elettrica con la stessa naturalezza con cui un tempo si diceva la mia lampada."

Dylan Trigg, *The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny*, 2012



Spazi Moderni

1  
7  
2

Fenomenologia degli spazi sumoderni

È da passaggi come questo all'interno dell'opera di Trigg che possiamo quindi estrapolare alcune caratteristiche fisiche e sensoriali dei non-luoghi che contribuiscono enormemente alla produzione di quella memoria straniante, transizionale, che lascia tracce nella carne ma non costruisce un racconto coerente.

#### LUCE ARTIFICIALE CONTINUA

Luci al neon violente e nette, 24 ore su 24, senza alternanza naturale di luce e buio. Le luci appiattiscono il ritmo temporale e fanno perdere i riferimenti circadiani.

Effetto sulla memoria:

Creano un "presente assoluto" (absolute here): un tempo senza passato né futuro.

La memoria si "sgancia" dal tempo naturale, resta come sospesa, fluttuante.

È una memoria sensoriale, non narrativa: ricordiamo la luce, non l'evento.

Creano una condizione di ipervisibilità che ci fa sentire sovraesposti



#### ODORI E TEMPERATURE UNIFORMI

Aria condizionata, sterilità ambientale, odore di cibo stantio e carburante nelle aree di servizio, Trigg osserva che nei non-luoghi (aeroporti, catene alberghiere, autostrade) l'atmosfera è artificiale e fatta da temperatura costante, odori neutri o filtrati.

Effetto sulla memoria:

Il corpo non trova appigli "naturali" (odore del legno, della terra, del vento).

La sensazione di sterilità ambientale produce una memoria asettica e spenta.

Ciò accentua la sensazione di "disincarnazione" il corpo diventa quasi un oggetto tra gli altri.



#### SUPERFICI LISCE, MATERIALI SINTETICI, TEXTURE RIPETITIVE

Pavimenti lucidi, plastica, metallo, vetro, superfici anonime e riflettenti. Tutto tende alla ripetizione e alla pulizia industriale, materiali che simulano artificialmente le loro controparti naturali possono richiamare l'uncanny valley.

IMG170-171-172-173  
Copia, 2002-2006

Brian Ulrich,



IMG174-175-176 Todd Hido, House Hunting, 1995-2001



Spazi Moderni

## RIPETIZIONE E MODULARITÀ DELLO SPAZIO

Architetture modulari, segnali standardizzati, corridoi identici. Niente punti unici, tutto replicabile ovunque nel mondo (una catena globale).

### Effetto sulla memoria:

La ripetizione genera spaesamento: non sappiamo se siamo "già stati qui", questo può richiamare il ritorno del rimosso nella situazione analoga a quella nella quale ci imbattiamo ciclicamente nello stesso albero dopo esserci persi nel bosco.

Il corpo riconosce pattern, ma non riesce a legarli a un luogo unico, *déjà-vu* topologico. La memoria diventa ciclica, "impersonale", come se fosse di qualcun altro.

## ASSENZA DI RITMO NATURALE E DI CONFINI TEMPORALI

Gli orologi digitali, i pannelli informativi e le luci costanti creano un tempo uniforme, senza alternanza o pausa. Nei non-luoghi, il tempo non scorre: si accumula, Trigg lo definisce "temporality of suspension" tempo sospeso.

### Effetto sulla memoria:

La mente non distingue inizio e fine: l'esperien-

za si ricorda come "interminabile".

Il passato non "passa": resta un presente ripetuto → genera spaesamento.

## FOLLA ANONIMA E CORPI SERIALI

Persone senza volto, movimenti standardizzati, sguardi evitanti. Trigg insiste che la serialità umana è parte fisica dell'ambiente: il corpo degli altri come "oggetto in transito".

### Effetto sulla memoria:

L'io perde la sua singolarità, si genera una memoria collettiva anonima.

Il corpo ricorda il flusso, non l'incontro: un ricordo impersonale.

Si genera quella sensazione tipica dell'"un-place": essere "fra corpi", ma senza essere-con.

## RUMORE BIANCO E SUONI RIPETITIVI

Ronzio costante di macchine, ventilazione, motori, altoparlanti, sale d'attesa. Nessuna pausa di silenzio, ma neanche un suono dominante.

### Effetto sulla memoria:

Il suono continuo diventa una specie di "vuto acustico" che non lascia nessuna traccia distinta.

Fenomenologia degli spazi surmoderni

1

7

5



Tuttavia, questa saturazione sonora lascia un residuo fisico, un'impressione nella carne (come un ronzio che rimane nell'orecchio).

## SEGNALETICA E SEGNI INTERCAMBIABILI

Trigg parla della segnalética e dei loghi identici ovunque come "superficie mnemoniche senza profondità".

### Effetto sulla memoria:

La memoria si riduce a un riconoscimento di pattern: "so dov'è il bagno, il gate, il negozio, ma non so dove sono io".

## MOVIMENTO MECCANICO, AUTOMATISMO, SCALA INDUSTRIALE

Meccanismi che muovono il corpo (auto, scale mobili, porte automatiche, tapis roulant).

L'azione è sottratta al controllo motorio diretto.

## Effetto sulla memoria:

Il corpo vive un movimento "passivo", quasi ipnotico. Questo produce un ricordo distorto del movimento: il corpo "ha viaggiato", ma non si è mosso.

È la forma più pura della memoria transizionale: un ricordo cinematico, non corporeo.

L'esplorazione della dimensione della memoria si conclude con quella che Trigg definisce "memoria traumatica" ovvero una memoria-limite, dove la relazione tra sé e luogo si spezza.

Non è più una forma di continuità (come nella memoria quotidiana) né una sospensione controllata (come nella memoria transizionale), ma un collasso dell'esperienza abituale, una memoria-limite, dove la relazione tra sé e luogo si spezza in concomitanza con un evento-limite. Nonostante sia un concetto molto affascinante e centrale in molte estetiche contemporanee (come il trauma core) eviteremo di descriverla nel dettaglio dal momento che, questo meccanismo della memoria è raramente innescato in relazione all' esplorazione di non-luoghi in se.

# Oltre il Tangibile

Concetti affini come modernità liquida (Bauman), iperrealta (Baudrillard) o accelerazione sociale (Rosa) descrivono la stessa crisi con linguaggi diversi: tutti riconoscono che viviamo in un mondo connesso, veloce, fluido, sovraccarico, dove lo spazio umano tende a perdere il suo radicamento simbolico e relazionale, abbiamo visto fino ad ora come questa vertigine moderna abbia provocato una serie di cambiamenti nel nostro modo di costruire e percepire lo spazio attorno a noi, portando a volte alla concezione di modi totalmente nuovi di vivere ed esplorare il mondo.

Tuttavia, prima di arrivare alle nostre conclusioni e provare a definire gli spazi liminali, è fondamentale porre la nostra attenzione su un altro fenomeno moderno, questo non riguarda più il mondo sensibile, ma in un certo modo esso si fonde e spesso confonde con esso, stiamo parlando degli spazi virtuali nei quali è radicata la società del web, posti che rappresentano ormai per molti il fulcro di quei ricordi e legami che prima erano esclusivi degli spazi tangibili, ai quali i precedenti si stanno gradualmente sostituendo.

Il capitolo successivo analizzerà quindi le implicazioni che questo aspetto della società offre alla nostra teoria, cercando per quanto possibile di analizzare anche il fenomeno che gli spazi liminali hanno rappresentato all'interno delle varie comunità online.

Spazi Moderni

1 7 6

Fenomenologia degli spazi surmoderni



IMG177 "Dune Grass House" a Truro, Massachusetts, fotografata da Joel Meyerowitz, parte della serie "At The Water's Edge" 1984

# (CAP IV)

SPAZI VIRTUALI

# L'era Digitale

"Come l'aria e l'acqua potabile, il digitale verrà percepito solo quando mancherà, non quando sarà presente."

Nicholas Negroponte, *Beyond Digital*, 1998

**Se nei precedenti capitoli era interesse della ricerca quello di esplorare la storia e l'evoluzione (vedi cap. I), i concetti filosofici e le teorie psicologiche (vedi cap. II) e ancora quei caratteri antropologici e sociologici che prendono forma nell'architettura della modernità (vedi cap. III), torniamo ora a prendere in esame quella dimensione che cionondimeno costituisce la vera e propria culla del più recente fenomeno estetico legato agli spazi liminali, il mondo digitale.**

Lo sviluppo delle moderne tecnologie, come abbiamo accennato precedentemente, ha fatto sì che quella cifra (ingl. digit), veicolo di dati elettronici e informatici, potesse avere potenzialità ben oltre il calcolo matematico. Con la rivoluzione digitale si assiste infatti alla transizione dalle tecnologie analogiche a quelle digitali, avvenuta in più fasi dalla fine degli anni 50 fino ai giorni nostri. In questo periodo assistiamo allo sviluppo di nuovi dispositivi interattivi, il world wide web, le televisioni e gli smartphone, ma è solo con la diffusione in larga scala di questi nuovi artefatti che entriamo propriamente in quella che viene definita era digitale, o era informatica. Essa rappresenta una fase storica che si trova compresa nella terza e quarta rivoluzione industriale, colma di cambiamenti socioeconomici e fondata sull'informazione, tanto cara alla scienza quanto a quella impetuosa new economy.

Spazi Virtuali

1  
8  
0

L'era digitale

"Sì, siamo ormai in un'era digitale, nella misura in cui la nostra cultura, le nostre infrastrutture e la nostra economia (in quest'ordine) ce lo permettono. Ma i cambiamenti davvero sorprendenti si manifesteranno altrove: nel nostro stile di vita e nel modo in cui, collettivamente, ci organizziamo su questo pianeta."

Nicholas Negroponte, *Beyond Digital*, 1998

La scienza della comunicazione ne esce rinnovata, con nuovi mezzi a propria disposizione per creare, tradurre, modificare, trasmettere e condividere informazioni, tanto che ne nacque un nuovo settore economico, dedicato appunto all'informazione.

La rivoluzione digitale interessò vari ambiti e si inserì man mano nella maggior parte dell'economia, attraverso quel processo chiamato informatizzazione, per cui le mansioni, come quelle d'ufficio, vengono au-

tomatizzate attraverso l'utilizzo di computer e software dedicati. Tra i vari aspetti rivoluzionari ricordiamo certamente il calcolatore elettronico, la macchina simbolo, se vogliamo, di questa nuova modalità di gestire e comunicare l'informazione, che a sua volta si è evoluto nei vari home computer e personal computer.

Varie aziende, designers e informatici hanno contribuito al perfezionamento e all'evoluzione di questi: Olivetti ad esempio, con il suo celebre programma 101, il LINC (Laboratory Instrument Computer), la Sphere Corporation, la Commodore International Ltd., la IBM, la Apple, la Microsoft e molte altre ancora.

Insieme ad essi si sviluppò anche la computer grafica e una nuova attenzione verso l'interfaccia utente, soprattutto tra gli anni 70 e 80; nacquero dei nuovi dispositivi di archiviazione, capaci di immagazzinare e trasferire dati, come i primi floppy disk, hard disk e compact disk passando poi per i più recenti DvD, schede Sd, chiavette USB e blu-ray.

IMG178  
Tim Arland, Internet Machi-  
ne, 2014



“Tutto ciò che è digitale tende a diventare, simultaneamente, più grande e più piccolo — mentre la maggior parte di ciò che sta nel mezzo scompare. Assisteremo a un aumento di enormi corporation, compagnie aeree, hotel e catene editoriali, parallelamente alla crescita di piccole imprese familiari, aerei privati, locande artigianali e newsletter dedicate a interessi di cui la maggior parte di noi non sapeva nemmeno che potessero esistere.”

Nicholas Negroponte, *Beyond Digital*, 1998

La grande diffusione di cui ha goduto il personal computer ha permesso a molti di accedere a vari tipi di mezzi di comunicazione, introducendo così i concetti di multimedialità e ipermedialità. Inoltre grazie al processo di convergenza è stato possibile gestire e lavorare

informazioni di tipo diverso attraverso una sola interfaccia o strumento.

Tra i prodotti dell'era digitale troviamo anche le console di videogiochi, dei dispositivi elettronici che permettono di interagire con le immagini di uno schermo e che, come nel caso dei computer, vennero sviluppati da varie aziende; la fotografia digitale, in cui la pellicola dei precedenti corpi macchina analogici viene sostituita da sensori in grado di tradurre le informazioni luminose in pixel; l'internet, un sistema che permette l'interconnessione tra diverse reti di computer a livello globale.

Le varie applicazioni e servizi collegati all'internet, come il World Wide Web, hanno aperto ulteriori possibilità, come usufruire di una vasta libreria di contenuti multimediali e non attraverso dei link oppure interagire con altre persone in modo virtuale ed elettronico. È proprio su questo tipo di interazione, non più fisica, che è venuto a crearsi l'e-commerce, l'attività di



L'era digitale

Spazi Virtuali

1  
8  
2

commercio elettronica gestita per l'appunto mediante tecnologie informatiche come il web. Ad oggi molte, o quasi la totalità delle aziende possiede un portale di commercio dedicato; le compagnie come Amazon, Ebay e Alibaba costituiscono i maggiori esempi nel campo.

Ci dedichiamo ora ad uno degli aspetti maggiori e più presenti nella nostra contemporaneità, ovvero i social network. Essi costituiscono una vera e propria rete sociale in cui è possibile scambiare informazioni con gli altri utenti. Il primo tra questi ad avere un discreto successo è stato Sixdegrees nel 1997, che ha portato poi alla nascita di altre piattaforme come Myspace.

Con l'avvento del web 2.0, in cui le applicazioni web interagiscono direttamente con l'utente, si assiste allo sviluppo di quelle piattaforme come Facebook, Youtube, Instagram e altre ancora. La larga diffusione di smartphone, tablet e altri dispositivi portatili ha

fatto sì che queste realtà possano essere consultate in qualsiasi spazio e momento della giornata, offrendo la possibilità di condividere messaggi o altre informazioni con i propri amici e familiari, anche da diverse parti del globo. Il fenomeno legato ai social network non si è fermato tuttavia alla semplice funzione di condivisione e socialità, trattandosi dopotutto di informazione, non è passato molto tempo che questi sviluppassero funzionalità in contatto con altri settori.

Tra questi troviamo ad esempio il marketing, che si basa sempre più sulle informazioni personali di utenti, rese pubbliche su queste piattaforme, per poter creare strategie e pubblicità mirate.

Le nuove nozioni legate a queste dimensioni sociali si accumulano sempre più e restare al passo di aggiornamenti, funzionalità, mode e prodotti richiede un grande livello di attenzione e apprendimento che, di conseguenza, viene assorbito dalla sfera del reale, facendo cadere in disuso pratiche, tradizioni e nozioni.



IMG179-180-181  
Tim Arland,  
Internet Machine, 2014



IMG182-183-184-185-186 Marc Lafia,  
Memories of Photography, 1998



Spazi Virtuali

genza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze" (Pierre Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, 1996).

Manuel Castells parla invece di "capitalismo informazionale" nei confronti di una realtà in cui il valore e lo status sociale ed economico sono sempre più legati alle capacità di stringere relazioni di natura comunicativa ed informazionale. Sono cioè connessi a beni e prestazioni che includono l'informazione o che ne sono direttamente costituiti.

Ciò che oggi costituisce il "geroglifico della merce" è proprio l'Informazione, la formazione e la comunicazione, come moneta e allo stesso tempo simbolo di una società sempre più intrecciata con i "bit informazionali"



e sempre più mediata da un componente di natura digitale sia esso denaro, informazione finanziaria, economico-commerciale, culturale, mediatica o formativa. (P. Ferri, "E-learning. Didattica, comunicazione e tecnologie digitali", Le Monnier Università, pag. 31)

Possiamo quindi affermare che il rapido e coinvolgente sviluppo legato alla società dell'informazione ha introdotto aspetti critici non indifferenti sul piano sociale e psicologico.

La transizione da un numero di informazioni notevoli, ma gestibili, ad una quantità enorme che ci raggiunge con qualsiasi mezzo, ha creato, in taluni casi, delle forme di disagio sociale e psicologico che può manifestarsi sia nel caso in cui si cerchi di avventurarsi in questo mare di informazioni, sia se per scelta o impossibilità, se ne rimane fuori.

Questo scatena un rapporto che potremmo definire di dipendenza dal digitale, in quanto una volta entrati nel suo sistema e aver ottenuto dimestichezza con i suoi strumenti è difficile uscirne e tornare in quella dimensione del reale, verso la quale abbiamo perso esperienza e contatto. Riconosciamo che le possibilità offerte dai social costituiscono uno sviluppo tecnologico e che possono accrescere, soprattutto nei paesi più ricchi, il benessere legato al mondo digitale.

La velocità, tuttavia, con cui questi mezzi si sono diffusi nella nostra quotidianità rendono difficoltosa la percezione di quelle stesse possibilità e dei relativi effetti collaterali, di cui non siamo pienamente a conoscenza. È indubbio tuttavia che il linguaggio e i rapporti sociali ne siano fortemente influenzati, essi non si basano più su relazioni concrete e spesso non vengono a crearsi in quei luoghi di aggregazione fisici, verso i quali si prova un certo timore o insicurezza.

Queste connessioni tra umani, non più fisiche ma virtuali, diventano al contempo più frequenti e più superficiali, più intense e più brevi, tanto da avere difficoltà a condensarsi in veri e propri legami.

Per spiegare gli effetti delle reti sociali nella diffusione dell'informazione possiamo rifarcirci anche a quella legge di Reed, secondo cui l'utilità delle grandi reti, formate da reti di reti (con particolare riferimento alle reti di relazione sociale) cresce esponenzialmente con la dimensione della rete.

Secondo il sociologo Zygmunt Bauman, che abbiamo precedentemente citato, la rivoluzione digitale

ha contribuito a indebolire i legami affettivi. In *Amore Liquido* (2003), sostiene infatti che il networking: "promette una navigazione sicura (o quanto meno non letale) tra gli scogli della solitudine e dell'impegno, tra il flagello dell'esclusivo e la morsa d'acciaio di vincoli troppo stretti, tra un irreparabile distacco e un irreversibile coinvolgimento." (Zygmunt Bauman, *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi*, Laterza, 20 aprile 2006)

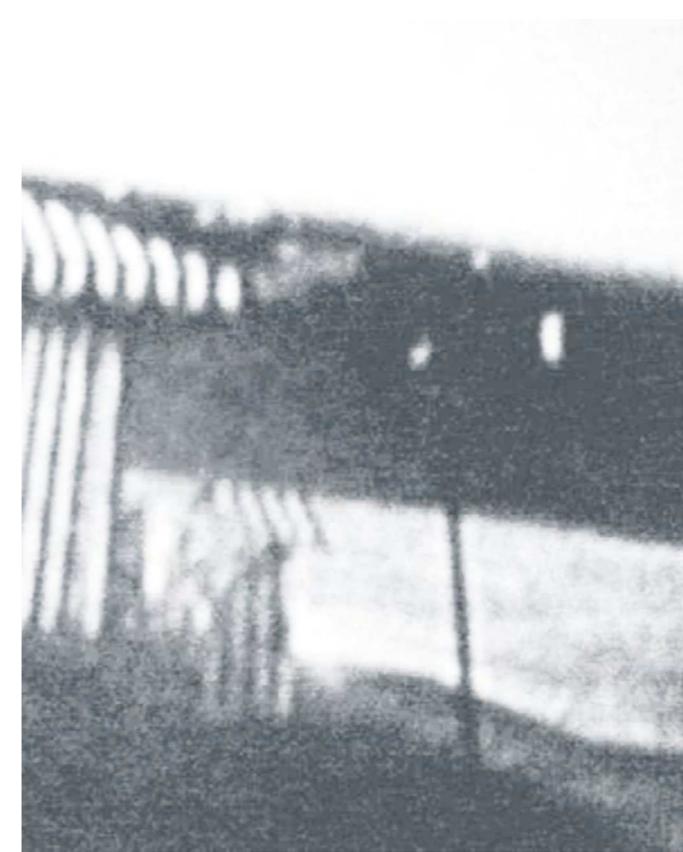
In questa prospettiva, sembra che la conseguenza più feconda della prossimità virtuale sia la scissione tra comunicazione e relazione.

L'insieme dei nuovi cambiamenti e prodotti della rivoluzione digitale ha portato poi a quella che i sociologi chiamano società dell'informazione, ovvero quella società post-industriale, o neo-industriale, in cui ci troviamo attualmente.

Questo termine descrive una visione della moderna civiltà dei consumi, secondo cui il bene immateriale legato all'informazione prevale rispetto al settore industriale, il paradigma tecnologico-informativo, considerato come una risorsa strategica, vince su quello produttivo. Tutto ciò è stato possibile grazie alle tecnologie offerte dall'era informatica in combinazione ad una economia basata largamente sulla produzione di servizi che manipolano informazioni e sul valore economico della conoscenza come risorsa strategica. È all'interno di questa società contemporanea che si fa strada anche quell'idea di "intelligenza collettiva" che Pierre Lévy definisce come "un'intelli-

1  
8  
4

L'era digitale



Proprio per questo motivo, agli inizi degli anni novanta, viene introdotto il concetto di divario digitale, che esprime la differenza informatica tra chi ha accesso alle tecnologie informatiche e chi ne è escluso parzialmente o totalmente.

Dal lato opposto, Richard Saul Wurman introduce nel suo libro *information anxiety* del 1989 il termine "sovraffollamento informativo" (ing. orig. *information overload*) per descrivere le forme, talvolta patologiche, di blocco decisionale di fronte alla mole troppo grande di informazioni.

Questa sovraffondanza di dati e possibilità comunicative viene descritta come una sorta di "obesità mediale" in libri come "*The Information Diet*" (Johnson, C., O'Reilly, 2012) e "*A dieta di media. Comunicazione e qualità della vita*" (Guiliano, il Mulino, 2014), per gli elementi condivisi con i problemi sociali legati alla cattiva alimentazione. Sarebbe pertinente in questo momento citare il

lungometraggio del 2008 *Wall-e*, in cui vediamo rappresentata una società del futuro in cui la tecnologia ha ormai un controllo totale e gli umani ne sono dipendenti, anche per svolgere quelle funzioni più basiche.

Altri aspetti critici di questo sovraffollamento sono legati alla disinformazione, come le fake news, la propaganda e la guerra dell'informazione, ognuna delle quali viene amplificata dai nuovi mass media, nonché al rischio di un vero e proprio totalitarismo digitale per effetto della neo rivoluzione digitale, come ad esempio con i big data sul Web 2.0, su una società tutt'altro che aperta.

IMG187 Scenografia del film *Wall-e*, Pixar, 2008



L'era digitale

Spazi Virtuali

1  
8  
6

## 4.2

# Le Derive Artistiche del Digitale

Concludiamo questo quadro della società dell'informazione che riteniamo utile per poter presentare anche quelle correnti, tendenze e controtendenze che vedono nel digitale, con le sue possibilità e conseguenze, una fonte di ispirazione estetica, creativa o semplicemente un luogo dove potersi sfogare ed esprimere liberamente. In questo senso andremo ad esplorare alcuni dei vari concetti e movimenti nati nella dimensione del digitale, rivelatori di aspetti profondi della società e delle nuove generazioni, che ci saranno utili a ricostruire il contesto e le premesse sociali legate agli spazi liminali.

La tendenza post-digitale rappresenta il primo caso che affronteremo, essa esplora in particolare le conseguenze del digitale in ambito artistico, antropologico e filosofico. Il termine indica un particolare approccio creativo ed artistico in cui viene messo alla prova il rapporto tra l'uomo, le tecnologie digitali e l'arte.

Anticipatore di questa concezione fu Mark Weiser sul suo *The Computer for the 21. Century* (1991). "Elementi specifici di hardware e software collegati tra loro da cavi, onde radio e infrarossi saranno così onnipresenti che nessuno si accorgerà più della loro presenza." (*The Computer for the 21st Century*, Mark Weiser, 1991). Queste premesse verranno poi riprese

da Nicholas Negroponte, il quale, nell'articolo intitolato *Beyond Digital*, traspone l'interesse verso i media digitali in una visione più antropologica della vita reale e al relativo assorbimento delle possibilità dell'elaborazione dell'informazione digitale nella vita di tutti i giorni.

Tuttavia è stato Kim Cassone ad utilizzare per la prima volta il termine post-digitale, nel suo trattato accademico *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music* (2000), in cui vennero presi a modello i sopraccitati concetti per approfondire il discorso sul genere musicale glitch, caratterizzato principalmente dall'uso intenzionale degli errori dell'elaborazione dei dati digitali, e la cosiddetta microsound.

Anche Maurice Benayoun, su Art after Technology offre una prospettiva sui possibili sviluppi dell'arte post-digitale; egli afferma che la diffusione delle tecnologie digitali ha modificato l'intero panorama sociale, economico e artistico, e sostiene che gli artisti opere-

ranno in modi che cercheranno di sfuggire alla tecnologia senza però poterla abbandonare del tutto.

Pertanto, sempre secondo Benayoun, emergeranno nuove forme artistiche grazie alle tecnologie digitali, spaziando dal low-tech, alla biotecnologia fino alla cosiddetta "fusione critica", "una modalità di azione basata su situazioni in cui finzione e realtà, vita e spettacolo, virtuale e reale interferiscono per rendere visibili le artificiosità del quotidiano". (*Die Mechanik der Emotionen*, Maurice Benayoun)

Durante gli ultimi decenni, la percezione del post-digitale si è sviluppata sempre di più in termini di descrizione del comportamento creativo nei confronti dell'era dei computer. Nel 2002, Giorgio Agamben definì i nuovi paradigmi come le cose attraverso le quali pensiamo piuttosto che le cose che pensiamo. Pertanto, il post-digitale tenterebbe di esplorare le conseguenze del digitale, e non indicherebbe una vita dopo il digitale. Laddove l'era dei computer ha fatto progredire

le persone con protesi invitanti e inquietanti, il post-digitale può creare un paradigma con cui è possibile comprendere questo progresso. (*What Is a Paradigm*, Giorgio Agamben, 2002)

Abbiamo menzionato precedentemente la figura di Maurice Benayoun, che ci torna ora nuovamente utile in quanto pioniere e critico della new media art. Quest'ultima costituisce la macro-categoria in cui sono contenute tutte le forme artistiche realizzate per mezzo di tecnologie multimediali e che comprende arte virtuale, computer grafica, animazione al computer, arte digitale, arte interattiva, arte sonora, arte su Internet, videogiochi, robotica, stampa 3D e arte cyborg.

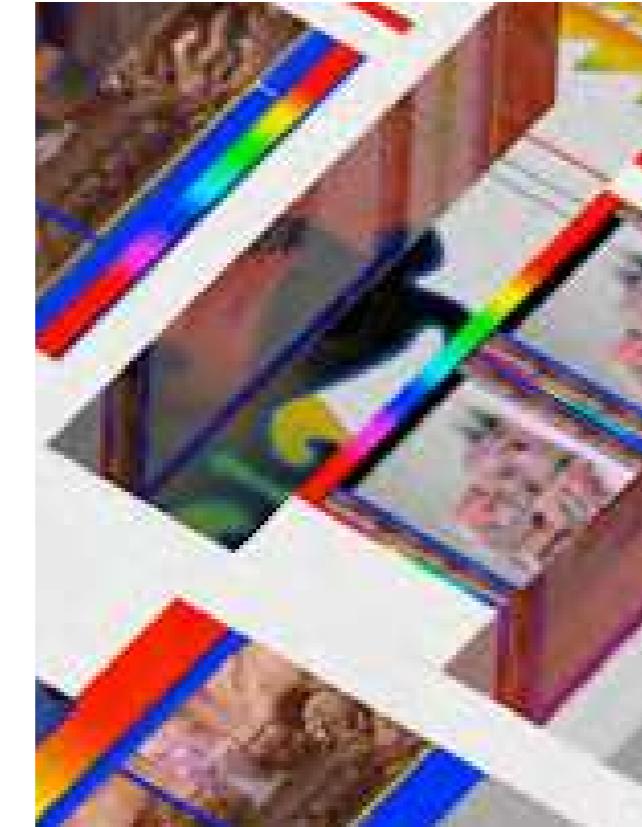
La new media art è stata influenzata da varie teorie e concetti sviluppati attorno ai database, l'interazione, le reti e l'ipertesto e va a toccare vari temi comuni tra cui attivismo politico e sociale, afrofuturismo, femminismo e identità. Nel libro *Postdigitale*, Maurizio Bolognini individua negli artisti dei new media un carat-

tere comune, ovvero il rapporto autoreferenziale con le nuove tecnologie, risultato del ritrovarsi all'interno di una trasformazione epocale determinata dallo sviluppo tecnologico. La new media art costituisce un valido testimone di come l'interconnettività e l'interattività di Internet, insieme alla lotta tra interessi aziendali, governativi e pubblici che hanno dato vita al web, ispirano gran parte del comparto visivo legato ai nuovi media.

Tra le varie derive che fanno parte della new media art ci occuperemo ora di quella che viene definita come internet art, alla quale ci si riferisce anche con Net art, ovvero una disciplina artistica contemporanea volta a creare opere d'arte con, per e nella rete Internet.

Essa viene definita da un noto teorico, Lev Manovich, come "la materializzazione dei social networks sulla comunicazione su internet". Tale forma d'arte ha aggirato il tradizionale dominio del circuito di Gallerie e Musei, demandando il ruolo principale dell'esperienza della fruizione estetica ad internet o ad altre reti tele-

IMG188-189 Brenna Murphy, House, 2013 - Areatransduce, 2015



Le derive artistiche del digitale

Spazi Virtuali

- 1
- 8
- 8



IMG190-191 Damon Zucconi, My Attraction May Fade, But I Will Not, 2020



matiche. Infatti il gruppo precursore di questo movimento artistico è stato in grado di creare un genere artistico soprattutto attraverso la sua capacità di fare network e di connettere programmati di tutto il mondo intorno ad una pratica creativa ma anche ironica.

La net.art infatti ha giocato molto con la parodia, con l'errore e con la destrutturazione delle pagine web. Il senso di quel movimento veniva evidenziato dal fatto che solo in quegli anni il Web entrava per la prima volta nell'uso comune di milioni di persone che iniziavano a sperimentare il nuovo medium. Negli anni che vanno dal '94 al 2004 circa infatti si è vissuto un fermento in questo campo che ha prodotto quella che è divenuta una forma d'arte.

Nonostante al giorno d'oggi questo movimento si stia spegnendo, esso ha lasciato una preziosa eredità ad altre correnti artistiche attuali. È proprio dall'internet art che nasce infatti, nel XXI sec., il movimento Post-internet, che comprende opere derivate da Internet o dalla sua influenza sull'estetica, sulla cultura e sulla società.

Questo movimento si differenzia dal precedente in quanto segue il cambiamento che subisce internet nei primi anni 2000 e lo sviluppo della nuova cultura di internet legato all'avvento del web 2.0. Il post-internet definisce quindi un nuovo comportamento verso il web, che ora utilizza o si ispira ai materiali già esistenti nei vari blog e li assembla attraverso vari mezzi comunicativi. Il termine venne coniato ed utilizzato per la prima volta dall'artista Marisa Olson, in una discussione mail che venne poi stampata sul TimeOut New York nel 2006.

*“Quello che faccio non è tanto arte sulla Internet quanto arte dopo Internet. È il risultato del mio navigare e scaricare compulsivo. Creo performance, canzoni, fotografie, testi o installazioni direttamente derivati dai materiali presenti online o dalla mia attività in rete.”*

TimeOut New York, Marisa Olson, 2006

Un esempio del fare arte "dopo Internet" è la collaborazione del 2005 tra la stessa Olson e Abe Lincoln, Abe & Mo Sing the Blogs, un album musicale sotto forma di blog. Ogni "traccia", o voce, consiste nel testo copiato e incollato di un post trovato sul blog, un collegamento al post originale e un collegamento a un MP3 in cui Lincoln o Olson cantano il post. (*What's Postinternet Got*

Spazi Virtuali

1 9 0

Le derive artistiche del digitale

*to do with Net Art?*, Michael Connor, 2013)

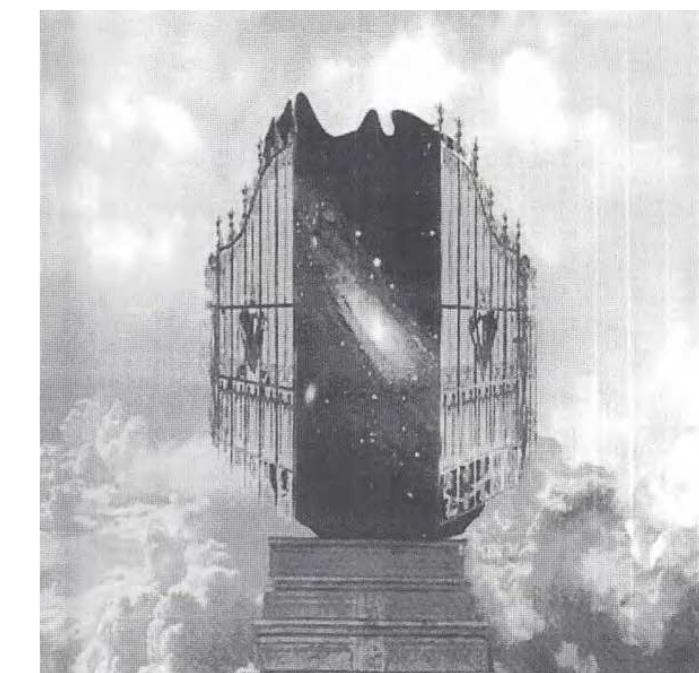
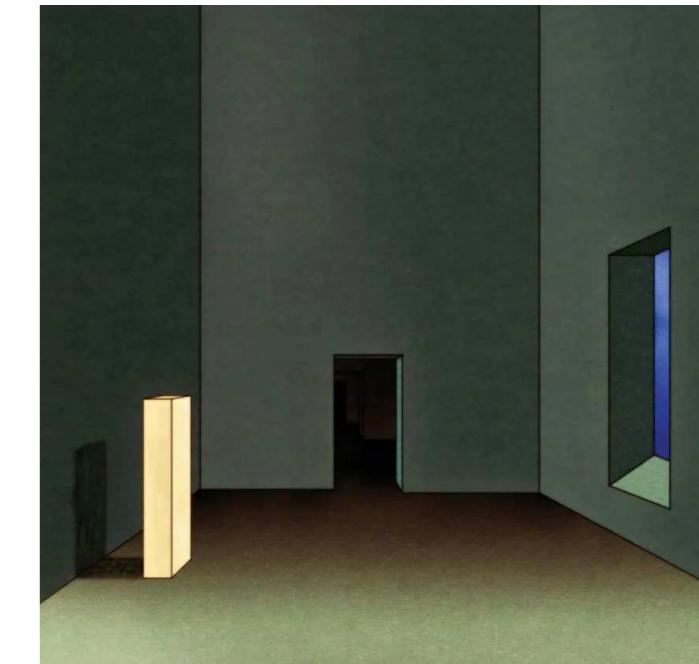
Il collegamento con la musica non è del tutto casuale, in quanto il post-internet non si configura solo come movimento di arte contemporanea, ma estende la propria influenza anche alla musica popolare e alle nuove tendenze della moda. Alla musica post-internet della Olson sono seguite le scene musicali che circondavano la prima blogosfera online come bloghouse, blog rap e blog rock, che hanno definito un'era di musica alternativa sostenuta dalla natura crescente di Internet così come dai blog MP3, dai servizi di streaming e dal giornalismo musicale online.

Il primo microgenere musicale e subcultura a svilupparsi principalmente attraverso Internet è stato il chillwave, o pop-ipnagogico, verso la fine degli anni 2000. Esso deriva da quel genere musicale chiamato hauntology che abbiamo affrontato precedentemente durante il nostro percorso di ricerca e viene definito dal giornalista David Keenan come "musica pop rifratta attraverso il ricordo di un ricordo". (*Going to Sleep to Make Music to Sleep To*, David Keenan) Anche in questo caso infatti è possibile notare quegli stessi fantasmi, non più provenienti dai broadcaster degli anni '50 ma dall'internet degli anni '90 e i primi anni 2000.

La prima musica post-internet veniva spesso caratterizzata da un'estetica ironica, nostalgica e auto-riferenziale, che si ispirava all'internet di quello stesso periodo, comprendendo meme, kitsch e vari riferimenti alla cultura dei consumi, applicati in un contesto del tutto nuovo. Questo era definito da quelle sottoculture vaporwave e seapunk, che hanno ispirato vari artisti emersi attraverso internet.

All'avvento del post-internet vengono collegati infatti Oneohtrix Point Never e James Franco, pionieri dello stesso vaporwave e del pop ipnagogico. I loro album *Far Side Virtual* di Ferraro insieme ad *Age Of* di Oneohtrix Point Never vengono descritti come veri e propri riflessi dell'era post-internet, che si è poi evoluta, introducendo nuovi temi riguardanti l'ascesa dei social media e il crescente predominio di internet nella società in generale.

Tra le influenze principali della musica post-internet troviamo l'etichetta discografica indipendente Hippos in Tanks, fondata nel 2010, con artisti come Dean Blunt, Inga Copeland, Grimes, James Ferraro, Autre Ne Veut, Laurel Halo, Hype Williams e Arca. Ulteriori influenze includono i lavori di Hayden Dunham, Holly Herndon e l'etichetta PC Music fondata da A. G. Cook, che ha lasciato il posto al bubblegum bass e all'hyperpop. La piattaforma di streaming Soundcloud



ha poi contribuito fortemente all'emergere attraverso internet di una grande varietà di artisti e generi, fornendo ulteriori esempi di musica post-internet, come il soundcloud rap.

In questo caso possiamo fare riferimento all'artista cloud rap Yung Lean, in cui ritroviamo una forte ispirazione visiva legata alla corrente vaporwave e che viene definito da Amaro come "in generale un prodotto di Internet e un esempio lampante di una generazione di giovani che ottengono fama attraverso i social media". Tra gli altri artisti rap che vengono considerati come post-internet, ricordiamo JPEGMafia ed Edward Skeletrix, Sematary ed il collettivo rap svedese Drain Gang, composto da Bladee, Ecco2k, Thaiboy Digital e Whitearmor.

Alcuni dei musicisti che abbiamo citato hanno anche realizzato delle opere visive, da singoli o attraverso la collaborazione con artisti visivi del post-internet, come ad esempio Bladee e James Ferraro, che nel

2025 hanno collaborato con Microsoft a un progetto di arte visiva interattiva che incorpora l'intelligenza artificiale generativa; o come il lavoro di Jon Rafman con Oneohtrix Point Never su un video musicale per "Sticky Drama", dall'album *Garden of Delete* di Lopatin del 2015; e di nuovo James Ferraro con il film "9/11 Simulation in Roblox Environment" nel 2017.

Possiamo quindi notare come la sfera estetica giochi un ruolo attivo in questi movimenti dell'internet, evolvendosi di pari passo con le varie subculture, generi e tendenze digitali.

Parlando di estetica, è possibile tracciare un forte corrispondenza tra il post-internet e il termine New Aesthetic, coniato da James Bridle per riferirsi alla crescente presenza della tecnologia digitale e dell'internet nel mondo fisico, in cui realtà virtuale e materiale si fondono e confondono. (James Bridle (15 March 2012). "#sxaesthetic report") Il fenomeno legato a questo termine circola attorno al blog tumblr

The New Aesthetic, creato dallo stesso Bridle, dove è comparso per la prima volta in un post del 2011.

Il blog era inizialmente dedicato a raccolte di immagini e oggetti che riflettessero queste irruzioni del digitale, e successivamente è divenuto, in assenza di uno vero e proprio, il manifesto di questo concetto, definendone gli ampi confini e fungendo allo stesso tempo da archivio curato di quegli artefatti digitali che sbiadiscono i confini tra il virtuale e il fisico.

Il termine ha guadagnato una più ampia attenzione dopo un panel alla conferenza SXSW nel marzo 2012 ed è stato ulteriormente reso popolare da un articolo su Wired di Bruce Sterling, che lo ha descritto come un "prodotto nativo della moderna cultura di rete".

"La New Aesthetic è un prodotto nativo della cultura delle reti contemporanea. Viene da Londra, ma è nata digitale, su Internet. La New Aesthetic è un "og-

getto teorico" e un "concetto condivisibile". La New Aesthetic è "intelligentemente collettiva": è diffusa, collaborativa, costruita da molti piccoli frammenti liberamente connessi. È rizomatica, come direbbero probabilmente quelli di Rhizome. È open-source e rappresenta il trionfo degli amatori. È come il suo logo: un brillante grappolo di palloncini legato a un enorme peso oscuro e letale."

(Sterling, Bruce (2012) "An Essay on the New Aesthetic", Wired blog, April 2, 2012.)

Anche Matthew Battles, ex direttore associato del MetaLAB di Harvard University, offre la sua definizione, facendo riferimento a vari esempi paradigmatici.

IMG195 Mark Dorf, Axiom and simulation plate#20, 2011



Le derive artistiche del digitale

1  
9  
2



Spazi Virtuali

1  
9  
3



IMG196-197 Evan Roth, Internet Landscapes, 2014-2016



IMG198 Jon Rafman, Nine Eyes of Google Street View, 2008-in corso

"La New Aesthetic è un tentativo collaborativo di tracciare un perimetro attorno a diverse forme di attività estetica — tra cui, ma non solo, la fotografia con droni, la sorveglianza ubiqua, le immagini glitch, le fotografie di Street View, la nostalgia estetica dell'8-bit. Al centro della New Aesthetic vi è l'idea che stiamo imparando a "salutare le macchine" — e che forse, nei loro modi glitchati, fruscianti e algoritmici, esse stiano iniziando a risponderci sul serio."

Matthew Battles, 2012, *But it moves: the New Aesthetic & emergent virtual taste*, Metalab.

Mentre Michael Betancourt sfrutta il concetto di New Aesthetic per discutere dell'automazione digitale, in quanto fornisce un punto di riferimento per l'esame della discussione di Karl Marx sulle macchine in *The Fragment on Machines*. Tuttavia, secondo Betan-

court, la Nuova Estetica documenta uno spostamento della produzione diverso da quello descritto da Marx. Laddove le macchine descritte da Marx dipendevano dal controllo umano, quelle identificate con la New Aesthetic lavorano per soppiantare l'elemento umano, sostituendolo con l'automazione digitale e rimuovendo di fatto il lavoro vivo.

"La New Aesthetic documenta il passaggio da una concezione precedente del lavoro delle macchine come amplificazione ed estensione dell'azione umana — come potenziamento del lavoro umano — a modelli in cui la macchina non potenzia ma sostituisce, rimuovendo di fatto l'intermediario umano, cioè quel lavoro che storicamente si collocava tra l'attività dei progettisti-ingegneri e la fabbricazione che seguiva i loro piani."

Betancourt, Michael (2013-05-02). "CTheory.net".

Spazi Virtuali

1 9 4

Le derive artistiche del digitale

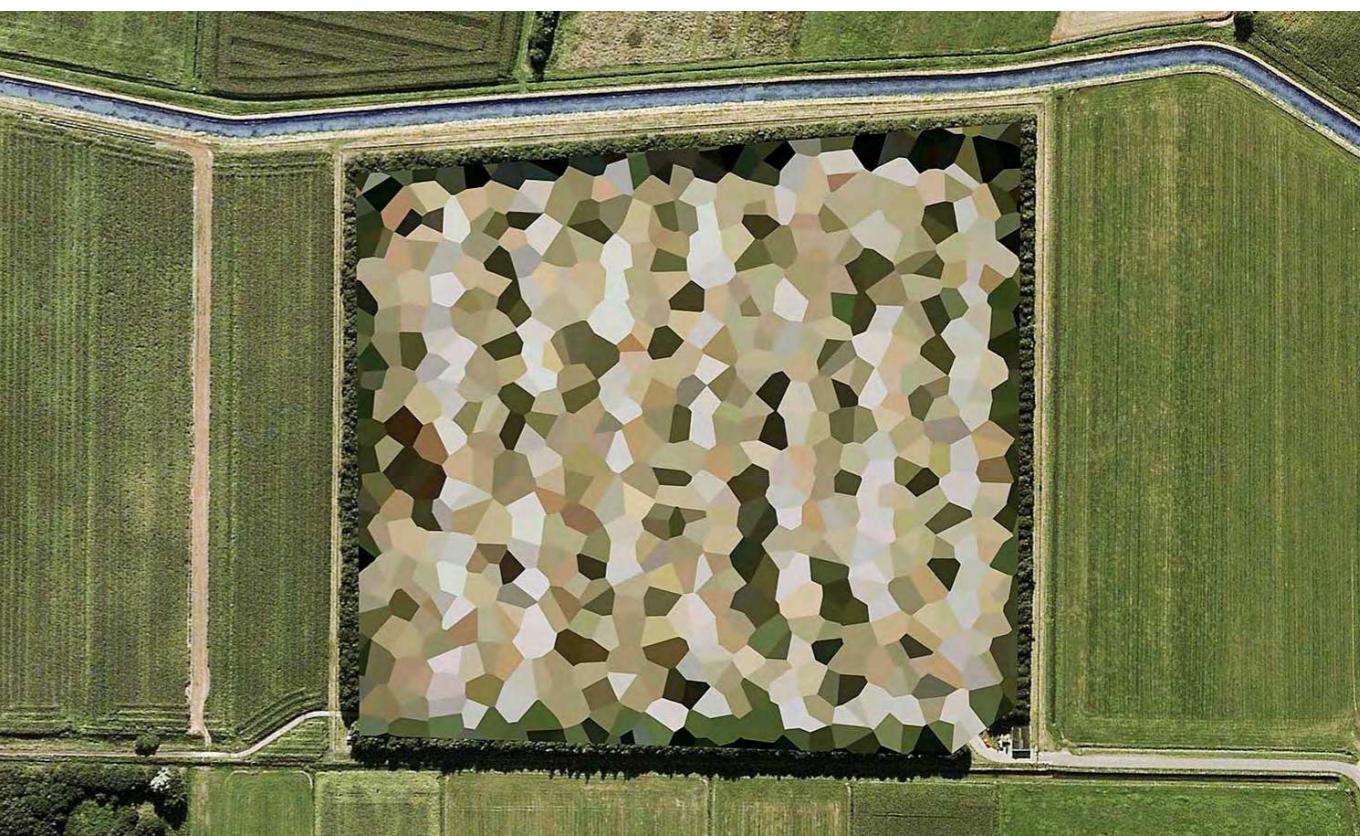
Quel legame teorico di cui parlavamo precedentemente tra il concetto di New Aesthetic e il movimento post-internet viene individuato anche da Ian Wallace di Artspace, il quale trova un'importanza fondante nel blog di Bridle.

"L'influente blog *The New Aesthetic*, gestito da maggio 2011 da Bridle, è un'istituzione pionieristica nel movimento post-Internet" "gran parte dell'energia attorno alla New Aesthetic sembra, ora, essere filtrata nella conversazione "post-Internet"."

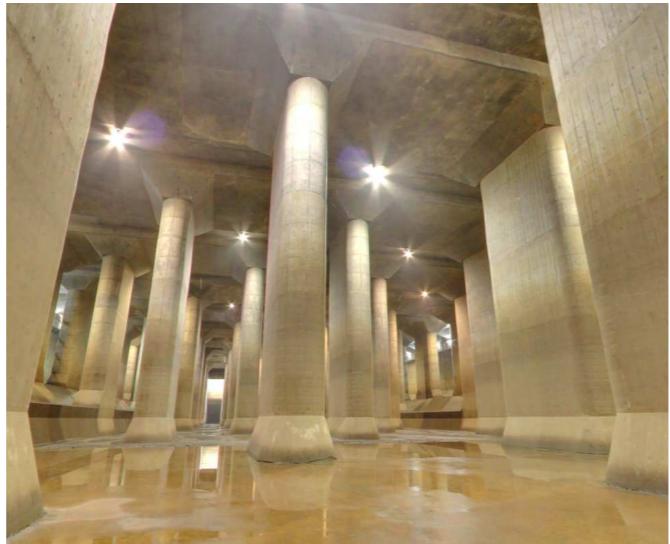
What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement, Ian Wallace, Artspace.

Secondo quanto riportato nell'articolo, esso individua nel movimento post-internet una nuova era estetica, in

cui gli artisti hanno smesso di creare opere che dipendono dalla novità del Web e hanno iniziato ad usare i suoi strumenti per affrontare altri argomenti.



IMG199 Mishka Henner, Dutch Landscapes, 2011



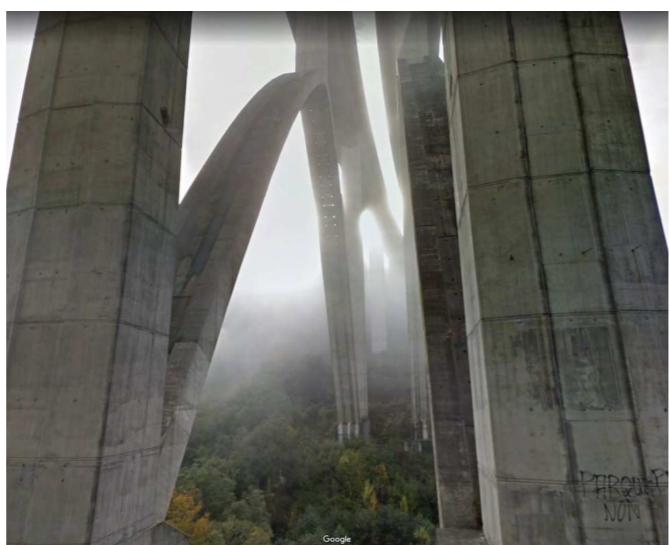
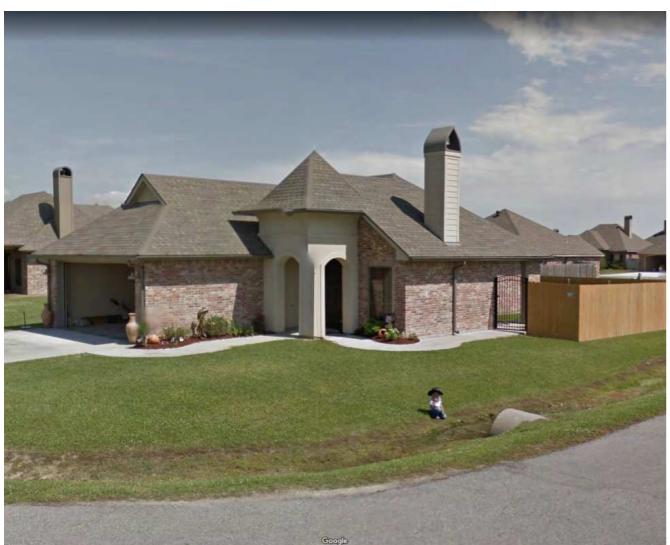
Spazi Virtuali

1 9 7 6

Le derive artistiche del digitale



IMG200-201-202-203-204-205  
Jon Rafman, Nine Eyes of Google Street  
View, 2008-in corso



IMG206-207-208-209  
Clement Valla,  
Postcards from Google Earth, 2010-in  
corso

# Sottoculture ed Estetiche di Internet

**La discussione che abbiamo aperto riguardo l'estetica del mondo digitale ci porta finalmente ad affrontare anche quelle numerose Internet Aesthetics di cui fanno parte gli stessi spazi liminali. Esse rappresentano degli stili visivi, sottoculture e tendenze tematiche che hanno avuto origine principalmente sull'internet e che attraverso di esso vengono espresse e condivise.**

Le internet aesthetics comprendono una vasta gamma di elementi, tra cui oggetti, colori, abbigliamento, musica e media, consentendo alle persone di esprimere la propria identità e promuovere lo spirito di comunità. La forza di questi fenomeni risiede infatti nella loro componente sociale, in quanto prendono forma dalle connessioni e dai vari interessi personali degli utenti. Da questo risultano una serie di immaginari e identità visive dai contorni non sempre ben definiti, in cui l'utente può ritrovarsi o meno.

In origine, queste estetiche erano associate ai blog degli anni 2000, come Tumblr e Myspace e si sono poi evolute spostandosi sulle nuove piattaforme social come Instagram e Tiktok, che ne hanno amplificato l'effetto e la diffusione, soprattutto durante i periodi di quarantena del COVID-19. Esse sono fortemente legate alle sottoculture giovanili, che negli anni 2000 erano costituite dalla generazione dei millennials e che

Spazi Virtuali

1 9 8

Sottoculture ed estetiche di internet

poi hanno ricevuto una spinta culturale significativamente maggiore con l'arrivo della generazione Z.

È proprio in questi microsistemi che è possibile riconoscere i riflessi delle nuove generazioni, i sentimenti, l'ironia, gli interessi, i desideri e le paure come anche la loro tendenza a rifugiarsi nella malinconia dei ricordi, a condividerli con una comunità sparsa e ugualmente sensibile di fronte ad un futuro sempre più incerto, vuoto ed individualistico.

Oltre a costituire delle influenze per moda, musica e arte visiva, le internet aesthetics sono anche collegate al declino della monocultura e delle tradizionali subculture giovanili; la realtà sempre più frammentata dell'internet e la moltitudine di microgeneri che ne originano rappresentano dei fattori che definiscono nuovamente il concetto di controcultura nel XXI secolo.

Gran parte di queste correnti estetiche vengono definite dall'utilizzo di vari suffissi, come ad esempio punk. L'utilizzo di quest'ultimo deriva dagli anni 80 in

cui era particolarmente in voga il cyberpunk, influenza di vari film, manga e anime, tra cui ricordiamo Tron, Blade Runner, Robocop, Videodrome, Terminator, Akira, Ghost, Cowboy Bebop, e lo steampunk; successivamente questo suffisso andrà a definire nuove subculture di internet come quella già citata del seapunk.

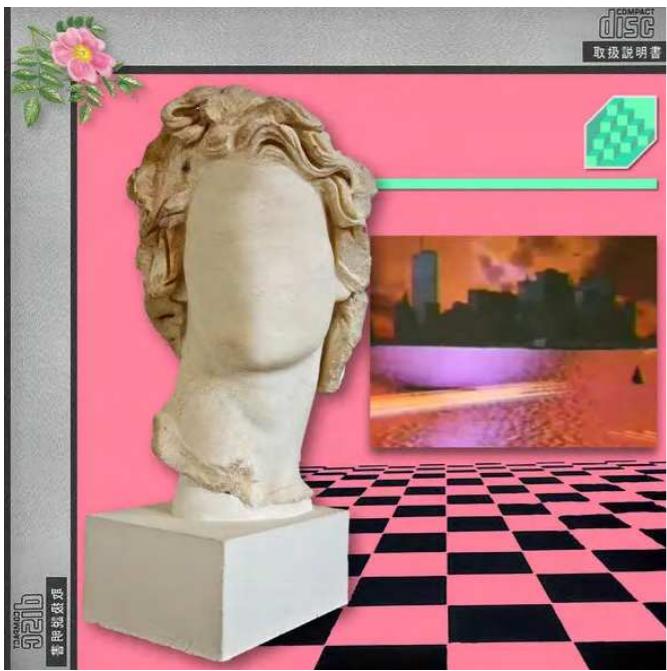
Possiamo notare come i suffissi o le parole chiave con cui vengono identificate molte di queste estetiche provengano dal mondo della musica, come nel caso del punk, derivante dal punk rock, il core, derivante da hardcore punk, il wave, derivante dal new wave e ancora il grunge, il pop e l'indie.

Molti di questi stili sono stati poi catalogati e discussi su piattaforme curate dalla comunità come Aesthetics Wiki, definita come un hub centrale per documentare l'estetica visiva, la moda, gli stili, la musica e le sottoculture basate su Internet del XXI secolo.

È utile oltretutto sottolineare come queste varie estetiche dell'internet siano state intrinsecamente

IMG210 Charles O'Rear, Bliss (bucolic green hills), 1996





legate e influenzate dal movimento post-internet, nel periodo che va dalla metà degli anni 2000 ai primi anni 2010; questo legame appare particolarmente solido nel caso di quella estetica vaporwave, di cui abbiamo parlato in precedenza, che definisce sia il genere musicale legato al post-internet, derivato dal pop ipnagogico e dal chillwave, che una delle più influenti e prominenti estetiche del periodo.

"Le pratiche culturali del vaporwave replicano consapevolmente e parodiano la partecipazione compulsiva, quasi dipendente, che alimenta i social network, dove il lavoro volontario della comunità degli utenti sostiene il sistema e genera valore. Chiunque abbia una connessione Internet può produrre vaporwave... L'uniformità di questi meme è incentivata dalla loro rapida imitazione all'interno della sottocultura online iperattiva del genere, alimentata da un contagio affettivo."

Larissa Hjorth, Heather Horst, Anne Galloway, Genevieve Bell Taylor & Francis, 2017 The Routledge Companion to Digital Ethnography

La sottocultura vaporwave è caratterizzata da un approccio surreale e nostalgico alla tecnologia, l'intrattenimento e la pubblicità dei decenni precedenti e viene associata talvolta ad una visione ambigua o satirica del capitalismo consumistico e della cultura pop.

Dal punto di vista visivo il vaporwave abbraccia una serie di caratteristiche in stile retrò, come immagini dei primi anni di Internet, il web design della fine degli anni '90, la glitch art, gli anime, sculture stilizzate dell'antica Grecia o di Roma, oggetti renderizzati in 3D ed elementi cyberpunk. I vecchi sistemi operativi, come Windows 95, Windows XP o i vecchi videogiochi della Nintendo 64, come Super Mario e Zelda vengono spesso utilizzati da artisti visivi e musicali vaporwave, costituendo dei caratteri che verranno ripresi da ulteriori estetiche. Inoltre esso è noto per sostenere un rapporto ambiguo con la politica, che viene ritenuto da alcuni intellettuali, come Adam Harper, di tipo accezzionista nei confronti del capitalismo consumistico.

Una tendenza popolare tra il suo pubblico dal 2015 al 2019 consisteva infatti in quella di utilizzare canzoni e video musicali vaporwave per evadere dalla realtà osservando e remixando prodotti commerciali e tendenze popolari del passato.



IMG211 Vektroid, copertina dell'album *Floral Shoppe*, 2011

IMG212 Cory arcangel, *super mario clouds*, 2002

Spazi Virtuali

2  
0  
0

Sottocultura ed estetiche di internet

"Il vaporwave è uno stile artistico che mira a riorganizzare il nostro rapporto con i media elettronici costringendoci a riconoscere l'estraneità della tecnologia ubiqua... Il vaporwave è la musica dei "non-tempi" e dei "non-luoghi" perché esprime scetticismo verso ciò che la cultura dei consumi ha fatto al tempo e allo spazio."

Tanner, Grafton, *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, 2016

Attraverso piattaforme come reddit e 4chan il genere vaporwave guadagnò un maggiore ascolto e gli stessi utenti hanno contribuito, con la creazione di nuovi termini, a suddividere il vaporwave in molteplici sottogenitori, tra cui troviamo il "vaportrap", "vapornoise", "vaporgoth", "eccojams", "utopian virtual", "mallsoft", "future funk", "late-nite lo-fi", "broken transmission", o "signalwave", e "hardvapour". In queste diverse categorie performano vari tipi di artisti visivi e musicali, come i Cat System Corp. e i Telepath, le cui copertine degli album rappresentano un'icona riconoscibile di questa sottocultura.

Tra i vari tratti dell'estetica vaporwave la componente surreale e nostalgica rappresenta una delle più influenti ed espressive, carattere che verrà poi ereditato da altre internet aesthetics quali il weirdcore,

IMG213 Snogus, weirdcore, Aesthetics Fandom, 2024



il dreamcore e gli stessi spazi liminali, che a volte fanno comparsa in alcune visualizzazioni proprie di questi generi appena citati. Queste estetiche sono quindi accomunate tra loro da una forte base di nostalgia e ambiguità, declinata in varie modalità diverse e che contribuisce a creare quel sentimento, fortemente condiviso dalla generazione social attuale, che ritroviamo negli spazi liminali.

Mentre il weirdcore si basa maggiormente su grafiche e immagini di bassa qualità, derivate sempre dal primo internet e composte in modo decontestuale e surreale, il dreamcore è caratterizzato da visualizzazioni di cieli, nuvole e paesaggi ideali, simili all'immaginario visivo di Magritte, realizzati con modellazioni 3D, generati spesso dall'intelligenza artificiale e modificati per enfatizzare il carattere surreale dei sogni lucidi e allucinazioni.

La differenza principale tra queste due risiede quindi nell'obiettivo emotivo: nel weirdcore, la componente decontestuale, trasandata e fuori posto evoca intenzionalmente confusione, smarrimento e angoscia; il dreamcore invece con le sue colline verdi e i cieli perfetti tende a suscitare familiarità, pace e comfort.

In questo senso potremmo affermare che l'estetica legata agli spazi liminali si trova a metà tra questi, almeno per quanto riguarda l'obiettivo emotivo, coniugando spaesamento e familiarità, riflettendo i caratteri individuati durante la ricerca effettuata precedentemente.

IMG214 Scenografia di Edward mani di forbici in stile dreamcore, utenti vari, 2024



# Gli spazi della Comunità Digitale

**"Se non stai attento e noclippi fuori dalla realtà nei punti sbagliati, finirai nei Backrooms: nient'altro che la puzza di vecchi tappeti umidi, la follia di un giallo monocromatico, il rumore di fondo incessante dei neon al massimo del loro ronzio, e circa seicentomila miglia quadrate di stanze vuote, segmentate a caso, in cui rimanere intrappolato. E che Dio ti aiuti se senti qualcosa aggiinarsi nei paraggi, perché di certo quella cosa ha sentito te."**

Utente SomethingAwful, post di 4chan, 2019

**Andremo ad esplorare di seguito la nascita della internet aesthetic legata agli spazi liminali, presentando successivamente la forte relazione comunitaria e l'impatto sociale che esercitano tuttora tra i giovani della generazione z.**

**Uno dei primi esempi, nonché uno dei più noti, di spazi liminali, in quanto sottocultura dell'internet, risiede nella leggenda urbana delle Backrooms, originata da un post del 2019 sulla piattaforma 4Chan, ad opera dell'utente SomethingAwful.**

**Oltre alla descrizione, che abbiamo inserito come citazione poco sopra, la narrazione legata a questo fenomeno viene accompagnata dalle visualizzazioni di uno spazio vuoto immaginario, costituito dal continuo e inesorabile ripetersi di corridoi.**

Spazi Virtuali

2 0 2

Gli spazi della comunità digitale

Essi sono caratterizzati dal cosiddetto mono-yellow, ossia una colorazione basata sulla tinta gialla, che viene applicata non solo alle pareti e alle carte da parati, ma anche al pavimento di tappeto e al soffitto, contribuendo a rendere lo spazio uguale, piatto e regolare.

Ci troviamo in un ambiente chiuso e coperto, dove sono assenti finestre e qualsivoglia legame con la realtà esterna; lo spaesamento dato da questa condizione viene amplificato ulteriormente dall'utilizzo delle luci artificiali, neutre e vibranti, che vengono moltiplicate e distribuite in modo regolare in questi corridoi.

Da questo concetto si è poi formata un'intera comunità di utenti che a loro volta hanno creato numerosi adattamenti e discusso di varie teorie attorno a questa leggenda su vari canali Youtube. In breve tempo questi spazi liminali dell'internet hanno guadagnato una vasta popolarità, soprattutto attraverso le piattaforme social, e questo ha portato alla creazione di comunità social solide e numerose.

Tra queste spicca per organizzazione, attività e impatto il subreddit r/LiminalSpace, una comunità che al giorno d'oggi conta circa 1 milione di utenti membri e che offre giornalmente post curati e coordinati attraverso un sistema di regole e istruzioni di base.

Tra le numerosissime visualizzazioni che vengono prodotte in questo ambiente, ritroviamo tutti quegli elementi fisici e psicologici di cui abbiamo discusso nei capitoli precedenti, attraverso l'utilizzo dei più disparati medium.

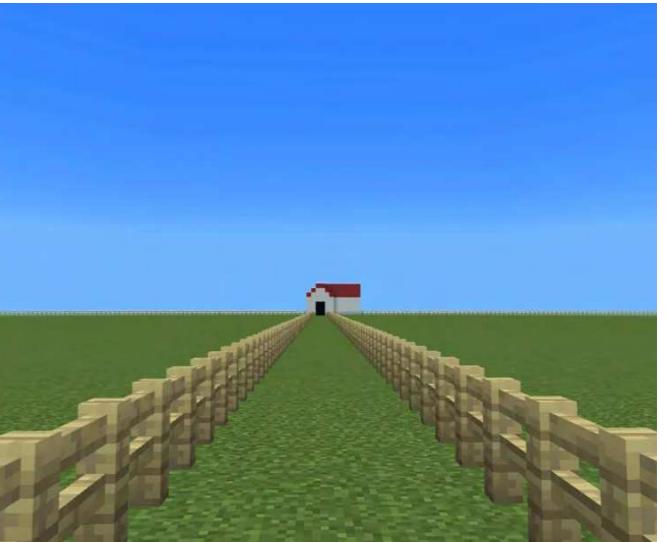
Le influenze visive, in questo rinnovato contesto digitale, comprendono, oltre all'arte e ai film di cui abbiamo fatto riferimento nel capitolo 2, varie schermate ed elementi di videogiochi provenienti dalla cultura digitale dell'internet e che appartengono, in modo più o meno condiviso, all'infanzia delle nuove generazioni.

IMG215  
Fotografo n.d., Backrooms,  
2003





Spazi Virtuali



Gli spazi della comunità digitale

2 0 5



Tra questi è possibile citare *The Museum Of Anything Goes* (1995), *The Neverhood* (1996), *Super Mario 64* (1996), *Croc - Legend of the Gobbos* (1997), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *Silent Hill* (1999), *Roblox* (2006), *Portal* (2007), *Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon* (2009), *Wii Sports Resort - Bowling Alley* (2009), *Portal 2* (2011), *Minecraft* (2011), *Payback2* (2012), *The Stanley Parable* (2013). Oltre al mondo videoludico, prendono piede in

questa dimensione estetica anche le prime tecnologie di intelligenza artificiale, in grado ormai di generare immagini e visualizzazioni estremamente dettagliate e realistiche. Questi sistemi, dalle innumerevoli possibilità, riescono a sfidare le leggi e le condizioni del reale, aumentando di conseguenza la sensazione di uncanny e artificiosità surreale, legata non solo alle immagini ma anche al medium stesso.

IMG220 Utente therealbraden, Super Mario 64, 2024  
IMG221-222 Utente I Am The Yeeter, Minecraft, 2024  
IMG223 Utente Joquillex, Roblox, 2023

È particolarmente utile notare come in questa comunità social si sia sviluppato un sistema che identifica regole, caratteri e tratti comuni che queste immagini devono presentare, in modo tale da offrire agli utenti degli strumenti validi al fine di pubblicare post adatti e ben realizzati.

Tra queste troviamo, ad esempio, una descrizione degli spazi liminali, cosa sono e come sono caratterizzati, quali elementi valorizzare o meno, da dove prendere spunto e trarre ispirazione per replicare queste immagini, offrendo collegamenti e riferimenti a libri, concetti, artisti e media vari.

Di seguito trasponiamo in forma di citazione la descrizione integrale del subreddit, comprendendo l'insieme dei consigli e suggestioni che secondo i moderatori del canale caratterizzano una guida efficace all'estetica degli spazi liminali, riflettendo allo stesso tempo la visione e la percezione che la comunità ha di questi spazi.

“La liminalità È e DEVE ESSERE una combinazione di elementi:

Nel concetto, essa rimanda a un punto di transizione tra due regioni o stati.

Approfondiremo presto degli esempi, ma in termini concreti questo include cose come sentieri, corridoi, strade, ecc. In termini astratti, invece, riguarda atti come l'attesa, il trovarsi tra un uso e l'altro, fasi di transizione della vita, momenti di passaggio della giornata — tutto ciò che può essere paragonato a uno stato di limbo. Senza mescolare qualità concrete e astratte, un'immagine sarà transitoria solo in una dimensione, perdendo così la profondità propria della liminalità.

Spazi Virtuali

In pratica, quindi, la liminalità non è solo una forma di transizione in un senso. Una strada è di per sé un luogo di passaggio, ma non tutte le foto di strade sono liminali. Solo quando si combinano più qualità transitorie uno spazio diventa liminale. La liminalità nella fotografia e negli altri media ruota attorno alla sensazione di indugiare in una regione o in uno stato che normalmente verrebbe attraversato senza pensarci un secondo.

Le persone attraversano i corridoi di un aeroporto in un istante, per cui soffermarci genera un senso di estraneità e quasi di “sbagliato”, mentre vivere nei corridoi e nelle stanze della propria casa rimuove quell'estraneità, privando l'immagine della sua dimensione più profonda di transizione.

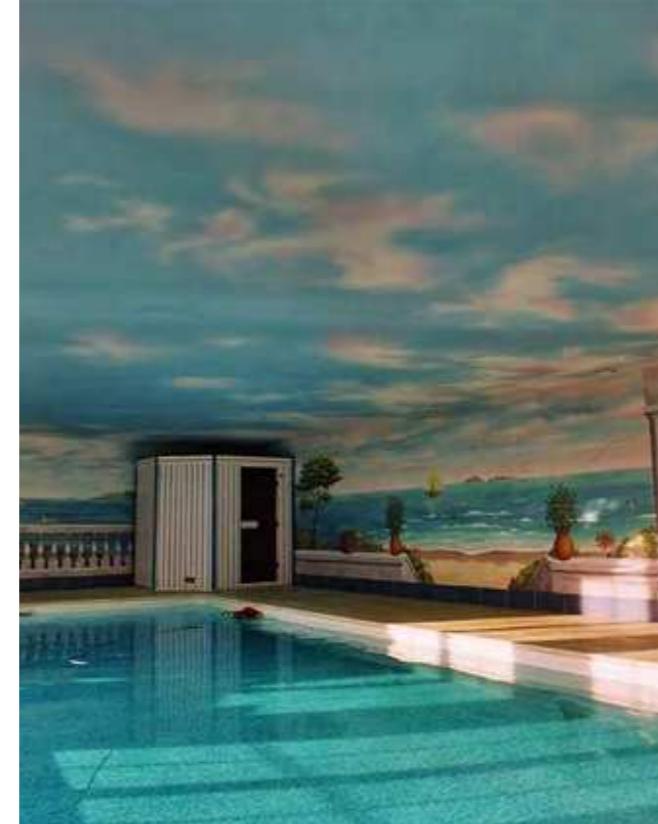
Inoltre, gli spazi liminali devono essere vuoti, pri-

vi di persone; l'assenza di persone è essenziale per i liminal spaces, almeno secondo la nostra prospettiva. Ci riferiamo a persone reali e presenti — qualunque cosa introduca una presenza umana diretta nelle foto. Poster e segnaletica che mostrano persone non rientrano in questo divieto, ma sono comunque fortemente sconsigliati. Questa assenza deve sembrare innaturale, collocando la scena in un chiaro stato di limbo. La liminalità, in questo senso, attinge naturalmente ad altri concetti — sebbene riguardi unicamente le persone fisiche, il concetto di kenopsia definisce bene il tipo di vuoto che cerchiamo, riferendosi all'atmosfera surreale di un luogo solitamente popolato ma ora deserto. Questo si lega alla transizione astratta di un luogo che si trova tra un uso e il successivo.

IMG224 Utente ItalianSausage, eerie, 2023



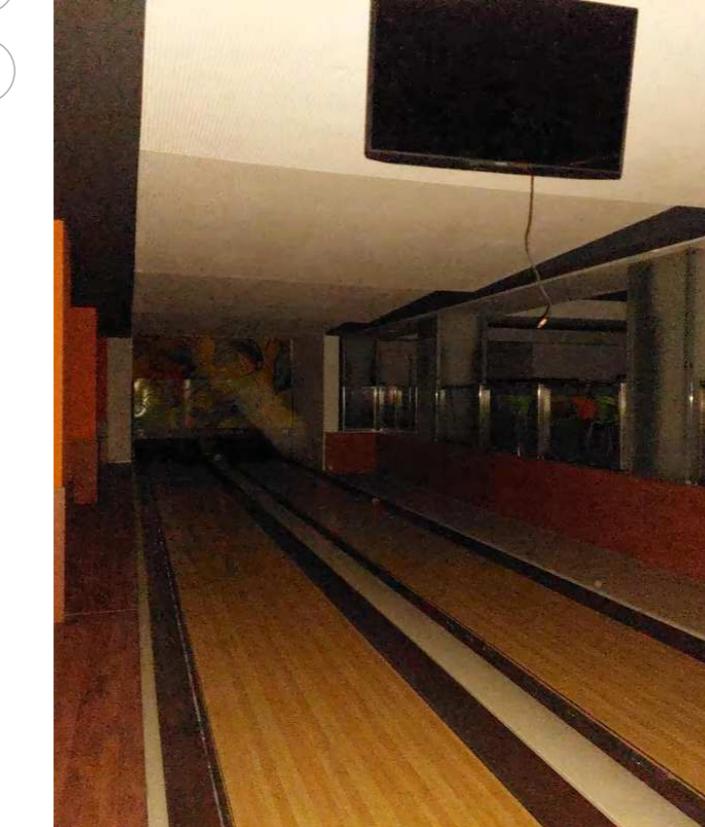
IMG225 Utente Lamaroux34, uncanny, 2023



2  
0  
7

Gli spazi della comunità digitale

IMG226 Utente A nameless hobo, bowling, 2023



IMG227 Utente RecroomVr, window, 2023





Infine, un'immagine liminale deve esserlo di per sé. Se la sua liminalità dipende troppo da contesti impercettibili o da esperienze personali, essa diventa automaticamente molto meno accessibile. È bello che tu giocassi da piccolo in quella casa dall'altra parte della strada, ma non tutti condividono quell'esperienza. Prima di pubblicare un'immagine, prova a separarla da qualsiasi informazione contestuale e a giudicarla solo in base alle qualità liminali viste sopra, per capire se regge da sola — sii oggettivo nel valutare la liminalità dei tuoi scatti e ritrovamenti. Ti piace perché è davvero liminale, o solo perché si adatta a un'estetica che apprezzi? La chiave dell'oggettività sta nel mettersi in discussione.

#### Parte 2: Elementi dannosi o non rilevanti per la liminalità

Tenendo presenti tutte queste cose, che cosa non è liminale? Alcuni elementi contribuiscono alla liminalità solo se mescolati ad altri, mentre altri rappresentano semplici faintimenti.

##### Creepiness:

Questo è un punto fondamentale. Lo dico una volta sola: liminale non significa creepy. Di fatto, la liminalità non si basa su alcuna emozione, per definizione. Quella famosa immagine liminale di un sentiero innevato di notte sotto un lampioncino non è liminale perché il buio la rende inquietante, ma per il setting stesso — il sentiero — e per qualità circostanti come meteo, luce, ecc. La creepiness e le emozioni possono intensificare la liminalità, ma non devono mai essere il suo fulcro.

##### Entities:

Questo punto sfiora il precedente, ma includendo anche le persone, merita spazio. Se la componente creepy può rafforzare le immagini liminali, entità sovrapposte, creature, mostri e figure umane non fan-

Spazi Virtuali

2 0 8

Gli spazi della comunità digitale

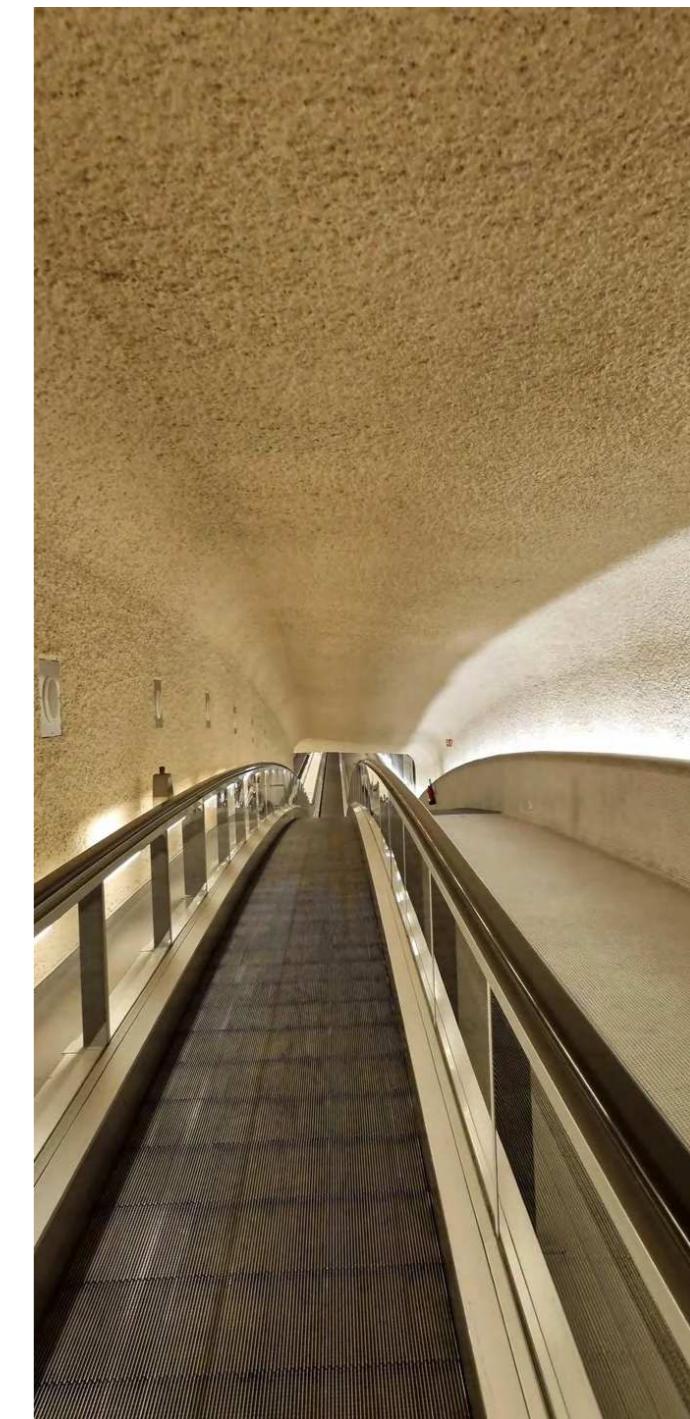
no altro che indebolirle. Non li tolleriamo, anche se le persone sono meno problematiche poiché la loro presenza può essere casuale e comunque eliminabile in post. Quando però ti impegni a inserire creature et similia, questo rivela molto — almeno — della tua comprensione della liminalità. Ancora una volta: creepy ≠ liminale. Alla fine, vogliamo spazi liminali in sé, e le entità non fanno che dividere l'attenzione, distogliendola dagli aspetti liminali indipendentemente dalla loro funzione.

##### Nostalgia:

Essendo strettamente legata all'infanzia — una qualità liminale astratta — la nostalgia è spesso scambiata erroneamente per un tratto centrale. Il punto sulla componente emotiva già spiega perché qualità come questa raramente funzionano; in più, la nostalgia è decisamente soggettiva. Come detto, se un setting dipende da esperienze personali — ovvero se non evoca da solo l'idea di infanzia — allora è molto meno accessibile alla maggior parte delle persone. Di nuovo: la nostalgia (o meglio il tema dell'infanzia) può intensificare un'immagine, ma non dovrebbe mai essere l'elemento decisivo della sua liminalità.

##### L'ennesimo render dei backrooms:

Sappiamo che ti piacciono i backrooms. Piacciono anche a me, almeno il concetto alla base; ma per quanto condividano alcuni tratti, backrooms e liminalità sono due cose diverse. A meno che un contenuto non possa reggersi da solo e distinguersi chiaramente dall'estetica tipica dei backrooms, non farà altro che stagnare i contenuti del subreddit. Se vuoi condividere il tuo primo render giallo, monocromatico e poco illuminato dei backrooms, esistono già subreddit dedicati. I contenuti puramente in stile backrooms verranno rimossi secondo la regola 2.



Render surreal/vaporwave:

I render e i contenuti CG non sono in alcun modo migliori degli altri — devono comunque essere transitori. Il surreal può essere un ottimo intensificatore, ma surreal ≠ liminale, e se è evidente che il focus principale del render sia qualcosa di diverso dalla transizione, verrà giudicato di conseguenza. Se per dimostrarne la liminalità servono virtuosismi mentali degni di un contorsionista, probabilmente non è un'immagine liminale.

Sì, sappiamo che questi lavori richiedono molto tempo. Che tu ci abbia messo un'ora o diverse settimane, però, il tempo investito non ha alcuna rilevanza sulla liminalità dell'immagine, e rimuove-

remo comunque i contenuti che non si adattano al subreddit.

Casa tua:

A meno che tu non viva in un'anomalia architettonica, gli ambienti domestici sono troppo ordinari. Non è insolito che un corridoio domestico sia vuoto (a meno che tu non viva con una folla di persone), e lo stesso vale per la maggior parte delle stanze; l'unica possibile via per la liminalità in una casa normale è la transizione fisica — corridoi, passaggi — ma come già detto, una sola qualità non basta, rendendo l'immagine unidimensionale.

Se la tua è una casa atipica — un maniero vuoto o

un edificio antico in stasi — allora sì, richiama quello stato di limbo, e potrebbe avere sufficiente profondità per superare la soglia della liminalità. Ma se è solo uno scatto della tua stanza visto dal letto di notte, o un bagno vuoto ripreso con un'inquadratura obliqua, non c'è abbastanza materia liminale da cui partire.

Bagni:

Si possono fare argomentazioni ragionevoli sulla natura transitoria della loro funzione, sulla loro generale vuotezza e sulla possibilità di architetture insolite; ma in definitiva i bagni sono, per la maggior parte, troppo ordinari. Inoltre, pur possedendo qualità astratte di transizione, non sono di per sé luoghi transitori: non li attraversi per andare da X a Y. Per

quanto possano avere un'aura surreale quando sono vuoti, come setting non superano la soglia minima della liminalità.

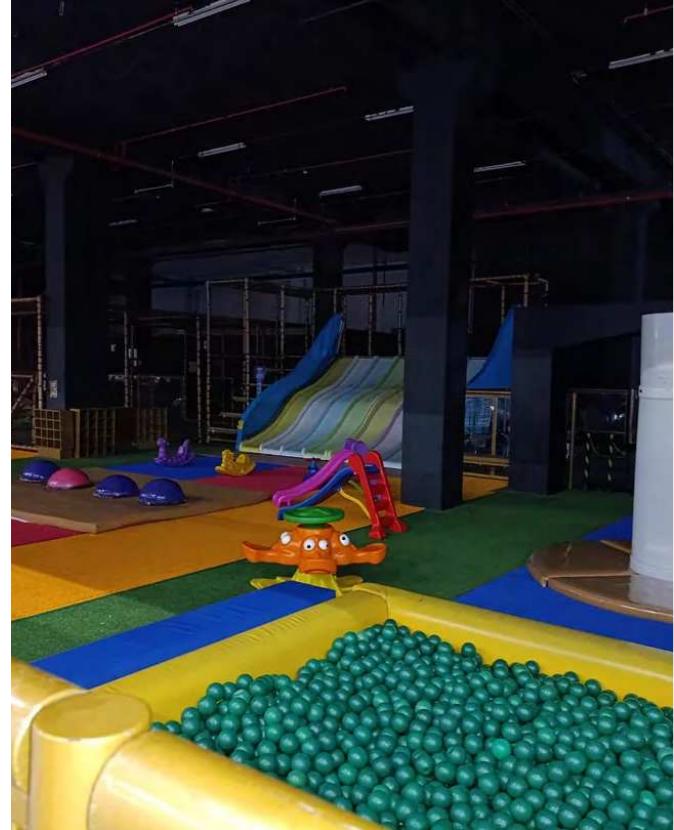
Parte 3: Cosa cercare nei potenziali liminal spaces?

Come per molte cose, la liminalità è qualcosa che si percepisce in modo quasi intuitivo, ma conoscere alcuni elementi chiave aiuta.

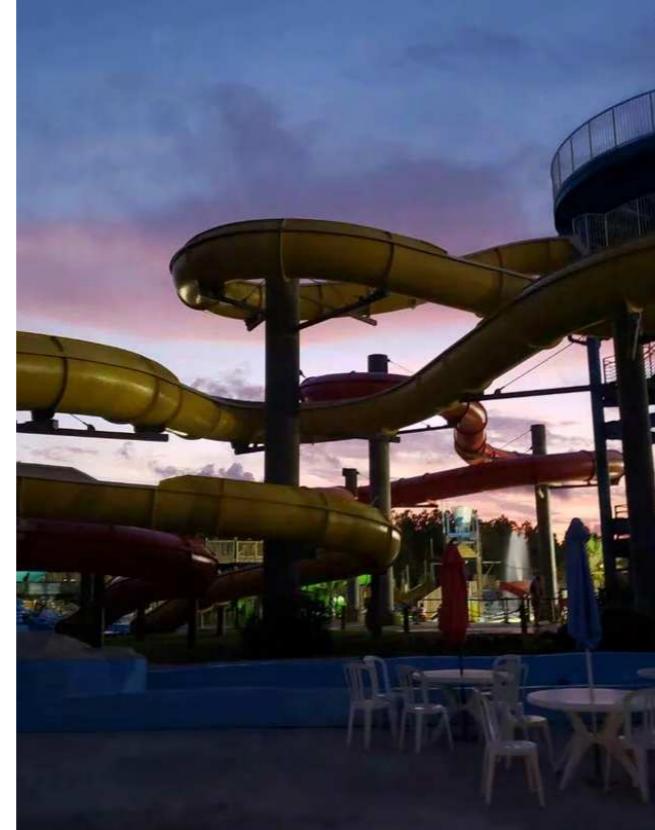
A & B:

Prima di tutto, cerca ambienti o condizioni che rappresentino un “tra”. Può essere qualcosa di fisico, come un luogo usato per andare da un punto all'altro, ma anche qualcosa di astratto — uno spazio tra

IMG230 Utente Dearconfection, Ballpit, 2024



IMG231 Utente Nikwismar, Waterpark, 2024

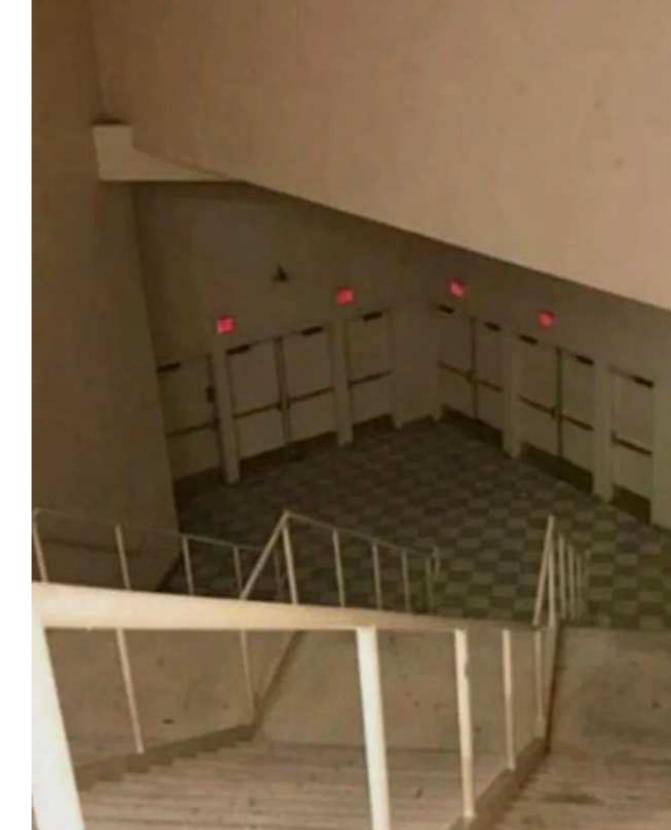


Spazi Virtuali

2  
1  
0

Gli spazi della comunità digitale

IMG232 Utente Constant1669, Underground stairs, 2025



IMG233 Utente Aisiv, Concrete Slide, 2024





uno stato e il successivo, tra giorno e notte, tra oggi e domani, tra un uso e l'altro, ecc.

Vuoto:

Come detto prima, il vuoto è un punto fondamentale per le immagini liminali. Sebbene la regola punitiva riguardi solo le persone, il concetto di vuoto non si limita a queste. Più un luogo è privo di oggetti e segni di vita, più cresce la sensazione che le persone non dovrebbero soffermarsi lì. Cos'è un caffè o una sala d'attesa senza sedie e decorazioni? Un parcheggio senza auto? Cerca luoghi vuoti che normalmente non lo sarebbero. Tuttavia, mantieni alto lo standard: il vuoto da solo raramente basta per la liminalità. È l'ambiente associato che, grazie al vuoto, può diventare temporaneamente un luogo di transizione amplificato.

Transitorietà:

Cerca posti in cui si trascorre poco tempo, luoghi che le persone troverebbero estranei. Anche stati e condizioni astratte possono essere transitorie: l'infanzia, il meteo, i sogni (o qualità oniriche in generale — pensa a una surrealità diffusa).

Momento della giornata:

La luce può avere un ruolo enorme nelle immagini liminali, e il momento della giornata è la forma più immediata e riconoscibile di luce in questo contesto. La notte è la principale: è quel limbo transitorio in cui gli spazi sono vuoti — tra un uso e l'altro — e in stasi. Detto questo, foto liminali diurne possono risultare più surreali, perché è meno comune che la familiarità del giorno venga sovvertita da incertezza o stranezza. Tuttavia, rischiano facilmente di sembrare troppo "normali", quindi tutto dipende dall'irregolarità del setting.

Alba, crepuscolo e tramonto sono momenti ancora

Spazi Virtuali

2

1

3

Gli spazi della comunità digitale

più direttamente transitori, segnando il passaggio tra giorno e notte e viceversa. Le tonalità effimere di un'alba o di un tramonto limpidi sono diverse dal semplice giorno o notte, e rappresentano un'ottima base astratta per un'immagine liminale.

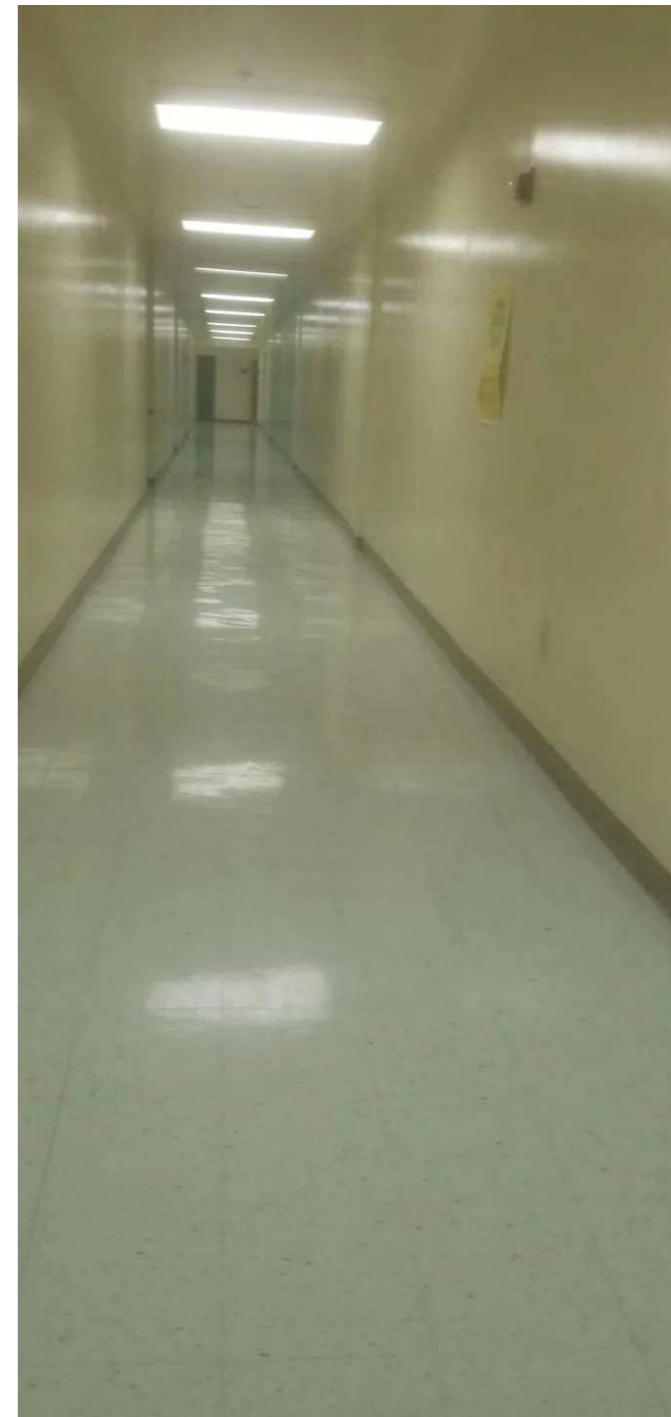
Meteo:

Nebbia, foschia, smog — qualunque fosse quella coltre opaca che hai visto, funziona bene nella fotografia liminale. Una strada o un'area aperta in piena luce potrebbe risultare banale, ma coperta da una fitta nebbia diventa aliena e apparentemente infinita.

Anche la neve ha un effetto simile, soprattutto se intatta: trasforma tutto in monocromo proprio come una nebbia densa. Inoltre spesso porta cieli pesanti e coperti, che immergono tutto in una luce cupa. Abbinata alle ore più tardi del giorno, questa luce funziona benissimo nella fotografia liminale. Vale la pena ricordare che la luce può essere modificata o ricreata in post, se si è capaci, dunque non scartare immagini diurne che sarebbero liminali con un'illuminazione diversa.

Profondità:

Uscire con l'obiettivo di scattare foto liminali è ottimo, ma le migliori immagini sono quelle che funzionano anche come fotografie autonome, svincolate dal contesto della liminalità. Non significa che tu debba seguire un corso di composizione, ma è sempre evidente quando un'immagine "cerca troppo" — più uno scatto appare spontaneo, più sembra catturare davvero un momento fugace o una sensazione. La "visione a tunnel" di chi cerca un'estetica specifica tende a sacrificare altri aspetti, e le foto risultanti mancano sempre di profondità. Mantieni la mente aperta quando scatti.



IMG234 Utente Physical Hyena 9760, Corridor, 2025

IMG235 Utente I love regular show, Corridor, 2025

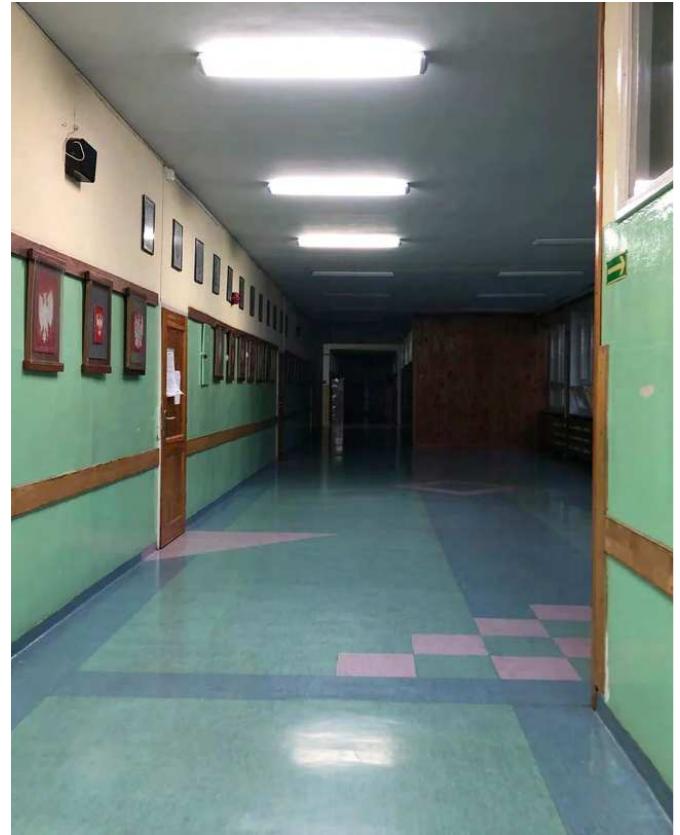
#### Parte 4: Link, riferimenti e letture aggiuntive

Se non sei ancora sicuro di aver compreso la liminalità, o se desideri semplicemente approfondire, i seguenti riferimenti valgono la pena di essere consultati. Ricorda: questo non è un semplice subreddit di fotografia — i contenuti trovati sono pienamente incoraggiati. Se non ti senti sicuro con la macchina fotografica, prova a guardare online partendo da questi riferimenti.”

(Descrizione del subreddit r/liminal space, 2021)

La componente più interessante del reddit risiede quindi nella complicità degli utenti e nella larga condivisibilità di esperienze personali, sensazioni e suggestioni attraverso queste immagini e spazi.

IMG236 Utente gvyx0heeslc51, School corridor, 2024



IMG237 Utente BroSoftProducts, School at dusk, 2024



In una società in cui il digitale non rappresenta più una novità e anzi è profondamente radicato in gran parte della popolazione globale, sentimenti come quello perturbante di Freud, che variava spesso in base alle esperienze particolari e soggettive della persona, ora trovano un terreno di condivisibilità più ampio.

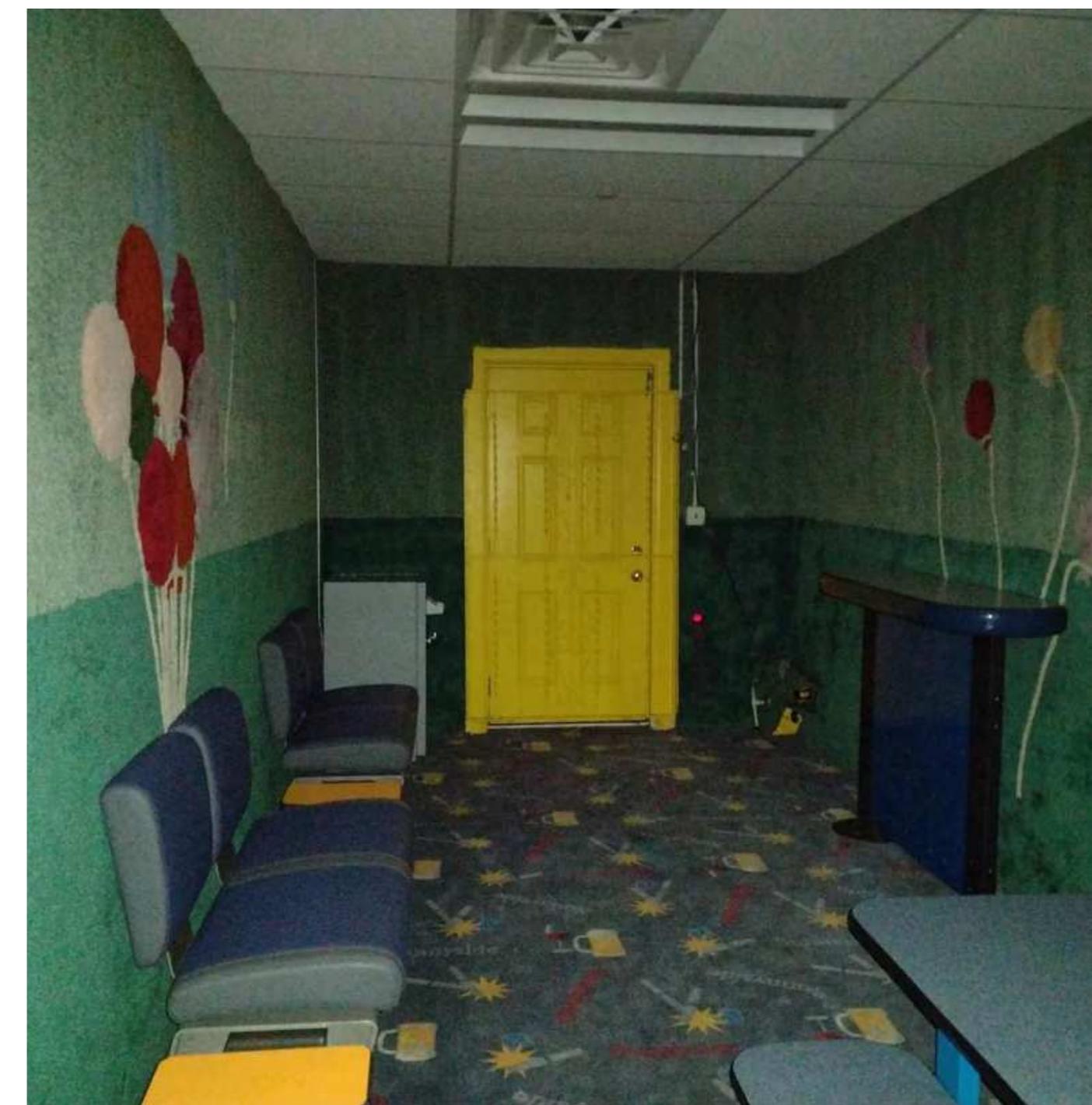
Anche le strutture, l'architettura e gli spazi della modernità di cui ci parlava Marc Augé, ci rende ora più che mai connessi, non solo nella tecnologia dei social ma anche nella memoria collettiva, nelle esperienze che facciamo, i ricordi che costruiamo, i posti che visitiamo e di cui facciamo utilizzo.

Concludiamo così la ricerca realizzata, unendo ai caratteri e concetti fisici e psicologici del liminale una solida base di applicazione sociale e culturale, attiva e in continua evoluzione, riflesso di una generazione infestata dalla nostalgia, confusa e smarrita nel marasma digitale e nell'omologazione materiale.

Spazi Virtuali

2 1 4

Gli spazi della comunità digitale



IMG238 Utente Eastbeast, Uncanny waiting room, 2023



# Definire gli Spazi Liminali

**Nei capitoli precedenti abbiamo affrontato, analizzato ed interpretato i diversi apporti, teorie e definizioni che riteniamo fondamentali per descrivere un concetto sfuggente come quello degli spazi liminali, i quali sono rimasti fino ad ora relegati ad un sentimento inspiegabile ed irrazionale riflesso all' interno della comunità globale del web e dei social.**

**Abbiamo visto come questo sentimento sia un prodotto del bias culturale tramandatoci in millenni di narrazioni e simbolismi e che ci ha accompagnato per tutta la nostra crescita, ma anche una conseguenza della relazione tra la nostra psiche e lo spazio architettonico della surmodernità, osservando come i meccanismi del perturbante e dell' uncanny valley si possano innescare all' interno di un contesto moderno e veloce, sempre più lontano da quello del passato.**

**Alla luce di questi dati è arrivato ora il momento di definire e spiegare questo affascinante fenomeno capace di catturarci in un mondo surreale ed inquietante ma allo stesso tempo familiare e confortante per poi introdurre il nostro contributo progettuale.**

**Come abbiamo visto i tentativi di inquadrare gli spazi liminali da parte del web e dei ricercatori sono stati molti con una grande varietà di approcci e punti di vista legati a discipline diverse, tra tutte appare parti-**

Guida e Progetto

Definire gli spazi liminali

2  
1  
8

colarmente rappresentativa la breve definizione fornita da Patrick Troy Zimmerman:

"[Il liminale] è uno spazio intrinsecamente ambiguo e, per definizione, temporaneo; uno spazio di transizione, o uno spazio tra costanti fisse."

Patrick Troy Zimmerman, Liminal Space in Architecture: Threshold and Transition, 2008

In questo passaggio è racchiusa l'essenza degli spazi liminali, ovvero spazi architettonici di collegamento tra due o più spazi funzionali che spesso coincidono con i non luoghi della surmodernità e della modernità liquida, caratterizzata dallo straniamento e l'alienazione della vita contemporanea, fatta di ritmi e dinamiche sociali lontane da quelle del nostro stato di natura. Tuttavia gli spazi liminali non coincidono totalmente con la defini-

zione di non luoghi, i primi infatti aggiungono ai secondi la dimensione interiore legata alla nostra psiche e alla nostra percezione individuale, spesso influenzata dalla memoria collettiva di luoghi e situazioni uniformi in larga parte del mondo globalizzato.

Si potrebbe parlare quindi di una rappresentazione onirica quasi metaforica di un passaggio fisico, come il sottopassaggio che collega la metro alla superficie, una porta o un ponte, ma anche temporale come alba e tramonto e perfino interiore, come ad esempio l'adolescenza, un divorzio o un lutto.

Inoltre si tratta di spazi funzionali che spesso ignorano il benessere, il contesto culturale e la dimensione storica a favore dell' ottimizzazione e l'incremento delle prestazioni e dei profitti pur rimanendo uno dei rappresentanti di benessere e sviluppo di una zona.

Il loro ruolo di filamenti urbani e poli della mobilità e del consumo li rendono paradossalmente luoghi affollati ma allo stesso tempo portatrici di una nuova

IMG239 Lauren Marsolier, Transition part 3, 2009-2013



sfumatura di solitudine, la quale caratterizza completamente la nostra esperienza al loro interno.

L'aspetto disumanizzato di questi luoghi fa riemergere così meccanismi psichici legati al perturbante, all'uncanny valley, all'abbietto e al wierd/eerie, declinati però nel tempo costantemente presente dell'epoca contemporanea, questo viene riflesso nella sensibilità condivisa delle comunità online, le quali non utilizzano immagini di questi spazi al fine di descriverli, bensì per comunicare sensazioni di solitudine, straniamento e la nostalgia di una generazione cresciuta nei corridoi di cemento di centri commerciali, parchi giochi e complessi infiniti di condomini.

La natura luminosa e brulicante dei non-luoghi viene quindi ribaltata, essi sono rievocati in chiave espressiva attraverso immagini che scardinano la nostra memoria di questi luoghi, andando a generare un ritorno del rimosso spaziale. L'efficacia comunicativa di queste immagini è da ricercarsi sicuramente nella

decontestualizzazione di questi luoghi, così familiari per tutti, eppure qualcosa risulta fuori posto... le luci sono spente, non c'è più nessuno ad alimentare il via-vai che di solito anima questi passaggi, ma che ore sono?

L'assenza del regolare traffico, la rimozione dei nostri appigli visivi abituali, unita ad un silenzio innaturale ci mette in allarme, l'incertezza intellettuale viene nutrita da dettagli sempre più incongruenti con quella che la nostra mente percepisce come normalità e che turbano la regolarità geometrica e modulare della forma che si ripete estendendosi a perdita d'occhio.

E se non ci fosse una via d'uscita? Siamo consapevoli di non doverci trovare qui, che qualcosa sia profondamente sbagliato, ma ormai è troppo tardi... Ormai è impossibile capire dove ci troviamo, potrebbe essere un luogo reale come ne esistono a migliaia, oppure potrebbe essere un sogno generato dall'unione di tutti i caratteri spaziali comuni contenuti all'interno dei

nostri ricordi e delle nostre esperienze che condividono tutte lo stesso sfondo, la soglia tra sogno e realtà, tra simulacro e originale, si fa sempre più sfumata e labile, siamo rimasti intrappolati in un limbo di ambiguità e incertezza, all'interno di una fotografia del nostro tempo che ne cattura tutti gli elementi più incerti.

La potenza espressiva di queste immagini risiede nelle innumerevoli domande che queste ci suscitano, del costante dubbio che però è destinato a rimanere insoddisfatto, Come Nataniele, che viene consumato dall'incertezza sull'identità di Coppola, e sulla natura umana della sua amata, in un mondo fatto di simulazioni anche noi siamo chiamati a dubitare dell'originalità di ogni esperienza, immersi costantemente in una realtà artificiale.

Guida e Progetto

Guida e Progetto

2  
2  
0

Definire gli spazi liminali

2  
2  
1

IMG240-241-242-243 Lauren Marso-  
lier, Transition part 3, 2009-2013



# I Principi del Liminale

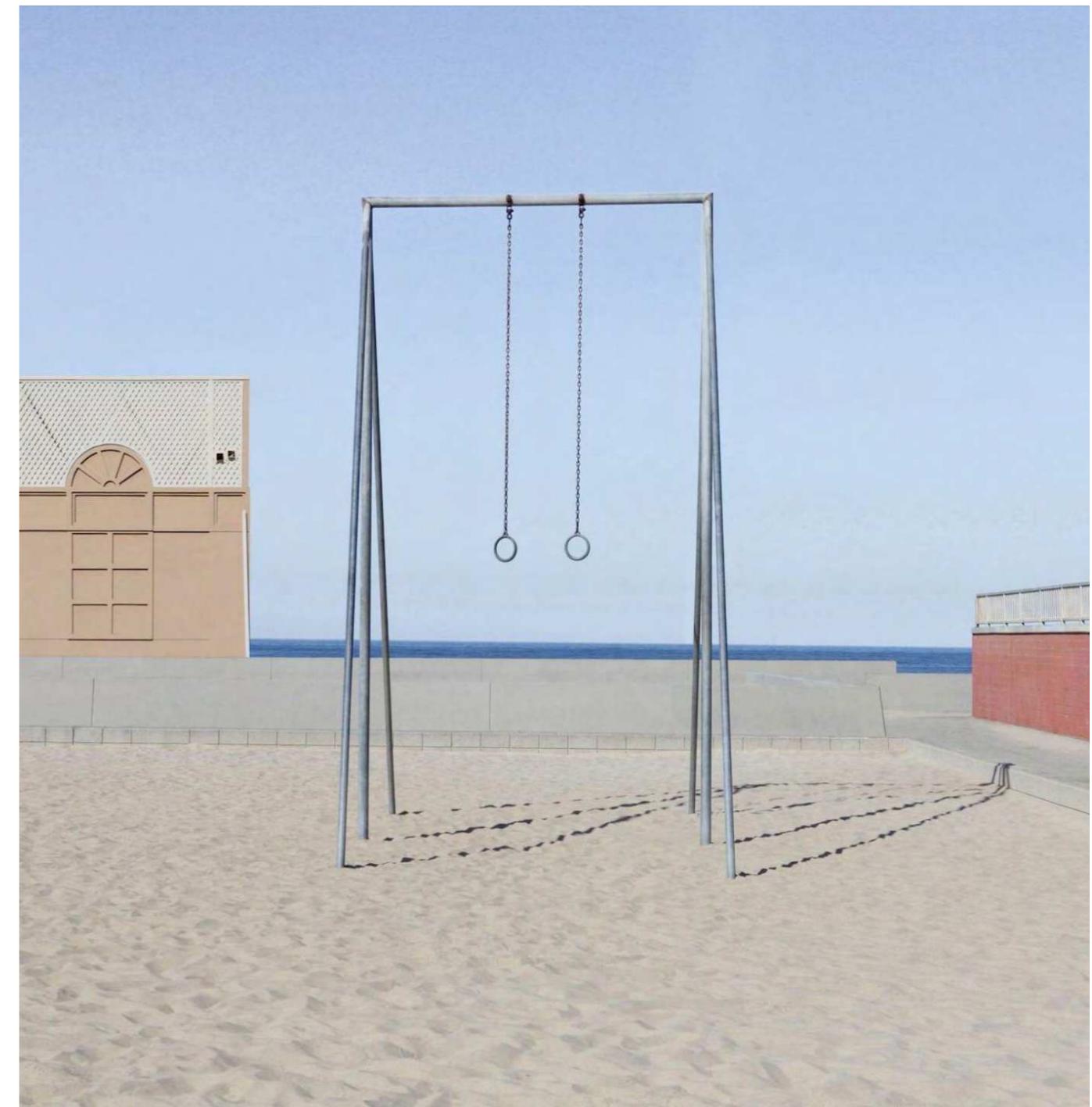
Tentiamo ora di raccogliere i frutti della nostra ricerca elencando e catalogando tutti i principi emersi attraverso l'analisi critica della bibliografia, questi ci permetteranno di analizzare meglio il fenomeno, arrivando così ad una "guida pratica" che ci consentirà di formalizzare e codificare un nuovo linguaggio visivo del liminale, passando dalla definizione del soggetto delle immagini fino ad arrivare agli aspetti tecnici della rappresentazione. Alcuni di questi li abbiamo già visti nella sezione precedente dove abbiamo analizzato i contenuti offerti dalle comunità digitali.

La catalogazione di questi principi sarà operata sulla base di tre categorie principali, ovvero quella delle caratteristiche fisiche e formali, le quali si riferiscono all' aspetto sensibile degli spazi-soggetto delle immagini, le caratteristiche sociali, legate all' antropologia e alle modalità di interazione con gli spazi-soggetto, e le caratteristiche psicologiche, le quali rappresentano la nostra percezione soggettiva e che quindi andranno a influenzare l'aspetto espressivo delle immagini prodotte, queste categorie si andranno ad intrecciare con delle keywords identificative che ci permetteranno di individuare a quale concetto cardine del liminale i nostri principi fanno riferimento, è da segnalare come alcuni di questi principi sono sovrapponibili tra di loro, rientrando in modo simile in più categorie diverse, questo è dovuto al fatto che lo spazio liminale, per come lo abbiamo inteso è un concetto unico nel quale convergono più aspetti che tuttavia rimangono coerenti tra loro e che spesso giungono alle stesse conclusioni partendo da premesse diverse.

Guida e Progetto

2  
2  
3

I principi del liminale



IMG244 Lauren Marsolier, Transition part 3, 2009-2013

KEYWORDS	FISICHE	SOCIALI	PSICOLOGICHE
<b>Artificiale</b>	È uno Spazio o struttura artificiale, priva di soggetti umani o animali	È un luogo che può imitare la cultura di un posto per creare un senso di falsa familiarità, spesso facendo uso di stereotipi.	Spazi che evocano la sensazione di trovarsi in una finzione, artificioso, e che assomiglia alla realtà materiale ma non in modo certo e viceversa.
<b>Eccesso di spazio</b>	È un luogo di consumo, commercio, transito o tempo libero comune nella maggior parte del globo.	Ambienti digitali e virtuali frutto delle comunicazioni rapide.	Concettualmente si riferisce a un punto di transizione tra due regioni o stati.
<b>Eccesso di spazio (2)</b>	È un luogo molto grande e solitamente densamente popolato, frutto tuttavia in un contesto diverso da quello familiare e quindi privo di vita.	È un luogo spesso periferico. È uno spazio progettato per il contesto globale senza tenere in considerazione quello locale.	Sono luoghi che evocano sensazioni di disagio quando visitati in momenti in cui non dovrebbe esserci nessuno.
<b>Eccesso di tempo</b>	È un luogo che non favorisce le interazioni tra le persone.	È un luogo dove si trascorre il minor tempo possibile.	Sono luoghi che danno l'impressione di immediatezza nelle interazioni e fruizione immediata (meccanismi automatizzati)
<b>Eccesso di individualità</b>	È un luogo colmo di messaggi funzionali e avvenimenti che fanno leva sulla fruizione solitaria e narcisista	Sono spazi progettati per interazioni solitarie e una fruizione individuale, seppur immersi in un contesto densamente popolato.	Luoghi che evocano sensazioni di solitudine.
<b>Smarrimento</b>	È un luogo privo di riferimenti spaziali.	Spazi piatti e ripetuti senza tratti culturali e antropologici a cui fare riferimento.	Spazi che evocano la sensazione di trovarsi smarriti, o sempre nello stesso punto e non essere mai realmente partiti o spostati.

Guida e Progetto

2

2

4

I principi del liminale

Guida e Progetto

KEYWORDS	FISICHE	SOCIALI	PSICOLOGICHE
<b>Identità</b>	È un luogo al quale si può accedere tramite documenti personali, biglietti, token o pagamenti.	È un luogo all'interno del quale le persone diventano utenti o consumatori.	Un luogo dove bisogna provare la propria identità, causando la scissione dell'io..
<b>Identità 2</b>	È un luogo privo di monumenti o riferimenti storico/culturali.	Ambienti slegati dalla cultura e la società del territorio.	È un luogo che non esercita attrazione territoriale, quindi non attira gente in funzione di caratteristiche uniche.
<b>Contemporaneità</b>	È uno spazio appartenente alla cultura presente postmoderna e surmoderna, la dimensione storica non esiste.	Spazi appartenenti alla cultura della globalizzazione e del consumismo, creati per rispondere all'esigenza di un consumatore.	Sono luoghi che evocano sensazioni di disagio quando visitati in momenti in cui non dovrebbe esserci nessuno.
<b>Ripetizione</b>	È uno spazio anonimo e standardizzato, simile in tutto il mondo. La ripetizione di un modulo uguale in uno spazio causa turbamento.	Mancanza di diversità culturale e caratterizzazioni sociali, se non quelle che troviamo ugualmente in svariati paesi occidentali.	Causa il turbamento legato al ritorno di eventi analoghi e presenta le caratteristiche del sossia, tra cui l'identico, la ripetizione di caratteri, destino, nomi, pensieri, esperienze.
<b>Nostalgia</b>	Uno spazio costruito per rimandare artificialmente a fasi storiche passate, (ricordate con affetto) spesso in maniera stereotipica e semplificata.	Memorie di utopie e promesse di un futuro irrealizzato. Spazi familiari o legati a ricordi personali che subiscono piccole variazioni.	Tutti quei luoghi, che non solo sono simili/uguali ma che appartengono anche al passato. Il mondo della fantasia, della finzione e del sogno, i simboli, le possibilità non realizzate.
<b>Nostalgia (2)</b>	Spazi che si ripetono in modo standardizzato e modulare che creano legami con esperienze vissute e condivise anche se in modo non specifico e diretto.	Spazi condivisi nella memoria collettiva e che rimandano ad una fase dell'io precedente.	Evoca la sensazione di essere già stati prima in un determinato luogo o spazio.

KEYWORDS	FISICHE	SOCIALI	PSICOLOGICHE
<b>Superstizione</b>	Un luogo che porta elementi della superstizione nello spazio fisico.	Presentano riferimenti a elementi della superstizione legati a culture e società specifiche.	È caratterizzato da Solitudine, silenzio e oscurità. Luoghi a cui sono legate angosce infantili di cui non ci siamo totalmente liberati.
<b>Transito</b>	È un luogo di passaggio, transito, connessione e mobilità veloce.	Sono dimore temporanee per persone in difficoltà o animali.	È uno spazio che rappresenta un transito tra due stati, che può essere fisico come psicologico e metaforico. Evoluzione, vita e la morte, veglia e il sonno, reale e il virtuale, giorno e notte.
<b>Impersonale</b>	Non ci sono tracce di identità culturale o passato condiviso se non come attrazione o stereotipo.	È uno spazio non antropologico, Non luogo. È un luogo che presenta regole impersonali.	È un luogo che non favorisce le interazioni tra le persone.
<b>Rimosso</b>	Luoghi prettamente onirici, che violano i confini dell'io. Luoghi che ricordano il corpo della madre, l'utero e il rapporto con gli organi genitali.		Spazi che hanno a che fare con parti dell'io che non riconosciamo più o non vogliamo riconoscere.
<b>Onirico</b>	Spazi surreali, anti-convenzionali, onirici, decontextualizzati, contrastanti con elementi virtuali, e non fisici. Legati spesso alla cultura virtuale di internet risultando così familiari a molti.		Genera una visione sdoppiata dell'io.
<b>Inconsueto</b>	Luoghi abbandonati, chiusi, non in funzione, fuori dal tipico orario d'impiego.		Sono luoghi in cui non ci si aspetta di trovare determinati elementi o presenze, in specifiche posizioni o contesti.

Guida e Progetto

2

2

6

I principi del liminale

KEYWORDS	FISICHE	SOCIALI	PSICOLOGICHE
<b>Tempo</b>	Luoghi in diverse condizioni atmosferiche e luminose come nebbia, smog e neve possono evocare effetti alienanti e perturbanti.	Luoghi in ore del giorno possono risultare surreali, perché ci si aspetta di trovare attività umana. Il tramonto e il crepuscolo, evocano nostalgia e malinconia.	Sono luoghi che si riferiscono alla transizione tra giorno e notte e viceversa, oppure possono evocare straniamento in quanto legati a superstizioni o memorie.
<b>Vuoto</b>	Luoghi che dovrebbero essere popolati o avere delle caratteristiche, causati dall'eccesso di spazio, dove i luoghi vengono deviati dalle loro funzioni e segni di vita usuali.	È un luogo solitario che si presenta in condizioni ottimali di ordine e pulizia, come se fosse stato abbandonato il giorno stesso o fosse in una condizione di attività sospesa.	Quanto più un ambiente è privo di oggetti e segni di vita, tanto maggiore diventa la sensazione che le persone non siano destinate a soffermarsi lì. (No graffiti, segni, orme, segni di usura)
<b>Decontextuale</b>	Sono luoghi singoli o elementi di scena che, fuori dal loro contesto, possono evocare sensazioni diverse.	Spazi che mettono alla prova convenzioni e stereotipi culturali, presentando in modo inaspettato caratteristiche o elementi incoerenti con le nozioni sociali.	Spazi in cui avviene la sospensione della realtà ordinaria.
<b>Memoria</b>	Spazi che risvegliano attraverso alcuni elementi una nostalgia legata a ricordi o memorie personali.	Ricordo vivido e nostalgico ma che evocano solitudine e straniamento.	
<b>Memoria (2)</b>	Memoria frammentata di spazi di transizione, standard e regolari. Spazi comuni e ripetuti, che in quanto tali rievocano ricordi confusi e incerti.	Ricordo non vivido e sensazione di essere già stati in questi luoghi ma senza avere un ricordo effettivo e reale.	
<b>Memoria (3)</b>	Memoria di spazi surreali, che abbiamo visualizzato nei sogni o pensieri oppure che vogliono somigliare a qualcosa che non sono.	Ricordi distorti e irrazionali di sogni e visioni, dove sono presenti riferimenti indiretti a cultura e società.	

# Linee Guida Applicate al Design Visivo



**Alla luce dei principi individuati possiamo adesso delineare delle linee guida tecniche al fine di ottenere l'effetto liminale all'interno dei nostri progetti, le stesse linee guida verranno dimostrate all'interno di questo progetto editoriale e verranno sfruttate nella produzione del progetto legato alla ricerca.**

Guida e Progetto

Linee guida applicate al design visivo

2

2

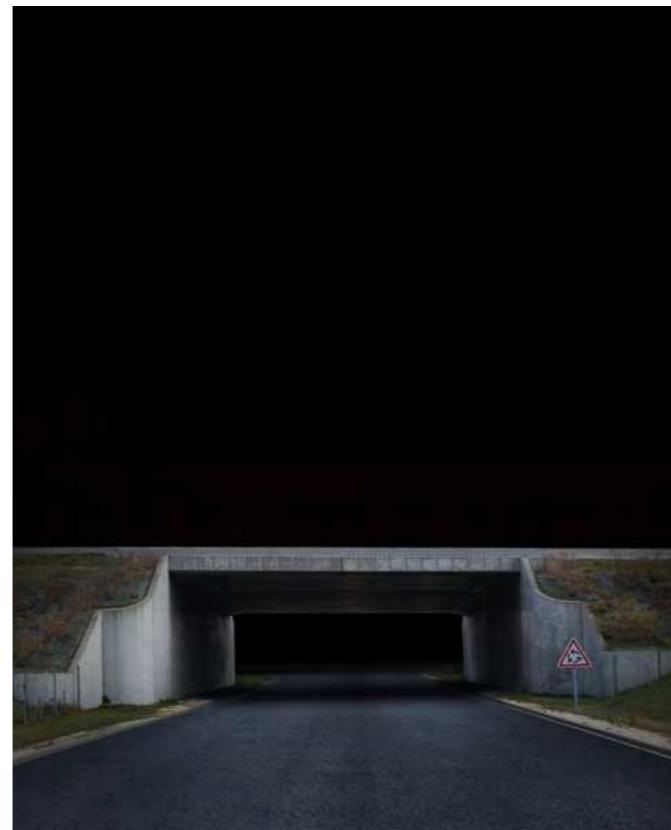
8

## IL LIMINALE IN FOTOGRAFIA

### Soggetti:

All'interno della fotografia liminale il senso di vuoto e solitudine è fondamentale, a questo scopo è consigliato evitare soggetti viventi umani o animali all'interno delle foto, prediligendo una presenza minima e ambigua rappresentata ad esempio da alcuni dettagli come una sedia, un cartello o un'ombra, questi suggeriscono che "qualcuno c'era, ma non più".

La fotografia di architettura e di paesaggio costituiscono la base teorica di partenza, l'assenza di soggetti rappresenta un elemento di perturbante in quanto i luoghi ritratti nel contesto della loro funzione regolare sono spesso brulicanti di vita e movimento, rappresentarli vuoti e statici diviene così una decontextualizzazione straniante. Inoltre è sconsigliato operare inserimenti digitali e vfx di entità o creature.



Le strutture da prediligere come soggetti della fotografia liminale saranno spazi artificiali, non-luoghi comuni in tutto il globo e familiari, costruiti prevalentemente negli ultimi 50 anni, queste devono essere strutture funzionali e al servizio del commercio, consumo e mobilità veloce, come centri commerciali, autostrade, aeroporti, stazioni metro e treno, parchi giochi, impianti di produzione e fabbriche, oppure strutture effimere costruite in breve tempo come abitazioni prefabbricate e modulari temporanee, (cpr, campi profughi, i Musp o Moduli a uso scolastico provvisorio e i Map o Moduli Abitativi Provvisori) costruite con lo scopo di ospitare utenti per un breve periodo di tempo, anche luoghi che simulano habitat o luoghi antropologici in maniera artificiale e forzata, dando l'idea di star vivendo una finzione (come parchi acquatici, zoo, zone a tema e set cinematografici) sono perfetti.

All'interno di questi spazi è necessario individuare le aree di collegamento e passaggio come scale,

IMG246-247 Lauren Marsolier, Transition part 2, 2007-2009



porte, corridoi, atrii, ascensori, e lounge.

Inoltre la scelta del soggetto risulta fondamentale per sfruttare al massimo i meccanismi del perturbante, ad esempio i luoghi legati all' infanzia come parchi giochi, ball pit e spazi virtuali legati a videogiochi a cui giocavamo da piccoli andranno a stimolare la vita psichica passata, il ritorno del rimosso e la sfera della nostalgia e del ricordo, mentre elementi modulari prodotti in serie e ripetuti con un ritmo regolare, come pattern di piastrelle e pavimentazioni ed elementi strutturali reiterati come sbarre, pilastri, luci, portici estesi e layout dell' edificio andranno a stimolare l'area del perturbante legata alla ripetizione. Si consiglia anche di inserire elementi simbolici legati al bias per un massimo effetto.

I luoghi rappresentati non devono avere riferimenti o legami alla cultura o alla storia del posto o del contesto in cui sono inseriti. \*Per insight più approfonditi e specifici riguardo i soggetti fotografici è

consigliabile consultare la tabella riportata sopra\*

Condizioni dei luoghi:

I luoghi rappresentati devono essere puliti e in perfette condizioni, come se fossero stati appena costruiti per poi venire immediatamente abbandonati, come se fossero stati lasciati in fretta e furia in risposta ad un evento catastrofico sconosciuto. Questo altera la percezione del tempo evocando ambigua artificiosità e presente costante, rendendo il tempo e luogo non definiti attraverso la pulizia dell' immagine e la sua natura di regolare innaturalità.

dettagli e degli oggetti di scena

Fondamentale per stimolare l'effetto di uncanny valley spaziale è quello di ridurre al minimo gli oggetti, i dettagli e gli arredamenti nella scena, questo amplificherà l'effetto di vuoto e farà apparire la scena inspiegabilmente innaturale e artificiale a causa

IMG248 Lauren Marsolier, Transition part 1, 2005-2008



Linee guida applicate al design visivo

Guida e Progetto

2  
3  
0

del rimosso spaziale: solitamente ci immaginiamo un supermercato colmo di prodotti e scaffali, ritrarlo vuoto andrà a giocare sulla perturbazione del nostro ricordo familiare dello stesso luogo, si tratta quindi di ritrarre scene spoglie e minimali, superfici lisce e regolari prive di difetti ed imperfezioni, le imperfezioni infatti andrebbero a rendere la scena troppo naturale.

I pochi oggetti presenti nella scena devono essere prevalentemente prodotti industriali dallo scarso valore economico, oggetti prodotti in grandi serie e tature molto grandi, andando così ad evitare oggetti artigianali o naturali che potrebbero suggerire un qualche tipo di legame antropologico con il luogo, oggetti molto diffusi sono inoltre più facili da ritrovare nella memoria collettiva.

Inquadrature e composizione:

Le inquadrature migliori per le immagini liminali sono principalmente di due tipi, ovvero geometriche e allineate, con tutte le linee dritte e parallele, inquadrature in bolla, per dare un senso di regolarità e perfezione ambigua.

Inquadrature storte, sbagliate, come se fossero fatte a caso, senza sforzo, come se stessimo vivendo memorie rimosse, deve sembrare come se le foto fossero state scattate come ricordo da un genitore durante un viaggio.

All' interno di un' immagine liminale che vuole generare l'effetto uncanny-valley è invece preferibile utilizzare una composizione basata su una simmetria e centralità ossessiva dal momento che l'iper-ordine genera inquietudine.

Linee di fuga e prospettive profonde in luoghi come corridoi, parcheggi e scale, culminanti in abissi

IMG249 Lauren Marsolier, Transition part 3, 2009-2013





buii evocano la dimensione rimossa dell' inconscio, rimandano alla memoria di sogni e incubi di spazi infiniti.

Le inquadrature da prediligere sono basse o alte, questi sono punti di vista insoliti che destabilizzano la percezione, inoltre un punto di vista basso può rimandare al ricordo infantile, un po' come se fosse la visuale in soggettiva di un bambino, mentre una visuale dall' alto può essere l'elemento di non familiarità all' interno di uno scatto che altresì ritrarrebbe una scena perfettamente familiare.

L'uso del vuoto è fondamentale all' interno della composizione di un'immagine liminale, è bene lasciare ampi spazi piatti ed omogenei nell'inquadratura, come nei sogni in cui le proporzioni non sono mai giuste.

Colori:

La color correction delle immagini liminali può indirizzarsi sui colori caldi, come giallo e rosso, generalmente associati alla dimensione del familiare della nostalgia e del passato (heimlich) ma anche su colori freddi, come blu e verde, più associati al disagio, perturbamento e incertezza (unheimlich) è possibile utilizzarli simultaneamente (luce calda in ambiente freddo e viceversa) in contrasto per simulare la dimensione familiare interrotta dalla non-regolarità. In generale è buona norma utilizzare meno colori possibili e ricondurli comunque ad una base neutra, in modo da generare un' immagine regolare.

All' interno delle immagini liminali è particolarmente popolare l' utilizzo della palette "mono-yellow", probabilmente utilizzata per la sua popolarità all' interno dei non-luoghi reali, questi colori, generalmente tendenti al giallo-beige sono spesso associati alla dimensione della noia e dell' attesa.

In generale è consigliato l' utilizzo di una palette limitata di tinte piatte, regolari e poco sature, o in alternativa l' utilizzo di un gradiente di due colori che simboleggi la transizione ed il passaggio da uno stato ad un altro.

Luci:

La luce ambientale è spesso piatta, artificiale, sterile ed ospedaliera e molto debole al chiuso, possiamo trovare neon, lampioni al sodio, insegne e interni con luce fioca e concentrata in un punto di interesse come una porta. Mentre all' esterno è rappresentata dal sole allo zenit dalle giornate nuvolose o dalla ne-

bia. La luce piatta, poco intensa e diffusa va a nascondere la complessità della forma di eventuali dettagli, celando la tridimensionalità attraverso la rimozione di ombre forti e va piuttosto ad appiattire la scena e a diminuire i contrasti, facendo così apparire la composizione innaturalmente omogenea, regolare e priva di difetti. Il contrasto tra luci nette che producono ombre dure e luci diffuse che producono ombre morbide può perfettamente rappresentare il contrasto tra heimlich ed unheimlich.

Le condizioni luminose naturali esterne perfette per le foto liminali dipendono dall' effetto che stiamo cercando di ottenere e dal ricordo che tentiamo di rievocare, in generale i momenti transizionali come il tramonto, l' ora blu e l' alba sono perfetti.

Al contrario la luce artificiale presente in questi luoghi è tipicamente molto forte e violenta, tipicamente proveniente dall' alto e caratterizzata da una colorazione che va dal bianco ai colori leggermente freddi. queste luci sono luci secondarie, solitamente presenti in grande numero, organizzate in schemi regolati e spesso visibili solo in lontananza in modo da aumentare il perturbante della ripetizione.

Tuttavia quasi tutte le immagini liminali in condizioni di luminosità scarsa o assente hanno una sola fonte di luce che proviene da dietro la camera (flash o faretto) mentre nel resto dell' immagine è completamente buio o scarsamente illuminato, in alternativa è possibile utilizzare il flash assieme alle altre modalità di illuminazione descritte sopra per creare contrasti visivamente più interessanti, come ad esempio luci ambientali piatte e calde, che donano all' ambiente un aspetto onirico e confuso in contrasto con il flash netto e bianco che blocca la zona più vicina all' obiettivo, accentuando la regolarità geometrica e fissandola nel tempo del presente.

Aspect Ratio:

Si consigliano rapporti d'aspetto ultra wide orizzontali oppure verticali particolarmente pronunciati, in generale le immagini dovrebbero essere larghe più del doppio dell' altezza o viceversa, questo per massimizzare l' effetto di disturbo nell' osservatore.

In alternativa i formati proprietari utilizzati dai dispositivi specifici prodotti tra gli anni 90 e 2000 sono perfetti per rievocare nostalgia e ricordi.

Guida e Progetto

2

3

2

Linee guida applicate al design visivo





#### Lenti/filtri:

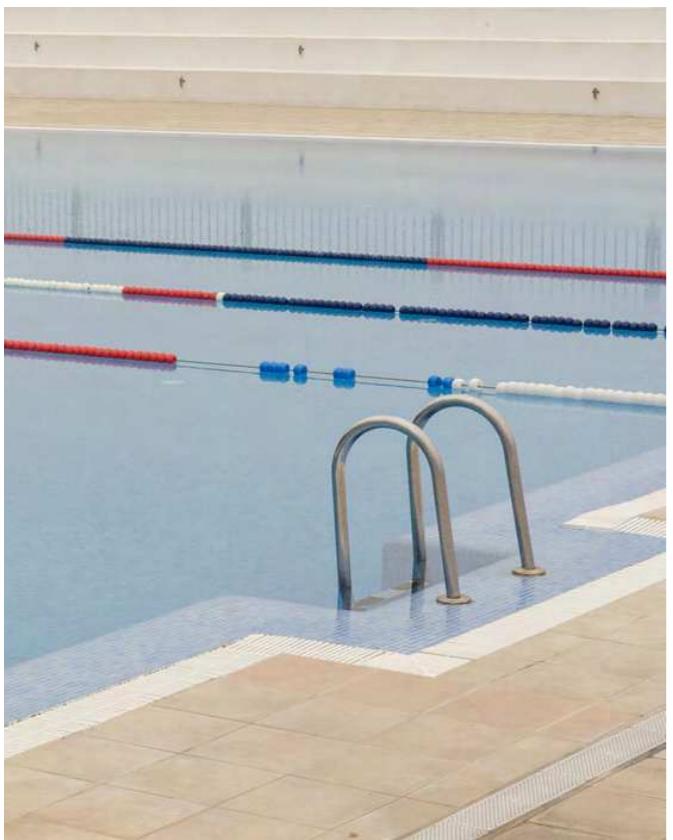
Le lenti da preferire sono quelle solitamente utilizzate per gli interni architettonici le quali vanno dai 28mm ai 35mm, lo scopo è ottenere linee dritte e parallele a distanze ridotte.

L'utilizzo di Filtri come i Black Pro-Mist, CineBloom e smoque possono essere utili quando si cerca di approfondire la dimensione onirica di un luogo, attraverso il loro intervento su riflessi e luci che diventano così più morbide, familiari e confortevoli. In particolare si ricerca l'effetto del Soft Focus, dove i contorni delle figure vengono ammorbidi e diventano meno netti e contrastati.

Sperimentare sporcando l'obiettivo con acqua oppure vasellina potrebbe rivelarsi particolarmente efficace nel richiamare la dimensione onirica e di rimozione.

#### Tempi, iso e esposizione

I tempi di esposizione possono essere lunghi per ottenere un rimando più forte alla dimensione onirica e del ricordo sbiadito oppure brevi per catturare il momento presente tipico della percezione temporale dei non-luoghi, accentuando così la regolarità, le ripetizioni e le geometrie delle architetture. solitamente le foto liminali sono perfettamente esposte o legger-



mente sottoesposte in modo da rimandare all' effetto uncanny-valley derivante dalla perfezione ambigua, tuttavia è anche possibile utilizzare valori iso molto alti all' interno di ambienti molto bui in modo da generare il rumore digitale e rendere così queste foto simili a foto ricordo amatoriali legate all' infanzia, tipiche degli anni 2000.

#### Medium:

Si consiglia vivamente l'utilizzo di corpi macchina digitali ed analogici diffusi e popolari tra la fine degli anni 90 e l'inizio degli anni 2000, questo perché le immagini prodotte da questi dispositivi possiedono caratteristiche che vengono associate alle foto ricordo scattate dai genitori o ai momenti di infanzia della generazione più sensibile all' immaginario degli spazi liminali (generazione Z). Spesso un' immagine prodot-

ta Guida e Progetto

Linee guida applicate al design visivo

2  
3  
4

Linee guida applicate al design visivo

ta in questo modo possiede una scarsa definizione, un alto rumore e aberrazioni cromatiche di vario tipo, contribuendo così a rievocare la dimensione onirica e il ritorno di un luogo della memoria spesso rimossa. Tra i dispositivi utilizzabili troviamo fotocamere point and shoot come Canon Sure Shot / Prima Zoom, Nikon Lite Touch e Fujifilm DL Super Mini, ma anche le prime camere digitali compatte come Canon PowerShot A40, Sony Cyber-shot DSC-P5 e Olympus Camedia C-2000, o ancora le fotocamere integrate nei primi telefoni cellulari come Sony Ericsson T610, Nokia 6600 o Nokia 7650. In alternativa è possibile utilizzare corpi macchina moderni di grande, medio e piccolo formato, se si vuole ricercare immagini pulite, andando a generare perturbazione attraverso la ricerca di una perfezione quasi sintetica. Le immagini prodotte in questo modo dovrebbero risultare molto nitide, quasi come fossero cartoline inesistenti, rimosse.

Per quanto riguarda le pellicole analogiche è consigliabile utilizzare pellicole calde e a basso contrasto, possibilmente economiche, largamente diffuse e popolari tra anni 90 e 2000 e non professionali come kodak 200 gold oppure pellicole di nuova produzione create per emulare il feeling delle vecchie pellicole come le Lomochrome color '92.

#### Trattamenti successivi:

È possibile intervenire in post produzione per accentuare ancora di più i caratteri perturbanti delle immagini ottenute, è possibile ad esempio rimuovere eventuali difetti da superfici e ambienti per incrementare l'effetto uncanny valley, oppure rimuovere gli esseri umani e le loro tracce per dare vita al rimosso, in alternativa è anche possibile operare delle aggiunte in modo da generare incertezza intellettuale sulla natura della foto.

Aggiungere filtri gialli, seppia o grigi, assieme alla desaturazione dell' immagine e l'aumento del contrasto rimanda inoltre alla nostalgia tramite il richiamo al linguaggio visivo popolare durante gli anni 2001/2010, caratterizzato dall' utilizzo di palette neutre, ingiallite e sporche, chiaro riflesso del periodo instabile post 2001 e della ricerca del realismo nei media digitali.





## IL LIMINALE IN TIPOGRAFIA (requisiti e prestazioni del design liminale)

L'utenza a cui il design liminale fa riferimento comprende principalmente i giovani adulti nati tra gli anni '90 e i primi anni del 2000, in una fascia economica basso/media, in un contesto globalizzato e consumista. In questo caso le esigenze che prendiamo in considerazione non sono rivolte alla risoluzione di problematiche rilevate come l'alienazione e la mancanza di fiducia nel futuro, bensì sono rivolte a stimolare la sensibilità di questa porzione di utenza nei confronti di questi temi, facendo leva sulla loro dimensione psichica e sui loro ricordi collettivi al fine di generare turbamento e disagio, per una comunicazione impattante e difficilmente dimenticabile. Vediamo ora i requisiti e le prestazioni utili al soddisfacimento di queste esigenze "negative".

### Palette colori:

L'utilizzo di gradienti può risultare un'ottima scelta simbolica se si vuole cercare di rappresentare uno stadio intermedio tra due stati o lunghezze, inoltre l'utilizzo di gradienti può richiamare a condizioni luminose ed ambientali tipicamente associate agli stati liminali come le albe e i tramonti. La scelta dei colori da utilizzare all'interno dei gradienti può essere influenzata dalle intenzioni comunicative specifiche di ciò che si sta progettando, si può quindi optare per una paletta ad alto contrasto caldo/freddo per enfatizzare le sfumature, e il contrasto tra familiare e non familiare, oppure a basso contrasto per rimandare alla natura labile, onirica e poco definita dell'ambiente liminale. Tipicamente i colori più presenti all'interno dei non luoghi sono caratterizzati da una bassa saturazione e una tendenza a tinte neutre come grigi e marroni, questo ha l'effetto di uniformare gli spazi e donargli un carattere professionale, affidabile, moderno e pulito.

L'utilizzo di colori poco saturi e palette a basso contrasto riprende direttamente la natura sterile, omogenea, anonima e artificiosa degli ambienti liminali, andando così a contribuire alla sensazione di smarrimento e non familiarità, che dallo spazio architettonico della struttura o del sogno passa a quello dell'impaginato cartaceo o digitale.

In alternativa è possibile su palette colori particolarmente riconoscibili e legate a brand o media che hanno caratterizzato la nostra infanzia e l'inizio del millennio. In particolare l'estetica visiva più popolare durante i primi anni del 2000 prevedeva l'utilizzo di

Guida e Progetto

2  
3  
6

Linee guida applicate al design visivo

colori particolarmente saturi e derivanti da rifrazioni luminose e riflessi generate da superfici vetrose, metalliche, acquatiche o le superfici di supporti digitali come cd e plastiche lucide, le quali erano sintetizzate al meglio delle possibilità dell'hardware dell'epoca.

### Scelta del carattere tipografico:

La scelta del carattere tipografico all'interno di quella che possiamo definire una composizione tipografica "liminale" va a rifarsi soprattutto al tema del ricordo o della memoria, facendo leva in particolare sulla nostalgia, e al ritorno del rimosso. I caratteri principalmente usati saranno quindi caratteri particolarmente popolari nel passato e legati alla vita psichica condivisa della nostra infanzia, si parla quindi di andare a ricercare caratteri utilizzati in interfacce grafiche, correnti di design, menù e cultura di massa agli inizi degli anni 2000. Alcuni esempi possono essere interfacce di vecchi sistemi operativi e dei loro programmi come Windows Vista e il suo WordArt oppure di console come il Sega Dreamcast, Ps1, Ps2, Psp, Xbox, Nintendo Ds e wii, o ancora copertine di giochi, album musicali e locandine cinematografiche dello stesso periodo, spesso appartenenti alla corrente Y2K e derivate come Frutiger Aero.

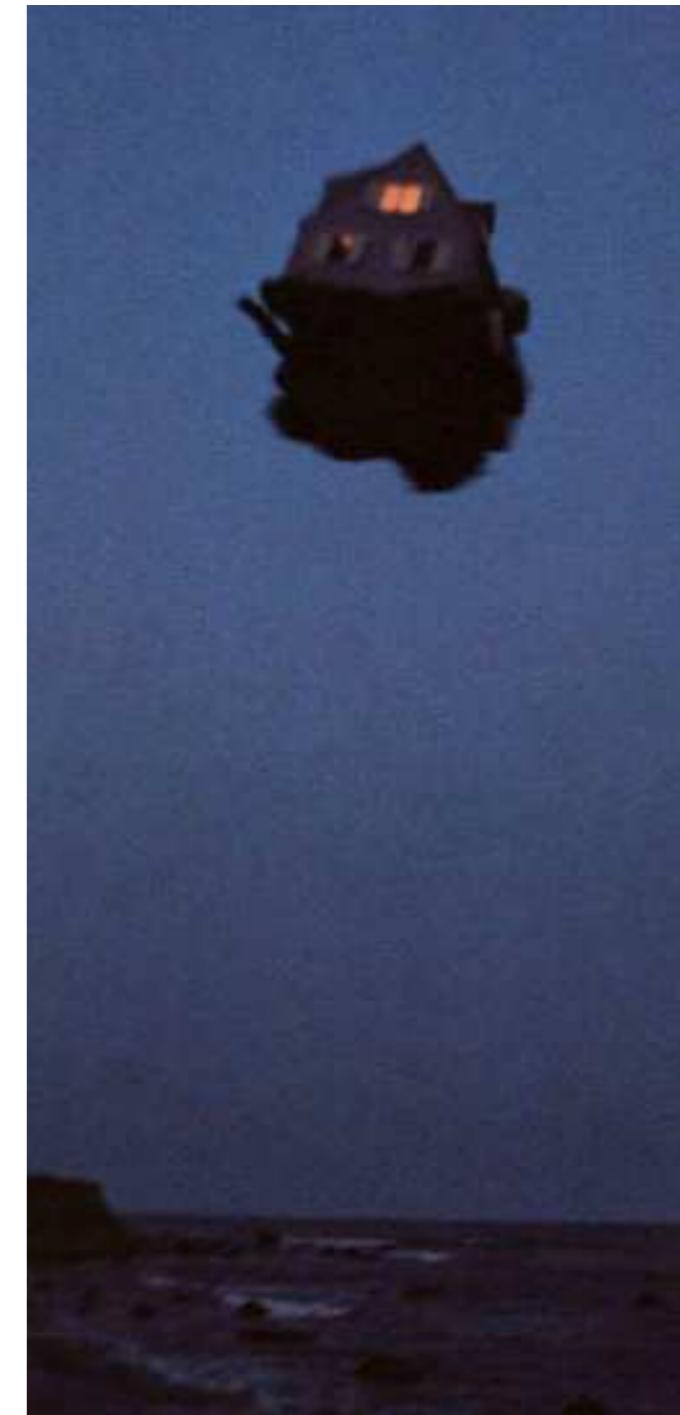
Variazioni meno conosciute di font popolari, in particolare le versioni condensed dalle proporzioni alterate, possono fornire un ulteriore elemento di falsa familiarità.

Riferimenti alla tipografia utilizzata all'interno dei non luoghi come segnaletica e comunicazione commerciale di massa può essere altrettanto efficace se distorta il tanto che basta a turbare la memoria che abbiamo di essa, prediligendo così font leggibili, sans e particolarmente diffusi negli spazi di transizione.

In generale è sconsigliato l'utilizzo di calligrafia e scrittura a mano, si prediligono infatti caratteri digitali dall'aspetto uniforme attraverso la totalità del progetto Pattern ed elementi grafici.

La decorazione va ridotta al minimo, la tipografia liminale infatti si avvicina di molto a quella funzionale, coerentemente con gli spazi di passaggio della surmodernità e la loro comunicazione segnaletica diretta ed efficace.

Nel caso si desideri giocare sul tema della nostalgia è possibile utilizzare la decorazione come richiamo alla tipografia massimalista dei primi anni 2000 in correnti grafiche come Y2K la quale fa largo utilizzo di oggetti 3d renderizzati in maniera semplice,



IMG256-257 Peter garfield, mobile home (split level), mobile home (dusk), 1995

IMG19-20-21-22 Alcune foto di Ralph Eugene Meatyard, 1960-1970

rifrazioni, riflessi e distorsioni luminose prodotte da superfici trasparenti fluide o vetrose. L'utilizzo di elementi, simbologie e temi del passato coincide inoltre con la creazione artificiale di un tempo ormai perduto, in maniera simile a quanto succede nei luoghi che tentano di emulare epoche storiche passate o luoghi esotici come i parchi a tema, generando così l'effetto uncanny valley.

L'utilizzo di pattern grafici ripetitivi, ordinati ed estesi è estremamente consigliato, trattandosi della trasposizione diretta del tema della ripetizione freudiana nella composizione tipografica, svolgendo lo stesso compito che l'architettura modulare svolge all'interno della nostra percezione degli spazi.

Formato:

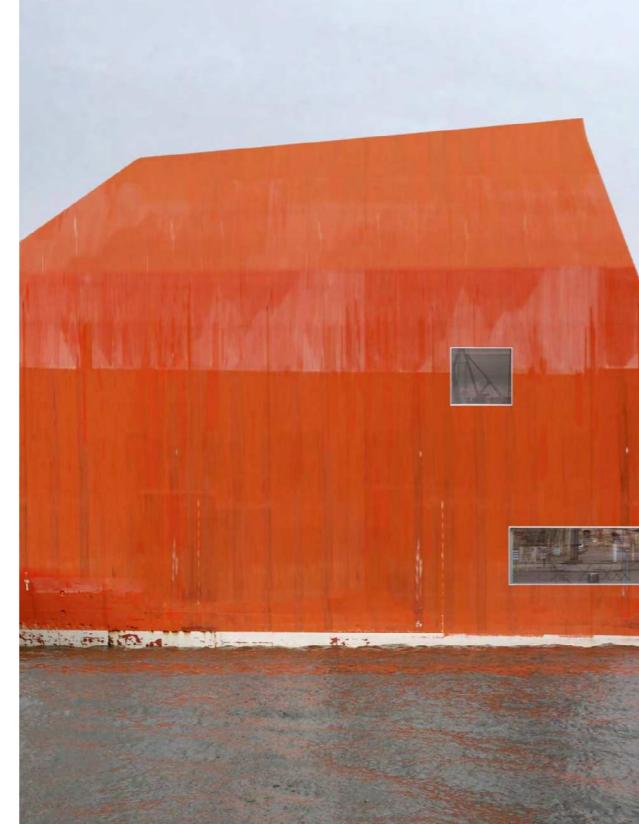
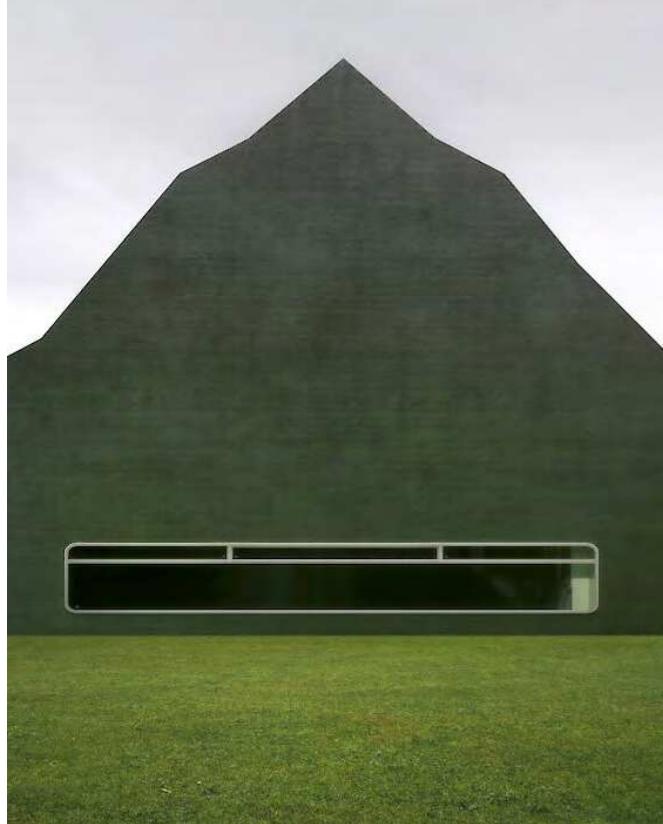
Seguendo lo stesso principio espresso per l'architettura prima e per la fotografia poi, formati poco

convenzionali e proporzioni poco armoniche inducono l'effetto perturbante, facendo sentire a poco agio l'osservatore, al contrario l'utilizzo di formati classici e armonici fa leva sull'aspetto dell'uniformità e familiarità. probabilmente la scelta migliore è nel mezzo, giocando sulla leggera distorsione di un formato ISO come l'A4, alterandolo leggermente nelle proporzioni in modo che l'utente non si senta mai davvero a casa pur percependo una forma familiare.

Layout e griglie:

In maniera analoga a quanto detto precedentemente per il formato, anche le proporzioni delle griglie e dei layout saranno alterate, cercando di turbare le proporzioni matematiche perfette delle griglie puramente funzionaliste, o in alternativa si possono utilizzare elementi che rompano la regolarità geometrica di una griglia perfettamente proporzionata.

IMG258-259-260-261  
Philipp Schae-  
rer, Bildbauten, 2007



Linee guida applicate al design visivo

- 2
- 3
- 8

Guida e Progetto

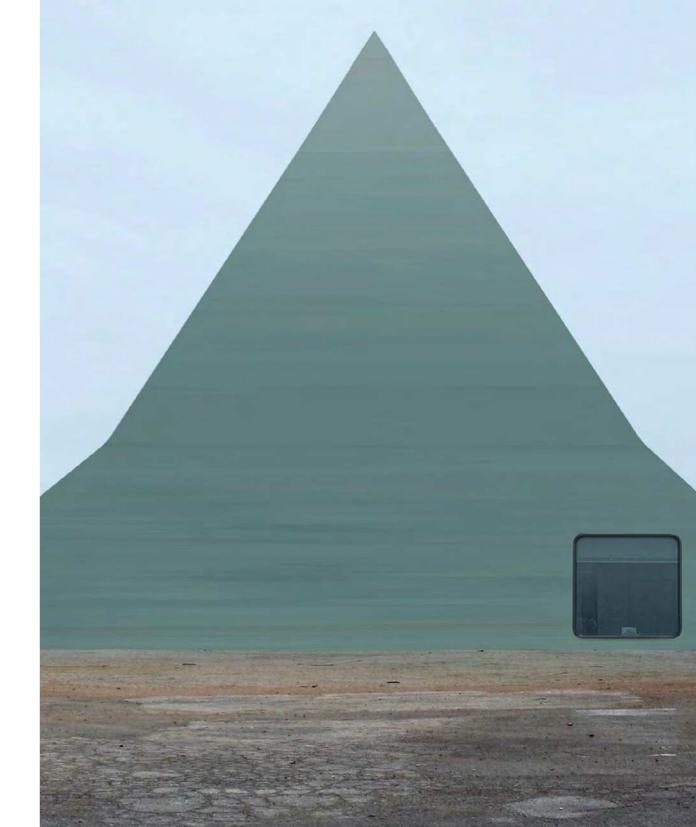
Composizione tipografica, pesi e gerarchie:

A livello di composizione e di pesi si punterà quindi a creare tensioni percettive elevate e fastidiose per l'osservatore, come l'utilizzo di immagini e testo al vivo o con margini molto stretti, interlinee e crenature sproporzionate e distribuzione sbilanciata del peso visivo, senza però intaccare eccessivamente la leggibilità. In generale la tendenza è quella di creare uno spazio compositivo familiare ma allo stesso tempo "inspiegabilmente" diverso attraverso elementi fuori posto e che ricoprono posizioni "errate", in sostanza la struttura tradizionale del libro o di qualsiasi cosa stiamo progettando va decostruita in ogni elemento per poi essere riasssemblata "quasi" identica a com'era in precedenza.

Metodo di stampa e carte:

Generalmente la scelta del metodo di stampa da utilizzare varia in base alle esigenze produttive e al budget della produzione, tuttavia a livello espressivo è preferibile evitare tecnologie di stampa artigianale e optare per opzioni legate alla produttività di industriale o da ufficio, questo per uniformare la resa generale e conferire un'aspetto legato alla stampa industriale di massa, sono perfette stampanti laser e inkjet da ufficio per piccole produzioni e offset per grandi tirature, inoltre anche il metodo di sintesi sottrattiva tipico del CMYK contribuisce a donare una resa cromatica leggermente più spenta e desaturata aiutata anche dalla sovrapposizione di fitti retini ripetuti per tutta la pagina.

Anche la carta è scelta per stimolare la memoria, in base al materiale di riferimento è possibile utilizzare carte diverse, da quelle lucide che emulano vecchie riviste di settore a quelle opache che richia-





mano vecchi libri di testo. Attraverso la carta è anche possibile giocare con l'elemento tattile della texture, scegliendo carte lisce e lucide per donare un feeling ambiguo all' esperienza in maniera simile a quanto già accade per le superfici di molti non luoghi.

#### Visual:

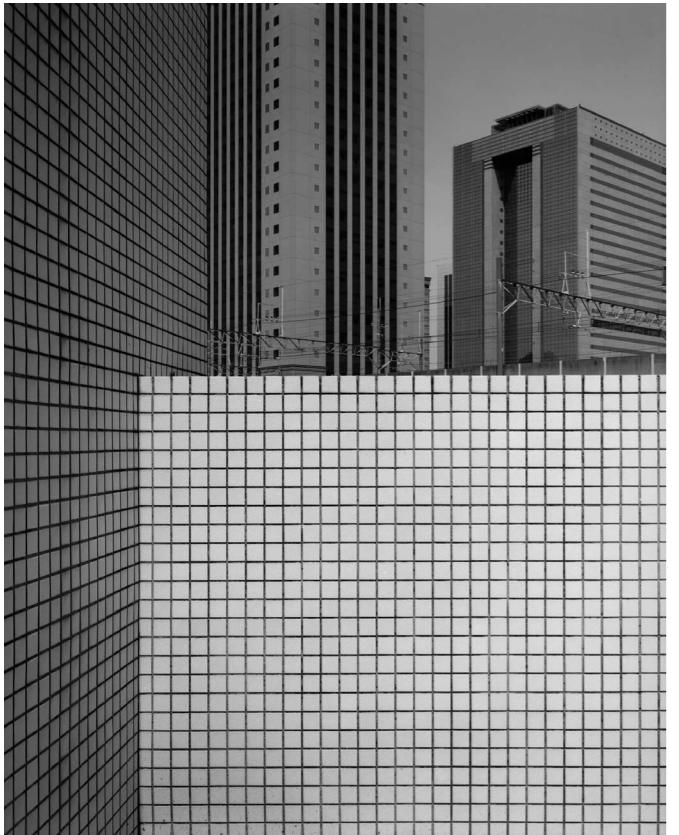
Oltre alle fotografie di cui abbiamo già abbondantemente parlato, i visual predominanti nell' ambito liminale consistono anche in grafica 3d, principalmente legata ad engine grafici del passato come quelli ps1 e 2, andando così a fare leva sull' effetto uncanny di queste immagini artificiose e anche sul ritorno del rimosso generato dai nostri ricordi di queste particolari immagini legate agli albori della computergrafica.

#### Tone of voice:

Il tone of voice è spesso sterile, impersonale e a volte imperativo proprio come la comunicazione presente all' interno dei non luoghi, questo tuttavia dipende dalle esigenze comunicative del singolo progetto

Insomma l' estetica liminale utilizza approcci talvolta opposti per comunicare aspetti diversi della filosofia alla base di questa corrente, è importante quindi prendere decisioni consapevoli e coerenti per sollecitare gli specifici aspetti che abbiamo sviscerato nei capitoli precedenti. In estrema sintesi le keywords da prendere in considerazione durante la progettazione di artefatti liminali possono essere:

**Solitudine, Oscurità, ripetizione e ordine, Sintetico e artificiale, Ambiguo, Falsa familiarità, Silenzio, Infanzia e nostalgia, transito e collegamento, impersonalità, mancanza di identità, surreale, perturbante, doppio, rimozione, sproporzione, non-umano**



IMG262 Gerry Johansson, Las Vegas, Nevada USA, 1983  
IMG263 Gerry Johansson, Makuhari, Tokyo, 2004

Guida e Progetto

2

4

0

Linee guida applicate al design visivo



IMG264 Gerry Johansson, Garden City, 2018

# Progetto fotografico

Al netto della ricerca effettuata e dei vari principi e linee guida individuati attorno al concetto di spazio liminale, abbiamo in seguito realizzato un progetto fotografico, con lo scopo di trasporre il materiale raccolto in una dimensione reale e sociale, adatta al tema affrontato.

Per questo motivo abbiamo scelto di recarci nella città dell'Aquila, in Abruzzo, Italia, dove abbiamo trovato un terreno fertile per la realizzazione del nostro progetto, in seguito andremo ad esplorare le motivazioni che ci hanno portato in questa località, presentando i risultati, il metodo e le volontà del progetto.

In seguito al sisma del 6 Aprile 2009, la città ha subito numerosi danni a livello di infrastrutture ed abitazioni, lasciando un gran numero di persone senza una dimora sicura ed affidabile, oltre a scuole, uffici, biblioteche e altre strutture dedicate ai servizi pubblici.

Di conseguenza, grazie al supporto dello stato, le regioni italiane e gli stati europei è stato possibile realizzare un vasto progetto di strutture provvisorie, che offrissero a queste stesse persone dei servizi funzionali e temporanei, in attesa della ricostruzione della città.

Tra questi troviamo ad esempio i progetti case ed i MAP (Moduli Abitativi Provvisori), un'iniziativa del Comune destinata a cittadini che hanno perso la propria abitazione a seguito del terremoto, con l'abitazione danneggiata o distrutta e classificata con esito E, F o situata in zona rossa. Oltre alle abitazioni troviamo i MUSP (Moduli ad Uso Scolastico Provvisorio), realizzati in sostituzione degli edifici scolastici resi inagibili dal terremoto.

Guida e Progetto

2

4

3

Progetto Fotografico

Le abitazioni del progetto sono destinate a nuclei familiari in condizioni di fragilità sociale o a persone separate o divorziate con figli a carico, con specifici requisiti economici e di residenza.

Secondo i dati raccolti nell'articolo del 2012 "Progetti case e map. quale futuro dopo 12 anni?" Il cosiddetto "Progetto CASE" è costituito da 4.449 alloggi, aggregati in 185 edifici e distribuiti in 19 insediamenti dislocati all'interno del territorio comunale; i Moduli Abitativi Provvisori (MAP) contano invece 1.275 alloggi, distribuiti in 23 diverse località del territorio, per un totale di 5.724 abitazioni.

Essi contano una capienza massima di 15.195 inquilini relativamente al progetto CASE e di 4291 per quanto concerne i MAP, per una capienza totale di 19.486 abitanti.

Sono proprio queste stesse strutture che hanno attirato la nostra attenzione, in quanto rappresentano in modo efficace i concetti e la teoria che abbiamo

esplorato precedentemente. Sono spazi standard, privi di elementi caratteristici, riferimenti particolari e tratti antropologici; strutture prefabbricate e piatte, ripetute in serie e moduli uguali, create per una situazione di transito, sospese tra lo stato di temporaneità e permanenza. Sono presenti delle piccole variazioni tra i moduli abitativi, solamente in base alle tipologie di famiglie da ospitare o ai diversi approcci progettuali intrapresi nelle varie località, di cui però solo uno veniva seguito per la totalità dei complessi.

A distanza di 16 anni dalla loro realizzazione, ben oltre il tempo-vita con cui erano state concepite, esse continuano a costituire una dimora per alcuni cittadini, mutando quindi, dalla originale provvisorietà ad una effettiva permanenza, fatta spesso di regole non rispettate, abbandono e altre condizioni a limite.

Tra criticità realizzative emerse nel tempo, evidenti carenze di gestione e un graduale rientro dei cittadini aquilani nelle proprie abitazioni nel frattempo

IMG265 Estratto dalla serie "percezione surreale", l'Aquila, 2025



riparate o ricostruite, oggi questi insediamenti risultano destinati per poco più di un terzo all'assistenza della popolazione terremotata, per un altro terzo a politiche abitative di vario tipo (fragilità sociali, giovani coppie, separati ecc.), mentre il restante terzo è riconducibile ad alloggi inagibili o vuoti.

Possiamo notare come questo contesto si leghi in modo efficace con la ricerca effettuata, non solo attraverso i tratti fisici ed estetici delle architetture ma anche nel loro stesso essere transitorie.

Anche i fattori di nostalgia e memoria legati all'infanzia svolge un ruolo particolarmente potente e trova una forte corrispondenza con i capitoli precedenti. È possibile identificarli soprattutto nei confronti di quelle nuove generazioni, per cui il sisma costituisce un vero e proprio trauma infantile.

Essi inoltre condividono un numero irrisorio, a volte nullo, di ricordi ed esperienze legate alla città prima del sisma, costruendo invece una memoria collettiva.

va fatta di continui spostamenti, case e scuole anonime e un centro storico inaccessibile. Nel caso della frequentazione scolastica, bisognava spesso cambiare sede, o anche città, passando da una struttura all'altra, cercando di fornire i servizi necessari con soluzioni sempre provvisorie.

Basandoci sulle informazioni presentate dallo stesso articolo citato in precedenza, appare particolarmente significativo il dato che emerge dal tasso di inagibilità degli alloggi, pari al 20,79% relativamente al progetto CASE (1 alloggio inagibile su 5), sensibilmente più alto di quello relativo invece ai MAP, pari al 14,48% (1 alloggio inagibile su 7), nonostante la funzione duratura nel tempo dei primi e quella temporanea dei secondi. Entrando più in dettaglio, ben 3 insediamenti del progetto CASE risultano totalmente inagibili (Arischia, Coppito 2 e Collebrincioni) e completamente disabitati, al pari degli insediamenti MAP di Cansatesa - San Vittorino e di Pescomaggiore. 5 sono invece

gli insediamenti in cui il tasso di occupazione risulta ad oggi inferiore a quello di "non occupazione", riconducibile ovvero ad alloggi vuoti o inagibili (Progetto CASE di Assergi, Roio 2, Sassa NSI e insediamenti MAP di Collebrincioni e Tempera - San Biagio).

Complessivamente risultano 925 alloggi inagibili riferiti al progetto CASE e ulteriori 185 relativi ai MAP per un totale di 1.110 alloggi inagibili, dati che, risalenti al 2021, sono presumibilmente aumentati nel tempo.

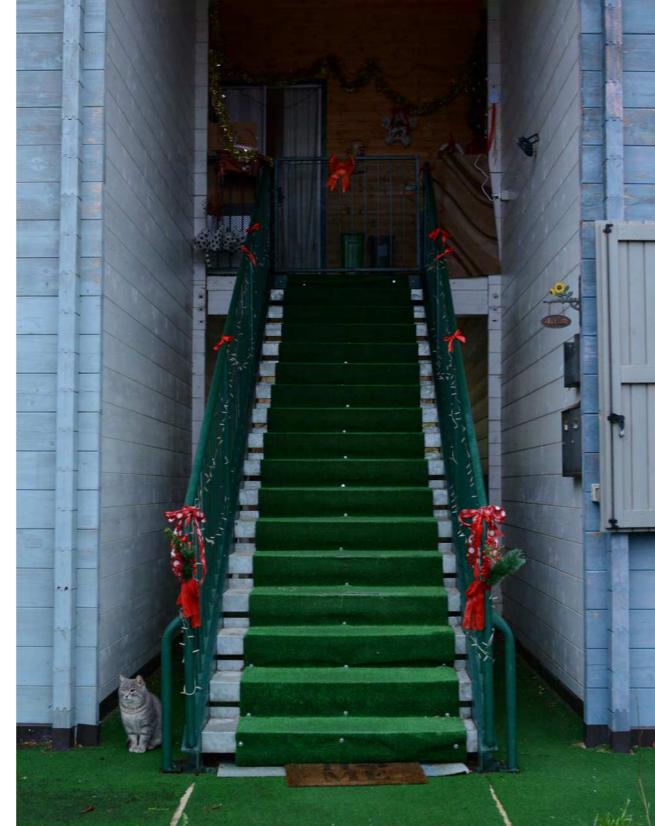
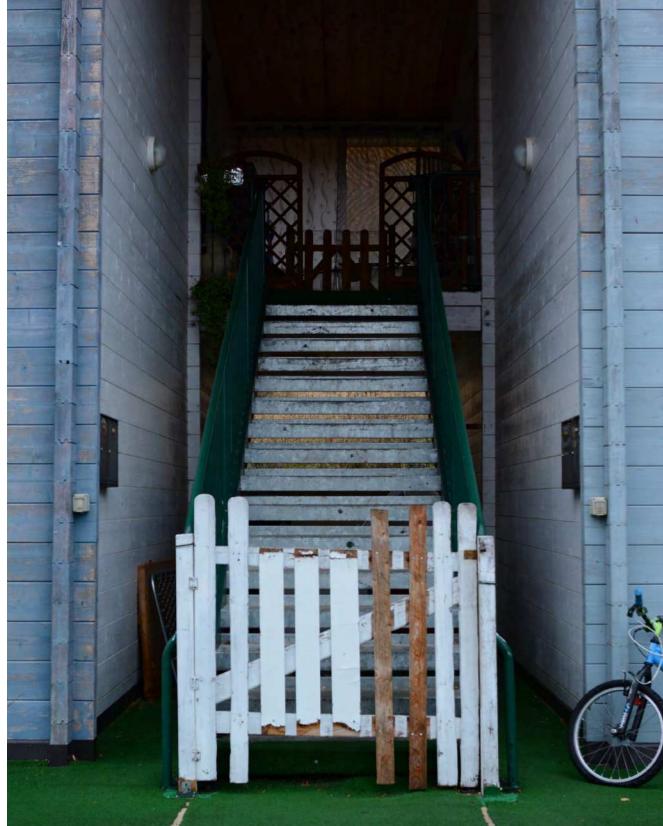
Per la realizzazione del progetto fotografico abbiamo quindi esplorato questi spazi transitori, tra cui una scuola MUSP, che ospita attualmente una scuola materna e 4 località di case Map. Questa scuola è inoltre legata proprio all'infanzia di uno di noi, che ha frequentato personalmente l'istituto durante le elementari e medie, nel periodo post sisma. Come attrezzatura abbiamo principalmente utilizzato una Nikon D7100 e una Nikon Coolpix, collegandoci con le diverse rese e qualità d'immagine a diversi principi e linee guida

progettuali. Le immagini raccolte hanno successivamente subito varie operazioni di selezione e hanno preso forma in diverse serie fotografiche, ognuna con rese estetiche e fili narrativo diverse, ma tutte connesse dal concetto di liminalità. Procediamo di seguito ad elencare le serie fotografiche, risultato del progetto effettuato sul suolo aquilano.

#### MODULI ABITATIVI PERMANENTI

In questa prima serie abbiamo realizzato una narrazione che utilizza le pareti laterali e pareti frontali delle case MAP per avere un racconto continuo e coordinato. Le immagini si focalizzano sulle tracce antropologiche lasciate da quelle persone, che durante alcune interviste effettuate sul posto ci hanno riferito che sì, questi spazi erano concepiti per essere provvisori ma che ora, a 16 anni di distanza dal terremoto di Aprile 2009, sono diventate vere e proprie abitazioni permanenti.

IMG266-267-268  
Estratti dalla  
serie "Moduli Abitativi Permanentini",  
L'Aquila, 2025



Guida e Progetto

2  
4  
5

Progetto Fotografico



La serie mira a mostrare come le pareti di sfondo siano sempre uguali e come in alcuni casi esse siano vuote e sterili, nel caso ad esempio di map iangi-bili o disabitati, lasciando una sensazione perturbante ed ambigua, data anche dalle campiture piatte, gli elementi ripetuti nello spazio in modo consimile e privo di elementi antropologici; o come alcune, all'opposto, siano decorate e personalizzate, mostrando le tracce di un vissuto prolungato, in spazi che, data la bassa metratura, spesso non riescono a contenere tutti i vari oggetti e possedimenti, e che quindi vengono immagazzinati all'esterno, riflettendo attraverso questi la condizione di famiglie, più o meno numerose, gli hobby, le passioni, gli interessi, le necessità e le possibilità.

Un racconto che trae la propria forza espressiva da una visione d'insieme, in quanto le inquadrature e le composizioni sono state effettuate volutamente in modo consimile. Per la realizzazione di queste fotografie è stata utilizzata una nikon d7100, con obiettivo 28

mm, f1.8. I settaggi prevedono l'uso di tempi medio/bassi, con diaframma più chiuso e iso minimi, al fine di ottenere immagini di qualità maggiore e con più elementi nel campo di fuoco.

#### QUIETE ARTIFICIALE

La serie dedicata alla percezione surreale affronta invece questi stessi spazi attraverso delle tecniche più pulite, regolari, sfruttando le prospettive spesso irrazionali o illusorie per mettere al centro sia la sterilità e l'omologazione di queste strutture che la loro potenza visiva, se osservati da una certa prospettiva.

Il cielo, azzurro, pacifico e calmo, con la presenza di alcune nuolette vuole fare riferimento alla ricerca e allo stile visivo di Magritte, oltre che alla corrente estetica degli spazi liminali.

Delle immagini che sfidano il razionale e la percezione visiva, comunicando un senso di quiete

IMG269 Estratto dalla serie "Quiete Artificiale", L'Aquila, 2025



Guida e Progetto

2  
4  
6

Progetto Fotografico

ideale e allo stesso tempo ambiguo. Come per le altre serie, è stata prestata attenzione a non includere figure umane o soggetti vivi, per accentuare la componente di solitudine e spaesamento.

Per la realizzazione di queste fotografie è stata utilizzata una nikon d7100, con obiettivo 28 mm, f1.8. I settaggi prevedono l'uso di tempi medio/bassi, con diaframma più chiuso e iso minimi, al fine di ottenere immagini di qualità maggiore e con più elementi nel campo di fuoco; alcune sono invece realizzate con nikon coolpix.

#### TRACCE DEL RIMOSSO

La serie esplora insieme gli spazi dei map e quelli della scuola attraverso il filo conduttore della nostalgia, realizzato attraverso l'uso di una macchinetta digitale compatta, la nikon coolpix, spesso sfruttata volutamente con appannaggi per valorizzare maggiormente

la componente più fugace della memoria e quella più assurda dell'onirico.

Sogni e ricordi che sbiadiscono, in quegli spazi dove le generazioni attuali hanno frequentato la scuola o dove hanno trascorso i loro pomeriggi e giornate. Le inquadrature e prospettive sono pittosto irregolari e distorte, il che contribuisce a rendere queste immagini come pezzi di memoria difficili da ricomporre. L'appannaggio inoltre è utile a mascherare eventuali dettagli e oggetti, rendendo il tutto più piatto e spaesante, quasi come fossero dei gradienti.

Aperture, porte e luci sono state sfruttate per rendere l'atmosfera maggiormente perturbante, legandosi fortemente con gli argomenti affrontati nella tesi. Alcune foto, più basse, puntano ad offrire il punto di vista proprio dei bambini che frequentano gli spazi, o forse l'io infantile del passato che torna, attraverso la memoria, a una fase precedente ed esplorare nuovamente quei luoghi così ambigui eppure familiari.

IMG271 Estratto dalla serie "Moduli ad uso Scolastico Permanente", L'Aquila, 2025



## MODULI AD USO SCOLASTICO PERMANENTE

La serie affronta gli spazi della scuola MUSP, in cui, come accennato precedentemente, è presente oggi una scuola materna privata, da cui abbiamo ricevuto il permesso di poter effettuare fotografie.

Durante le sessioni sul campo abbiamo cercato di raccogliere e trasporre in questa serie quella componente più regolare e artificiale propria degli spazi liminali. Questo attraverso l'uso di un'illuminazione più forte e piatta, i toni caldi del bilanciamento bianco per trasmettere una certa nostalgia che si oppone allo spaesamento e perturbamento, dato dalla condizione non ordinaria di solitudine e vuotezza del luogo, visitato dopo l'orario di chiusura, quando nessuno dovrebbe essere presente in condizioni normali.

Le inquadrature, maggiormente rigide e allineate, mirano a valorizzare la componente di ripetitività

e perfezione ideale, realizzate attraverso nikon d7100, con l'uso di cavalletto, diaframma chiuso e tempi di scatto notevolmente più lenti.

Si cerca di narrare la sterilità di questi spazi, attraverso le pareti, e gli stessi pavimenti, combinando elementi propri della vita infantile come giochi, piccole sedie e decorazioni colorate.

Uno sguardo che vuole affrontare la realtà di questi spazi sia nella loro vuotezza distopica che nei segni colorati e particolari lasciati dai bambini e dalle loro attività ordinarie.

### FAMILIARE, INUSUALE

In questa serie abbiamo cercato di sperimentare maggiormente con il contrasto tra luci calde e luci fredde, attraverso l'utilizzo dell'illuminazione esterna offerta da lampioni stradali e quella interna realizzata attraverso faretti portatili o le stesse luci della struttura.



Guida e Progetto

2

4

8

Progetto Fotografico

Come attrezzatura e tecniche abbiamo utilizzato la nikon d7100, montata su treppiede, con tempi molto lunghi, iso medio/alti e diaframma sempre abbastanza chiuso, per avere la possibilità di catturare le deboli luci e cercare di avere una qualità d'immagine maggiore oltre che più elementi a fuoco.

Il racconto vuole in questo caso inscenare un'immaginario più perturbante e ambiguo, cercando di sfruttare l'omogeneità degli spazi per ricreare una certa angoscia, data da queste luci vaganti e contrastanti. Il caldo rappresenta un sentimento di familarità e nostalgia mentre il freddo, la condizione attuale dell'io, ormai distante da questi luoghi, in cui rimane solo come presenza vagante del passato.

Esauriamo qui i risultati del progetto, delle serie fotografiche che documentano questi spazi anonimi in stretto legame con la ricerca, rivelando attraverso le diverse narrazioni visive una situazione reale e tutt'ora



IMG272-273 Estratti dalla serie  
"Familiare, Inusuale", L'Aquila, 2025

esistente di criticità sociale e culturale; quest'ultime verranno poi curate e stampate singolarmente in piccoli fascicoli, secondo le stesse linee guida visive individuate in precedenza.

Troverete, come accompagnamento al testo, alcuni estratti provenienti da questo progetto fotografico, il cui contenuto completo sarà visibile e destinato a queste singole produzioni.

# BIBLIOGRAFIA

- |    |   |   |   |    |   |
|----|---|---|---|----|---|
| 1  | Baddeley, Eysenck, Anderson - <b>Human Memory: Theory and Practice</b> 1990                             |   |   | 21 | Graziella Berto, Freud, Heidegger. <b>Lo spaesamento</b> , Milano, Bompiani, 1999, 2a ed. 2002.   |
| 2  | Arnold Van Gennep - <b>Les Rites de Passage</b>   |   |   | 22 | Otto Rank, <b>Der Doppelganger</b> , "Imago", vol. III, 97, 1914  |
| 3  | Thorkild Jacobsen - <b>The Treasures of Darkness A History of Mesopotamian Religion</b> pag 204         |   |   | 23 | Jacques Lacan - <b>Le Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse</b> , 1964   |
| 4  | Jan Assmann - <b>Death and Salvation in Ancient Egypt</b> , 2005 pag 141                                | 2 |   | 24 | Jacques Lacan - <b>Écrits</b> , 1966  |
| 5  | Omero - <b>Iliade XIX, 1–2</b>  | 5 |   | 25 | Slavoj Žižek - <b>Looking Away: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture</b> , 1991   |
| 6  | Ovidio - <b>Le Metamorfosi II</b>   | 0 |   | 26 | Slavoj Žižek - <b>The Sublime Object of Ideology</b> , 1989   |
| 7  | Ovidio - <b>Fasti II, 533–570 – Parentalia V, 419–492 – Lemuria</b>                                     |   | 1 | 27 | Ellie Ragland - <b>The Logic of Sexuation</b> , 1995  |
| 8  | Claudio De Palma - <b>La Tirrenia antica</b> , vol. I, pag. 155   |   |   | 28 | Jacques Lacan - <b>Le Séminaire, Livre XI</b> , 1964  |
| 9  | Stuart Donald Blair Picken - <b>Historical Dictionary of Shinto</b>                                     |   |   | 29 | Ellie Ragland - <b>Essays on the Pleasures of Death: From Freud to Lacan</b> , 1995   |
| 10 | Platone - <b>Timeo</b>  |   |   | 30 | Julia Kristeva - <b>Powers of Horror: An Essay on Abjection</b> 1982  |
| 11 | Jacques Derrida - <b>Khôra</b> 1993: rilettura decostruttiva  |   |   | 31 | Julia Kristeva - <b>Black Sun: Depression and Melancholia</b> 1989  |
| 12 | Giovanna Pinna - <b>Il sublime romantico. Storia di un concetto sommerso</b> , Palermo, Aesthetica 2007 |   |   | 32 | Mary Douglas - <b>Purity and Danger</b> 1966  |
| 13 | Ernst Theodor Amadeus Hoffmann - <b>L'uomo della sabbia</b>   |   |   | 33 | Man Ray - <b>Emak-Bakia</b> - 1926; <b>L'Étoile de mer</b> , 1928   |
| 14 | Victor Turner - <b>The Ritual Process: Structure and Anti-Structure</b> , 1969                          |   |   | 34 | Jean Cocteau - <b>Le sang d'un poète</b> , 1930   |
| 15 | Victor Turner - <b>Dramas, Fields, and Metaphors</b> , 1974)  |   |   | 35 | Masahiro Mori - <b>The Uncanny Valley</b> , 1970  |
| 16 | Victor Turner - <b>From Ritual to Theatre</b> , 1982  |   |   | 36 | MacDorman, Hiroshi Ishiguro - <b>The uncanny advantage of using androids in cognitive and social science research</b> , 2006                                  |
| 17 | Friedrich Wilhelm Nietzsche - <b>La volontà di potere</b> , 1888  |   |   | 37 | Alexander Diel, Michael Lewis - <b>Structural deviations drive an uncanny valley of physical places</b>   |
| 18 | Ernst Jentsch - <b>On the psychology of Uncanny</b> , 1906  |   |   | 38 | Karl F. MacDorman - <b>Subjective Ratings of Robot Video Clips for Human Likeness, Familiarity, and Eeriness: An Exploration of the Uncanny Valley</b> , 2006 |
| 19 | Sigmund Schlomo Freud - <b>Das unheimliche</b> , 1919   |   |   | 39 | Alexander Coburn et al - <b>Psychological and neural responses to architectural interiors</b>   |
| 20 | Francesco Orlando - <b>Illuminismo e retorica freudiana</b> , Einaudi, Torino 1982, nuova ed. 1997      |   |   |    |   |

- 40 Mark Fisher - The Weird and the Eerie, 2016
- 41 Jacques Derrida, Spectres of Marx, 1993
- 42 Mark Fisher - Rhizome editorial, 2011
- 43 Mark Fisher - Hauntology and the Slow Cancellation of the Future, 2015
- 44 John Koenig - Dictionary of Obscure Sorrows
- 45 Marc Augé - Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité
- 46 Zygmunt Bauman - Modernità Liquida, 2000
- 47 Paul Virilio - Velocità e politica: saggio di dromologia, Multipla, Milano, 1981.
- 48 David Harvey - La crisi della modernità
- 49 Hartmut Rosa - accelerazione e alienazione, 2015
- 50 Jean Baudrillard - Simulacri e simulazione, 1981
- 51 Liu Yang et al. - Assessing human emotional responses to the design of public spaces around subway stations: a human factors research
- 52 Xingxing Zhao et al. - Sustainable Comfort Design in Underground Shopping Malls: A User-Centric Analysis of Spatial Features
- 53 Georg Simmel - Brücke und Tür, 1909
- 54 Maurice Merleau-Ponty - Phénoménologie de la perception, 1945
- 55 Dylan Trigg - The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny
- 56 Nicholas Negroponte - Beyond Digital, 1998
- 57 Zygmunt Bauman -Amore Liquido, 2000
- 58 Pierre Levy - L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, 1996
- 59 Paolo Ferri - E-learning. Didattica, comunicazione e tecnologie digitali, Le Monnier Università, pag.31
- 60 Richard Saul Wurman - information anxiety del 1989
- 61 Clay Johnson - The Information Diet, 2012
- 62 Marco Gui - A dieta di media. Comunicazione e qualità della vita, Il mulino, 2014
- 63 Mark Weiser, - The Computer for the 21st Century, 1991
- 64 Kim Cassone - The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music (2000)
- 65 Maurice Benayoun - Art after Technology
- 66 Maurice Benayoun - Die Mechanik der Emotionen
- 67 Giorgio Agamben - What Is a Paradigm, 2002
- 68 Maurizio Bolognini - Postdigitale. Conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie, Carocci Editore, Roma, 2008
- 69 Lev Manovich - la materializzazione dei social networks sulla comunicazione su internet
- 70 Michael Connor - What's Postinternet Got to do with Net Art? 2013
- 71 David Keenan - Going to Sleep to Make Music to Sleep To
- 72 Sterling, Bruce - An Essay on the New Aesthetic, Wired blog, 2012.
- 73 Betancourt, Michael - "CTheory.net". Archived from the original on 2013
- 74 Ian Wallace - What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement, Artspace
- 75 Campbell, Helen - Internet aesthetic, 2025, EBSCO
- 76 Born, Georgina; Haworth, Christopher - The Routledge Companion to Digital Ethnography., 2017, pag. 79-80
- 77 Tanner, Grafton - Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts, pag.10, 2016
- 78 Patrick Troy Zimmerman - Liminal Space in Architecture: Threshold and Transition, 2008

# RINGRAZIAMENTI

## LEONARDO

Siamo ora giunti al termine della tesi e con questo alla conclusione del percorso accademico triennale. In questi anni ho potuto vedere ed ascoltare, leggere, conoscere e studiare, sviluppare nuovi interessi e passioni, approfondire più a fondo me stesso e il mondo che mi circonda; ho conosciuto nuove persone, guadagnato amicizie e fatto nuove esperienze che custodirò con cura nella mia memoria come preziosi ricordi.

Ringrazio prima di tutto la mia famiglia: a mio padre e mia madre, per avermi dato la possibilità di intraprendere questo percorso in una città lontana e stimolante come quella di Torino, per avermi sostenuto nelle mie passioni ed interessi e spronato sempre a fare del mio meglio; ai miei fratelli e sorelle, per aver arricchito il mio bagaglio culturale e la mia sensibilità e per avermi supportato, in special modo durante il periodo da pendolare; ai miei nonni, per avermi trasmesso i valori, i gesti e la cultura legati alla mia terra; ai miei nipoti, per aver colorato di gioia e spensieratezza le giornate di ritorno a casa; ai miei cognati, con cui ho condiviso riflessioni, pensieri ed esperienze.

Ringrazio le fantastiche e numerose persone che ho conosciuto durante questo percorso, amici, colleghi e coinquilini, con cui ho costruito legami solidi e genuini, condividendo non solo le difficoltà e le soddisfazioni legate al percorso di studi ma anche le idee, le passioni e le esperienze di vita, dai viaggi più intrepidi alle più semplici azioni quotidiane.

Ringrazio gli amici della mia città, che mi hanno sempre seguito e supportato da lontano, sempre disponibili ad accogliermi ogni qualvolta tornassi a casa, riservandomi quello stesso spirito spontaneo ed autentico, come se non fossi mai realmente partito.

Ringrazio il corpo docenti tutto e l'istituzione accademica per avermi fornito le competenze, conoscenze e gli strumenti necessari a conseguire questo risultato, spronandoci sempre ad andare oltre, fare di più e imparare ad osservare e assimilare gli stimoli

attorno a noi. Ringrazio il relatore D. Vicario e la co-relatrice D. Aimar, non solo per averci seguito durante la realizzazione del progetto di tesi, ma anche per avermi introdotto al mondo della fotografia attraverso i loro corsi didattici entusiasmanti e ispiratori, da cui ho imparato molto; durante quest'ultimi, abbiamo condiviso esperienze, lavoro e passioni, scambiato suggestioni, pareri e consigli, rivelato limiti, dubbi e difficoltà riguardo questo tema.

Ringrazio il mio compagno di studi Simone, con cui ho condiviso tutto il percorso universitario, oltre che la realizzazione di questa tesi; insieme abbiamo affrontato numerose sfide ed esami, mettendo alla prova i limiti delle nostre capacità. Abbiamo spartito interessi e passioni, idee e riflessioni, sogni e desideri verso il futuro.

Infine ringrazio profondamente Lucrezia, la persona che mi è stata a fianco durante questi anni e che ha sempre confidato nella mia persona e nelle mie capacità. Insieme abbiamo condiviso molto e imparato altrettanto l'uno dall'altra, costruendo un importante bagaglio colmo di ricordi, esperienze ed emozioni, reali e pure.

## SIMONE

Ringraziare in maniera adeguata tutti coloro che sono stati al mio fianco durante questo percorso non è di certo un'impresa semplice: non esistono infatti combinazioni di parole adatte a contenere e a quantificare il valore del legame che mi unisce a ciascuno di voi.

A partire dagli amici che ho incontrato durante questo viaggio e con cui ho avuto modo di condividere passioni, dolori e centinaia di concerti e serate indimenticabili, a voi devo quei momenti di vita che difficilmente si riescono a dimenticare.

Un grazie di esistere va quindi a Silvia: con la quale sono salito su quel treno diretto a Torino ormai tre anni fa, Ale P e alla sua caffettiera comicamente grande e sempre pronta nei momenti peggiori, Ema Metal: per tutte le botte prese nel pogo, Ale Rapa: per aver immortalato i momenti migliori con la sua fida camera Lumix, ma anche Roberto Vampo, Unthemium, Roberto Giacinto (Fred Durst), Ema Antico, Francesco, e tutte le persone incredibili incontrate nel fango dei vari festival.

Non posso inoltre dimenticare Maxine, Alessio, Samuele, Martina, Elena, Irene ed in generale tutti coloro che hanno animato le mie notti insonni tra concerti, jam e avventure di ogni tipo,

Un grazie speciale è inoltre riservato per tutte le persone che mi hanno sostenuto e sopportato fin dall'inizio, Edo: forse il mio primo vero amico, Monia: l'illustratrice più forte che conosco oltre ad essere una delle persone più vere su questa terra e ovviamente Simone con il quale spero un giorno di condividere il palco del Paso.

Indispensabili anche tutti coloro che ho incontrato tra i banchi del politecnico, e che hanno condiviso con me ogni goccia di sudore spesa, parlo di Francesca, Ale Rossi, Viola, Flavio, Sofia, India e Giovanni.

In particolare ci tengo a rivolgere la mia gratitudine più sentita nei confronti del mio collega Leonardo, con il quale oggi taglio questo traguardo e a tutta la sua famiglia, assieme abbiamo affrontato sfide che pensavamo impossibili. Un grazie anche ai ragazzi di

scherma storica, al fianco dei quali spero di combattere mille altre battaglie, ma anche a tutti coloro, che per un motivo o per un altro non fanno più parte della mia vita, voglio bene a tutti voi.

Un riconoscimento intimo e sentito va a mia madre, a mio padre e a mio fratello per la forza che hanno dovuto avere per superare dubbi, incertezze e momenti burrascosi, devo a voi la perseveranza che mi ha portato fin qui. In fine ci tengo ad esprimere sconfitata riconoscenza nei confronti di mia nonna Carmela, per tutto il supporto, il cibo, la disponibilità e i giorni spesi da lei a scrivere questa stessa tesi.

Un'ulteriore ringraziamento va al personale della scuola materna nel MUSP di Via Ficara, L'Aquila e tutte le persone incontrate nei villaggi MAP che hanno collaborato a fornire informazioni e dati preziosi per la realizzazione del progetto fotografico.

