



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI  
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN  
SCRITTURE E PROGETTI PER LE ARTI VISIVE E PERFORMATIVE

**ARCHEOLOGIA DI UN'EMOZIONE:  
LA PAURA DALLA LANTERNA MAGICA ALLA SALA CINEMATOGRAFICA**

Relatore  
Prof. Lorenzo Donghi

Correlatrice  
Prof.ssa Federica Villa

Tesi di Laurea Magistrale  
di Rosa Pascale  
Matr. 527965

SESSIONE STRAORDINARIA  
ANNO ACCADEMICO 2024/2025

## INDICE

INTRODUZIONE	
FEAR AS A POSITIVE EMOTION	5
1. L'APPARIZIONE DELL'IMMAGINE: LA LANTERNA MAGICA	
1.1 Vedere e apprendere la paura	19
1.2 L'oscurità scenica e la spettacolarizzazione della paura	24
1.3 La <i>secular magic</i> , il fantasma e l'illusione	30
2. PROIEZIONI IMMERSIVE E AMBIENTI SPETTRALI: LA FANTASMAGORIA	
2.1 Tecnologia dell'apparizione	40
2.2 Regie di paura	51
2.3 Metafora della mente	59
3. L'ILLUSIONE CHE RITORNA: I GIOCATTOLI FILOSOFICI	
3.1 Figure che non passano	70
3.2 Apparizioni meccaniche	75
3.3 L'immagine tecnologica, la visione come evento	81
4. L'INCUBO COLLETTIVO: IL CINEMA	
4.1 L'origine del doppio cinematografico	90
4.2 Il "sacro buio" in sala	102
4.3 La macchina-film	111
EPILOGO	
LA RILOCAZIONE DELLA PAURA	120
BIBLIOGRAFIA	141
RINGRAZIAMENTI	144

## INTRODUZIONE

### FEAR AS A POSITIVE EMOTION

L'esposizione diretta al mondo genera un disagio.

[...] La realtà può essere minacciosa.

Di qui la necessità sia di uno spazio chiuso che funziona come una specie di rifugio,  
sia di immagini proiettate che funzionano come una specie di filtro.

Il mondo deve essere tenuto a distanza.<sup>1</sup>

Temere, tremare, rabbrivire, ma anche essere sospettoso, scosso, agitato. Avere paura. L'etimologia della parola conserva in sé ogni aspetto, atteggiamento e vibrazione corporea del suo essere emozione. In origine, la paura è un movimento fisico prima ancora che mentale. Infatti, innesca una reazione immediata a qualsiasi minaccia, alla percezione e alla prossimità di qualunque pericolo, reale o immaginario, immotivato o fondato. Funziona come sistema di allerta ed è anche una forma di sapere percettivo: tremare, in questo senso, significa sapere di tremare. Nella presa di coscienza si annida il primo germe dell'aver paura.<sup>2</sup> Turbamento, stato di apprensione, angoscia, preoccupazione. La paura non nasce solo dal reale, ma dal possibile, da ciò che si prefigura nella mente e nello sguardo di chi ha paura. Infatti, se da un lato il corpo reagisce, dall'altro la mente riconosce. A tutti gli effetti, la paura si prefigura allo sguardo e diventa esperienza di visione anticipata. Prima ancora di essere rappresentata, viene immaginata: immaginare il pericolo equivale a vederlo, a dargli una forma, uno spessore, a volte anche un senso. Questo legame originario tra paura e visione è tanto fondamentale oggi quanto lo è stato in passato. La paura diventa una forma di conoscenza sensibile, un modo di sapere attraverso il vedere. Costringe a guardare, a prendere le misure, tra vigilanza e attenzione. Educa e allena lo sguardo, lo affina, lo prepara a cogliere i segni del pericolo e del male. Ma l'esperienza della paura, a differenza di altri impulsi, introduce e richiede una distanza, un vedere da lontano. Avere paura e “guardare in faccia la paura” coincidono con lo sguardo, che da strumento percettivo diventa luogo di negoziazione tra sicurezza e rischio, desiderio e difesa. È possibile esercitare in modo sicuro questa tensione tramite le immagini, i dispositivi di visioni e gli schermi. La paura, allora, diventa visione protetta.

---

<sup>1</sup> F. Casetti, *Schermare le paure - I media tra proiezione e protezione*, Milano-Firenze, Giunti Editore/Bompiani, 2023, p. 9

<sup>2</sup> La tradizione filosofica occidentale ha spesso distinto la paura - *timor*, *metus*, *pavor* - dal terrore. Nella *Retorica*, Aristotele la definisce “una sorta di dolore o turbamento derivante dall'immaginazione di un male imminente”, dunque, non il male stesso, ma la sua immagine.

Casetti, con il complesso proiezione/protezione, definisce le modalità per analizzare la logica dietro i media protettivi, “a typology of media whose purpose is to protect individuals from the dangers of their surroundings, without completely severing them from the world.”<sup>3</sup> Fungono, infatti, da filtri e rifugi che proteggono dalle paure e dai pericoli esterni. Offrono una distanza di sicurezza mentre mantengono lo stesso una connessione con la realtà. Mediare serve “a creare un confronto *protetto* con il mondo, e allo stesso tempo a *proiettare* gli individui oltre lo spazio sicuro in cui sono collocati.”<sup>4</sup> Per questo, i media protettivi creano una sorta di riparo “that allow man to find a safe place from which to better negotiate reality.”<sup>5</sup>

La realtà va prefigurata, modellata, resa approcciabile. Il dentro, inteso come spazio di ritiro e di sicurezza, si contrappone al fuori, tra esposizione e minacce. L’addomesticamento della realtà si presenta prevalentemente sotto forma di suoni e di immagini sullo schermo. È una purificazione che consente proprio il ritorno della realtà che riappare, però, “spettrale”: per mediare la realtà è necessario prima separarsi, e solo dopo si può ridistribuire ciò che i media protettivi hanno tolto — la paura, il pericolo, il rischio. Il senso di sicurezza permette di reintegrare le paure, che sullo schermo diventano innocue: spaventano senza reali conseguenze e posso agire come un vaccino. I media protettivi, quindi, permettono di “spare individuals from immediate contact with reality, filter this reality, and then allow for a secure re-inclusion of what has previously been severed.”<sup>6</sup> Proteggere e proteggersi diventano complementari: negoziano la possibilità di gestire al meglio la tradizionale visione della paura. “Protection does not imply a simple isolation from a danger [...]. Especially when it involves humans, protection also implies a secure reconnection with the world from which they have established distance.”<sup>7</sup>

Il complesso proiezione/protezione gioca a nascondino con la realtà: da una parte crea una via d'uscita dal mondo, a causa dei suoi pericoli potenziali; dall'altra permette un modo sicuro di riconnettersi al mondo. [...] Un distanziamento dal contesto più prossimo funge da premessa e condizione

---

<sup>3</sup> F. Casetti, *Theories of Media*, Chapter III, in N. Baer, A. van de Oever, *Technics: Media in the Digital Age*, 2024, p. 153

<sup>4</sup> F. Casetti, *Schermare le paure - I media tra proiezione e protezione*, p. 11

<sup>5</sup> F. Casetti, *Technics: Media in the Digital Age*, p. 154

<sup>6</sup> *Ibidem*

<sup>7</sup> *Ibidem*, per approfondire, consultare il saggio che articola e struttura il testo secondo questi paragrafi: Modeling the Space, Reconnecting with the World, Innervating the Space, Re-distributing the Sensible, Reinstating Fears

per una riapparizione del mondo in forme non meno dense ma più maneggevoli.<sup>8</sup>

Dispositivo ambivalente, crea, dunque, una distanza dal reale e poi la riattiva. La proiezione implica una sospensione diretta del contatto, mentre la protezione consente di ristabilire il legame, che viene poi regolato. È proprio in questa tensione che si manifesta un paradosso tipicamente mediale: allontanarsi dal mondo per poterlo nuovamente incontrare.

Il mondo che ci aspetta "là fuori" può essere una minaccia mortale. Il complesso proiezione/protezione risponde alle paure suscitate da questo mondo con uno spazio che funziona come rifugio e uno schermo che funziona come filtro. Allo stesso tempo, il complesso esprime un desiderio uguale e opposto: quello di preservare l'interazione con la realtà.<sup>9</sup>

La paura torna a essere principio strutturante. Il complesso proiezione/protezione non si limita a schermare le paure, ma traduce la paura in forma di esperienza controllata. Il filtro non fa da barriera, ma da interfaccia: separa e connette, influenza sia il dentro che il fuori. L'immagine non isola, ma definisce una soglia sulla quale il mondo, trasformato, può tornare a manifestarsi.

Ciò che ci si lascia alle spalle non è perso. Il filtro fornito dallo schermo è anche un'interfaccia che mette in contatto due universi separati, l'esterno e l'interno, facendo sì che uno influenzi l'altro. [...] Ciò che ne risulta è un meccanismo che bilancia distanza e prossimità, fuga e accettazione, intervento e cautela. La paura di avere a che fare direttamente con il mondo trova una risposta positiva in una protezione che non produce isolamento.<sup>10</sup>

In questa prospettiva, si configura una strategia di sopravvivenza percettiva. La paura che attraversa l'esperienza mediale non è sintomo di fragilità, ma una vera modalità difensiva, che si adatta e diventa simbolo. Lo schermo mostra e difende. "Ci separiamo dalla realtà per riconnetterci con essa."<sup>11</sup> La relazione intrinseca tra paura e visione è un atto mediale, un'esperienza che si concretizza, si costruisce e si intensifica attraverso diversi dispositivi di visione: scenici, ottici, cinematografici, schermici, tutte modalità che rendono visibile ciò che resterebbe nell'invisibile e che, quindi, al tempo stesso, proteggono chi guarda.

---

<sup>8</sup> F. Casetti, *Schermare le paure*, p. 11

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 35

<sup>10</sup> *Ibidem*

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 38

Tale dinamica, però, non si esaurisce solo sulla superficie degli schermi, ma si radica nello spazio che li accoglie. Lo schermo, “per poter svolgere correttamente la sua funzione, deve essere inserito in uno spazio fisico che lo accoglie assieme alle persone che lo stanno guardando.”<sup>12</sup> L’immagine non è mai sospesa nel vuoto e anche lo spazio è trasformato. La mediazione visiva, allora, non è più solo un gesto ottico, ma anche un atto spaziale. Gli schermi hanno abitato e abitano, mai come oggi, il mondo, e nel farlo lo modificano e lo riorganizzano, secondo le logiche di visibilità e protezione. “Tale occupazione è lungi dall’essere neutrale: nell’inserirsi in uno spazio fisico, gli schermi sfruttano le risorse del territorio e in cambio lo dotano di caratteristiche e di funzioni che non aveva prima.”<sup>13</sup>

Lo schermo, in tutte le sue varianti e declinazioni, diventa un dispositivo dialettico, che espone e protegge, mostra e difende. L’immagine proiettata consente di avvicinarsi, di vivere ogni forma di turbamento, finché resta nella cornice della rappresentazione. Infatti, si può esperire la paura in totale sicurezza. L’esperienza mediale non elimina la minaccia, ma la contiene entro una soglia di fruizione regolata. L’emozione negativa della paura viene controllata e convertita in esperienza estetica. La paura non scompare, ma viene tradotta, mediata, filtrata dallo schermo. Nella teoria letteraria, le emozioni

are identified as negative emotions par excellence, regardless of the theory of emotion endorsed. Although there is no similar consensus on what determines their negative valence (that is, why they should be classified as negative emotions), fear and disgust are generally regarded as intrinsically unpleasant and, being such, as emotions that we avoid experiencing in real life, along with the situations that elicit them. The traditional conception of horror emotions, coupled with the popularity of the genre, gives rise to a paradox: why are audiences attracted to horror if it generates emotions that we avoid in real life?<sup>14</sup>

La risposta sta proprio nel dispositivo di mediazione che è in grado di regolare l’esperienza del terrore. Lo schermo, come spazio filtrante, trasforma l’impatto della paura: quello che nella realtà sarebbe intollerabile da vedere e da provare diventa, nell’esperienza protetta della visione, un’attrazione.

The attraction of horror in the emotional experience it elicits: an experience that is potentially both beneficial and rewarding, unlike its real-life

---

<sup>12</sup> F. Casetti, *Schermare le paure*, p.22

<sup>13</sup> *Ibidem*

<sup>14</sup> K. Bantinaki, *The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, FALL 2012, Vol. 70, No. 42012, p. 382

occurrences. It is a moderate hedonic account in acknowledging that the experience is enjoyable, but enjoyment here is understood as a welcoming stance that the subject has toward her experience rather than as positive affect. [...] Fear in response to horror can be experienced as an overall positive emotion, that is, an emotion toward which the subject has a positive stance and thus enjoys experiencing, leaving it open whether the emotional experience is also affectively pleasurable or affectively painful.<sup>15</sup>

La paura è riqualificata. Si può sperimentare la paura con atteggiamento positivo, indipendentemente dal fatto che sia piacevole o meno. L'emozione resta dolorosa nel suo contenuto e nella sua rappresentazione, ma diventa attraente nella sua forma, perché permette di stare sul limite e di toccarlo. Tale dinamica è in perfetta risonanza con il funzionamento del complesso proiezione/protezione: distacco e riconnessione, fuga e contatto. Si crea un equilibrio che consente di affrontare l'oggetto temuto ma da una posizione protetta. La paura controllata, in questo senso, è traduzione psichica di un principio visivo: la paura cinematografica separa l'esperienza dell'evento e permette di vivere il terrore senza esserne travolti. Studi psicologici su cosa fa paura sullo schermo e sul cinema dell'orrore hanno confermato questa dialettica. Infatti, è stato notato che

a significant positive correlation between enjoyment and negative affect during viewing. [...] Such a perspective is put forth by Susan Feagin. Focusing on the feeling components of fear and disgust, "the adrenalin rush, the tingles and the queasiness", Feagin argues that one can come to enjoy these aspects of the emotional experience and such enjoyment "can function to reinforce one's attraction to the kinds of things which generate them," in this case horror fiction.<sup>16</sup>

Ci si concentra sugli aspetti fisici dell'esperienza e si sottolinea come tali reazioni fisiologiche — generalmente associate alla fuga o al disgusto — possano, invece, diventare fonte di un piacere alternativo, secondario, che rafforza l'attrazione verso ciò che lo produce.

L'esperienza dell'horror non solo rappresenta la paura, ma la fa sentire, la trasforma in energia sensoriale, in eccitazione corporea. "The excitement that we feel in fear", il battito accelerato, la tensione muscolare, la vigilanza amplificata, "is what makes fear potentially enjoyable."<sup>17</sup> La paura mediata è, quindi, paura controllata: diventa un'emozione regolata, riutilizzata, socialmente condivisa.

---

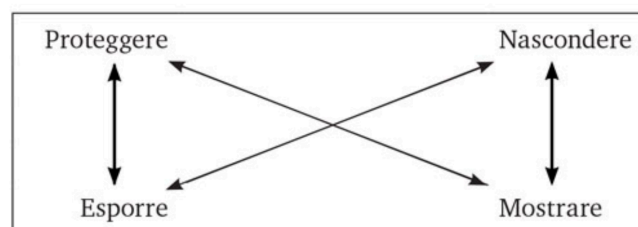
<sup>15</sup> *Ivi*, p. 383

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 384

<sup>17</sup> *Ibidem*

Non scompare davanti allo schermo, ma si organizza, si canalizza, si trasforma in spettacolo dell'orrore. Nel doppio gesto di proiettare e proteggere si nasconde l'essenza della paura visiva, perché ogni visione è un atto di esposizione controllata. Vedere significa aprirsi al rischio di ciò che appare, in un confine che però lo trattiene e lo tiene a distanza. La paura mediata è una paura protetta, una forma estetica e simbolica di una minaccia che viene neutralizzata. Nasce come tremore e poi diventa visione. Da risposta corporea, si compie come forma di conoscenza. Il coinvolgimento vitale è reso possibile dalla struttura stessa dello schermo come dispositivo. Lo schermo come filtro corporeo regola l'esposizione al mondo, difende e rivela. Non un semplice mezzo, ma un regolatore ontologico dell'esperienza. Mostrare e nascondere non sono due poli opposti, ma le due metà di un unico movimento. La paura è un'emozione che scatta nel punto in cui la minaccia è abbastanza vicina da sentirne il fiato ma non così vicina da toglierci la possibilità di guardarla.

(Gli schermi) non consistono soltanto nel mostrare e nel nascondere insieme, ma eccedono la dimensione visuale per mediare il nostro complessivo rapporto corporeo con l'ambiente. [...] ma anche quella che consiste nell'espone e insieme nel proteggere, nella quale si raccolgono elementi che vanno ritenuti non meno costitutivi della schermicità. Le due coppie di funzioni, insomma, a vicenda si implicano indissolubilmente senza meramente sovrapporsi, tra loro potendo invece obliquamente declinare più complesse relazioni chiasmatiche.<sup>18</sup>



Nell'immagine, non si fronteggiano coppie antitetiche, ma funzioni intrecciate. È reso visibile il profondo meccanismo dello schermo come dispositivo in cui ogni gesto di apertura implica un gesto speculare di chiusura, ogni svelamento comporta un occultamento complementare. La coppia verticale Proteggere/Esporre indica una soglia: lo schermo protegge proprio perché espone, ed espone proprio perché protegge.

<sup>18</sup> M. Carbone, G. Lingua, *Antropologia degli schermi - Mostrare e nascondere, esporre e proteggere*, Roma, Luiss University Press, 2024, p. 27

La paura come emozione positiva si radica esattamente in questa tensione: lo spettatore viene portato verso il limite dell'esperibile ma mai oltre quel punto, in cui la paura diventerebbe cieca, paralizzante.

Allo stesso modo, l'altra coppia verticale Nascondere/Mostrare rappresenta la logica iconica dell'apparizione: non c'è immagine che mostra senza nascondere, e non c'è occultamento che non trattiene in sé un'anticipazione del suo possibile mostrarsi. La forza dello schema, tuttavia, risiede soprattutto nelle diagonali: le linee oblique che congiungono Proteggere/Nascondere ed Esporre/Mostrare. Lo schermo protegge non solo perché mette distanza, ma anche perché scherma parte dell'informazione. È proprio l'opacità parziale dello schermo a produrre tensione narrativa, suspense, timore: ciò che si vede alimenta sia il desiderio che il timore di continuare a vedere. Ma, simmetricamente, Esporre implica Mostrare: ogni volta che lo schermo espone un evento visivo lo fa mostrando qualcosa che nella realtà paralizzerebbe. Le diagonali opposte, Esporre/Nascondere e Proteggere/Mostrare confermano la complessità del dispositivo: ciò che viene esposto può essere esposto nascondendo (si pensi al fuori campo nell'horror) e ciò che protegge può farlo mostrando (la figura controllata come scudo simbolico). L'immagine qui riportata può rappresentare al meglio il concetto della paura come esperienza positiva. Mostrare senza sovrapporre, nascondere senza cancellare, proteggere nell'esposizione ed esporre con protezione: questa quadruplica geometria non è un gioco formale, ma la grammatica stessa di come lo schermo ci permette di vedere l'invisibile senza esserne accecati e di trasformare la paura da puro pericolo a forma di conoscenza sensibile. La paura non diventa solo sopportabile, ma desiderabile. "In various adverse circumstances we seem to pursue what we value or what we think is right at the expense of our pleasure, or despite the pain that it may inflict."<sup>19</sup>

Lo schermo è anteriore all'invenzione dell'immagine e della grafia, il "pensiero dello schermo" è primario, esso rende possibile l'immagine, poi la scrittura. Ma quest'ipotesi è speculativa, fa appello anzitutto a un ragionamento logico che non poggia su dati attestati. Essa riposa sull'idea che il cielo stellato sia il primo schermo praticato dagli umani.<sup>20</sup>

Lo schermo retrocede all'origine dell'umano. Il cielo stellato come primo schermo significa che la paura — del buio, dell'ignoto — è stata fin dall'inizio addomesticata attraverso un dispositivo di visibilità che non è ancora immagine ma è già mediazione.

---

<sup>19</sup> K. Bantinaki, *The Paradox of Horror*, p. 386

<sup>20</sup> M. Carbone, G. Lingua, *Antropologia degli schermi*, p. 34

Il cielo è una superficie di proiezione primordiale che permette di leggere il cosmo mantenendolo a distanza, di contemplare l'insondabile senza esserne inghiottiti. Anche in questo caso, la paura è emozione positiva, perché nel momento in cui il mondo viene organizzato, in un quadro di visibilità abbastanza stabile, è possibile interpretarlo, anche se continua a inquietare. Il cielo, dunque, è un immenso nascondere punteggiato da spiragli: l'oscurità cela, le stelle rivelano. Qui si annida la potenza del cinema horror, perché l'orrore reale è accecante, di fronte all'impatto diretto con ciò che minaccia l'integrità di chi guarda, il corpo risponde con l'oscuramento della coscienza. Lo schermo disinnesca. Il cinema permette di vedere ciò che nella vita reale non si riuscirebbe nemmeno a riconoscere. La paura positiva nasce, infatti, dalla possibilità di ricodificare l'orrore in forma estetica: l'immagine non elimina la minaccia, ma la traduce in un evento percettivo sostenibile.

Lì dove il reale toglierebbe la vista, lo schermo la restituisce. Non spaventa al posto della realtà, ma secondo un'altra misura, ed è questa misurazione dell'orrore, questa sua distanza calibrata, a generare un piacere cognitivo e sensoriale.<sup>21</sup> Al nesso tra orrore e cinema, Casetti cita Kracauer, che afferma "noi non vediamo, e non possiamo vedere, le cose veramente orride, perché la paura ci paralizza e ci rende ciechi."<sup>22</sup>

Non solo il cinema, ma già certi complessi dispositivi audiovisivi della preistoria possono aver inscenato quello che resta per lui il ballo dei corpi e delle loro ombre, ormai promosse a proto-immagini. Non solo lo schermo cinematografico può rendere visibile un simile ballo e immergerci in esso, ma anche ben più antichi tipi di schermo quali si rivelano essere state le pareti di certe grotte preistoriche. Non solo lo schermo cinematografico, insomma, ma l'archi-schermo in quanto tale.<sup>23</sup>

Si allarga l'orizzonte e si riconosce una genealogia preistorica dei dispositivi audiovisivi. Le pareti delle grotte illuminate dal fuoco non erano semplici supporti per pitture rupestri, ma già schermi protettivi, superfici vive, capaci di animarsi e amplificare le ombre. La paura nasceva dall'ambiguità percettiva: l'ombra come figura e minaccia, come presenza e illusione. Qui si manifesta in forma germinale la dinamica che ancora oggi definisce l'horror cinematografico.

---

<sup>21</sup> Noël Carroll in *The Philosophy of Horror* (1990) interpreta il fascino dell'orrore come una forma di curiosità epistemica: si può provare piacere nel timore, perché la paura, mediata dall'immagine della paura su uno schermo, diventa un esercizio di comprensione del mostruoso, del limite, dell'altro.

<sup>22</sup> M. Carbone, G. Lingua, *Antropologia degli schermi*, p. 36

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 48

L'archi-schermo, dunque, è il primo laboratorio emotivo dell'umanità, un dispositivo che ha addestrato lo sguardo a tollerare ciò che è inquietante. Lo schermo non salva dalla paura, ma permette di abitarla, di trasformarla in conoscenza, gioco percettivo, esperienza di sé. Non è l'orrore che diventa innocuo, ma lo sguardo che diventa più acuto.

“Cinema's status as a medium of images clinches its reputation as the greatest medium for expressing the supernatural precisely because, as a visual medium, it is able to achieve effects that circumvent the need for rationality and legibility.”<sup>24</sup> L'idea del cinema come medium spettrale nasce da una fascinazione per la capacità dell'immagine filmica di restituire ai corpi di chi guarda una “sostanza impercettibile” che cerca di farsi luce. È una visione in cui il visivo stesso diventa una soglia, un luogo dove la materia si dissolve e lo spettatore esperisce l'ambiguità tra presenza e assenza, condizione per eccellenza del fantasma e, di riflesso, del cinema stesso. Quest'associazione tra cinema e sovrannaturale

engage with issues of ghosts and magic, [...] and especially the way it has tended to look to early cinema to prove claims about cinema as a "ghostly" or "supernatural" medium. The association of early cinema with the supernatural is an important subject, but the trope of cinema in general and early cinema in particular as a haunted, spectral or magical space has been deployed in scholarship with too little attention to historical specifics often relying on generalized and ahistorical invocations of the supernatural.<sup>25</sup>

Trattata, infatti, in modo generalizzante, si dimentica la nascita del cinema come “fantasma”. Ciò che viene messo in discussione non è tanto la relazione tra cinema e magia quanto l'uso metaforico del “fantasma” come definizione essenziale del medium cinematografico. Non un'arte magica, ma piuttosto il luogo in cui la modernità riflette il proprio desiderio di vedere l'invisibile, di trasformare la razionalità tecnica in esperienza sensoriale e perturbante. Per comprendere questa tensione, è necessario chiedersi “what can we mean by a modern supernatural”<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2017, p. 24

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 3

<sup>26</sup> *Ivi*, p. 4

Nel volume, Leeder usa costantemente il termine *supernatural*<sup>27</sup> “to encompass practices and discourses as far ranging as spiritualism, occultism, psychical research and stage magic”<sup>28</sup> e chiarisce che non si tratta di un ritorno ingenuo al magico, ma di un modo per pensare la modernità come generatrice di nuovi fantasmi. Come si legge, il sovrannaturale moderno rappresenta il tentativo di pensare il cinema, fin dalle sue origini, non solo come dispositivo tecnico ma anche come spazio di apparizioni. La paura che suscita — quella dei dispositivi pre-cinematografici come la lanterna magica e la fantasmagoria — non è più la paura dell’ignoto ma, al contrario, la paura del troppo visibile che nasce dal contatto con l’immagine spettrale che “prende vita”. Non è un caso, allora, che “that such a tumultuous and contradictory time proved a fertile environment for speculations about the supernatural to flourish.”<sup>29</sup> La modernità produce i propri fantasmi. I fantasmi, e per estensione il cinema, sono creature moderne. La paura moderna è una forma di curiosità che genera meraviglia oltre che terrore. “Modernity did not by any means put an end to the quest for spirit and the desire to explain its mystery, curiosity about spirits of every sort, and the ideas and imagery that communicate their nature have flourished more vigorously than ever.”<sup>30</sup> La modernità non cancella l’occulto, ma lo produce in nuove forme. Trasferisce le antiche paure, “ghosts, vampires, monsters, the undead dead, etc.” in apparati ottici e tecnologici che prosperano “in an era when you might expect them to be dead and buried, without a place.” Ma, “they are something brought about by modernity itself.”<sup>31</sup>

C’è un legame profondo tra l’immagine in movimento e l’idea di "ritorno" e apparizione. Un sintomo culturale che ha riconosciuto nella visione non più solo un atto di dominio ma anche una soglia di vulnerabilità è stato lo *spectral turn*<sup>32</sup>.

---

<sup>27</sup> In 2003, Anthropological Forum devoted a special issue to the question of whether "supernatural" is a viable term, in the process debating its relationship to such categories as "sacred," "holy," "divine," "spiritual," "mystical," "mysterious," "paranormal," "extrasensory," "miraculous," "transcendent," "religious," "magical" and "superstition", p. 4. L’autore aggiunge i termini “sorcery and occult.”

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 4

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 7

<sup>30</sup> Marina Warner, 2006, p. 8

<sup>31</sup> Mladen Dolar, 1991, p. 8

<sup>32</sup> "Spectral turn" is a phrase much used at present in cultural studies, assuming a moment when philosophy fixates on questions about of ghosts, haunting and spectrality like never before. Like many of the "turns" discussed in recent decades, the term is drawn from Richard Rorty's model of the history of philosophy as a series of "turns," in which "a new set of problems emerges and the old ones begin to fade away", concetto ampiamente approfondito nelle pp. 25-26-27-28

Cinema's supernatural qualities have been important for thinkers on cinema almost from the beginning, though they have enjoyed a renewed prominence in the last two decades. Within the spectral turn that emerges in the 1990s, we frequently find essential or ontological claims made about cinema as a "ghostly" medium. [...] scholars of the spectral turn, in using haunting and ghostliness as powerful metaphors, risk ignoring the historical character of discourse on ghosts and the supernatural.<sup>33</sup>

Parlare del cinema come medium spettrale significa riconoscere che non restituisce solo il reale, ma lo riattiva, rende viva un'assenza, crea un eco visivo che continua a persistere anche dopo la sparizione dell'immagine, "to the project of establishing early cinema as a locus of cinema's *hauntedness* or *spectrality*."<sup>34</sup> Già nei primi anni venti, il cinema era riconosciuto come magico e rivelatore.

In fact, in 1921, Jean Epstein wrote that the cinema is essentially supernatural. In 1927, Antonin Artaud authored an article called "Sorcery and the Cinema," [...] in which he writes that the cinema is essentially the revealer of a whole occult life with which it puts us into direct contact, a whole imperceptible substance takes shape and tries to reach the light.<sup>35</sup>

Indipendentemente dal fatto che questi critici credessero o meno ai fantasmi, li percepivano nel cinema: scoprirono che il sovrannaturale poteva fornire una serie di immagini e di metafore che consentiva di caratterizzare il mondo. L'immagine diventava una sostanza, un'apparizione che, pur illusoria, suscitava una reazione reale.

“Cinema, after all, is an art of ghosts, projections of light and shadow, which seem while we watch them to have the substance of real beings.”<sup>36</sup> Il cinema è l'arte dei fantasmi, perché la sua materia prima — la luce — è essa stessa fantasmogorica: crea presenze che non esistono e assenze che sembrano vive. Il fantasma è la figura originaria dell'immagine in movimento, è ciò che il cinema è, prima ancora di quello che rappresenta. Questa spettralità attraversa tutto il pre-cinema e tutti i dispositivi che rendevano visibile l'invisibile, che esibivano la paura come illusione, performance e gioco. Vedere significa spaventarsi.

---

<sup>33</sup> *Ivi*, pp. 21-22

<sup>34</sup> *Ibidem*, p. 22

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 23

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 25

La paura, in questa genealogia dello schermo, è un'emozione conoscitiva e vitale, non è semplice terrore, ma consapevolezza sensibile della potenza dello sguardo, della sua capacità di evocare fantasmi, di dare corpo alla luce e vita all'ombra.

Ogni epoca crea e sperimenta altre forme in cui la paura si trasforma in spettacolo visivo. La lanterna magica (che proietta i fantasmi), la fantasmagoria (che evoca gli spettri), i giocattoli ottici (che inquietano volutamente) e la sala cinematografica (che contiene la paura) hanno tradotto questo passaggio. Hanno mostrato ciò che ha sempre fatto paura — lo spettro, il fantasma, il mostro — ma in sicurezza. Hanno, di fatto, anticipato le logiche e le attrattive del cinema horror e della visione cinematografica in sé. Pratiche ottiche, tappe tecnologiche, ma anche dispositivi affettivi: hanno modulato sia lo sguardo che le emozioni. La comparsa e la scomparsa delle immagini, il fascio di luce nel buio fino all'oscurità della sala, producono un'esperienza non solo visiva, ma sensoriale. L'occhio dello spettatore trasforma la visione in percezione, che è corpo, ma anche oggetto di controllo. Se da sempre vedere significa esporsi, la paura è la traccia emotiva di quest'esposizione, e se l'esposizione è sempre rischiosa, per questo, vedere significa spaventarsi.

Prima del cinema, il binomio paura/visione trova i suoi primi spazi nei dispositivi ottici del XVIII e XIX secolo. Con la lanterna magica già si assisteva a una forma di spettacolo del terrore: la luce proiettava sulle pareti immagini di scheletri, spettri, demoni, visioni infernali. Quelle immagini spaventavano e affascinavano allo stesso tempo e, per questo, erano ambigue. Anche se il pubblico sapeva che si trattava di un'illusione provava lo stesso paura. In quel sapere e non sapere, nella sospensione tra apparenza e realtà, risiedeva il fascino della visione. Con la fantasmagoria tutto si amplifica: tra proiezioni mobili e spettrali che apparivano e svanivano tra la folla, il fumo e i suoni, la paura si fa rito collettivo. Il pubblico si esercitava al terrore tramite la visione, imparava a vedere la paura come fenomeno scenico, estetico, in qualche modo addomesticato. L'oscurità controllata, la distanza e la consapevolezza dell'illusione davano un vero senso di sicurezza. Il pubblico poteva, così, esperire la paura senza esserne sopraffatto.<sup>37</sup> Con i giocattoli ottici la paura diventa apparenza. La ripetizione ossessiva e la meccanizzazione del movimento generavano una forma di inquietante familiarità. Le figure danzano, corrono, scompaiono e ritornano nei cerchi rotanti. Creavano illusioni ipnotiche, spesso inquietanti, e generavano un senso sia di meraviglia che di turbamento. L'occhio, catturato e trattenuto dal moto incessante, ciclico e innaturale, sperimentava una forma di angoscia ludica.

---

<sup>37</sup> Un addestramento percettivo e affettivo che il cinema erediterà in pieno.

Negli spettacoli pre-cinematografici, la paura non viene semplicemente evocata, ma messa in forma. È qui che nasce la grammatica della paura moderna: fa paura ciò che appare, ciò che si manifesta davanti agli occhi di chi guarda. È l'immagine a generare il brivido. Con l'invenzione del cinema, la paura non è più soltanto evocata in forma di apparizione e dissolvenza, ma viene formalizzata e contenuta in uno spazio stabile, architettonico, ritualizzato. La sala cinematografica fissa la paura in un luogo e in un tempo, diventa santuario. Tra penombra e immobilità, eredita la doppia funzione della lanterna magica e della fantasmagoria: mostrare e schermare. Lo schermo in sala diventa la nuova superficie magica dove il sovrannaturale trova forma, mentre lo spettatore impara a essere vulnerabile in sicurezza. In tutti questi dispositivi ciò che viene costruita non è soltanto un'esperienza visiva, ma un regime di visibilità. Il sovrannaturale — spettri, apparizioni, doppi — trova nei media ottici la sua forma privilegiata proprio perché spettrali. Il cinema eredita questa qualità, perché ogni immagine filmica è, in un certo senso, fantasmagorica: torna da un altrove che si fa visibile e presente per poi svanire di nuovo. Così, la paura cinematografica non nasce solo dalla narrazione e dal contenuto, ma dal dispositivo stesso, dal modo in cui l'immagine appare, si muove e scompare. Il cinema è il compimento tecnico di una lunga storia del sovrannaturale. La storia delle immagini moderne può allora leggersi come una lunga strategia di gestione della paura tramite la visione, perché la paura è interiorizzata nella dinamica stessa della visione: non è più l'immagine a essere spaventosa, ma è il suo modo di apparire.

Da un punto di vista genealogico, la paura nasce come reazione corporea, si trasforma in immaginazione, diventa rappresentazione e poi visione mediata. L'evoluzione del termine coincide con l'evoluzione dei media, perché si continua a costruire apparati per vedere la paura.

Here the ghost is me. Since I've been asked to play myself in a film which is more or less improvised, I feel as if I'm letting a ghost speak through me. Curiously, instead of playing myself, without knowing it I let a ghost ventriloquize my words, or play my role ... Cinema is an art of phantoms (phantomachia), a battle of phantoms. I think that's what the cinema's about, when it's not boring. It's the art of letting ghosts come back.<sup>38</sup>

Il fantasma abita lo spazio tra visibile e visuale. È la traccia che permane quando l'immagine si dissolve, il residuo percettivo che continua a esercitare un effetto anche dopo la fine della proiezione.

---

<sup>38</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, p. 30

In questo senso, il cinema spettrale non è soltanto quello che rappresenta fantasmi, ma ogni forma di cinema mette in gioco la sua condizione d'apparizione come evento luminoso e temporaneo.

La paura che accompagna questa esperienza non è solo una paura reattiva, non è solo il contenuto, ma il dispositivo stesso. È la paura che anche l'immagine guarda, che ciò che si crede di guardare restituisce a sua volta quello sguardo. La paura si fa intermediale, perché generata dal contatto tra media e corpo, tra visione e vulnerabilità. Il cinema produce fantasmi e funziona come uno di loro, è presenza immateriale, corpo senza peso, memoria senza tempo. Attraverso il complesso proiezione/protezione, lo schermo non solo proietta immagini, ma protegge chi le guarda. L'orrore, così, viene sempre filtrato. È in questa frattura che nasce la paura estetica, un'emozione doppia che unisce spavento e meraviglia, repulsione e desiderio di continuare a guardare. La visione diventa un evento spettrale. Ogni dispositivo ottico, nel suo modo di "far vedere", mostra ogni volta ciò che non è mai interamente presente.

## 1. L'APPARIZIONE DELL'IMMAGINE: LA LANTERNA MAGICA

La lanterna magica, o taumaturgica, deve il suo nome alle rappresentazioni meravigliose che ci offre di cose di ogni genere, in una stanza buia e nel silenzio della notte profonda.<sup>1</sup>

### 1.1 Vedere e apprendere la paura

Il nesso tra visione e paura trova una delle sue prime configurazioni operative nella lanterna magica, un dispositivo ottico inventato nel XVII secolo che si basa sul principio di proiezione luminosa: una fonte di luce (una candela o una lampada a olio) attraversa delle lastre di vetro e tramite una lente le immagini vengono proiettate e ingrandite su una superficie. Questo processo, descritto molto brevemente, è apparentemente semplice, ma segna una rivoluzione nella percezione visiva, poiché trasforma immagini statiche in figure fantasmatiche, capaci di animarsi grazie a meccanismi come leve, dischi girevoli e doppi vetri sovrapposti. Laurent Mannoni sottolinea come la lanterna magica abbia gettato le basi per l'invenzione del cinema perché anticipa le dinamiche di luce e ombra. Il principio della proiezione è un ponte tra il visibile e l'invisibile, una tecnologia capace di rendere tangibile il fantastico. Utilizzata da illusionisti e predicatori, la lanterna evocava demoni, spiriti e visioni apocalittiche. Nelle corti e nei salotti borghesi si proiettavano immagini di scheletri, diavoli, mostri, che creavano l'effetto di una presenza spettrale. La paura nasce dall'apparente materializzazione dell'immagine: qualcosa di incorporeo che diventava tangibile nell'oscurità.<sup>2</sup> Tuttavia, prima di essere utilizzata per fare paura, la lanterna attraversa almeno due fasi, una didattica e l'altra spettacolare. Ciò che la rende cruciale nella storia dei media è la sua capacità di rendere visibile l'instabilità dell'immagine e di trasformare gradualmente la percezione da strumento di conoscenza a veicolo di spavento. Vedere non è semplicemente ricevere immagini, ma è attraversare una soglia sensoriale e affettiva in cui la paura si configura come effetto della visione e, al tempo stesso, come forma di apprendimento.

---

<sup>1</sup> A. Kircher, *Ars magna lucis et umbrae*, pp. 768-769, fonte trovata in L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000, p. 73

<sup>2</sup> Kircher proiettava scene infernali per spaventare i fedeli, mentre Robertson usava la lanterna per creare scenari macabri nelle Fantasmagorie: si basava su tecniche sofisticate, in quanto il proiettore era spesso montato su ruote per avvicinarsi e allontanarsi dal telo di proiezione, che dava l'impressione di figure in movimento che si avvicinano minacciosamente agli spettatori.

La funzione originaria della lanterna è come dispositivo didattico e supporto della visibilità. Infatti, nasce come strumento di conoscenza. Rivela dettagli, illustra processi, amplifica la percezione, porta visibilità a oggetti e fenomeni difficilmente accessibili. È un dispositivo di apertura dello sguardo: fa vedere meglio, di più, in modo netto. Vedere, qui, non è ancora spaventarsi, ma ordinare l'esperienza attraverso una visione potenziata. La lanterna rende visibile ciò che sfugge all'intuizione naturale, amplia la capacità dimostrativa della scienza nascente e offre una grammatica visiva che permette di sapere tramite il vedere. Le immagini rappresentavano fenomeni naturali, episodi biblici, animali, città, mappe, e venivano presentate all'interno di un regime di visione continuo, privo di scarti sensoriali improvvisi. La lanterna, in questa fase, è un dispositivo che stabilizza la percezione, non produce ancora fratture. Mostra con chiarezza, ordina l'esperienza, fornisce una sequenza fluida di immagini. L'emergere della lanterna coincide, tuttavia, con un momento di trasformazione delle credenze del tempo. L'effetto è duplice: da una parte lo spettatore impara a distinguere l'immagine dalla realtà, dall'altra la scoperta dell'illusione come illusione inaugura una nuova funzione estetica, basata non più sul timore del soprannaturale. L'immagine proiettata è un'entità liminale, né completamente creduta né totalmente dissacrata. La lanterna non produce ancora paura, ma meraviglia, emozione intermedia tra la conoscenza e la paura stessa. Apre un varco nella percezione, mostra la possibilità che l'immagine può superare il suo statuto di semplice rappresentazione.

Per comprendere pienamente la genealogia del rapporto tra vedere e spaventarsi è necessario collocare la lanterna all'interno di una storia dei dispositivi che precorre l'intero sistema mediale moderno. Il punto fondamentale è che la lanterna nasce in un contesto in cui il visibile è ancora impregnato di una doppia valenza, naturalistica e magica, illusionista e dimostrativa. La sua invenzione, dunque, non è soltanto un avanzamento tecnico, ma un sintomo di una trasformazione epistemologica: la rivoluzione scientifica rende possibile considerare l'immagine come immagine, ovvero come un fenomeno osservabile e, perciò, controllabile. Da qui la possibilità, secondo Musser, che "illusions [can be] understood as illusions."<sup>3</sup> Prima di essere strumento del terrore, la lanterna è, pertanto, un dispositivo di razionalizzazione dello spettacolo visivo. Come per la camera oscura, conosciuta principalmente come il predecessore della macchina fotografica, permetteva a un gruppo di

---

<sup>3</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 48

persone di vedere insieme delle immagini in movimento<sup>4</sup>, che offrono la possibilità di “girare senza fatica il mondo [...] senza spostarsi da casa propria.”<sup>5</sup>

La lanterna e la camera oscura non sono in relazione semplicemente per la tecnica<sup>6</sup>, perché costituiscono due regimi diversi dell'apparizione, due modi storicamente distinti di organizzare il visibile, e soprattutto due modalità differenti di governare il rapporto tra immagine, sapere e paura. “La camera oscura può offrire soltanto uno spettacolo effimero: al cadere della notte, le sue immagini svaniscono.”<sup>7</sup> L'immagine della camera oscura dipende interamente dal mondo esterno: quando la luce naturale scompare, scompare anche la visione. Qui si apre una linea di continuità diretta con la lanterna magica. Quando la camera oscura smette di limitarsi a registrare solo il reale e inizia a produrre “storie, finzioni e messe in scena, visioni fantasmatiche”<sup>8</sup>, anticipa la funzione che la lanterna renderà sistematica: sostituire temporaneamente il mondo con un altro mondo.<sup>9</sup> “La camera oscura, che dà uno spettacolo tanto affascinante, e che somiglia all'incantamento, che fa vedere dei piccoli fantasmi, resta un divertimento assai apprezzato per tutto il XVII secolo.”<sup>10</sup> In questo modo, se la camera oscura insegna a temere l'immagine<sup>11</sup> perché non se ne conosce l'origine, la lanterna magica insegna che l'invisibile può essere costruito, che il fantasma può essere fabbricato e che vedere non è più garanzia di verità, ma prova definitiva della sua vulnerabilità. La lanterna proietta immagini nitide sostenute da un supporto materiale: vetri dipinti a mano, spesso organizzati in serie, secondo la logica proto-narrativa o esplicativa.

---

<sup>4</sup> Il suo ruolo culturale, la sua presenza discorsiva e il campo delle sue applicazioni sono più ampie. Concetto espresso a p. 86 da E. Huhtamo, *Elementi di schermologia - Verso un'archeologia dello schermo*, Kaiak Edizioni, Pompei (NA), 2014

<sup>5</sup> “Per chi non ha abilità di disegnare, per il viaggiatore che vuole riprodurre sulla carta ciò che vede, la camera oscura è il mezzo ideale, non richiede la conoscenza delle regole prospettiche e tuttavia ne garantisce lo stesso risultato.” D.P. Campagnoni, *Quando il cinema non c'era - Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*, Utetuniversità, Novara, 2007, p. 10 Cap. 1

<sup>6</sup> La camera oscura è parallelamente accostata anche alla macchina da presa in quanto strumento. Concetto analizzato *ivi*, p. 13

<sup>7</sup> L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000, p. 23

<sup>8</sup> *Ibidem*

<sup>9</sup> Diventa un “teatro ottico”, un procedimento luminoso capace di proiettare [...] un diavolo o di animali selvaggi. Sullo schermo della camera oscura resterà a lungo un fenomeno inesplicabile e dunque soprannaturale, *ivi*, p. 24

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 27

<sup>11</sup> “I riflessi dello specchio concavo possono trasformarsi in spettri minacciosi, capaci addirittura di sfidare colui che vi si riflette. Come nel caso della camera oscura, il fenomeno è visualizzato con una figura di gusto teatrale che richiama un gusto scenico: una macabra e insieme grottesca apparizione sovranaturale. Un'apparizione capace di assumere un'identità quasi fisica, dal momento che lo specchio concavo può altresì “riflettere” il caldo, il freddo e soprattutto la voce.” D.P. Campagnoni, p. 19 Cap. 1

Le «scene satiriche, tragiche, teatrali e simili» (Kircher, 1671) che la lanterna magica proietta nel buio, semoventi e ciclopiche, ne fanno un mezzo conturbante che mette psicologicamente in gioco lo spettatore, ne sollecita l'adesione, lo seduce e lo persuade, può addirittura portare a uno sconvolgimento dei sensi, come testimonia Patin, uno dei suoi primi spettatori; forse proprio per questo la macchina ha una singolare durata nel tempo, superiore a quella di qualsiasi altro dispositivo. Laddove le immagini della lanterna magica si esibiscono a un pubblico di spettatori seduti nella sala buia, e per questo li inebriano e li disorientano, le immagini delle scatole ottiche si rivelano invece solo a chi si accosta alla lente per scoprirle ed entrare nel loro mondo di magie illusionistiche, diventando a sua volta protagonista incorporeo degli accadimenti che si susseguono all'interno della scatola, quasi si fosse magicamente smaterializzato.<sup>12</sup>

Può essere considerata “the predecessor to today's slide projector”<sup>13</sup>. L'immagine è quindi una figura composta, tecnicamente articolata: non nasce come allucinazione, ma come fenomeno ottico controllato e manipolabile. Questa caratteristica permette di stabilire un punto cruciale per il discorso sul binomio paura/visione. Con il progressivo declino della credenza nei fantasmi, della superstizione e della percezione magica nel mondo, si crea il terreno per una trasformazione radicale. Il paradosso è evidente: la diminuzione della credenza nel soprannaturale non elimina lo spazio dell'immaginario, ma lo ristrutturata. Non si comprende se non si riconosce, prima di tutto, la radicale naturale transizione proprio della lanterna, che “used transparencies made of glass onto which the images to be projected were hand painted,”<sup>14</sup> quindi a metà tra il disegno manuale e l'automazione ottica, tra rituale privato e spettacolo pubblico. Si condensa l'ambivalenza dell'immagine proiettata come figura ancora fisicamente palpabile — vetro dipinto, materia fragile — che però aspira a diventare evanescenza luminosa, pura apparizione. L'immagine, ora, può diventare un fantasma secolarizzato, uno spettro che funziona proprio perché riconosciuto come illusione. È in questo contesto che cambiano sia i contenuti che le finalità della lanterna magica.

Tuttavia, è tra il XVIII e il XIX secolo, con l'estetica romantica, con il gusto del macabro e l'ascesa del gotico, che la lanterna muta radicalmente funzione: da dispositivo della visibilità diventa dispositivo della perturbazione. Qui, produce una paura non più religiosa,

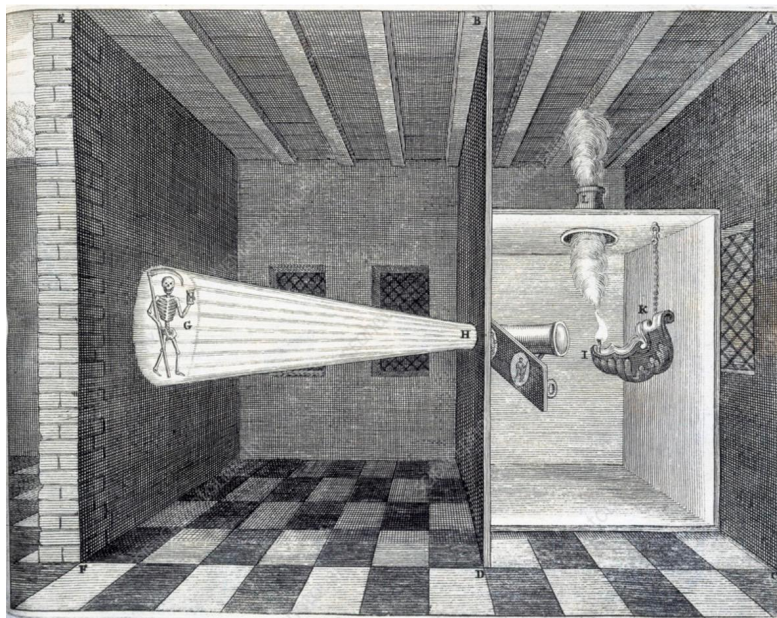
---

<sup>12</sup> D.P. Campagnoni, *ivi*, introduzione p. X

<sup>13</sup> T. Barber, *Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America*, Film History, 1989 Vol. 3, p. 73

<sup>14</sup> *Ibidem*

ma estetica: la paura come spettacolo, come forma di intrattenimento, e soprattutto, la paura come esperienza mediata.<sup>15</sup> È nella fantasmagoria che questo processo raggiunge il suo apice. Le descrizioni di Robertson sono illuminanti: il pubblico entra in una “somber room, illuminate by a weak lamp”<sup>16</sup> (l’ambiente è predisposto per un tipo specifico di percezione) e prima ancora di proiettare un’immagine, il dispositivo costruisce una condizione sensoriale, un terreno emotivo. Robertson, con un gesto quasi fenomenologico, prepara lo sguardo alla paura. Il suo discorso introduttivo è emblematico: avverte il pubblico e va contro i ciarlatani e i falsi superstiziosi, ma lo fa con ambiguità, lascia la possibilità che quanto mostrato possa essere vero. La paura nasce, quindi, da una tensione cognitiva: sapere e non sapere, vedere e credere. Una pedagogia, o meglio, una paradidattica della paura: lo spettatore sa che non c’è nulla di reale, eppure impara a lasciarsi spaventare. Impara che la paura è un effetto dell’immagine, che la visione può essere tanto una protezione quanto una minaccia. Il dispositivo intensifica questa dimensione educativa. L’oscurità totale, il suono del temporale e della campana funebre, le porte chiuse a chiave (simbolo di una cattura sensoriale) e la posizione nascosta del lanternista (che sposta la sorgente dell’immagine in una zona dell’invisibile e che controlla minuziosamente la luce per modulare l’apparizione) non insegnano più a vedere meglio, ma a vedere con paura. Non addestrano più l’occhio alla nitidezza, ma al turbamento. Mostrano come la visione stessa possa diventare instabile, mobile, ingannevole.



*Magic lantern, 1646*

<sup>15</sup> Si sottolinea il fatto che le immagini sembrano come se fossero “dal vivo”.

<sup>16</sup> Leeder, *ivi*, p. 74

## 1.2 L'oscurità scenica e la spettacolarizzazione della paura

In una sala flebilmente illuminata da candele, borghesi, nobili e popolani prendono posto sugli scanni. Si spengono le candele, tutto diventa buio. A questo punto, delle immagini luminose, animate e a colori, brillano su una tela bianca appesa al muro. Un paesaggio appare, un mormorio attraversa il pubblico, alcuni riconoscono il villaggio, il borgo. [...] Spunta fuori un diavolo, si mette a ballare, spaventa gli spettatori. I nostri antenati, per divertirsi o spaventarsi di quelle visioni d'ottica prese a prestito alla vita quotidiana o ai fantasmi dello spirito, prima della comparsa della lanterna magica, avevano a loro disposizione soltanto una stanza buia, la camera oscura e complicati giochi di specchi.<sup>17</sup>

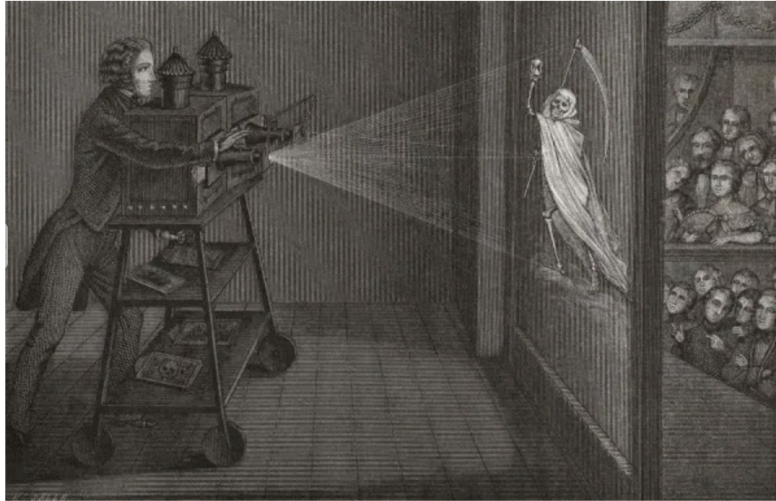
Un quadro vivido, preciso, dettagliato. Mostra il momento in cui vedere diventa rito. Il buio non è soltanto funzionale alla visione, sospende la realtà condivisa e prepara lo sguardo alla metamorfosi. L'oscuramento della sala — quel passaggio dalla luce flebile alla completa oscurità — crea il contesto sensoriale necessario perché l'immagine appaia come un evento destabilizzante. Prima ancora della proiezione, la paura nasce dalla sospensione percettiva che l'oscurità stessa introduce. È un rituale preparatorio, simile a quello delle sedute spiritiche ottocentesche (o dei moderni cinema immersivi): l'oscurità diventa condizione epidemica per l'irruzione dell'immagine-fantasma. La lanterna non inventa la paura visiva, ma la codifica, la organizza, la rende riproducibile. Trasforma un insieme di espedienti ottici in un dispositivo stabile, portatile, capace di generare apparizioni sempre nuove. Questo salto qualitativo segna il passaggio dalla paura come evento sporadico alla paura come spettacolo programmato. “Un fossato di due secoli separa l'invenzione della *luce della notte* da quella della *lanterna di paura*, o lanterna magica.”<sup>18</sup> Infatti, che la lanterna giunga dopo duecento anni di incubazione tecnica e concettuale, mostra quanto l'umanità abbia esitato davanti all'idea di conferire al visibile una potenza autonoma. L'intenzione di turbare resta comunque inscritta nel dispositivo sin dalle sue prime manifestazioni. Non casualmente, “the original developers of the lantern had apparently already exploited its *magical* potential”, infatti produceva “slides of phantoms, devils, and other macabre subjects” destinate a “private audiences, who were often members of the elite or royal classes.”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000, p. 17

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 48

<sup>19</sup> T. Barber, p. 73



Il fatto che tali spettatori appartenessero all'élite implica che l'esperienza dell'ombra animata era inizialmente un privilegio, un'oscura liturgia per coloro che occupavano il lato più illuminato del potere.

Tuttavia, non si trovano tracce di quella che era la lanterna prima del 1659, 71 anni dopo la seconda edizione della *Magiae naturalis* di Della Porta e 13 anni dopo la pubblicazione dell'*Ars magna lucis et umbrae* di Kircher. La lanterna magica,<sup>20</sup> che sarà tuttavia chiamata ufficialmente in questo modo solo nel 1668, rappresenta la più durevole, la più inventiva, la più artistica delle idee-madri: ha offerto immagini artificiali, fisse e animate, a un pubblico sempre più meravigliato ed esigente. Ha fatto il giro del mondo a una velocità prodigiosa. Che la sua forma possa essere “di legno, latta, rame o cartone, di forma cubica, rotonda o cilindrica”<sup>21</sup> poco importa. Il paradosso decisivo sta nel fatto che, a volte, è la materia più povera a generare l'effetto più potente.

Diavolerie, vedute grottesche, anche erotiche, scatologiche, religiose, storiche o scientifiche, politiche, satiriche. L'immagine è fissa, oppure animata quando la lastra comporta un sistema meccanico che permette di far muovere il soggetto rappresentato.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Va chiarito che l'aggettivo “magico” viene adottato definitivamente in Francia, grazie al Dictionnaire Universal di Antoine Furetière (1690) che dà questa definizione: “la lanterna magica è una piccola macchina ottica che fa vedere nell'oscurità su un muro bianco vari spettri e mostri, così spaventosi che chi non sappia il segreto crede che tutto si faccia per magia”, com'è riportato a p. 84 da Mannoni. Qui l'accento cade su ciò che lo spettatore ignora. L'ignoranza tecnica diventa spazio di proiezione psicologica. La paura, dunque, non nasce soltanto dall'immagine proiettata, ma dalla differenza tra il sapere e il non sapere come l'immagine viene generata. Nel buio della sala, la tecnica invisibile diventa sorgente di possibilità illimitate, come se la lanterna facesse veramente una magia: diventa un varco tra ciò che la cultura permette e ciò che la cultura reprime.

<sup>21</sup> L. Mannoni, p. 48

<sup>22</sup> *Ivi*, p. 49

Christiaan Huygens è il primo scienziato conosciuto che ha studiato, perfezionato, fabbricato, venduto e diffuso la lanterna magica per l'Europa, ed è anche il primo, o almeno, così sembra, a utilizzare una lastra animata.<sup>23</sup> L'animazione inventata da Huygens è probabilmente cominciata quando ha sovrapposto due lastre di vetro:

una fissa che rappresenta lo scheletro senza cranio e senza braccio destro; mentre sull'altra, mobile, disegna soltanto il braccio destro e il cranio. [...] Lo scheletro è interamente disarticolato, e quando si tira il vetro mobile, le ossa si sparpagliano in tutte le direzioni.<sup>24</sup>

La descrizione della lastra compone un piccolo teatro anatomico di frammenti. Il movimento ottenuto è una coreografia del disordine. Huygens ha tratto il tema della sua lastra animata dalla *Danza della morte*, del tedesco Hans Holbein, e la traduce in luce: un gesto che salda l'iconografia tardomedievale alla modernità ottica. Questa prima ricostruzione luminosa e artificiale della vita rappresenta, infatti, proprio la morte. La morte diventa mobile, e per questo fa paura. Non perché imita la vita, ma perché anima ciò che dovrebbe restare immobile. È infatti significativo che "Huygens' device was referred to as the lantern of fright"<sup>25</sup> e che Kircher illustrasse proiezioni di "a soul in purgatory and a skeleton holding an hourglass and scythe."<sup>26</sup> L'immagine proiettata nell'oscurità mette in scena pensieri sul tempo e sull'invisibile: introduce l'oscuro nel cuore della cultura che pretende di governarlo. Non stupisce che è proprio nella stagione romantica "that had an element of the bizarre and irrational, and the Gothic novel, with its atmosphere of mystery, madness, and darkness"<sup>27</sup>, che la lanterna trova il suo spazio culturale. Il pubblico non cerca più di essere istruito tramite le immagini, ma si aspetta di "be frightened by the sight of apparitions attended the magic lantern."<sup>28</sup> L'immagine proiettata non rivela, interrompe.

Le immagini proiettate da Kircher sono allegre, tristi, orribili o spaventose per coloro che ignorano come si producono. Sono dipinte con colori trasparenti ad acqua su lunghi "parallelogrammi" incorniciati di legno.

---

<sup>23</sup> Se si vuole capire il motivo per cui Huygens si sia interessato alla lanterna magica e al suo utilizzo, consultare Mannoni da p. 49

<sup>24</sup> *Ivi*, p. 54

<sup>25</sup> Barber, *Phantasmagorical Wonders*, p. 73

<sup>26</sup> *Ibidem*

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 75

<sup>28</sup> *Ibidem*

Ogni lastra comporta circa otto figure differenti: un uomo seminudo tra le fiamme, un uccello, un uomo in piedi con in mano un bastone, uno scheletro con la falce e la clessidra, ecc.<sup>29</sup>

Non rispecchiano il mondo, ma lo amplificano, lo distorcono, lo condensano. Ogni figura è sia un frammento di umanità che di disumanità portata all'estremo.

Le piccole figure che si vogliono far apparire in grande sono dipinte con colori trasparenti su vetro o su dei pezzi di talco di circa tre pollici di diametro. [...] Può proiettare a circa sei metri di distanza: si stende sul muro un drappo bianco, su cui fantasmi e oggetti si trovano dipinti con colori molto belli, e di una grandezza gigantesca e mostruosa.<sup>30</sup>

È il principio di amplificazione a essere perturbante. L'immagine cresce fino a travalicare le proporzioni umane, come se la lanterna inscrivesse un gesto cosmico: ingrandire l'insignificante, rendere colossale ciò che era minuscolo. Nel gesto di ingrandire, la lanterna educa lo sguardo umano, in quanto mostra la possibilità di qualunque immagine a espandersi oltre il suo modo, a diventare troppo grande per essere contenuta.

Da qui, nasce l'effetto fondamentale, tanto spaventoso quanto dilettevole: paura e piacere non sono opposti, ma due modi di reagire allo stesso fenomeno. "Questo spettacolo durante la notte o in un luogo assolutamente buio [...] gli ha fatto dare il nome di Lanterna Magica."<sup>31</sup> Nella seconda metà del XVII secolo, gli spettacoli non nascondevano né la fonte luminosa, né l'operatore, né lo schermo. Il lanternista era al centro dell'azione. Il pubblico si stringeva attorno a lui e dividevano un spazio ravvicinato in cui l'immagine era piccola ma intensa, perché la vicinanza tra proiettore e schermo ne garantiva la luminosità. Questo assetto non solo favoriva una dimensione narrativa da cantastorie, con musica d'accompagnamento, commento orale, micro-narrazione, ma costruiva anche una specifica condizione di paura, quasi sorvegliata. La scatola magica era visibile, toccabile, inscritta nella scena. Il pubblico poteva riconoscere il congegno e tuttavia lasciarsi incantare dall'apparizione. Per cui, l'effetto inquietante non derivava dall'occultamento del dispositivo, ma dalla sua ambiguità. Si guarda l'immagine sapendo da dove proviene e proprio questo sapere ne alimenta il fascino perturbante.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> L. Mannoni, p. 74

<sup>30</sup> *Ivi*, p. 85

<sup>31</sup> *Ivi*, p. 90

<sup>32</sup> Concetto ampiamente descritto con più dettagli a partire da p. 36 in E. Huhtamo, *Elementi di schermologia - Verso un'archeologia dello schermo*, Kaiak Edizioni, Pompei (NA), 2014

Questa trasparenza tecnica produceva un'esperienza visiva nella quale la paura non nasceva dall'occultamento, bensì dall'ambiguità della macchina stessa: un oggetto che si lasciava vedere ma che, nel mostrarsi, rivelava il proprio potere. Dunque, gli spettatori radunati attorno al lanernista, in un contesto domestico, sperimentavano un doppio regime del visibile: da un lato, l'immagine proiettata come presenza luminosa; dall'altro, il dispositivo che la produceva, e che con la sua materialità certificava la natura tecnica dell'apparizione. La paura assumeva così una forma rituale, controllata, quasi pedagogica: una paura protetta dal fatto che l'origine della visione era pienamente accessibile allo sguardo.

In seguito, avviene una trasformazione decisiva.

Durante la seconda metà del secolo lo spettacolo della lanterna magica divenne più sofisticato, attraendo molta più gente di prima. Riflettendo la sua crescente importanza sociale e culturale come mezzo di intrattenimento pubblico ed educativo, le dimensioni dello schermo di proiezione e quelle dell'immagine proiettata divennero più grandi.<sup>33</sup>

L'ingrandimento dello schermo non è un semplice fatto tecnico, ma un mutamento epistemologico della visione. Il pubblico non è più intorno al lanernista, ma è di fronte allo schermo. Lo spettatore non guarda più la lanterna, ma attraverso la lanterna. L'immagine si emancipa dal dispositivo, comincia a imporsi come luogo autonomo dell'attenzione e del significato. Questo passaggio determina una vera spettacolarizzazione del visivo, che prefigura la logica cinematografica: ingrandimento, frontalità e centralità dell'immagine proiettata.

Parallelamente a questo sviluppo semplici lanterne magiche divennero ampiamente reperibili sul mercato per i consumatori delle classi medie e alte, manifestando così uno dei primi segni dell'invasione della tecnologia dei media nelle case. La mercificazione della lanterna magica le tolse un po' del suo mistero, ma il suo impatto culturale e sociale nell'ambiente domestico rimase limitato.<sup>34</sup>

La lanterna entra nelle case come oggetto di consumo.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> *Ivi*, p. 37

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 38

<sup>35</sup> Come succederà secoli dopo con il televisore.

Questo duplice movimento, mercificazione domestica e spettacolarizzazione pubblica, definisce i due poli da cui nascerà la cultura visiva moderna: l'immagine come intrattenimento quotidiano e l'immagine come esperienza collettiva.

In entrambi i casi è confermato che la lanterna perde parte del suo "mistero" originario, acquista, però, un nuovo potere: diventa un'interfaccia standardizzata della visione e il termine schermo inizia a stabilirsi nella sua accezione contemporanea.

Durante la seconda metà del secolo il successo dello spettacolo professionale di Lanterna Magica stabilì un modello per la pratica dello schermo che la prima cultura cinematografica poté utilizzare a modo suo per dare avvio a un'industria dell'intrattenimento incentrata sul cinema. Con questo processo la parola "schermo" divenne stabilmente associata alla proiezione dei film, riflettendo la vittoria dell'immagine in movimento proiettata.<sup>36</sup>

Sono evidenti i passaggi che mostrano la lanterna come un dispositivo di transizione tra pratiche diverse della visione: una prima fase in cui la paura è intima, partecipata, dove si vede la macchina; dopo, una seconda fase spettacolare, in cui la paura è direzionale, collettiva, dove lo schermo prende il sopravvento e la proiezione diventa istituzione; e infine, una fase occultata, in cui la paura è apparizione autonoma e la sparizione del dispositivo crea la vera illusione del fantasma. È in questa traiettoria che prende forma il paradigma moderno della visione horror: vedere come esperienza di perdita di controllo. La lanterna è uno dei primi dispositivi a insegnarci che ogni immagine proiettata può essere un fantasma e che lo schermo, da allora in poi, sarà sempre anche un potenziale luogo dell'ignoto.

---

<sup>36</sup> *Ibidem*

### 1.3 La *secular magic*, il fantasma e l'illusione

Il concetto che vedere significa spaventarsi si collega perfettamente sia alla fenomenologia dello schermo — perché la paura è sempre stata costruita attraverso la visione — che alla storia dei dispositivi ottici, ma i modi in cui hanno fatto paura sono cambiati nel tempo. Con la lanterna magica, e poi ancora meglio con la fantasmagoria, la paura nasceva dal vedere qualcosa che non doveva esserci: il fantasma. Proiettato, diventava un'illusione concreta. Se, infatti, Casetti sostiene che lo schermo è ambivalente (proietta, mostra, rende visibile, mette in scena l'orrore, ma al tempo stesso protegge, difende, crea distanza dallo spavento) l'invasione del fantasma nella lanterna magica conferma questa teoria. Da un lato, lo schermo protegge chi guarda dall'immagine spettrale proiettata sulla superficie, mantenendo, così, una distanza tra spettatore e fantasma. Ma al tempo stesso, è sempre quello schermo che rischia di non proteggere più.<sup>37</sup> L'effetto di dissolvenza e il gioco di luci<sup>38</sup> creano l'illusione che l'immagine esca dallo schermo, rompendo così, apparentemente, la sicurezza della visione. Lo spettatore si spaventa perché crede che il fantasma possa oltrepassare la barriera visiva della proiezione ed entrare nella realtà. L'illusione del fantasma è un punto fondamentale per capire il rapporto tra dispositivo ottico e paura. Questo fenomeno si basa su un doppio gioco tra proiezione e percezione, che destabilizza lo spettatore e genera un effetto che confonde e inquieta. Se, dunque, la lanterna genera l'illusione, allora crea fantasmi “veri”. Come è stato già detto, fa da proiettore ante-litteram: sfrutta una sorgente luminosa per illuminare le immagini dipinte sui vetri; utilizza lenti convergenti per proiettare l'immagine su una superficie; fa scorrere vetri multipli per creare effetti di dissolvenza, apparizione e movimento. Grazie alla dissolvenza incrociata, la figura emerge lentamente dall'oscurità come apparizione spettrale, e si ingrandisce a tal punto che il fantasma sembra avvicinarsi minacciosamente allo spettatore. Tra sfumature e trasparenze, le immagini sembrano evanescenti, quasi incorporee. La paura nasce proprio perché il fantasma non è più solo un'immagine, ma un'illusione tangibile. Non solo un trucco visivo, ma un dispositivo che manipola la percezione della realtà e altera il concetto di presenza e assenza.

---

<sup>37</sup> Nella lanterna, lo schermo dovrebbe essere una barriera, ma la paura nasce quando questa barriera sembra infrangersi. Lo stesso vale per il cinema horror. Nei film classici, lo spettatore si sentiva al sicuro perché la paura restava dentro lo schermo. Con il tempo, il cinema ha iniziato a giocare con il concetto di schermo permeabile, fa uscire l'orrore dalla finzione. (Come vedremo in seguito, il found footage ha eliminato quel confine, rendendo la paura più immediata)

<sup>38</sup> Un esempio emblematico della continuità tra lanterna magica e cinema horror è l'uso della luce e dell'ombra per generare paura. Il chiaroscuro, l'illuminazione intermittente e il contrasto tra buio e luce sono ancora oggi elementi centrali del genere horror.

Lo spettatore, anche se sa che si tratta solo di un'immagine, lo elabora comunque come qualcosa di vivo e presente. Per questo il fantasma, figura luminosa e mobile, è un inganno dei sensi. Per questo sembra reale. Il movimento e la variazione di dimensioni rompono la fissità della visione. Lo rendono più inquietante. L'uso dell'ombra e del contrasto luminoso crea un effetto di tridimensionalità, fa sembrare il fantasma fuori dallo schermo. La lanterna gioca sul concetto di ritorno dell'assente: evoca lo spettro come un'ombra del passato. Il cortocircuito generato è tra ciò che è credibile e ciò che è impossibile. Secondo le teorie sulla percezione, la mente ricostruisce il mondo basandosi su input visivi parziali. Ecco perché l'illusione del fantasma<sup>39</sup> funziona così bene: vengono colmati i vuoti tra un'immagine e l'altra. Si crea, in questo modo, l'illusione di movimento e di presenza. Le trasparenze e le dissolvenze sfruttano l'effetto della persistenza retinica e rendono l'apparizione più vera. In più, l'ambiente oscuro amplifica il fenomeno. È naturale chiedersi: è solo un'illusione o qualcosa di più? L'esperienza della paura nella lanterna magica è tanto ottica quanto emozionale. L'inganno ottico genera inquietudine. La paura emozionale, invece, è il risultato della costruzione narrativa e dell'uso immaginario collettivo: le figure spettrali richiamano miti e leggende di fantasmi, rafforza la loro efficacia attraverso la suggestione.

Erkki Huhtamo<sup>40</sup> analizza il modo in cui i media ottici hanno plasmato l'immaginario della paura ed evidenzia che gli spettatori non erano semplici osservatori, ma partecipanti attivi in un'esperienza che sollecitava il loro senso di realtà e irrealtà simultaneamente.

The origins of screen practice can be traced back to the mid-1600s and the demystification of those magical arts in which observers confused the lifelike' image with life itself [...] Musser argues that the seventeenth century's scientific revolution not only resulted in the technology of the magic lantern but also created the climate in which it could be appreciated as a wondrous illusion.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> In *La camera chiara* (1980), Barthes dice che ogni fotografia è un "quasi-fantasma", un'immagine di qualcuno che non è più lì. Derrida nel 1993 conia il termine *hantologie* (da *haunt*, infestare), per indicare la persistenza dei fantasmi nelle immagini e nella memoria. Tom Gunning, nel suo studio sulle fantasmagorie, parla di "spettro cinematografico", ovvero la capacità del cinema di rendere i fantasmi credibili e tangibili. Introduce il concetto di *aesthetic of astonishment* per spiegare come la percezione visiva dell'epoca fosse caratterizzata da una costante sorpresa di fronte alle illusioni ottiche. La lanterna magica, con la sua capacità di evocare immagini spettrali, giocava proprio su questa dicotomia tra meraviglia e spavento. Argomento approfondito e letto in <https://www.jstor.org/stable/20442752>

<sup>40</sup> An internationally renowned media historian and theorist, and also a specialist in the history and aesthetics of media arts. Il suo volume già precedentemente da me consultato e citato è *Elementi di schermologia - Verso un'archeologia dello schermo*, Pompei (NA), Kaiak Edizioni, 2014

<sup>41</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 48

Come precedentemente detto, il valore media-archeologico della lanterna emerge in modo ancora più nitido quando la inseriamo nel contesto epidemico della rivoluzione scientifica del Seicento. La lanterna non nasce come semplice estensione di pratiche magiche preesistenti, ma come demistificazione, come traduzione tecnologia di un sapere prima giudicato occulto. Musser osserva che la rivoluzione scientifica non solo favoriva la tecnologia della lanterna, ma soprattutto il clima culturale in cui poteva essere apprezzata “as belief in ghosts declined, as witch burnings ceased, the apparent logic and effectiveness of projecting apparatus as instruments of mystical terror also diminished.”<sup>42</sup> Viene individuato un punto essenziale: la lanterna diventa possibile quando la credenza del soprannaturale cede, ma non scompare. È il paradosso citato in principio, ed è ancora su questa soglia ambigua tra fede e scetticismo, tra razionalità e nostalgia del mistero, che la lanterna fiorisce. Simon During definisce questo regime culturale *secular magic*<sup>43</sup>. Lo spettatore non è più totalmente ingannabile, ma è disposto a lasciarsi ingannare, non crede più nel fantasma, ma è attratto dalla sua forma luminosa. L’illusione riconosciuta insegna allo spettatore il piacere della visione. Nella tensione tra sapere e credere, vedere e dubitare, si introduce una dimensione paradossale della cultura visiva del fantasma: “a real ghost has only two dimensions. [...] He looks more like a magic lantern picture than anything else and is about as vicious.”<sup>44</sup> Il fantasma è apparizione senza sostanza, presenza senza peso. Non è più entità metafisica, ma impossibilità di possedere profondità. La paura si fonda sulla bidimensionalità come anomalia ontologica. Questa osservazione, formulata con ironia ma ricca di implicazioni, svela un tratto essenziale dell’estetica dello schermo: l’apparizione spettrale non ha corpo. È pura estensione superficiale. “He may be long or short, or wide or narrow, but he will not be either thick or thin. In fact, he will be so thin that it will not be thinness at all. It won't be anything.”<sup>45</sup> Il fantasma viene paragonato a una *magic lantern picture* e non è un semplice aneddoto, ma la conferma che l’immaginario moderno del fantasma deriva dalla grammatica visiva dello schermo. La lanterna, producendo figure senza spessore, educa lo spettatore a un nuovo regime ontologico, quello dell’essere senza corpo, dell’esistenza come pura luce. In questo senso, la lanterna non rappresenta i fantasmi, ma li fabbrica. Crea soprattutto l’idea che la loro essenza è luminosa, superficiale, solo visiva.

---

<sup>42</sup> *Ibidem*

<sup>43</sup> *Ibidem*

<sup>44</sup> *Ivi*, p. 99

<sup>45</sup> *Ibidem*

Il fantasma non è più ciò che si manifesta nel mondo, ma ciò che si manifesta sullo schermo. Il fantasma moderno è letteralmente un'immagine proiettata.

Nella tradizione della lanterna c'era anche lo scheletro, che finora ha avuto spesso un carattere giocoso, da marionetta. Però, "what is certain is that, in the 1890s, something changes with respect to the figure of the skeleton."<sup>46</sup>



*Scheletro che si toglie e mette la testa, vetro animato con tiretto, pittura su vetro, 1838*

Lo scheletro non è più solo una danza macabra, diventa figura sinistra, ambigua, corporea. "Where the skeleton was once substanceless and ghostly, it could now be corporeal, with a visceral and potentially erotic charge."<sup>47</sup> Questo cambiamento coincide con la trasformazione visiva segnata dal decadentismo e successivamente con la nascita del cinema. La metamorfosi dello scheletro prefigura la trasformazione più ampia della paura visiva, dalla pura apparizione bidimensionale (fantasma/lanterna), a una corporeità più inquietante (scheletro carnale, quasi tattile). Il passaggio del fantasma come superficie allo scheletro come corpo è una mutazione decisiva, che spiana la strada agli zombie e ai corpi mostruosi contemporanei. Il cinema, erede diretto della lanterna, prende le sue figure senza spessore e dona loro peso, carne, intensità. "The magic lantern, a projection device throwing luminous shadows on a screen, provides an intersection where different cultural spheres converge."<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> *Ivi*, p. 138

<sup>47</sup> *Ibidem*

<sup>48</sup> K. Vermeir, *The Magic of the Magic Lantern (1660-1700): On Analogically Demonstration and the Visualization of the Invisible*, 2005 p. 127 <https://www.jstor.org/stable/4028694>

Se la lanterna sorge in un punto in cui convergono culture diverse è perché porta in sé un tratto eminentemente ambiguo, che la associa all'illusione teatrale e alla magia.<sup>49</sup>

Nel cuore del Seicento, la parola illusione condensa semanticamente secoli di cambiamenti concettuali. "Illusion' had many meanings in the seventeenth century and the concept itself underwent several changes, which can be seen in the vicissitudes of the magic lantern."<sup>50</sup>

Con precisione filologica, è come se la lanterna fosse non solo un dispositivo ottico ma un indice, un barometro che misura la pressione culturale esercitata dalla nascita di un'immagine che non è, ma che agisce come se fosse. La lanterna va, dunque, di pari passo col concetto di illusione.

Since antiquity, *illutio* had been a rhetorical figure, related to irony and allegory. The meaning of the orator was implicit but hinted at; the figure hides and reveals at the same time," and there is a gap between what is being said and what is really meant.<sup>51</sup>

L'illusione non nasce come inganno ottico, ma come arte del doppio. Uno scarto fra significante e significato. Una strategia del linguaggio che esibisce la sua stessa opacità. È difficile non vedere in questo il preludio concettuale della lanterna magica stessa. L'illusione può diventare anche perturbazione sensoriale, inganno del demonio, vizio percettivo. La lanterna veniva riconosciuta sì come una tecnologia, ma produceva ciò che, fino a poco tempo prima, era prerogativa del maligno.

The projected image was new to most spectators and was a reason for bewilderment. The shadowy projections on the wall resembled dreams, visions or apparitions summoned up by a necromancer, and the devil was widely regarded as the master of such delusions.

---

<sup>49</sup> L'illusione proiettiva non imita il teatro, lo supera nella sua stessa vocazione all'inganno percepita, perché opera su un piano più radicale, in cui l'ombra sembra farsi sostanza. Il concetto è approfondito a p. 129, dove si legge che "since magic and stage plays were at the apex of illusionism, both became popular. They were even brought together by Shakespeare in *A Midsummer Night's Dream* and *The Tempest* and by Corneille in his *Illusion comique*. Both writers described stage plays that were not managed by directors or playwrights but by magicians and compared the shadows summoned up by magic with the actors in a play. The concept of performance had always been associated with magic in various ways, but during the Baroque magic became also a persistent theme in theatrical performances. [...] Theatrical scenes of magical metamorphoses were commonplace as we can see from some posters of the time, which represent demons flying above ruins, enchanted islands and a troop of dragons and devils. Projection shows, a novelty correspondingly imbued with mystery, were even better suited than the theatre to the creation of illusions. These shows were explicitly compared with magical theatres."

<sup>50</sup> *Ivi*, p. 131

<sup>51</sup> *Ivi*, p. 132

The effect of strange apparitions was further enhanced by the depicted subject; the prominent theme which leaps to the eye is the monstrous, and monsters, demons and devils were the highlights of the show. Indeed, the typical illusionist capacity of this new apparatus was best accentuated by projecting the 'unreal'. It was the first time that a fantastic and fictional image could be materialized, without becoming as solid as a picture.<sup>52</sup>

Da qui, un tratto decisivo: la lanterna performava il soprannaturale senza crederci, ma senza neppure negarlo. La sua forza illusoria dipendeva proprio da questa ambiguità: ha intuito che la sua vera potenza non coesistenza solo nel riprodurre la realtà, ma nel dare corpo all'irreale. Proiettare il familiare avrebbe in qualche modo rivelato l'artificio, proiettare il mostruoso lo esaltava. L'immagine proiettata è il primo esperimento riuscito una figura senza corpo, un'immagine che si manifesta senza diventare mai oggetto. Per questo, la lanterna non solo produce illusioni, ma ridefinisce l'illusione per eccellenza. Trasforma un concetto retorico, e demonologico, in dispositivo. Tradisce la tradizione per reinventarla.

La paura non è più solo nel mondo, ma anche nello sguardo che lo incontra.

Long after people ceased to believe in demonic interventions, monsters and devils remained a prominent theme and the operator was often represented as a wizard. The meaning of illusion as a rhetorical figure, in contrast with its interpretation as a demonical delusion, was also strongly present in the use of the magic lantern.<sup>53</sup>

Non più demoni teologici, ma illusioni che funzionano come metafore incarnate delle angosce umane. Ed è qui che si chiarisce il passaggio concettuale decisivo: l'illusione non è un inganno, ma una funzione di rivelazione. "The illusion (il-ludere) is elusive (e-ludere) but also allusive (al-ludere) and points to a hidden meaning and a higher reality."<sup>54</sup>

Questo gesto allusivo connette l'illusione alla paura, non perché ciò che si vede minaccia, ma perché ciò che si vede sembra rimandare a un piano ulteriore che non si può controllare. Ogni proiezione è un varco, un invito verso ciò che sta dietro, oltre, altrove, nell'enigma del visibile.

The magic lantern embodied different notions of 'illusion'. As a projection device, creating strange apparitions, it was seen as akin to devilish delusions. As a technical wonder, it could be seen as a trick, an allusion or an illusion

---

<sup>52</sup> *Ibidem*

<sup>53</sup> *Ivi*, pp. 133-134

<sup>54</sup> *Ivi*, p. 140

(a real *illutio* as a rhetorical figure). [...] 'The magic lantern is an Optical machine, & which one calls Magical, without doubt because of its prodigious effects, & the ghosts, & the frightening monsters that it shows, & which is attributed to magic by people who do not know the secret.' In this play of unmasking, the theologian coincides with the magician; both claim access to what is hidden and its associated power.<sup>55</sup>

“Kircher had to perform a balancing act. He had to affirm that the involvement of demons was still possible”<sup>56</sup> dunque, deve spiegare le illusioni, ma anche mantenere aperto lo spazio del possibile. “With his demonstration of the magic lantern, and his attempts to visualize the hidden, he showed that in special cases the invisible could become visible.”<sup>57</sup>

Se la lanterna magica, nella sua genealogia più remota, aveva inaugurato un regime visivo fondato sulla vertigine dell'apparizione, la sua evoluzione ottocentesca introduce un secondo elemento decisivo: trasformare il tempo dell'immagine. Non basta più evocare spettri, bisogna farli mutare, svanire, scorrere, in una vera drammaturgia della transizione. Perché in origine, è bene ribadirlo, la proiezione non era movimento, ma solo esposizione.

By placing two lanterns side by side and projecting their images onto the same point, it was possible to dissolve one view into another so that as one picture faded away, another took its place. Dissolves were also achieved by blocking the light to effect a sudden disappearance, while a second slide was inserted to replace the first.<sup>58</sup>

Il dissolversi di un'immagine nell'altra istituisce un nuovo aspetto visivo, non più la successione, ma la metamorfosi. Lo spettatore avverte che la visione non è stabile, ma transitoria, pronta a tradirlo in ogni istante. Questa instabilità produce una duplice reazione: piacere e inquietudine, infatti “audiences thrilled to the spectacle of day turning into night or winter into summer, and shivered at strange and ghostly impressions.”<sup>59</sup> Chi guarda, “remembers shrieking aloud as a child during magic lantern exhibitions. Dissolving effects lent themselves well to romantic modes of entertainment emphasizing the dark and mysterious.”<sup>60</sup> La paura, qui, non è fallimento del vedere, ma suo compimento.

---

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 154

<sup>56</sup> *Ivi*, p. 155

<sup>57</sup> *Ibidem*

<sup>58</sup> S.B. Palmer, *Projecting the Gaze: The Magic Lantern*, Cultural Discipline, 2006, p. 19

<sup>59</sup> *Ivi*, p. 20

<sup>60</sup> *Ivi*, p. 21

Nel momento stesso in cui l'immagine si dissolve, l'occhio comprende che l'atto del vedere implica la possibilità della perdita: vedere significa esporre la propria percezione a ciò che può cambiare, svanire, riapparire in altra forma.

Il dissolvimento, in quest'ottica, non è solo effetto tecnico, è un dispositivo ontologico della paura. L'efficacia culturale di questi spettacoli non resta isolata sul piano estetico, perché la lanterna diventa una sorta di specchio delle ansie sociali: mostra proprio ciò che la società teme — la dissoluzione dell'ordine, l'irruzione dell'irrazionale — ma, contemporaneamente, offre allo spettatore un meccanismo di reinscrizione nella sicurezza. “Viewing such slide displays raised these fears, then simultaneously reassured audiences that disruption and chaos can be eventually confined within four-inch frames, reduced in magnitude, and then packed away in a box.”<sup>61</sup>

La proiezione è, dunque, insieme trauma e contenimento, una miniatura del cataclisma che permette, proprio perché rimpicciolito, di guardare il disordine senza scomporsi. Se vedere significa spaventarsi, significa anche cercare nella paura un limite, un argine, una cornice.

Some elements of the magic lantern show obviously allegorize the panoptical prison Foucault uses to illustrate the notion of punishment by surveillance: an unseen all-seeing surveillance, the regime of the norm. [...] Lantern shows, of course, were exhibited in parlors, parish halls, and theaters; in no case were patrons forcibly confined or separated. However, since in the regime of vision and supervision it is the imagination of visibility, and not the referent, which acts upon the subjected body, the illusion or image of solitary confinement suffices. Spectators kept from seeing one another by watching in a darkened room generate their own concealment.<sup>62</sup>

Nella sala oscurata, il pubblico non vede se stesso e nemmeno gli altri, vede soltanto lo schermo. Questa cecità reciproca, pur senza la coercizione della prigione reale, produce un'esperienza interiorizzata del controllo. L'oscurità non nasconde il pubblico, ma lo espone alla possibilità di essere osservato senza saperlo. “In a physical prison, however, sensory images are more strictly controlled. Likewise, lantern spectators in a darkened parish hall cannot see extraneous, unruly images, but only controlled ones on the lighted screen.”<sup>63</sup> L'immagine non è soltanto vista, ma governa ciò che può essere visto.

---

<sup>61</sup> *Ivi*, p. 26

<sup>62</sup> *Ivi*, p. 29

<sup>63</sup> *Ibidem*

Si produce, così, un'inversione fondamentale: figure "imprisoned within the lighted frame", spettatori "become seen and inscribed within a coercive power relation, and place themselves, "under [social] surveillance and under arrest."<sup>64</sup>

La lanterna magica non è solo un medium spettacolare, ma anche archetipo della disciplina sociale. Tuttavia, questa fisica del potere non annulla l'esperienza affascinante della visione. Proprio la condizione di essere immersi nel buio favorisce una sorta di semi-sonnolenza percettiva.<sup>65</sup>

Their attention caught only by flickering images that fade, dissolve, appear and disappear. Aware, as in dreaming, that they are not perceiving reality, viewers thus experience the illusion of empowerment over the seen, with a corresponding diminution of awareness of the "hidden eye" rendering themselves the surveilled.<sup>66</sup>

L'immagine nel sogno è potentissima proprio perché è percepita come non reale. Sanno di non vedere il mondo, ma hanno comunque l'illusione di dominare ciò che si vede per ridurre la consapevolezza di essere visti. Così, proprio mentre credono di governare quello che vedono, rinunciano alla propria posizione di soggetti osservanti.

Il colpo finale è nell'assenza del lanternaista.

The "author," of course, who has framed the images of the imagined world upon an illusory surface with absolute control of what appears and disappears, is nowhere present, so that the illusion is even greater than the world itself is being seen by the spectator.<sup>67</sup>

Figura invisibile, frammentata, ora evaporata, intensifica l'illusione stessa: ciò che appare sembra provenire in autonomia, non necessariamente solo da un dispositivo, ma, forse, anche dal mondo stesso. La lanterna mostra un'alternativa della realtà, generata dalla luce. In questo intreccio di dissolvenze, sorveglianze, apparizioni, immobilizzazioni e dissoluzioni, la lanterna magica non è più soltanto il preludio tecnico del cinema. È il laboratorio in cui si formano, simultaneamente, una estetica della paura, una politica dello sguardo e una fenomenologia dell'immagine come minaccia.

---

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 30

<sup>65</sup> Più volte, nel corso della storia del cinema, vedere un film è stato paragonato a fare un sogno. Il concetto è ampiamente discusso e articolato in C. Metz, *Cinema e psicanalisi - Il significante immaginario*, Milano, Pgreco Edizioni, 2022, volume che citerò successivamente.

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 31

<sup>67</sup> *Ibidem*

Dispositivo tecnico, rituale, genealogico dell'orrore, la lanterna magica è il primo medium che insegna allo spettatore la grammatica dell'apparizione inquietante. Mostra ciò che non ha corpo, anima ciò che non dovrebbe muoversi, ingrandisce ciò che dovrebbe restare piccolo. Produce figure che non appartengono non solo al mondo ma anche allo schermo. Come primo laboratorio della paura, la lanterna, nella sua fase didattica, è un dispositivo epidemico, che mostra, spiega, rende visibile; nella fase spettacolare, intrattiene e meraviglia, razionalizza, per poi insegnare a sentire paura attraverso la visione. Il suo contributo è fondato: non solo produce immagini, ma anche modi di vedere, immaginari e forme culturali della paura. Ha insegnato allo spettatore che la visione non è mai neutrale: può chiarire, ma può anche ingannare; può rassicurare, ma può anche inquietare; può mostrare il reale, ma può anche evocare fantasmi. Il ritorno del macabro, dunque, non è semplicemente un cambiamento di contenuto, ma l'evoluzione di una modalità percettiva.

La lanterna non mostra più soltanto oggetti, ma inizia a evocare apparizioni. Il punto cruciale è che il pubblico ora sa che ciò che vede è un'illusione, ma non per questo rinuncia alla sua efficacia emotiva. La paura non deriva dal credere nella realtà del fantasma, ma dall'assistere alla sua visibilità instabile, come fantasma che appare e scompare, che cresce e diminuisce, che non appartiene né alla realtà né alla pura immaginazione. È la storia di una pedagogia dello sguardo che porta a riconoscere l'immagine luminosa come un potenziale fantasma. Vedere significa esporsi all'apparizione, e ogni apparizione, è un fantasma di luce.

## 2. PROIEZIONI IMMERSIVE E AMBIENTI SPETTRALI: LA FANTASMAGORIA

Si succedono altri venti fantasmi.  
[...] A volte sembrano uscire dalla terra;  
a volte sembrano squarciare la volta e scendere dall'alto:  
altre volte sembra che le pareti si aprano per farli passare.<sup>1</sup>

Ho visto la mia stessa immagine.  
Ho visto me stesso andare, venire e agitarmi di fronte a me.<sup>2</sup>

Most spectral, pandemonial!<sup>3</sup>

### 2.1 Tecnologia dell'apparizione

Uno dei momenti più sofisticati e teatralizzati dell'archeologia della visione spettrale è sicuramente rappresentato dalla fantasmagoria, dispositivo che non si limita a proiettare immagini ma che modula la paura tra i confini percettivi. Rispetto alla lanterna magica<sup>4</sup> — che rendeva il fantasma un'apparizione luminosa — la fantasmagoria<sup>5</sup> ridefinisce il regime scopico: oltre a mostrare fa anche percepire, guida il pubblico in un ambiente in cui la visione è costantemente interrogata, disturbata, ambigua. Perfezionata, poi, da Robertson alla fine del XVIII secolo, la fantasmagoria introduce un elemento decisivo: la mobilità.

---

<sup>1</sup> Descrizione di uno spettacolo curioso, nuovo e istruttivo, “La Feuille villageoise”, citata da F. Casseti in *Schermare le paure - I media tra proiezione e protezione*, Milano-Firenze, Giunti Editore/Bompiani, 2023 p. 56

<sup>2</sup> *Ibidem*

<sup>3</sup> Descrizione di una scena in T. Castle, *Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*, Critical Inquiry, 1988, p. 26

<sup>4</sup> Concetto approfondito da E. Huhtamo, *Elementi di schermologia - Verso un'archeologia dello schermo*, Kaiak Edizioni, Pompei (NA), 2014, p. 41 “Il teatro delle ombre, la più antica e la più ampiamente conosciuta tra tutte le pratiche dello schermo. Forme di teatro delle ombre si sono evolute in Asia, dall'India all'Indonesia, centinaia di anni fa. Sebbene tecnicamente sia una performance dal vivo, il teatro delle ombre si qualifica come una pratica dello schermo: il pubblico sta seduto di fronte allo schermo mentre gli animatori muovono le marionette dietro di esso, tra lo schermo e la fonte di luce. Normalmente agli spettatori è consentito vedere le ombre sullo schermo ma non i “macchinari” che li animano. Questo ricorda l'allestimento della Fantasmagoria. Robertson mescolava caratteristiche della Lanterna Magica e del teatro delle ombre attraverso l'introduzione di “ombre dirette di oggetti viventi che accompagnavano le immagini, che imitavano grossolanamente l'apparizione di questi oggetti nel buio della notte o al chiaro di luna”.

<sup>5</sup> Deriva probabilmente dal greco: dal sostantivo fantasma, apparizione, fantasma, visione (che presenta la stessa radice del verbo *faïno*, il cui significato nella forma media è apparire o mostrarsi) e dal verbo *agoreuein*, parlare in pubblico. Tuttavia, secondo il *Dictionnaire Alfabétique et Analogique de la Langue Française* (Parigi 2003), il neologismo potrebbe derivare dal sostantivo fantasma e dal verbo *gourer*; *agourer*, ingannare. in T. Castle, *Phantasmagoria: Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*, pp. 27-29

Le lanterne montate su carrelli, i giochi di distanza, le superfici semitrasparenti e i fasci di luce radenti costruiscono un'immagine che si avvicina e che si ritrae, che invade, a tutti gli effetti, lo spazio dello spettatore. Non è più il vedere a far paura, ma il sospetto che la visione non sia pienamente governabile. L'immagine sfugge al controllo cognitivo. L'apparizione si dilata, si smaterializza, si ripresenta lateralmente, come se la luce possedesse una propria volontà. Il medium non garantisce stabilità e, per questo, la visione diventa precaria. La fantasmagoria istituisce un regime percettivo totale proprio perché trasforma l'ambiente in un teatro di incertezza sensoriale: tra oscurità totale, abolizione dei punti di riferimenti spaziali, effetti sonori (catene, colpi, sospiri) che anticipano o ritardano la comparsa della figura, la visione è costretta in un equilibrio instabile tra apparizione e immaginazione. In questo modo, si avverte il fantasma letteralmente tra ciò che si vede e quello che si teme di vedere. La forza della fantasmagoria non risiede soltanto nella sua meraviglia tecnica, ma nella sua capacità di destabilizzare la relazione tra l'immagine e la fonte. Il fantasma non appare come un'immagine lanciata dal dispositivo, ma come entità che emerge dall'ambiente stesso. Contrariamente alla lanterna primitiva, infatti, l'immagine non rinvia a un apparato visibile, ma si presenta come forma autonoma, sospesa, enigmaticamente separata dal proprio produttore. Non è più un resoconto illustrato, ma un fenomeno quasi soprannaturale.<sup>6</sup>

Nella Fantasmagoria il compito più immediato dello schermo era nascondere la presenza del proiettore e allo stesso tempo ospitare le immagini da esso proiettate. Lo schermo era insieme una paratia che nascondeva parte dell'apparato tecnico e un supporto che materializzava le immagini retroproiettate. Un unico oggetto svolgeva così le due funzioni — quella di celare e quella di rivelare.<sup>7</sup>

Prima ancora di diventare un genere ottico, quindi, è una strategia percettiva che si impone come sottrazione: ciò che deve apparire deve provenire da un altrove inaccessibile e ciò che deve inquietare deve nascere da un principio tecnico tanto semplice quanto epistemologicamente perturbante: “gli spettatori non devono mai vedere l'apparecchio da proiezione, che è nascosto dietro lo schermo.”<sup>8</sup> Infatti, è proprio l'occultamento dell'apparato a inaugurare lo spazio della credenza, a sospendere il rapporto di causalità tra fonte e immagine. Da questa assenza, nasce la condizione di vulnerabilità dello sguardo.

---

<sup>6</sup> La fantasmagoria istituisce così la logica che il cinema, e poi il found footage, la videosorveglianza, l'orrore digitale, non farà che radicalizzare: la paura è tanto più efficace quanto più è visibile la macchina che la genera.

<sup>7</sup> F. Casseti, *Schermare le paure*, pp. 58-59

<sup>8</sup> L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000, p. 157

Per questo, la paura, nella fantasmagoria, non è mai un effetto collaterale, ma è un progetto d'ingegneria sensoriale.

Casetti prende esplicitamente posizione rispetto alla storiografia esistente:

Laurent Mannoni ha visto nella Fantasmagoria un'ingegnosa applicazione della lanterna magica. Terry Castle ha evidenziato il suo ruolo nella storia dell'immaginazione e la sua capacità di trasformare i pensieri in realtà fantasmatiche. [...] Tom Gunning ha ricostruito l'effetto di meraviglia prodotto dalla Fantasmagoria e poi ereditato dal cinema. [...] Tutti questi approcci si focalizzano sulle apparizioni.<sup>9</sup>

Il fantasma non è ancora un'immagine cinematografica, ma ne anticipa la dinamica di avvicinamento e ritiro. “Quando la luce si spegne in sala, sullo schermo appare uno spettro, piccolissimo all'inizio, che ingrandisce velocemente e sembra avanzare verso il pubblico”, oppure arretra “rimpicciolendo”.<sup>10</sup> La mobilità dell'immagine, e non dell'oggetto, crea un'illusione ontologica: quello che avanza non è un corpo, ma un'emanazione che inquieta. Il fantasma non è visto. Compare, accade. Non sta più laggiù. Raggiunge il pubblico, lo sfiora, lo minaccia.

Le vedute luminose sono animate e in movimento, e sembrano abbattersi sugli spettatori atterriti, che non sono assolutamente abituati a subire un tale assalto d'immagini. Inoltre, la messa in scena macabra inventata per questo nuovo genere di proiezioni accentua negli spettatori l'impressione di malessere e d'angoscia.<sup>11</sup>

L'effetto di assalto e la violenza dell'apparizione sono resi possibili dall'annullamento dei riferimenti sensoriali: “i muri della sala sono tappezzati di nero, un cupo silenzio” interrotto “da discorsi metafisici” e “lugubri suoni”.<sup>12</sup> La sala non è un ambiente neutro, ma fa da superficie sensibile e diaframma che amplifica la fragilità percettiva. Per questo, la vera paura non nasce dall'immagine, ma dal clima percettivo complessivo che la precede e la accompagna. La fantasmagoria non chiede allo spettatore solo di guardare, ma di abbandonarsi. Non sorprende che “annuncia lo spettacolo cinematografico.”<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup> F. Casetti, p. 52

<sup>10</sup> L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra*, p. 157

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> *Ibidem*

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 158

Infatti, viene associata ai media immersivi, non solo per le sue componenti ottiche, “ma anche per la presenza di uno spazio chiuso e avvolgente, per il prender forma di un universo multiplo e per la mobilitazione delle reazioni degli spettatori.”<sup>14</sup> Funziona da collante e compensa la perdita di contatto col mondo reale.<sup>15</sup>

Se le apparizioni potevano diventare presenze reali, era anche perché la perdita di contatto con la vita quotidiana lasciava un vuoto che veniva riempito dai fantasmi. D'altro canto, la sala e suoi annessi non erano solo un limbo, ma anche un ambiente - uno spazio dove la natura che agli spettatori era chiesto di lasciarsi alle spalle riappariva nei suoi aspetti più espressivi e misteriosi, come il tuono e la pioggia, riprodotti da macchine sceniche, o come l'elettricità, prodotta in forma di esperimento scientifico da macchine elettrostatiche. L'emergere di un universo naturale all'interno del setting faceva il paio con l'emergere del regno dei morti dovuto alle immagini sullo schermo; gli spettatori, deprivati del loro mondo, si trovavano davanti a due nuovi domini con cui fare i conti e insieme familiarizzare.<sup>16</sup>

Questa osservazione articola una nozione fondamentale: ogni medium costruisce un proprio campo di gioco che varia storicamente. La fantasmagoria, evocando il regno dei morti, badava soprattutto a coordinare lo spazio fisico della sala, lo spazio emotivo degli spettatori, e lo spazio sociale del pubblico.”<sup>17</sup> Si sincronizzano corpi, affetti, reazioni. In questo senso, definisce l'esperienza mediale come gestione integrata degli spazi della percezione. Cruciale è la chiusura. Infatti “è la presenza ricorrente di spazi chiusi che escludono deliberatamente il mondo circostante e di schermi che, grazie alle immagini, ristabiliscono un contatto con il mondo.”<sup>18</sup> Il contatto con l'aldilà è possibile solo dopo una sottrazione dal mondo quotidiano. I confini sono netti — muri, tende, oscurità — ma è proprio questa delimitazione che rende possibile un'apertura verso un altrove. La paura nasce qui non come irruzione del reale, ma come esperienza regolata dall'ignoto.<sup>19</sup>

---

<sup>14</sup> F. Casetti, p. 71

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 77 “L'eredità più ovvia della fantasmagoria è il cinema, che separa gli spettatori dalla realtà quotidiana per evocare un mondo larger than life. Ciò che connette i due dispositivi non è tanto la loro vocazione all'intrattenimento, quanto l'equilibrio tra una deprivazione spaziale e una compensazione ottica, e più in generale quel gioco di chiusure e aperture, di prese di distanza e forme di partecipazione, e di sguardi e gesti che è tipico dell'esperienza di un mondo che appare sempre più imprevedibile e che diventa disponibile come immagine.”

<sup>16</sup> F. Casetti, p. 62

<sup>17</sup> *Ivi*, p. 29

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 32

<sup>19</sup> *Ibidem*, la fantasmagoria proietta fantasmi in uno spazio sbarrato all'inizio dello spettacolo. Il cinema offre storie proiettate in una sala chiusa.

È questa convergenza tra dimensione visiva e dimensione spaziale a produrre un effetto imprevedibile: il pubblico è al tempo stesso rinchiuso in uno spazio ma invitato a spaziare. Infatti “la fantasmagoria non proponeva solo un'esibizione di immagini su uno schermo, ma un luogo di incontro intorno allo schermo”. Tre sono i mondi messi in gioco: “il regno dei morti — oggetto delle proiezioni — e l'interiorità degli spettatori — evidenziata dalle reazioni di costoro a quanto via via assistevano.”<sup>20</sup>

Chi guarda viene privato del mondo per poter affrontare, in condizioni controllate, ciò che del mondo lo spaventa. La paura non è semplicemente evocata, ma contenuta. “Per questo la fantasmagoria è stata qualcosa di più di uno spettacolo orrorifico. Ha incarnato una nuova forma di mediazione con il mondo, con gli altri e con se stessi.”<sup>21</sup>

Le scelte tecniche rafforzano questa ambivalenza, infatti proprio la descrizione tecnica dello spettacolo della fantasmagoria restituisce con precisione il carattere composito del dispositivo: “all the lights of the small theatre of exhibition were removed, except one hanging lamp”<sup>22</sup>, che poteva essere progressivamente avvolta in un cilindro opaco fino a scomparire del tutto. In questa luce cupa e tremolante si alza il sipario, che rivela allo spettatore “skeletons, and other figures of terror, in relief, and painted on the sides or walls.” Dopo un breve intervallo, anche l'ultima fonte luminosa viene eliminata e il pubblico sprofonda in un'oscurità totale. Seguono tuoni e fulmini, proiettati dalla lanterna magica su un telo sottile, calato quando ormai lo schermo è invisibile alla maggior parte degli spettatori. A questa prima sequenza seguono “figures of departed men, ghosts, skeletons, transmutations...”<sup>23</sup> capaci di muovere occhi e bocca grazie a un sistema di lastre scorrevoli. La visione della fantasmagoria, come sottrazione progressiva della percezione ordinaria, non si afferma, appunto, attraverso la luce, ma dal suo ritirarsi. È il buio che, modulato e ritmato, rende possibile l'apparizione. L'immagine spettrale nasce da una manipolazione temporale e sensoriale che disorienta lo spettatore prima ancora di mostrargli qualcosa. La paura non è nel fantasma in sé, ma nella destabilizzazione delle condizioni stesse del vedere. Le immagini retroproiettate davano l'impressione che le apparizioni venissero dal nulla.

---

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 53

<sup>21</sup> *Ibidem*

<sup>22</sup> T. Castle, p. 38

<sup>23</sup> *Ibidem*

“Avevano il fondo scuro, e di conseguenza le figure proiettate erano prive di cornice. Gli spettatori avevano l'impressione di vedere veri spettri che, materializzatisi per miracolo, si muovevano liberamente per la sala.”<sup>24</sup> Il risultato erano “autentiche parate di fantasmi e di corpi apparentemente dotati di vita, invece che mossi in modo maldestro e discontinuo.”<sup>25</sup>

Da fine '700 si assiste “per poche lire o qualche assegnato, a stupefacenti e lunghe sedute di proiezioni animate, a colori e sonore, la cui qualità è infinitamente superiore ai tentativi precedenti.”<sup>26</sup> È già presente qui l'idea di una visione continuativa, immersa, capace di articolare intere sequenze e non apparizioni singole. L'immagine fantasmagorica ha una sua temporalità: nasce, si ingrandisce, si muove e scompare. È una visione in atto, non un semplice quadro illuminato. Non soltanto per la tecnica, ma per le sue modalità, costruisce una relazione psicologica tra spettatore e immagine, in un regime di attenzione, attesa e sorpresa.

Nel cuore delle tenebre, vede brillare un piccolo raggio di luce, che dura solo un istante. [...] Un odore sulfureo e bituminoso si spande attorno a lui; l'aria risuona dei rumori più spaventosi [...] Egli distingue voci querule e gementi che annunciano dolore e disperazione: cade il silenzio, ma presto è interrotto da una voce di tuono che fa tremare i vetri, pronunciando queste parole: Stolto colui che crede alla bianca Magia, trema! Ecco l'inferno con la sua diavoleria. Immediatamente avverte due o tre scosse di terremoto, poi sente un rumore sotterraneo simile a quello del mare. Nel mezzo del tuono e dei suoi lampi, vede apparire tre scheletri che, digrignando i denti, agitano il loro mucchio d'ossa, e fanno scricchiolare le braccia scuotendo delle torce accese, la cui pallida luce aumenta l'orrore del luogo. Sul punto di sentirsi male, sente una voce che gli dice “tranquillizzati, il gioco di prestigio è finito”. In quel momento le torce si spengono, gli scheletri spariscono e si aprono le finestre.<sup>27</sup>

Il valore testimoniale di Halle (1784) descrive uno spettacolo di evocazione in termini quasi allucinati e restituisce con forza l'esperienza di perdita di controllo sensoriale, che caratterizza le prime sedute. Illustra una coreografia del terrore in cui lo spettatore è fisicamente disposto a ricevere l'illusione, che non mira a ingannare solo lo sguardo ma l'intero sistema percettivo. I sensi vengono colpiti in sequenza: visione, olfatto, udito, tatto.

---

<sup>24</sup> F. Casetti, p. 55

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 56

<sup>26</sup> L. Mannoni, p. 158

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 161

In questo catalogo di perturbazioni, la visione è solo una parte del meccanismo che ingloba l'intero corpo dello spettatore, attaccato dai suoi stessi sensi. Lo spettatore “sul punto di sentirsi male” è la dimostrazione che la proiezione luminosa, di per sé innocua, agisce come detonatore di un'esperienza integrale. Le apparizioni non sono solo viste, sono sofferte.

Halle riporta anche una seduta di fantasmagoria — o di negromazia — che permette di convocare gli spiriti defunti o la strega di Endor:

Il preteso mago guida il gruppo dei curiosi in una stanza il cui suolo è coperto da un drappo nero e nella quale si trova un altare dipinto di nero con due fiaccole e un teschio e un'urna funeraria. Il mago traccia un cerchio nella sabbia attorno alla tavola o all'altare, e prega gli spettatori di non varcarlo mai. Poi comincia il suo esorcismo leggendo in un libro e fa fumare del mastice resinoso per gli spiriti buoni, e cose puzzolenti per quelli malvagi. D'un tratto le luci si spengono da sole, con una forte detonazione. Nello stesso istante, lo spirito evocato appare planando nell'aria al di sopra dell'altare e della testa di morto, in modo tale che sembra volersi involare nell'aria o sparire sottoterra. Il mago passa varie volte la sua spada attraverso lo spirito, che contemporaneamente fa udire un urlo lamentoso. Lo spirito, che sembra alzarsi dal teschio in una nuvola leggera, apre la bocca; gli spettatori vedono allora aprirsi la bocca del teschio e percepiscono le parole pronunciate dallo spirito defunto in tono rauco e terribile, quando il mago gli pone delle domande. Durante tutta la cerimonia, lampi solcano la stanza [...] e si sente un rumore terrificante di tempeste e di pioggia battente. Poco dopo le torce si accendono nuovamente da sole, mentre lo spirito sparisce, e il suo addio scuote in modo sensibile i corpi di tutti gli astanti [...] La seduta magica finisce, mentre ognuno sembra chiedere al suo vicino, col volto livido di pallore, quale parere possa essersi fatto di questo interrogatorio a Plutone.<sup>28</sup>

Spettacolo e rituale, visione infernale e prodigiosa, illusione ottica e drammaturgia esoterica. La sua forza emotiva deriva proprio dall'abitare il confine tra il tecnico e il magico. Dopo aver preso parte alla seduta, Halle stesso ne svela i segreti: una lanterna nascosta “in una grande scatola rettangolare” proietta “in obliquo, al centro dello specchio, tra gli sbuffi di fumo, le immagini” che, dunque, appaiono più lunghe, come anamorfosate. Per evitare di risultare ridicole, le immagini, di quello che lui chiama “spirito ottico”<sup>29</sup>, sono state dipinte accorciate sul vetro. Emerge un punto fondamentale: la fantasmagoria non è un inganno, ma più un sapere ottico applicato.

---

<sup>28</sup> *Ibidem*

<sup>29</sup> *Ibidem*

Il terrore che provoca nasce dalla precisione della tecnica, non dalla sua approssimazione. Il successivo perfezionamento, soprattutto da parte di Robertson, aggiunge “delle piccole palline esplosive, fatte di vetro fine riempito di spirito di vino e conficcate nella candela, spengono la fiamma nel momento in cui esplodono”<sup>30</sup>, queste scariche elettriche spiegano la brusca sparizione della luce e lo shock che scuote il corpo di chi guarda. Ulteriori effetti acustici sono realizzati tramite tubi di ferro bianco che amplificano voci sinistre. Il tutto non serve solo a confondere lo spettatore, ma a preparare fisiologicamente la sua vulnerabilità.

Tutti questi trucchi vengono ripresi da Robertson (salvo le scariche elettriche al pubblico), ma manca sempre a queste proiezioni la componente tecnica che costituisce la principale attrattiva dello spettacolo fantasmagorico: l’immagine che ingrandisce avanzando e rimpicciolisce indietreggiando, pur mantenendosi sempre nitida. [...] I personaggi luminosi e animati attraversano ormai lo schermo in tutti i sensi, spuntano dal fondo della tela per venire verso di noi con velocità sorprendente, e poi spariscono subitaneamente.<sup>31</sup>

La visione è inseparabile da una somatizzazione della paura. Lo spettatore non guarda, è come investito. Ed è qui che emerge la figura di Philidor, il primo a sfruttare la fantasmagoria come spettacolo pubblico. L’annuncio parigino del 16 dicembre 1792 istituzionalizza la fantasmagoria come intrattenimento urbano. “FANTASMAGORIE, apparizioni di spettri ed evocazioni delle ombre.” Va dritto al punto. Poi, continua con un invito:

Quelli che vorranno essere testimoni di queste evocazioni abbiano la bontà di presentarsi da Paul Filidort, in rue [...] Egli ripeterà queste evocazioni due volte al giorno, la prima alle cinque e mezza della sera, e la seconda alle nove, all’uscita degli spettacoli. Il prezzo d’ingresso è di 3 lire. Egli avverte i cittadini che le sue operazioni non hanno alcun influsso dannoso sugli organi, alcun odore nocivo e che le persone di tutte le età e di tutti i sessi possono assistervi senza inconvenienti.<sup>32</sup>

È significativo il modo in cui sono pubblicizzate le sedute. Si insiste sull’aspetto della sicurezza dello spettacolo e la rassicurazione sanitaria è già di per sé una prova della potenza della fantasmagoria, perché se bisogna sottolineare che lo spettacolo non uccide vuol dire che la sua efficacia è tale da sospettarne.

---


<sup>30</sup> *Ivi*, p. 162

<sup>31</sup> *Ibidem*

<sup>32</sup> *Ivi*, pp. 162-163

Di nuovo, non si temeva il fantasma, ma gli effetti dannosi della visione. Paradossalmente, rassicura per spaventare meglio.

Ulteriore punto di svolta è stata la possibilità di “richiedere delle rappresentazioni private” per evocare “l’apparizione della persona di loro conoscenza, assente o morta, che piacerà loro d’indicare.”<sup>33</sup> Qui, la fantasmagoria diventa dispositivo di rievocazione affettiva<sup>34</sup> e lo spettatore entra in un regime di visione che coniuga lutto, desiderio e illusione: l’immagine non rappresenta il morto, lo sostituisce. È un fantasma ottico che però agisce come fantasma psichico.



**PHANTASMAGORIA,**  
THIS and every EVENING,  
AT THE  
LYCEUM, STRAND.

*M. DE PHILIPSTHAL.*  
1. In the earliest Opportunity of Infusing his Power, and the Public at large, that in consequence of these Attempts, he has since been  
granted a *Special Privilege* of his OPTICAL, and MECHANICAL INVENTIONS, he has obtained HIS MAJESTY'S ROYAL  
LITTLER PATENT, under the Protection of which he will have the Honour to EXHIBIT:

**Optical Illusions and Mechanical Pieces of Art.**

SELECT PARTIES may be accommodated with a MORNING EXHIBITION at any appointed Hour, on sending timely Notice.

To prevent Mistakes, the Public are requested to Notice, that the PHANTASMAGORIA is on the  
Left-hand, on the Ground Floor.

*The OPTICAL PART of the EXHIBITION*  
Will introduce the *Phantoms or Apparitions of the DEAD or ABSENT*, in a way more completely illusive than has ever been effected  
in the Eye in a public Theatre, as the Objects freely originate in the Air, and assume themselves under various Forms and Sizes, each of  
which shall be distinctly painted there, occasionally assuming the Figure and most perfect Resemblance of the Houses and other distinguished  
Characters of past and present Times.

This SPECTROLOGY, which professes to expiate the Practices of avarice, Impetuosity and perverted Morality, and to open the Eyes of those  
who still labor or labour under the Influence of DISTRESSING ERRORS, will be presented, without any of the Spectacles or other  
amusing Entertainments; and in order to render these Apparitions more interesting, they will be introduced during the Progress of a tremendous  
Thunder Storm, accompanied with great Lightning, Hail, Wind, &c.

Ai tempi di Philidor, però, è probabile che gli spettatori non potevano comprendere “questo balletto di demoni luminosi.” Il suo scopo è chiarissimo: sulla scia di Della Porta e di Kircher, pretende di combattere l’incredulità del popolo nei confronti di streghe, profeti, illuminati, esorcisti e altri ciarlatani, preti, monaci e papi compresi.

<sup>33</sup> *Ivi*, p. 164

<sup>34</sup> Un episodio raccontato da Mannoni racconta che “Ogni sera, un innamorato affranto o una vedova inconsolabile imploravano il negromante di far riapparire l’oggetto del loro rimpianto per mezzo della fantasmagoria, dialogo sonoro e visivo tra i morti e i vivi: Egli si offriva di evocare l’ombra di qualunque persona gli venisse richiesta qualche giorno prima. Si procurava, in un modo o nell’altro, un ritratto della persona in questione, ne faceva dipingere l’immagine sul suo porta oggetti e la faceva poi apparire a grandezza naturale agli occhi dei parenti o degli amici del defunto.” p. 164

Philidor stesso, con audace ambiguità, prima di cominciare lo spettacolo, dichiara:

Io farò venire davanti a voi tutti gli illustri morti, tutti colori la cui memoria vi è cara e la cui immagine vi è ancora presente, non mostrerò degli spiriti, perché non ce ne sono; ma produrrò davanti a voi simulacri e figure, quali si suppongono essere gli spiriti, nei sogni dell'immaginazione. Non sono né un prete né un mago; non voglio ingannarvi, ma saprò stupirvi. Dipende solo da me creare illusioni.<sup>35</sup>

È anticipato, con lucidità, il paradosso di ogni mediazione visiva: la proiezione è la forma moderna del fantasma, il modo tecnologico di dare corpo a un'assenza. La fantasmagoria rende reale ciò che si dichiara finto e trasforma la negazione della credenza in potenziamento dell'effetto. I resoconti della stampa francese e tedesca confermano il carattere immersivo delle sue sedute e mostrano la fantasmagoria come percorso iniziatico: dalla luce del mondo esterno al buio totale della sala.

Siamo dunque verso le 18 o le 20; Philidor vi fa entrare in una sala tappezzata di nero e coperta di immagini della morte, rischiarata da una luce sepolcrale, le pareti sono rivestite da affissi pomposi che rappresentano tombe, spettri, ombre. La sala è piena. La Fantasmagoria attira un grande pubblico e ottiene un successo prodigioso. Un soffio magico spegne la lampada. Oscurità totale, silenzio pesante. Lampi abbaglianti spuntano dappertutto, accompagnati dal mugghiare di un forte vento: pioggia, grandine e vento costituiscono contemporaneamente l'inizio e la sinfonia della scena che si apre. Allora s'innalza, dal pavimento, una figura biancastra, che diventa gradualmente più grande fino a dimensioni umane. Dapprima la si distingue confusamente; una specie di nuvola ancora l'avviluppa: diventa più chiara, svanisce; il fantasma diventa sempre più visibile e più splendente [...] comincia a camminare, erra nell'ombra, si avvicina, si sporge verso di voi: voi fremete, avanza ancora: provate a toccarlo; sparisce, e vi ritrovate nelle tenebre.<sup>36</sup>

Il fantasma si sviluppa con una gradazione, un elemento tecnico ed emotivo insieme. L'invito a toccarlo offre l'illusione del contatto ma la nega nell'istante stesso della sua possibilità. La paura nasce dall'intervallo continuo tra apparizione e sparizione, tra il vedere e il non vedere più (la visione intermittente come trauma).

---

<sup>35</sup> *Ibidem*

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 165

Philidor fa anche muovere la lanterna su ruote o binari e questo permette la fuga o l'assalto, l'apparizione improvvisa e la discontinuità del punto di provenienza. Di conseguenza, lo schermo avanza e, allora, l'immagine stessa avanza, o arretra senza perdere definizione. Poi, si perde e si spegne di nuovo nell'ombra. È una tecnica che produce un effetto di realtà impossibile per i dispositivi precedenti.

La fantasmagoria occupa lo spazio verticale e orizzontale, in un ambiente senza fonti.

Dopo un nuovo corteo di fantasmi, che si muovono, agiscono, gesticolano, [...] lo spettacolo si conclude facendo apparire il diavolo [...] questo spettro rosso fuoco, armato di artigli, con le corna sulla testa e una coda da satiro, cambia lo stupore in riso e finisce per liberare dall'incantesimo lo spettatore.<sup>37</sup>

L'apice dello spettacolo è proprio il diavolo, che rovescia la tensione nel riso liberatorio: la paura è un arco emotivo completo.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> *Ivi*, pp. 165-166

<sup>38</sup> La catarsi comica dopo la paura anticipa il ritmo emotivo del cinema horror.

## 2.2 Regie di paura

Ciò che Casetti individua nella fantasmagoria non è semplicemente un precedente storico dei media immersivi, ma una forma primaria di organizzazione dello spazio della visione. Infatti, se “gli schermi si *appropriano* di parte dello spazio circostante e lo trasformano nell'ambiente in cui svolgono la loro azione”, la fantasmagoria ne è l'esempio paradigmatico. Lo spettacolo non si limita a proiettare immagini, ma “richiamava antichi rituali, con il loro bisogno di segretezza, di sorpresa e di controllo.”<sup>39</sup> Il buio, la chiusura, l'isolamento non sono semplici condizioni tecniche, ma strategie simboliche che concentrano la forza delle apparizioni.

Tuttavia, è Robertson<sup>40</sup> a trasformare la fantasmagoria in un dispositivo veramente moderno, al punto da essere considerato il primo regista della paura. Infatti, riuscirà a procurarsi gloria e fortuna sfruttando uno spettacolo il cui mistero verrà conservato ancora per due anni, per essere poi bruscamente svelato per colpa dello stesso fantasmagoreuta. Avversario geniale di Philidor, la forza di Robertson non sta solo nei progressi e nell'efficacia tecnica, ma nell'aver compreso che è il luogo stesso a doversi fare dispositivo. Offre un protocollo nei minimi dettagli dell'esperienza: “the audience entered a somber room painted or draped with black, decorated with gloomy images, and illuminated by a weak lamp.”<sup>41</sup> L'ingresso nella sala è già un passaggio laminale: non si entra a teatro, si sta sulla soglia. Il pubblico “became grave and spoke in whispers”, segno che l'atto visivo qui presuppone una forma di interiorizzazione, come se l'oscurità costringesse a sintonizzarsi con ciò che l'occhio non governa più.

When the show was ready to begin, Robertson stepped forward and delivered a speech that warned against superstition and impostors who have deceived the credulous, but his words were ambiguously phrased and even open to the interpretation that the ghosts about to be seen were real. At the least, some people present were apparently so overwhelmed by the apparitions that they forgot that the show was based solely on tricks.<sup>42</sup>

Il discorso introduttivo di Robertson amplifica l'ambiguità e l'oscillazione intenzionale tra smentita e suggestione.

---

<sup>39</sup> F. Casetti, p. 23

<sup>40</sup> Etienne-Gaspard Robertson apre a Parigi, nel 1798, le porte della sua fantasmagoria. Per approfondire, da p. 168 in Mannoni.

<sup>41</sup> T. Barber, *Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America*, Film History, 1989 Vol. 3, p. 74

<sup>42</sup> *Ibidem*

L'incertezza confonde lo spettatore, che non sa se credere o dubitare. In questa sospensione, la percezione stessa diventa vulnerabile.

L'effetto è intensificato dal fatto che “Robertson quickly extinguished the light so as to plunge the room in total darkness for the next hour and a half”, e come se non fosse già abbastanza spaventoso così, “to increase the terror, he proceeded to lock the doors”<sup>43</sup>, ulteriore gesto forte e di costrizione spaziale. La proiezione, quindi, nasce dalla negazione della visibilità. L'oscurità non è lo sfondo della visione e nemmeno il presupposto. E mentre lo spazio si svuota visivamente, si riempie acusticamente: “the audience then heard the noise of rain, thunder, and a funereal bell calling forth phantoms from their tombs.”<sup>44</sup> L'esperienza percettiva diventa sintetica. Lo spettatore è immerso — e rinchiuso — in un ambiente che simula l'arrivo del soprannaturale prima ancora che si manifesta otticamente. Quando la proiezione finalmente appare, il dispositivo resta strategicamente occultato. “During these sound effects, Robertson was setting up his magic lantern behind the screen, rear projection being in fact a key to his performance”, e in questo modo “the lanternist and the actual workings of the show remained hidden.” Il ritrarsi della macchina consente l'avanzare dell'immagine come entità autonoma. Un altro tocco brillante “was that he sometimes rear projected his slides onto smoke, creating an eerie effect”, questa scelta completa il processo: il fantasma non si limita a essere figura, diventa evento atmosferico, immagine che non aderisce a una superficie ma si mescola nell'aria. “The lantern was also equipped to present the illusion of a phantom appearing as a small figure at a distance and then gradually approaching and growing to an immense size before suddenly disappearing.”<sup>45</sup> Un'illusione che impressiona, una drammaturgia del movimento che simula una violazione dello spazio del spettatore. Il fantasma non rimane fermo. Si avvicina, invade, minaccia. L'apparizione cresce insieme alla paura.

Because the lantern had to be close to the screen to create a small, seemingly distant figure, the image produced was bright, contrary to the optic expectation that a far object would be faint. Therefore, Robertson had to cut down the light in this instance, and as the picture grew he had to increase the illumination. Closing the shutter altogether made the apparition disappear.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibidem*

<sup>44</sup> *Ibidem*

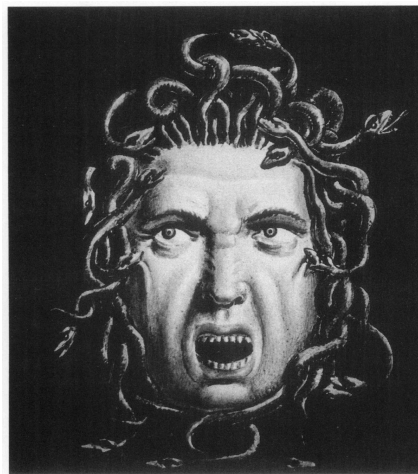
<sup>45</sup> *Ivi*, p. 75

<sup>46</sup> *Ivi*, p. 76

La proiezione si comporta come un organismo che respira, modula, pulsa, nasce. Poi, muore tramite il semplice gesto di chiudere l'otturatore. L'utilizzo di "mechanical slides" aggiunge un'ulteriore dimensione, "a sense of motion to his phantoms."

Fondamentale è la scelta compositiva che isola ogni immagine, perché "each image was surrounded by blackness, so that, when screened, it seemed to float free in the air without any background or unnecessary light around it." La figura non appare su qualcosa, ma da qualcosa. Dal nulla visivo. Robertson voleva creare un contesto ambientale per le sue "projected figure" e infatti ricorreva "a second lantern located in front of the screen but hidden from the view of the spectators."<sup>47</sup> Questa doppia proiezione crea un mondo stratificato, un teatro di apparizioni dove lo sfondo non spiega la figura, ma la rende più inquietante.<sup>48</sup>

Then ghosts and skeletons were seen to approach and recede. [...] Sometimes the phantoms emerged from a tomb, and other times they could be seen crowding around a boat waiting to pass over the river Styx. On occasion they spoke, Robertson or one of his assistants providing the voice. Additional terrifying scenes included the Preparation for the Witches' Sabbath, Medusa's Head. Usually the slides concerned either death or the satanic, but Robertson also presented a few allegories, myths, and legends.<sup>49</sup>



*Phantasmagoria slide depicting Medusa's Head, attributed to Robertson.*

---

<sup>47</sup> *Ibidem*

<sup>48</sup> L'apertura dello spettacolo ne esprime la logica poetica: "The first projection that the audience saw at the Fantasmagorie was a lightning-filled sky; this projection probably made use of the two-lantern technique, one lantern displaying the sky and the other the bolts of lightning." p. 77

<sup>49</sup> *Ivi*, p. 77

Si configura una vera mappa del soprannaturale occidentale: morte, inferi, metamorfosi, demoni, miti, tutti presentati come apparizioni possibili e condivise nel buio collettivo. Ma la fantasmagoria non è solo proiezione, è esperienza sensoriale, “a true multimedia event”, Robertson, alla fine, era più di un lanternista.

Shadow projection also played a role in the display. The scene known as the Dance of the Witches was an elaborate form of shadow show that made use of multiple, moving light sources to create a crowd of dancing figures. "Ambulant phantoms" that roamed through the audience were masks fixed to a plank and appropriately draped and lit.<sup>50</sup>

Il confine tra apparizione e spettatore non è più garantito. La sicurezza dello spettatore e la distanza ottica sono sovvertite. L'immagine smette di essere distante e diventa prossima, tangibile, quasi carnale nella sua ombrosità. L'eco culturale di queste tecniche fa tappa persino nella pratica spiritica, infatti “some spiritualist mediums even used a magic lantern to summon ghosts. [...] it did indicate that the display would present both “horrible” and “pleasing” phantoms that would “appear at great distance, and become gradually larger, and at least disappear from the spectator.”<sup>51</sup> L'apparizione, dunque, per quanto artificiale, è soprattutto un'esperienza che assedia chi guarda. Costringe a chiedersi: e se fosse reale?

Quando poi Robertson trasferisce il suo nuovo spettacolo nella Chiesa delle Cappuccine (dietro la chiesa, precisamente nel grande chiostro rettangolare a due piani) diventa ancora più evidente come lo spazio è fondamentale e impattante: quello spazio non ospita più i fantasmi, diventa “parte dello spettacolo e del suo congegno.”<sup>52</sup> Precise descrizioni tecniche lo indicano di circa venti metri di lunghezza e sette di larghezza, con con una pedana davanti allo schermo nascosto da un sipario, e un secondo ambiente dall'altra parte dello schermo, di circa otto metri, per il funzionamento del fantascopio mobile che scorre su rotaie. “Perché la fantasmagoria riesca al meglio è infatti necessaria una grande sala aperta al pubblico, [...] tutti i dintorni sono illuminati soltanto i giorni dei suoi esperimenti, tutto si spegne quando terminano alle dieci di sera al più tardi.”<sup>53</sup> Tutto un mondo spettrale prendeva vita nel chiostro e nei dintorni, ma il luogo più animato era il giardino che circonda il chiostro. Robertson stesso descrive il passaggio come un rito di iniziazione. “Ne risulta un grandioso scenario dove si mescolano elementi naturali, apparecchi meccanici, corpi sofferenti, passaggi

---

<sup>50</sup> *Ibidem*

<sup>51</sup> *Ivi*, pp. 78-79

<sup>52</sup> F. Casetti, p. 23

<sup>53</sup> L. Mannoni, p. 178

labirintici, rumori e tenebre.”<sup>54</sup> L’iniziato si lascia alle spalle l’ambiente naturale e attraversa uno spazio che lo trasforma. Non a caso Robertson afferma che "fu in questo sotterraneo che nacque la vecchia fantasmagoria.”<sup>55</sup>



*Robertson's show at the Convent des Capucines.  
Note Robertson projecting from behind the screen*

La prima seduta di Robertson nel chiostro delle Cappuccine si tiene il 3 gennaio 1799 alle sette e mezza di sera. Il fantasmagoreuta promette le abituali apparizioni di spettri, fantasmi e redivivi. [...] Lo spettatore amante del brivido è dunque invitato a recarsi in Rue Nueve-des-petits-Champs. Una volta oltrepassato l’alto muro che circonda il recinto delle Cappuccine, e che cade pericolosamente in rovina, deve dirigersi, in quella sera d’inverno, attraverso un giardino avvolto quasi del tutto nell’oscurità, evitando di calpestare le pietre tombali. Infine, trova il chiostro e attraversa il lungo corridoio decorato da Robertson con immagini fantastiche.<sup>56</sup>

Evocativo e rischioso, più di una proiezione è proprio uno spettacolo, un ingresso nella terra dei morti. La paura non nasce ancora dall’immagine, ma dal percorso che la anticipa. La seduta, come riportato, è scandita da un’orchestrazione sonora molto complessa: “il suono dell’armonica, coi suoi lugubri accenti” conduce a una grande sala, rischiarata da una luce pallida e tremolante che ben presto sparisce e lascia lo spettatore in una notte profonda, poi ancora suoni delle “tempeste, l’armonica, la campana a morto che evoca le ombre nei sepolcri”.

---

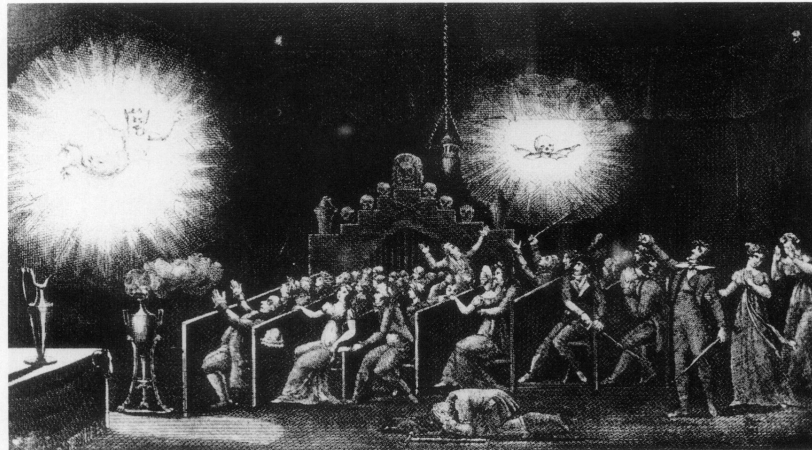
<sup>54</sup> F. Casetti, p. 49

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 51

<sup>56</sup> L. Mannoni, p. 179

In questo contesto, i fantasmi “appaiono da lontano, si fanno più grandi e avanzano fino sotto gli occhi, poi spariscono con la velocità del lampo.”<sup>57</sup> La visione non è mai immediata, è sempre un processo, una traiettoria, una trasformazione. Faceva davvero paura? Naturalmente molto dipendeva dalla sensibilità di chi guardava, ma è indubbio che

l'impressione è grande e [...] completa. L'oscurità totale del luogo della scena, la scelta delle figure, la straordinaria magia della loro gradazione è davvero spaventosa, il prestigio che le accompagna, tutto concorda per colpire la vostra immaginazione, e per impadronirsi totalmente dei vostri sensi tesi a osservare. La ragione ha un bel dirvi che sono solo fantasmi, giochi catottrici manovrati ad arte, gestiti con destrezza, presentati con intelligenza, il vostro cervello vacilla e crede ormai solo in ciò che gli si fa vedere, e noi crediamo di essere trasportati in un altro mondo e in altri secoli.<sup>58</sup>



*Robertson's Fantasmagorie, as depicted in his Mémoires.*

La visione non mostra la paura, la produce. Il prestigio complessivo dell'effetto e quella sospensione psicologica fanno in modo che ciò che si vede non è più solo ciò che si sa, a dominare il sapere è la visione. La paura nasce quando la visione prende il controllo della mente, perché interroga la percezione stessa come forma di vulnerabilità.

---

<sup>57</sup> *Ivi*, p. 181

<sup>58</sup> *Ivi*, p. 182

La somiglianza con il cinema è così forte che, leggendo le *Mémoires*<sup>59</sup> di Robertson, "si può pensare di star leggendo la sceneggiatura di un film, con precise indicazioni di messa in scena."<sup>60</sup> La fantasmagoria pratica già un montaggio di lastre, dissolvenze, movimenti scenici. Le sequenze sono animate, a colori e sonore: un pre-cinema dell'orrore composto, appunto, da lastre di vetro. Curioso è che "e la loro durata è certamente superiore a quella delle prime opere cinematografiche."<sup>61</sup>

In alcune apparizioni, come quella della Monaca insanguinata, Robertson usa due lanterne magiche — una per la scenografia (che rappresentava il chiostro) l'altra mobile per la figura "che arriva lentamente e sembra cercare l'oggetto dei suoi desideri, con un pugnale in mano, si avvicina talmente agli spettatori che capita spesso che debbano alzarsi per lasciarle libere il passo."<sup>62</sup> Per l'epoca, l'uso di due lanterne è una tecnica raffinata perché produce effetti di "dissolvenze incrociate per mezzo di diaframmi: l'immagine svanisce lentamente, mentre un'altra la rimpiazza gradualmente." Il moto, ancora una volta, è il vettore della paura, e la dissolvenza non è solo effetto ottico, ma azione fisica: l'immagine che si avvicina troppo costringe gli spettatori ad alzarsi, perché non è più assicurata la distanza di sicurezza. Il pubblico è costretto a riappropriarsi di uno spazio corporale che lo spettacolo tenta di superare. Da citare è la "sceneggiatura" della Preparazione al Sabba, ricca di dettagli e movimenti:

Un orologio batte mezzanotte: una strega, col naso su un libro, alza il braccio tre volte. La luna scende, si mette davanti a lei diventando color sangue; la strega la colpisce con la sua bacchetta e la taglia in due. Poi ricomincia ad alzare la mano sinistra; alla terza volta, gatti, pipistrelli, teste di morto cominciano a volteggiare insieme a due fuochi fatui. Nel mezzo di un cerchio magico si leggono queste parole: "Partenza per il sabba". Arriva una donna a cavallo di una scopa, e molte figure si susseguono. Due monaci appaiono con la croce, poi un eremita, per esorcizzare, e tutto si dissolve.<sup>63</sup>

---

<sup>59</sup> Qui, Robertson spesso parla — a volte citando testimonianze dirette — del terrore suscitato dall'incontro con un fantasma nella vita reale, o dal confronto con forze naturali prive di controllo. Nella stessa direzione vanno documenti coevi come opuscoli su presunte apparizioni degli spiriti e sulle sciagure che esse portano con sé. Casetti, p. 66 Non è un caso allora che gli spettatori venissero tranquillizzati preventivamente sul fatto che lo spettacolo non era pericoloso per la salute, *ivi*, p. 67

<sup>60</sup> L. Mannoni, p. 183

<sup>61</sup> *Ibidem*

<sup>62</sup> *Ivi*, p. 184

<sup>63</sup> *Ibidem*

Robertson orchestrava apparizioni sovrapposte e transizioni che anticipano il montaggio e la sovrimpressione. L'alternanza di luce e ombra organizzano sequenze emotive. Il successo è tale che la sala delle Cappuccine non resta mai vuota. La paura attraeva le masse. La fantasmagoria diventa esperienza culturale condivisa: non più sola curiosità, ma vero fenomeno urbano e turistico.

Robertson non inventa la forma, ma sfrutta “tutte le possibilità di un sistema di proiezione che era nello *spirito del tempo*, come si dirà in seguito per la comparsa del cinema.”<sup>64</sup> Con lui, più tardi, anche Méliès collegherà invenzioni meccaniche e creazioni artistiche. Per comprendere la natura di questa estetica dell'illusione mobile, Mannoni introduce il confronto con il panorama<sup>65</sup>, dove non ci sono proiezioni. Lo spettatore vede un'immensa tela fissa, illuminata dall'alto, senza animazione rispetto allo schermo della fantasmagoria, che è attraversato da molteplici figure mobili. “Questa veduta “panoramica”, che rappresenta un paesaggio, una scena di battaglia, un monumento ecc., è accuratamente realizzata con effetti di prospettiva, di profondità di campo, di chiaroscuro.”<sup>66</sup>

Il punto cruciale è che il panorama crea una continuità spaziale che annulla il confine tra rappresentazione e realtà, mentre la fantasmagoria crea una discontinuità spettrale che aggredisce lo spettatore. Due modi radicalmente opposti di organizzare la visione: uno espansivo, l'altro intrusivo. Due forme diverse di presenza dell'immagine.

---

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 194

<sup>65</sup> L. Mannoni, pp. 197-198 “Nella descrizione del brevetto, Barker delinea i principi fondamentali del panorama: una sala circolare con all'interno un recinto che tenga lo spettatore a qualche distanza dalla tela. L'illuminazione viene dall'alto, attraverso un tetto vetrato o una semplice apertura. L'ingresso del recinto interno deve essere sotterraneo, in modo da non distogliere l'attenzione del pubblico. Ciò permette anche, come nella fantasmagoria di Robertson, di far perdere la nozione della luce allo spettatore, che deve percorrere oscuri corridoi prima di arrivare di fronte al quadro circolare intensamente illuminato; l'effetto di sorpresa contribuisce al successo del panorama. [...] Un giornale tedesco dell'epoca scrive: Il dipinto ha una superficie di oltre 1.000 piedi quadrati. [...] Lo spettatore sta in mezzo al mare dipinto, sul ponte superiore di una fregata. Questo paesaggio marino incanta in modo particolare. L'illusione è così forte che gli spettatori credono davvero di trovarsi tra il porto e l'isola, in mare aperto; si dice anche che qualche signora abbia avuto il mal di mare.”

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 197

### 2.3 Metafora della mente

Se la fantasmagoria europea mise in scena la paura come gesto ottico incarnato, la sua trasposizione nel mondo angloamericano rafforza ulteriormente la genealogia che lega visione e spavento. Dunque, non stupisce che uno dei primi annunci inglesi del fenomeno insistesse sulla parte illusoria dello spettacolo. La fantasmagoria, si prometteva, “will introduce the Phantoms or Apparitions of the DEAD or ABSENT, in a way more completely illusive than has ever been offered to the Eye in a public Theatre, as the objects freely originate in the air.”<sup>67</sup> L’immagine nasce nell’aria, non più come proiezione riconducibile a un apparecchio, ma come emanazione autonoma: è una rivendicazione di libertà dell’apparizione che disinnesci la logica della mediazione tecnica per sostituirla come una drammaturgia dell’immediatezza<sup>68</sup>. Non è un caso che l’annuncio faccia ricorso alla più sottile ambiguità semantica quando definisce i fantasmi “Phantoms of the Absent”: non solo fantasmi dei morti, ma spettri dell’assenza stessa. Alla sottrazione vi è la sostituzione: l’assente viene rimpiazzato da un simulacro visibile. La fantasmagoria diventa così un rituale laico dell’elaborazione del vuoto, una negoziazione luminosa con ciò che non c’è più — o che non c’è ancora — e che tuttavia persiste. “This SPECTROLOGY, which professes to expose the practices of artful impostors and pretended exorcists”, pretende di smascherare quello che invece perfeziona: mostrare l’illusione nelle forme più raffinate proprio mentre proclama di voler emancipare il pubblico dalla credenza nell’illusione, e quindi “to open the eyes of those who still foster an absurd belief in Ghosts or Disembodied Spirits, will, it is presumed, afford also to the spectator an interesting and pleasing entertainment.”<sup>69</sup> Ma, l’apparente svelamento è, in realtà, parte dell’illusione. La paura viene modellata e vedere non dissolve il fantasma, ma lo istituisce come esperienza condivisa.

Come ricorda Castle,

producers of phantasmagoria often claimed, somewhat disingenuously, that the new entertainment would serve the cause of public enlightenment... Ancient superstitions would be eradicated when everyone realized that so-called apparitions were in fact only optical illusions.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> T. Barber, p. 78

<sup>68</sup> Proprio questa sostituzione genera quella specifica tensione, tra presenza e scomparsa, che costituirà più tardi la grammatica essenziale dell’orrore cinematografico.

<sup>69</sup> *Ibidem*

<sup>70</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, pp. 51-52

Il paradosso è lampante: la fantasmagoria denuncia l'illusione mentre la radica più profondamente nel corpo dello spettatore, facendo della chiarezza un nuovo regime d'inganno. Mostrare i trucchi della tecnica non neutralizza la paura, ma la moltiplica. Del resto, l'effetto era così convincente che "surprised audience members sometimes tried to fend off moving 'phantoms' with their hands or fled the room in terror."<sup>71</sup> In questo gesto si conferma che, prima ancora dell'apparato narrativo, è il corpo a rispondere. Viene anticipata la fisiologia della paura filmica. Il pubblico vuole essere ingannato in sicurezza: si garantisce l'illusione per poter credere più intensamente al fantasma.

Quando lo spettacolo arriva negli Stati Uniti intorno al 1803, questa tensione si adatta allo spirito romantico di una nazione giovane, in espansione, afflitta dai confini incerti. Infatti, la fantasmagoria esprimeva "an underlying mood of fear and uncertainty of a nation growing rapidly and exploring its frontiers" e gioca poi "on people's anxieties about death and the afterlife."<sup>72</sup> L'orizzonte dell'ignoto geografico e l'orizzonte dell'ignoto metafisico si rispecchiano: il teatro delle apparizioni diventa una soglia su cui osservare le proprie paure. La fantasmagoria incarna immagini mobili. È dispositivo antropologico prima ancora che spettacolare: risponde alla necessità di dare forma visiva all'ansia collettiva e la trasforma in un rituale di figure luminose. È precisamente in questo contesto che conferma di essere come un evento pre-cinematografico, "with its projection of moving images by means of mechanical slides and wheeled projectors."<sup>73</sup> L'analogia con il cinema delle origini non è superficiale: gli elementi strutturali coincidono.

"Designed to appeal to popular audiences, the Phantasmagoria made use of music, sound effects, and the commentary of a narrator to enliven the otherwise silent imagery," anticipa la forma sincretica del film muto accompagnato da musica dal vivo.<sup>74</sup> La possibilità che il pubblico "believed in the reality of the images before them" riproduce la credibilità che accompagna i primi spettacoli dei Lumière. Infatti, "as with early film, distribution was dependent on touring exhibitors who brought the show to rented halls and other venues throughout the country."<sup>75</sup>

---

<sup>71</sup> *Ivi*, p. 52

<sup>72</sup> T. Barber, p. 78

<sup>73</sup> *Ivi*, p. 84

<sup>74</sup> Sono imitati i circuiti dei primi operatori itineranti, infatti "the projectionist or showman played a role in selecting the sequence of the images to be screened, just as short films could be presented in any order, but a variety format that went from subject to subject without a clear connecting thread was typical projection practice. One Phantasmagoria showman often copied the successful themes and images presented by another, and likewise early filmmakers duplicated or imitated the work of their competitors." *Ivi*, p. 85

<sup>75</sup> *Ibidem*

L'apparizione ingrandita e fluttuante del fantasma, che nella fantasmagoria era spesso "the looming head of phantoms or celebrities" era un vero "precinematic close-up." I primi piani, le trasformazioni, le sovrimpressioni, i ritorni in trasparente sono tecnicismi che "the early trick films" ereditano pienamente: Méliès non fa che organizzare, con la cinepresa, ciò che Robertson faceva con la lanterna sui binari. "The frequent appearances of ghosts, skeletons, and the like" si radica nella fantasmagoria non solo come contenuto, ma come tecnica di apparizione, perché è l'apparire stesso a fare paura. "With horror films later taking up these same techniques and motifs, the Phantasmagoria could be said to survive, but in a new form, to the present day."<sup>76</sup> Questa coerenza tecnica e simbolica acquisisce un ulteriore rilievo se considerata attraverso la lente della riflessione ottica ottocentesca. "Optical trickery has been responsible for all of the superstition and the false gods of history", infatti gli antichi sacerdoti avevano già sfruttato "the property of lenses and mirrors to form erect and inverted images of objects" così da produrre apparizioni dei loro dei. In questa lettura, la fantasmagoria moderna non è un'innovazione, ma una ripresa consapevole di una tradizione lunga quanto la storia della rappresentazione. È restaurato il concetto di "natural magic" come categoria scientifica affinché indichi "the practices of illusion and spectacular display"<sup>77</sup> che appartengono alla cultura tecnica, non soprannaturale. È un gesto illuminista che paradossalmente riafferma la stessa equivalenza tra visione e vulnerabilità che la fantasmagoria sfrutta: smascherare l'illusione non la indebolisce, ma ne diffonde il potere, la rende più sofisticata, consapevole, internalizzata.

The magic lantern became a major venue for images of Death embodied. In 1659, Christian Huygens drew the earliest known representation of a moving slide of a magic lantern: ten images of a dancing skeleton. As Laurent Mannoni writes, "paradoxically, the first illuminated artificial recreation of life was a representation of death". [...] These images lasted into the Phantasmagoria era, with Robertson conventionally ending performances with a projection of the skeleton and the words "The fate that awaits us all" and referring to the skeleton as being "the only real horror... See what is in store for all of you, what each of you will become one day."<sup>78</sup>

Non un monito morale, ma un memento visivo: la visione porta lo spettatore al cospetto del proprio destino. È qui, in questa messa in scena dell'unica forma accettabile per esorcizzare la vita col suo opposto, che la paura trova la sua radice.

---

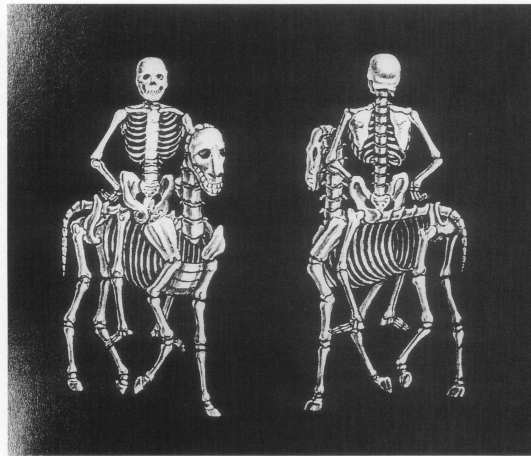
<sup>76</sup> *Ivi*, pp. 84-85

<sup>77</sup> M. Leeder, p. 49

<sup>78</sup> *Ivi*, p. 146

Il repertorio della morte attraversa secoli e dispositivi: si documentano diapositive di scheletri seduti su neonati, scheletri a cavallo, che mostrano il volto della morte a un altro scheletro, e poi, ancora, uno scheletro che gioca con la propria testa, confermando infatti che “in the nineteenth century, the skeleton was a popular figure in new optical technologies of all sorts.”<sup>79</sup> La morte diventa una forma di animazione, per essere vista deve mettere in scena il proprio movimento. L’immagine luminescente della morte non è un dettaglio iconografico, ma il cuore affettivo della fantasmagoria.

Se il fantasma riguarda l’assenza, lo scheletro riguarda la fine. Entrambe sono figure che obbligano il corpo dello spettatore a vedersi come parte integrate dello spettacolo: mentre il fantasma invade, lo scheletro attende. Ci si può riconoscere.



*Phantasmagoria slides depicting skeleton on horse, attributed to Robertson.  
A frontal view was projected when the phantom appeared to be approaching the  
spectators, a rear view was projected when it appeared to be receding.*

Se la lanterna magica aveva inaugurato la possibilità di vedere l’invisibile attraverso una luce artificiale, la fantasmagoria si incarica di mostrarci che questa visione non è mai innocua, ma comporta una negoziazione costante tra ciò che appare e ciò che minaccia, tra esposizione e protezione. Uno dei punti nevralgici della trasformazione moderna sta nella migrazione semantica del termine stesso: “phantasmagoria moved from describing this external spectacle to: the phantasmic imagery of the mind”. Questo movimento indica un capovolgimento antropologico, “a very significant transformation in the human consciousness over the past two centuries... the spectralization or "ghostifying" of mental space.”<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> *Ibidem*

<sup>80</sup> *Ivi*, p. 173

L'illusione non è più un evento che accade davanti allo sguardo, ma un processo interno che definisce lo sguardo stesso.

our brains are filled with ghostly shapes and images, that we "see" figures and scenes in our minds, that we are "haunted" by our thoughts. This internalization of thought also suggests its potential externalizability. Those haunting thoughts do not necessarily stay contained with the mind, but can be projected outward into cinema-like displays.<sup>81</sup>

In questo slittamento semantico si coglie pienamente la logica di Casetti della visione come processo di apertura protetta: la mente stessa diventa lo schermo su cui si proiettano immagini interne che però si manifestano come esterne. L'immaginazione, da fuga e a volte rifugio, si trasforma in un teatro infestato. "By the end of the nineteenth century, ghosts had disappeared from everyday life, but as the poets intimated, human experience had become more ghost-ridden than ever."<sup>82</sup> Ulteriore paradosso: la scomparsa del soprannaturale non produce razionalità, ma una proliferazione di fantasmi interiori. "Through a strange process of rhetorical displacement, thought itself had become phantasmagorical."<sup>83</sup> Negati gli spiriti esterni, quelli interni sono reinsediati come immagini autonome e intrusive. Ciò che emerge è una fenomenologia della paura: il vedere si manifesta come esperienza strutturalmente fragile, instabile, esposta all'intermittenza dell'apparizione.

Ma che cosa significa, oggi, parlare di fantasmagoria? Come osserva Castle, il termine interviene là dove l'immaginazione collettiva registra un'eccedenza di immagini inquietanti che sembrano emergere non solo dalla tecnologia ma dalla coscienza moderna. La risposta è sintomatica. La fantasia politica moderna è già popolata da immagini che funzionano come "bloody spectacle as a kind of spectral drama-a nightmarish magic-lantern show playing on without respite in the feverish, ghostly confines of the Historical Imagination."<sup>84</sup> Questa formulazione non attribuisce un carattere spettrale agli eventi, ma rivela che diventano pensabili solo come apparizioni. "Figures rise, like phantoms, pale in the dusky lamp-light."<sup>85</sup> L'immaginazione storica vede sempre in penombra: la lanterna non illumina, ma inquieta, non chiarisce, ma genera fantasmi. "But what does this fantastical word phantasmagoria really mean?"

---

<sup>81</sup> *Ibidem*

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 184

<sup>83</sup> *Ibidem*

<sup>84</sup> T. Castle, p. 26

<sup>85</sup> *Ivi*, p. 27

L'origine tecnica del termine, quella registrata dall'Oxford English Dictionary, mette l'accento su "a shifting series or succession of phantasms or imaginary figures, as seen in a dream or fevered condition, as called up by the imagination, or as created by literary description." Ma questa accezione romantica è solo l'esito di una storia: "few people know the word's original technical application to the so-called ghost-shows". La parola, infatti, si riferiva proprio ai *ghost show* tra Sette e Ottocento, "exhibitions and public entertainments in which *specters* were produced through the use of a magic lantern." Il dettaglio più interessante non è solo l'evoluzione semantica, ma la precisione tecnica: le immagini "increase and decrease in size, to advance and retreat, dissolve, vanish, and pass into each other". Non si tratta di fenomeni ottici, ma di una vera grammatica della paura. L'immagine non è stabile e nemmeno garantita. L'effetto è legato al contesto, in "dark rooms, where spectres from the dead they raise"<sup>86</sup>, il dettaglio spaziale è decisivo.

La paura non è solo conseguenza del contenuto ma dell'assetto percettivo imposto allo spettatore. Successivamente, la svolta antropologica. Il termine si sposta "from an initial connection with something external and public [...] to something wholly internal or subjective."<sup>87</sup> L'immagine fantasmagorica sospende, dunque, la distinzione stessa tra interno ed esterno, tra ciò che appartiene alla mente e ciò che si impone come realtà<sup>88</sup>. Da questo slittamento nasce il concetto di "spectralization or ghostifying of mental space", definito come "the absorption of ghosts into the world of thought." Il linguaggio comune mostra come l'immaginazione sia già fantasmagorica.

Even as we have come to discount the spirit-world of our ancestors and to equate seeing ghosts and apparitions with having "too much" imagination, we have also come increasingly to believe, as if through a kind of epistemological recoil, in the spectral nature of our own thoughts—to figure imaginative activity itself, paradoxically, as a kind of ghost-seeing. Thus in everyday conversation we affirm that our brains are filled with ghostly shapes and images, that we "see" figures and scenes in our minds, that we are "haunted" by our thoughts, that our thoughts can, as it were, materialize before us, like phantoms, in moments of hallucination, waking dream, or reverie.<sup>89</sup>

---

<sup>86</sup> *Ibidem*

<sup>87</sup> *Ivi*, p. 29

<sup>88</sup> Se prima un artificialmente prodotta "spectral" illusion, ora il termine ha cominciato a riferirsi: l'immagine fantasmagorica della mente.

<sup>89</sup> *Ibidem*

Castle indica la nascita di un nuovo regime del visibile: le immagini vengono percepite come apparizioni autonome, esterne alla volontà. La paura non riguarda più la sola apparizione esterna. La modernità scopre che pensare significa evocare fantasmi. Una volta negata l'esistenza dei fantasmi reali, la modernità li reinserisce nella mente. La fantasmagoria non scompare: si interiorizza.

Whether or not we recall, each of us was once taught that to see things no one else could see, to envision monsters or phantoms or strange figures at the foot of the bed, was really but to imagine —to engage in a certain intensified form of thought itself. [...] For as long as the external world is populated by spirits —whether benign or maleficent—the mind remains unconscious of itself, focused elsewhere, and unable to assert either its autonomy or its creative claim on the world. What I would like to explore by examining the history of phantasmagoria, however, is the latent irrationalism haunting, so to speak, this rationalist conception of mind.

How comprehensible is it, after all, to say that thoughts have a power to "haunt" us?<sup>90</sup>

La domanda scava una contraddizione interna al razionalismo stesso: la mente può essere autonoma solo se il mondo non è più popolato da spiriti. Ma una volta tolti, tornano come visioni e metafore interne. È qui che il contesto della Rivoluzione francese diventa più di un episodio storico, che rovescia un ordine politico. Con la Rivoluzione, il mondo esterno viene radicalmente disincantato. La distruzione dell'ordine monarchico e religioso comporta la distruzione di un universo popolato da presenze invisibili (re per diritto divino, corpi sacri, autorità trascendenti). Per questo, la Rivoluzione svuota il mondo dagli spiriti che, espulsi dal mondo, rientrano nella mente. Il pensiero diventa apparizione. Il mondo, finalmente desacralizzato, governato da leggi naturali e da istituzioni umane, non rimuove gli spiriti, ma gli cambia statuto. La fantasmagoria interviene precisamente qui: non mette più in scena solo il regno dei morti, le apparizioni non sono più solo il sogno di una credenza superstiziosa, ma la visualizzazione di un conflitto irrisolto tra presente e passato. Il fantasma, così, diventa una figura politica. Ciò che non è stato elaborato e sepolto, continua a chiedere di essere visto. La storia stessa si configura come un luogo infestato.<sup>91</sup>

---

<sup>90</sup> *Ibidem*

<sup>91</sup> La Rivoluzione non distrugge soltanto il soprannaturale, ma anche i fantasmi dell'Ancien Régime, ma, nel farlo, genera nuovi spettri, interamente storici. La morte di Mirabeau nel 1791 lo mostra con chiarezza: diventa un fantasma politico della sovranità moderna. La storia stessa si trasforma in uno spettacolo di spettri: insurrezioni, ghigliottine, corpi decapitati, leader morti che però continuano a esercitare un potere simbolico. Mirabeau non è soltanto un personaggio "evocato" e rappresentato nelle fantasmagorie — allo stesso modo di Voltaire e Robespierre — ma è una figura simbolica che mescola realtà e finzione.

La fantasmagoria, come teatro della nuova soggettività, sperimenta per la prima volta il proprio rovescio. Un mondo senza spiriti produce inevitabilmente una mente popolata da fantasmi. Momento per eccellenza che iscrive precocemente questo concetto è l'infanzia: ai bambini si insegna che vedere i mostri è soltanto immaginazione, eppure questa pedagogia che razionalizza non sopprime l'immaginario, lo interiorizza. L'apparizione del mostro non è eliminata, ma relegata alla mente, ed è proprio per questo che diventa più inquietante.

Pur presentandosi come dimostrazione illuminista contro la superstizione, il tentativo di cancellare il sovrannaturale, e di ridurre l'elemento demoniaco a una dimensione puramente umana e razionale, ha prodotto una singolare contro-reazione sul piano dell'immaginazione. Nel momento stesso in cui la modernità nega l'esistenza del mondo degli spiriti (che aveva popolato l'esperienza dei nostri antenati) si trova costretta a inscrivere quell'esperienza altrove. I fantasmi, quindi, non scompaiono, ma vengono ricollocati. L'ambiguità intrinseca della fantasmagoria restituisce, in modo esemplare, questo paradosso. Gli spettacoli tra fine Settecento e inizio Ottocento funzionavano come un dispositivo di mediazione instabile tra istanze razionali e pulsioni irrazionali. Inoltre "producers of phantasmagoria often claimed, somewhat disingenuously, that the new entertainment would serve the cause of public enlightenment by exposing the frauds of charlatans and supposed ghost-seers."<sup>92</sup> L'obiettivo, proclamato, era infatti quello di estirpare superstizioni arcaiche e mostrare come le presunte apparizioni non fossero altro che illusioni ottiche. Non a caso gli spettacoli erano accompagnati da introduzioni didattiche che spiegavano l'errore della credenza nei fantasmi e passavano in rassegna i trucchi usati da maghi, negromanti e illusionisti. Tuttavia, questa cornice pedagogica, si dissolveva rapidamente, come se non fosse stata detta, appena lo spettacolo aveva inizio. Gli illusionisti, infatti, evitavano accuratamente di rivelare il funzionamento delle proprie macchine e dei propri artefici, e mettevano in atto ogni strategia possibile per amplificare l'effetto sovrannaturale delle apparizioni.

Plunged in darkness and assailed by unearthly sounds, spectators were subjected to an eerie, estranging, and ultimately baffling spectral parade. The illusion was apparently so convincing that surprised audience members sometimes tried to fend off the moving "phantoms" with their hands or fled the room in terror. Even as it supposedly explained apparitions away, the spectral technology of the phantasmagoria mysteriously re-created the emotional aura of the supernatural. One knew ghosts did not exist, yet one saw them anyway, without knowing precisely how.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> T. Castle, p. 30

<sup>93</sup> *Ibidem*

Per questo motivo, la fantasmagoria non può essere ridotta a un semplice dispositivo meccanico, perché contribuisce a ridefinire la mente stessa come uno spazio potenzialmente infestato. “The mind became a phantom-zone — given over, at least potentially, to spectral presences and haunting obsessions. A new kind of daemonic possession became possible.”<sup>94</sup> È proprio quest’ambiguità che Robertson comprende con lucidità e che poi sfrutta con consapevole teatralità. Non viene usata per dissipare l’illusione, ma per produrre una nuova forma di morte visibile, una resurrezione artificiale dello spettro. Il sapere tecnico si traveste da rito funebre. Il pubblico viene condotto nelle stanze più lugubri e nel momento esatto in cui lo spettacolo sta per cominciare le luci si spengono all’improvviso “for an hour and a half into frightful and profound darkness; it's the nature of the thing; one should not be able to make anything out in the imaginary region of the dead.”<sup>95</sup> La fantasmagoria non si limita a mostrare i morti, ma costringe i vivi a condividere, simbolicamente e coi sensi, la loro condizione. La paura non nasce dall’ignoranza, ma dall’eccesso di controllo. Tutto è calcolato, predisposto, orchestrato.

Se, come si è visto, la fantasmagoria pretendeva di smascherare il sovrannaturale per ridurlo a illusione ottica, con Robertson si compie un ulteriore scarto: l’illusione diventa esperienza. Non si tratta più soltanto di vedere fantasmi, ma di essere messi nella condizione di poterli vedere. Non di credere ai morti, ma di abitare, per un tempo determinato, il loro spazio immaginario. È in questo slittamento che la fantasmagoria mostra con maggiore chiarezza la sua funzione genealogica: non elimina il fantasma ma ne ridefinisce le condizioni di visibilità. “How realistic were the *ghosts*?” Domanda apparentemente ingenua, ma teoricamente decisiva, infatti “better images and a more complex technology were required.”<sup>96</sup> Il problema del realismo non riguarda la credulità dello spettatore, ma la potenza dell’apparato. Tuttavia, “the figure of the inward specter-show was not, however, as straightforward, conceptually speaking, as its popular exploitation might lead us to assume. Indeed, it concealed a profound epistemological confusion.”<sup>97</sup> La confusione nasce dall’ambiguità stesso del fantasma, perché che cosa significa, in fondo, “to see ghosts?”

Were ghosts themselves real or illusory? Inside the mind or outside it? Actual phantasmagoric spectacle. [...] Nonetheless, the phantoms they subsequently produced had a strangely objective presence. They floated before the eye just like real ghosts. And in a crazy way they were real ghosts.

---

<sup>94</sup> *Ibidem*

<sup>95</sup> *Ivi*, p. 34

<sup>96</sup> *Ivi*, p. 39

<sup>97</sup> *Ivi*, p. 49

That is to say, they were not mere effects of imagination: they were indisputably there; one saw them as clearly as any other object of sense.<sup>98</sup>

Si insiste sull'evidenza percettiva. L'interpretazione teorica chiarisce il nodo: la fantasmagoria genera immagini che non possono essere ridotte né a pura allucinazione né a realtà empirica. Occupano una zona intermedia, che mette in crisi le categorie tradizionali della conoscenza. È qui che si colloca il potere subliminale della fantasmagoria, che induce in chi guarda una percezione irrazionale, quasi folle: "one might believe ghosts to illusions, present "in the mind's eye" alone, but one experienced them here as real entities, existing outside the boundary of the psyche. The overall effect was unsettling-like seeing a real ghost."<sup>99</sup>

Alcuni scrittori ottocenteschi avvertono l'abisso epistemologico al cuore di questa metafora. Edgar Allan Poe, in particolare, utilizza consapevolmente la fantasmagoria "as a way of destabilizing the ordinary boundaries between inside and outside, mind and world, illusion and reality."<sup>100</sup> Poe, infatti, conosce bene il significato tecnico del termine, e proprio per questo ne sfrutta la capacità di rendere incerta la posizione del soggetto rispetto a ciò che vede. Allora, la fantasmagoria funziona come metafora perfetta per mediare tra le due percezioni contraddittorie del razionalismo modello. Da un lato "ghosts were unreal, according to the skeptics, in the sense that they were artificial—the product of certain internal mechanistic processes."<sup>101</sup> Dall'altro lato, in modo altamente paradossale, "ghosts now seemed more real than ever before—in that they now occupied (indeed preoccupied) the intimate space of the mind itself." Questo paradosso è identico a quello messo in scena nello spettacolo: "ghosts did not exist, but one saw them anyway."<sup>102</sup> Questa configurazione produce un effetto duraturo sulla soggettività moderna. Se si accetta l'idea romantica che i pensieri siano per loro natura inquietanti, "or alternatively, to the idea that ghosts exist inside the head, one will be especially likely to experience one's own thoughts in an uncanny, involuntary, oddly embodied way as a kind of bizarre, alienating spectacle imposed from without."

Non a caso, nel XIX secolo si parla diffusamente di "phantoms of the brain as though they came from outside — as if there were, at the very heart of subjectivity itself, something foreign and fantastic, a daemonic presence from elsewhere, a specter-show of unaccountable

---

<sup>98</sup> *Ibidem*

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 50

<sup>100</sup> *Ibidem*

<sup>101</sup> *Ivi*, La lanterna magica diventa così l'analogo meccanico del cervello umano, capace di produrre forme illusorie e proiettarle all'esterno, p. 58

<sup>102</sup> *Ibidem*

origin.”<sup>103</sup> Con Freud, questo schema retorico si stabilizza in una vera patologia culturale: “everyone felt haunted.” La mente appare ormai come uno spazio soprannaturale, popolato da presenze intrusive, ritorni dal passato o anticipazioni del futuro, pronte a terrorizzare, inseguire o paralizzare il soggetto moderno.

Tuttavia, le reazioni del pubblico non sono univoche: dal terrore alle risate, urla, tra silenzi e applausi. Il pubblico si stringe, si muove, si libera. L’allucinazione lascia spazio al gioco. “E alla fine si prendeva delle libertà. La paura, la malizia e un po’ di licenziosità fa sì che gli spettatori si stringano gli uni agli altri. I vivi non sono meno affaccendati dei morti.”<sup>104</sup>

Questo passaggio è decisivo: la fantasmagoria non immobilizza, ma mobilita. Non isola, ma aggrega. Trasforma la paura in azione. La paura, anziché tradursi in un’esperienza puramente passiva, diventa un principio dinamico che stimola il movimento dei corpi, il contatto, anche il gioco. Tutto sembra affrontabile. Gli spettri “non apparivano così pericolosi come se ne fosse stata fatta esperienza diretta. La folla, raccolta in un luogo sicuro, trovava inoltre un’energia collettiva per affrontare le proprie paure.”<sup>105</sup> È proprio la dimensione collettiva, il farsi spettatori insieme della paura, a neutralizzare la potenza distruttiva della visione e a convertirla in esperienza. Questa dinamica è resa possibile dall’architettura stessa del dispositivo. “Lo spazio chiuso perfezionava queste strategie di assicurazione, creando una specie di rifugio. Insomma, la Fantasmagoria voleva prima di tutto essere tranquillizzante; e proprio perché tale, poteva mettere in scena effetti in qualche modo spaventevoli.”<sup>106</sup>

La paura funziona come esperienza schermata, separato dal mondo quotidiano, contenuto dentro confini precisi, restituita in una forma visiva, intensa e controllata. È qui che si iscrive la sua eredità più profonda. Non solo nello spettacolo, quanto nell’equilibrio tra chiusura e apertura, tra sottrazione e compensazione, che rende il mondo esterno e reale — sempre più instabile — esperibile come immagine. Non soltanto l’arte ottica di animare i morti: è la prova generale della nostra condizione visiva. Nel lampeggiare di quelle figure spettrali si riflette l’intera dialettica della modernità. Un mondo che pretende la luce della ragione e intanto continua a generare ombre. Una mente che reclama autonomia e si scopre infestata. Ecco perché la fantasmagoria non appartiene al passato, ma continua a riattualizzarsi ogni volta che, nel buio della sala, di fronte allo schermo o al riflesso mentale, l’apparizione sorprende e la visione è sempre anche un farsi attraversare, un lasciarsi inquietare, un aprirsi all’enigma che la luce rivela e che il buio, ostinatamente, custodisce.

---

<sup>103</sup> *Ivi*, p. 59

<sup>104</sup> F. Casetti, p. 57

<sup>105</sup> *Ivi*, p. 168

<sup>106</sup> *Ivi*, p. 167

### 3. L'ILLUSIONE CHE RITORNA: I GIOCATTOLI FILOSOFICI

A new process of reading and writing,  
one of whose future forms would be cinematography,  
the writing of motion.<sup>1</sup>

We are seeing in a different manner.  
We glimpse a virtual world.<sup>2</sup>

#### 3.1 Figure che non passano

Dopo l'esperienza della lanterna magica e della fantasmagoria, la paura sembra ritirarsi. I fantasmi non invadono più lo spazio dello spettatore, non emergono come presenze incontrollabili e non attraversano la soglia tra visibile e invisibile. Al contrario, vengono miniaturizzati, tenuti tra le mani, racchiusi in piccoli dispositivi che promettono controllo e persino divertimento. È in questa apparente pacificazione che fanno la loro comparsa i cosiddetti giocattoli filosofici: oggetti semplici, ripetibili, spesso domestici, che sembrano sostituire la paura con la meraviglia, lo spavento con la curiosità. Tuttavia, proprio in questa riduzione ludica della visione, può aprirsi una nuova inquietudine, che ugualmente destabilizza: i giocattoli ottici non nascondono la macchina, ma la rendono operabile, non allontanano lo spettatore, ma lo coinvolgono direttamente nel processo visivo. La paura non deriva più da ciò che appare, ma dal fatto che ora tutto dipende da un gesto, da una manipolazione, dalla collaborazione attiva tra occhio, mano e meccanismo. È questa la soglia, il momento in cui la visione diventa esperienza tecnica. Nei giocattoli filosofici, la paura non si manifesta come terrore dichiarato, ma proprio come instabilità percettiva. Non come shock narrativo, ma come attrazione ripetitiva. Il soprannaturale non irrompe, l'immagine non coincide con il mondo e neppure col soggetto che la guarda. È tra le fessure di questi piccoli dispositivi — tra un giro e l'altro del disco, la persistenza dell'immagine e la sua scomparsa — che la visione moderna impara a convivere con una paura nuova, interamente tecnica.

Ma in che modo, e quando, il dispositivo smette di fare paura?

---

<sup>1</sup> T. Gunning, *Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in the Victorian Era*, *Victorian Studies*, Vol. 54, No. 3, 2012, p. 497

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 512

Come si è già visto, l'intervento di Leeder nel dibattito contemporaneo del soprannaturale cinematografico è tutt'altro che accessorio. Il suo apporto risulta decisivo soprattutto perché smonta una delle assunzioni più persistenti dello *spectral turn*: l'idea che la paura cinematografica deriva originariamente, se non esclusivamente, da un contenuto dell'orrore, o da una presunta instabilità ontologica dell'immagine in quanto tale. Al contrario, Leeder riconduce la paura a un regime di visibilità, a una modalità storicamente situata del vedere, in cui il perturbante nasce dall'interazione tra dispositivo, immagine e spettatore.

Il rinnovato interesse per il cinema delle origini all'interno dello *spectral turn* è sintomatico di un curioso rovesciamento storiografico. Per lungo tempo il *primitive cinema* è stato liquidato come una fase ingenua, tecnicamente immatura e formalmente elementare. Ma definire "primitivo" il cinema delle origini implica non solo una gerarchia evolutiva, ma una proiezione nostalgica: l'idea che quel cinema fosse portatore di una purezza perduta, di un rapporto immediato — e non mediato — con le immagini.

When it comes to the trope of ghostliness, the latter attitude is pervasive. If cinema is and always has been ghostly or spectral, it is implicitly the case that early spectators simply knew the true nature of cinema better than we because they are presumed to have reacted to it in a direct and unmediated fashion.<sup>3</sup>

Gli spettatori di un tempo "sapevano davvero" cos'era il cinema, perché reagivano in modo diretto, istintivo, quasi pre-critico. Tuttavia, non vi è nulla di ingenuo: erano immersi in una cultura visiva densamente stratificata, già attraversata da pratiche di illusione, smascheramento e meraviglia/paura tecnica. La paura, però, non nasce da una credulità infantile, ma da una consapevolezza instabile, da un continuo oscillare tra sapere e vedere, tra spiegazione scientifica ed esperienza sensoriale. È proprio il diciannovesimo secolo, infatti, a conoscere l'esplosione dell'interesse scientifico per la visione. "Many *philosophical toys* mark the road to cinema as we generally understand it: the phenakistiscope, thaumatrope, stroboscope, tachyscope, zoetrope, viviscope, mutoscope, kineoptoscope and more."<sup>4</sup> La visione viene scomposta, ricomposta e messa in crisi.

---

<sup>3</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019, p. 35

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 52, parallelamente, la "magic lantern technology continued to improve throughout the nineteenth century and one of its offshoots marked a new chapter in projected imagery, again with ghosts and the supernatural taking on a central, emblematic role." Non si tratta di un ritorno dell'irrazionale contro la scienza, ma di un'ibridazione strutturale tra sapere ottico e immaginario spettrale.

L'episodio del fantasma di Pepper, chiamato appunto *Pepper's Ghost*, è esemplare. L'invenzione di Henry Dircks, poi perfezionata e resa spettacolarmente efficace da Pepper,<sup>5</sup> permette per la prima volta a un attore in carne e ossa di condividere lo spazio scenico con un fantasma proiettato: una figura bidimensionale, luminosa, parzialmente presente, che tuttavia sembra occupare lo stesso tempo e lo stesso spazio dei vivi. L'effetto non è semplicemente illusionistico, ma ontologicamente destabilizzante. Il fantasma non è un'immagine "irreale" opposta al corpo reale dell'attore. "The actor could appear to interact with the ghost, and even to pass through it."<sup>6</sup> Presenza ambigua, mette in crisi l'aspetto materiale, di profondità e di consistenza. "Il fantasma viene fatto apparire in modo semplice e tuttavia straordinariamente efficace."<sup>7</sup> Significativa è la reazione del pubblico alla prima rappresentazione del 1892.<sup>8</sup> Pepper aveva inizialmente previsto di spiegare l'illusione al termine dello spettacolo.<sup>9</sup> Tuttavia, di fronte alla reazione sia estatica che terrorizzata degli spettatori, rinuncia alla spiegazione. Questo gesto segnala un punto di rottura in cui la visione spettrale eccede il discorso che dovrebbe contenerla. La paura, qui, non è l'effetto di una credenza del soprannaturale, ma nasce dalla sospensione della spiegazione e dalla permanenza dell'immagine in uno spazio indeterminato, nel momento di massima intensità percettiva.

The ghost, in keeping with the danse macabre imagery was envisioned as a glowing skeleton that seemed to slowly materialize out of mid air, and who would disappear and reappear to torment the play's protagonist. The presentation was intended as a spectacular showcase for developments in the field of optics.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> "Like many inventors, Dircks saw only the advantages of his plan and ignored its inconveniences. In fact, his invention would have not only revolutionized stage productions, but it would have demanded that theatres be rebuilt. [...] Pepper, a lantern lecturer with a degree in chemistry, was just the mix of grand showman and distinguished scientist appropriate to the Polytechnic's emphasis on mass education and tasteful wonder. Pepper took Dircks's design and improved it, replacing the need for sunshine with the oxyhydrogen lamp, previously used with the projecting microscope that Pepper had used to display gigantic microbes on a 425-square foot screen." *Ibidem*, p. 52

<sup>6</sup> *Ibidem*

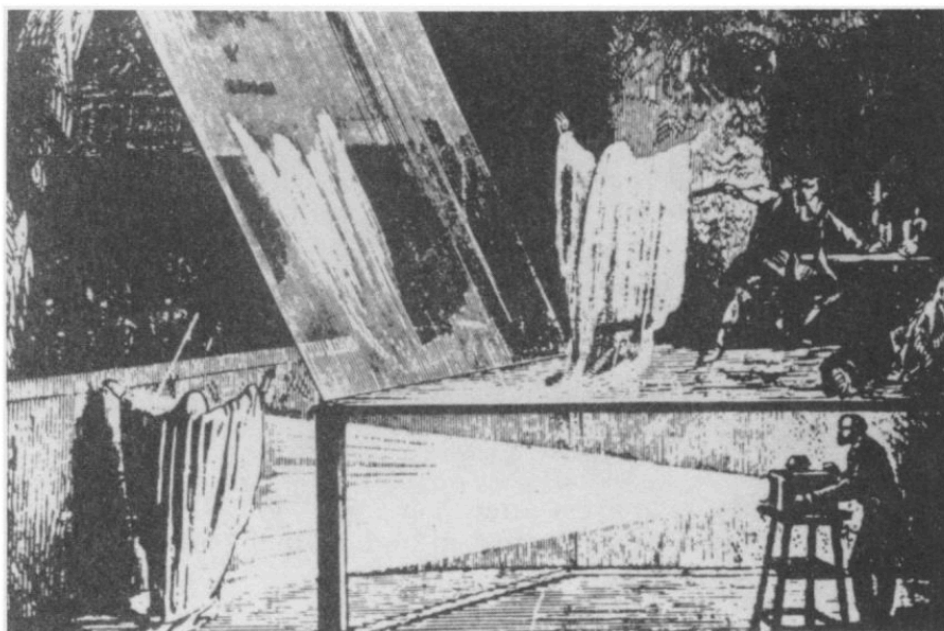
<sup>7</sup> D.P. Compagnoni, *Quando il cinema non c'era*, Cap. 3, p. 100

<sup>8</sup> "Pepper's Ghost," as the new technique came to be known, despite Pepper's dutiful crediting of Dicks, debuted on the Christmas Eve of 1862 during a Polytechnic presentation of one of Dickens's Christmas ghost stories, "The Haunted Man", M. Leeder, p. 53

<sup>9</sup> Secondo la tradizione della *natural magic*, in cui la meraviglia viene ricondotta a un sapere razionale, "Pepper's 1890 memoir is strongly critical of spiritualism and, in the spirit of *natural magic*, he asserts that the *Ghost's role* was to confront people with the illusionary character of haunting phenomena." *Ivi*, p. 55

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 54

Non sorprende che molti spettatori, compresi spiritualisti convinti, insistessero nel considerare i fantasmi reali. Ancora una volta, non si parla di ingenuità, ma della difficoltà di collocare queste immagini in un regime percettivo stabile.



*Pepper's Ghost illusion, 1860*

Le copie proliferano, “Pepper's Ghost was staged more often in the fairground *ghost shows*<sup>11</sup> than for the conventional stage, and was seized upon by numerous itinerant showmen.”<sup>12</sup> Questo testimonia quanto proprio l’ambiguità fosse produttiva: la paura nasceva non dalla convinzione, ma dall’esperienza di una visione che sfuggiva a un pieno controllo. Il passaggio dal teatro spettrale al cinema non ha soluzione di continuità. Non a caso, una delle prime esposizioni cinematografiche in Gran Bretagna viene presentata “under the label of the *Phantascopical Exposition* and replaced a *ghost show* that employed a version of *Pepper's Ghost* displays the ease with which cinema was received as the next stage in a tradition of theatricalized depictions of the supernatural.”<sup>13</sup> Il cinema, infatti, viene accolto come il naturale erede di una tradizione di immagini proiettate che hanno sempre abitato la soglia tra intrattenimento, scienze e soprannaturale, “as well the longer association of the projected

---

<sup>11</sup> Alcuni esempi: “*Ghost shows* bore wonderful names like the *Captain Payne's Ghost Show*, *Wallser's Ghost Illusion* and *Phantaspectra Ghostodrama*.” *Ibidem*

<sup>12</sup> *Ibidem*

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 56

image with natural (and supernatural) magic.”<sup>14</sup> Le prime esperienze al cinema sono spettrali non perché parlano di fantasmi, ma perché riproducono una modalità di visione già addestrata all’ambiguità, alla presenza senza corpo, al movimento senza vita. Emblematica, ancora una volta, è la figura dello scheletro. Sempre nel diciannovesimo secolo, lo scheletro smette di essere rappresentato come un residuo inerte e viene sempre più spesso rappresentato “standing in mid air, appearing to float in space, like ghosts.”

The seemingly paradoxical ghostliness of skeletons stems from the fact that "up until the end of the nineteenth century, the notion of living bones' was a contradiction in terms. Bones were dead and the skeleton was a relic". The "ghosts" of Pepper's Ghost were often skeletons as well. The first public presentation, staged by John Henry Pepper at the Polytechnic in 1863, featured "a ghostly skeleton robed in a shroud" that disappears (rather than tumbling into a pile of bones) when attacked with a sword.<sup>15</sup>

Nonostante la tradizione caricaturale, non fa ridere. Inquieta, perché mette in scena la materialità della morte, “vita” senza carne, “presenza” che nega la propria stessa possibilità. “Here again a skeleton is essentially a ghostly, insubstantial figure, in this case maintaining an ability to disquiet that belies the comic depictions of skeletons we find elsewhere at the time.”<sup>16</sup> Ma il soprannaturale moderno non è il ritorno del fantasma, piuttosto l’emergere di una visione che ha smesso di potersi dire innocente.

---

<sup>14</sup> *Ibidem*

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 147

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 148

### 3.2 Apparizioni meccaniche

Integrare i giocattoli filosofici nella genealogia del cinema delle attrazioni significa spostare ulteriormente il baricentro: non più — o, non solo — la nascita del cinema come evento fondante, ma l'emergere di una logica della visione fondata su shock, discontinuità e confronto. “Popular entertainment was the setting for the connection which would soon arise between the cinema and attraction. [...] the cinematograph was part of a tradition of discontinuity, shock and confrontation.”<sup>17</sup> Il cinema, in questa prospettiva, non inaugura l'attrazione, ma la eredita e la riorganizza all'interno di una serie culturale già pienamente operativa. Il concetto di attrazione si rivela pienamente pertinente per lo studio di quell'insieme eterogeneo di pratiche, dispositivi e forme visive, che costituiscono “the cultural series of animated pictures”, il vasto retroterra tecnico e spettacolare su cui poi, successivamente, si innesta il cinematografo. Infatti, i giocattoli filosofici — dal fenachitoscopio lo zootropio e fino al prassinoscopio, per citarne alcuni — non rappresentano semplici curiosità pre-cinematografiche, ma veri luoghi di elaborazione dell'attrazione come principio formale, estetico e percettivo, che struttura l'intera esperienza visiva.

L'obiettivo dichiarato da Dulac e Gaudreault è duplice:

On the one hand, we want to better understand how the concept of attraction takes shape and is expressed within a group of media which predate the cinema and to demonstrate the ways in which it might be useful to address the question of attraction by resituating it before the fetish date of 28 December 1985, when tradition tells us it was born. On the other hand, we want to know how optical toys enable us today to bring to light certain features inherent in the very notion of attraction – in other words, to understand how the “attractional” dimension of optical toys, properly speaking, enables us to shed new light on the cinematograph.<sup>18</sup>

Il guadagno teorico è decisivo: l'attrazione non viene più concepita come un semplice effetto spettacolare o un momento eccezionale della messa in scena, ma come principio strutturante che investe l'intera esperienza visiva e il funzionamento interno dell'apparato.

---

<sup>17</sup> N. Dulac, A. Gaudreault, *Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction*, Wanda Strauven, Amsterdam University Press, p. 227

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 228

Tra il 1830 e il 1900, una serie di esperimenti scientifici finalizzati allo studio della fisiologia della visione e dei fenomeni ottici conduce all'invenzione di numerosi strumenti che quasi immediatamente vengono assorbiti nel circuito dell'intrattenimento popolare.

È in questo contesto che i giocattoli filosofici inaugurano la serie culturale delle immagini animate, in cui l'attrazione è principio fondante. "Indeed, the workings of the phenakistoscope and the zoetrope established a form of attraction, based essentially on rotation, repetition, and brevity, which was to dominate throughout the period."<sup>19</sup> Se è vero che il tempo diventa umano solo quando viene concepito narrativamente, la temporalità dei giocattoli filosofici appare invece radicalmente opposta: non narrativa, ma meccanica, ciclica, senza progresso, senza memoria, senza futuro. Un tempo che non racconta, ma accade. L'attrazione che producono appartiene, infatti, a una temporalità informe, persino non umana,

as Tom Gunning has remarked, is similar to a kind of *irruption*: "[t]he temporality of the attraction itself [...] is limited to the pure present tense of its appearance." Its manifestations know only the present tense. The visual experience which the optical toy provides thus rests not only on the illusion of movement it itself has created, but also on this repetitive temporality which determines the attractional forms specific to it."<sup>20</sup>

L'attrazione non dura, non evolve, non si sviluppa. Si impone. È sempre presente. Per questo, non lascia scampo allo sguardo. L'illusione del movimento prodotta dai giocattoli ottici non è l'unico elemento in gioco, perché ciò che conta è la ripetizione ossessiva che struttura l'esperienza.

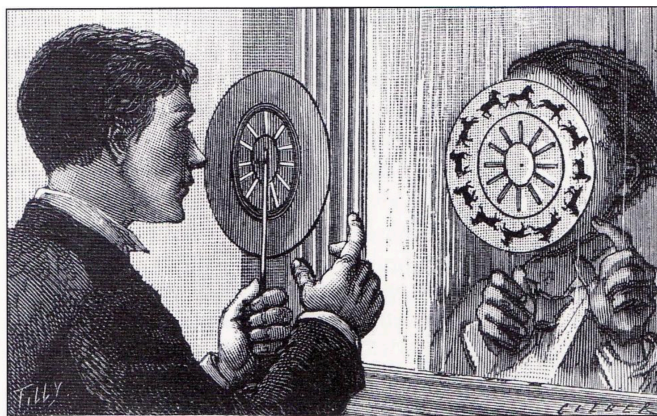
Con il fenachitoscopio si entra in una fase decisiva: l'apparizione non è più soltanto evocata, ma riprodotta, serializzata, resa manipolabile. Come ricorda Mannoni, la stessa immagine ripetuta di un personaggio in piedi, disegnato su un unico disco, riappare come "*spettro del personaggio immobile*"<sup>21</sup> nello specchio.

---

<sup>19</sup> *Ibidem*

<sup>20</sup> Concetto chiave approfondito successivamente, *ibidem*

<sup>21</sup> L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000, p. 235, tramite il meccanismo del taumatropio viene data vita al piccolo personaggio, fino ad allora immobile in un atteggiamento pietrificato.



Uso del fenachitoscopio<sup>22</sup> a specchio, illustrazione del 1884

L'immagine viene poi animata per trasformare la fissità in movimento. La scelta del termine non è casuale: prima ancora che il movimento viene introdotto, l'immagine riflessa è una presenza senza corpo, un doppio ottico che si offre allo sguardo come traccia, non come entità. La paura nasce nello scarto: tra immobilità spettrale e animazione, tra figura morta e figura che si muove. Il successo immediato del fenachitoscopio conferma che questo scarto è il cuore dell'esperienza. Rapidamente diventa “come la lanterna magica, il *gioco* d'ottica più apprezzato dai nostri antenati.”<sup>23</sup> Le sue potenzialità generano una proliferazione di varianti e di miglioramenti, orientati in due direzioni complementari: da un lato “la proiezione degli effetti del fenachitoscopio”, dall'altro “la sostituzione dei tradizionali disegni animati colorati a mano con clichés fotografici raffiguranti le diverse fasi di un movimento.”<sup>24</sup> L'immagine animata tende a coincidere con il reale, a farsi traccia del mondo più che solo disegno. Tuttavia, mentre si avvicina alla vita, conserva qualcosa di irriducibilmente perturbante.

Su quasi tutti i modelli di coreutoscopia conservati si trova *La danza dello scheletro*, piccoli scheletri dipinti a mano che si agitano in tutte le direzioni, piegano femori e tibie, giocano col loro cranio, fanno marameo. Una visione macabra e grottesca che richiama la prima lastra animata di Huygens nel 1659. Lo scheletro del coreutoscopia avrà d'altronde un successo tale da essere chiamato dal pubblico *Dancing skeleton*, naturalmente molto prima del cartone animato di Walt Disney *Skeleton Dance* (1928).<sup>25</sup>

<sup>22</sup> La sezione del Museo Nazionale del Cinema di Torino dedicata all'Archeologia del Cinema espone centinaia di reperti e strumenti ideati a partire dalla prima metà dell'Ottocento, per trasformare in animazione le immagini fisse. La collezione comprende anche alcuni dischi originali prodotti per il fenachitoscopio di Plateau.

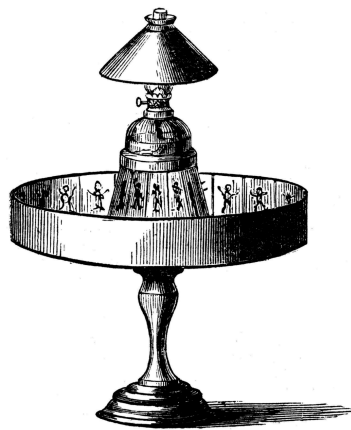
<sup>23</sup> *Ivi*, p. 245

<sup>24</sup> *Ibidem*

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 257

Qui, il filo che lega fantasmagoria, giocattolo ottico e cinema diventa evidente: lo scheletro — figura già individuata da Leeder come emblema di una spettralità moderna — attraversa i dispositivi come un motivo insistente che sopravvive alla loro progressiva razionalizzazione. Anche se la paura diventa gioco, non è cancellata. Il movimento gira su se stesso. Il formato stesso del fenachitoscio, così come il suo funzionamento, “*suggest a world in which everything was governed by circularity and repetition, a world which annihilated any hint of temporal progression.*”<sup>26</sup> I soggetti rappresentati ricordano Sisifo, condannati a girare, saltare e danzare all’infinito. Allo stesso tempo, appaiono come figure meccaniche: instancabili, immutabili, più agite che agenti, sottoposte solo al movimento piuttosto che essere protagoniste di qualsiasi tipo di azione. L’assenza di un’interruzione nella sequenza delle immagini è essenziale per produrre l’effetto di un movimento perpetuo e interrotto, inscritto in una temporalità a-storica, priva di soglie, senza un inizio o una fine.<sup>27</sup> La paura non domina in senso narrativo o affettivo, ma porta con sé un’ambiguità: un mondo che funziona perfettamente, senza attriti, senza interruzioni, è anche un mondo senza soggetti, senza decisione, senza possibilità di arresto.

Con il prassinoscio di Reynaud<sup>28</sup> il dispositivo compie un ulteriore passo verso la stabilizzazione dell’illusione. Il fatto che “può funzionare anche di notte” e che “basta piazzare una candela al centro della gabbia di specchi”<sup>29</sup> non è un dettaglio tecnico neutro.



---

<sup>26</sup> N. Dulac, A. Gaudreault, p. 232

<sup>27</sup> Non è un caso che molti dischi raffigurano ingranaggi, leve, macchinari “as eternal and unbreakable machines, are they emblematic of the wildest dreams of modernity?”, *ibidem*

<sup>28</sup> Inventore francese pioniere dell’animazione e del cinema, nel 1877 inventa il prassinoscio, un giocattolo ottico che utilizza specchi per creare l’illusione del movimento da immagini disegnate su un nastro.

<sup>29</sup> L. Mannoni, p. 395

La luce artificiale emancipa l'apparizione dal contesto spettacolare occasionale e la rende disponibile in qualsiasi momento. Reynaud stesso descrive con orgoglio come, con un'aggiunta molto semplice, è riuscito a realizzare “dei veri quadri o scene animate, con scenografie, come in un teatro lillipuziano.”<sup>30</sup> Il punto decisivo, però, è un altro: “l'apparecchio stesso, il meccanismo, sparisce per lasciar vedere soltanto la curiosa illusione realizzata.” L'effetto, ottenuto tramite un vetro trasparente disposto in modo da riflettere l'immagine di una scenografia, è dichiaratamente “una nuova applicazione di un dispositivo già impiegato in teatro per realizzare gli spettri impalpabili.”<sup>31</sup> Eppure, Reynaud non ha mai molto apprezzato la fantasmagoria, infatti non utilizza mai soggetti diabolici e non sfrutterà mai il tema degli spettri. Questo rifiuto è altamente significativo perché non segna la fine del soprannaturale, ma la sua rimozione tematica.

Il dispositivo conserva intatta la logica spettrale — immagine senza corpo, presenza riflessa, apparizione luminosa — ma la priva di ogni contenuto esplicitamente terrifico. La paura non è più messa in scena.

È un punto cruciale che sposta definitivamente il discorso dall'immagine al funzionamento, dal contenuto al dispositivo. L'attrazione non è ciò che l'immagine mostra, ma ciò che l'apparato fa accadere allo sguardo. Nei giocattoli ottici questa operazione avviene in forma quasi pura: non c'è racconto, non c'è sviluppo, non c'è interpretazione. C'è solo un evento visivo che si impone nella sua evidenza meccanica. Precisamente qui si annida una specifica forma di inquietudine: se, dunque, la temporalità dei giocattoli ottici non promette nulla se non la propria reiterazione, chi guarda non è invitato a seguire, ma a subire, non a interpretare, ma a essere colpito. In questo senso, l'attrazione precede e destabilizza ogni possibile narrativa della visione. Il modo circolare del fenachitoscopio, abitato da figure che non si consumano e che non progrediscono, mette in crisi la concezione umanistica del tempo e dell'azione. Le immagini non rappresentano tanto dei corpi in momento, quanto corpi intrappolati nel movimento. È una visione che sfiora l'angoscia, non perché mostra il mostruoso, ma perché espone una forma di vita ridotta a puro automatismo, a gesto senza intenzione, a durata senza senso. Di questo passo, non sorprende che l'attrazione dei giocattoli filosofici smetta di essere innocente e anticipa una lunga genealogia di dispositivi che mettono in scena il conflitto tra controllo e la sua perdita, tra animazione e disumanizzazione.

---

<sup>30</sup> *Ivi*, p. 398

<sup>31</sup> *Ibidem*

Il cinema erediterà questa tensione, che cercherà lo stesso di addomesticare attraverso il racconto. Qui, il tempo non diventa ancora umano, l'immagine conserva una capacità di inquietare che precede, e forse eccede, la stessa paura narrativa. Non umana, quasi automatica. L'immagine non racconta, non rappresenta, non protegge. Si impone come shock percettivo, come presente assoluto. Quando questa logica dell'attrazione verrà sottratta alle mani dello spettatore e quando il tempo ciclico diventerà immerso e l'apparato si farà invisibile, allora l'attrazione smetterà di essere gioco.

### 3.3 L'immagine tecnologica, la visione come evento

Annunciato quasi profeticamente, in due o tre anni il kinetoscopio verrà perfezionato e allora verranno mostrate delle immagini sullo schermo. Si promette un mondo in cui “le figure saranno a grandezza naturale, e il suono della voce si sentirà contemporaneamente alla visione dei movimenti dei personaggi.”

Sarete seduti confortevolmente e vedrete lottatori in piena zuffa, troupe del circo, suicidi, impiccagioni, la sedia elettrica, naufragi, scene di strada, corse di cavalli, gare di football, insomma quasi tutto ciò che contiene azione, esattamente come se foste sul luogo stesso in cui si svolgono gli avvenimenti. E non vedrete marionette, ma le persone e le cose come sono.<sup>32</sup>

L'illusione non sarà più percepita come tale, ma come trasparenza assoluta del reale. La prima proiezione dell'eidoloscopia Lathan, il 20 maggio 1895, viene presentata come “la prima presentazione pubblica di scene che mostrano sullo schermo, come mai fino a questo momento, i movimenti reali della vita.”<sup>33</sup> Come osserva Gunning, invece di inseguire un'origine stabile del cinema, serve definire le funzioni per cui sono stati concepiti.

Archaeologists traditionally search for origins, attempting to uncover the arche or foundation on which things are set. My focus is on artifacts that preceded the more technological and industrial systems of cinema that emerged in the 1890s. Although technological and even commercial, and decidedly modern, these artifacts are less tools than toys.<sup>34</sup>

Quindi, piuttosto invece di setacciare le origini del cinema in cerca di invenzioni “that *started it all*— as if to trace cinema’s genealogy back to a secure paternity —“ Gunning descrive un periodo di novità “in which something changed fundamentally.”<sup>35</sup> Questo mutamento non riguarda soltanto la tecnica, ma la condizione stessa dell'immagine, ora inseparabile dal suo apparire.

---

<sup>32</sup> L. Mannoni, p. 458

<sup>33</sup> Ivi, p. 459, anche se non è proprio esatto, visto che i Lumière ci sono riusciti prima, ma comunque le fonti dicono si tratti davvero della prima proiezione commerciale di film al mondo.

<sup>34</sup> T. Gunning, *Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in the Victorian Era*, *Victorian Studies*, Vol. 54, No. 3, 2012, p. 497

<sup>35</sup> *Ibidem*

I giocattoli filosofici costituiscono un punto di accesso particolarmente fecondo per analizzare le immagini tecnologiche. Svolgono una duplice funzione: da un lato producono un'immagine e un'esperienza visiva, dall'altro mirano a mostrare, attraverso il loro stesso funzionamento, i processi della percezione visiva. Profondamente autoriflessivi, usano una tecnologia specifica semplice e portatile “in order to create a visual effect and to draw attention to how that effect is generated.” In quanto strumenti dimostrativi, generano stupore ma allo stesso tempo offrono anche una spiegazione. Alcuni di questi dispositivi, “such as the phenakistiscope, the zoetrope, or the flipbook — produce a moving image and thus have a clear place in the development of motion pictures.”<sup>36</sup>

Unlike the reflection of a mirror's virtual image, which shows something where it is not, this mobile demonstration depended on a quality of the eye as organ of sight, the effect of an after-image in which rapidly successive images seemed to fuse in time.<sup>37</sup>

Quando Jonathan Crary, che Gunning definisce senza esitazioni il più profondo interprete di questi dispositivi, riflette sul taumatropio, sottolinea come “similar phenomena had been observed in earlier centuries merely by spinning a coin and seeing both sides at the same time, but this was the first time the phenomenon was given a scientific explanation and a device was produced to be sold as a popular entertainment”<sup>38</sup>, è una novità radicale. La semplicità del taumatropio e proprio questa sua nudità tecnica rende evidente qualcosa di decisivo: l'immagine che produce è al tempo stesso fabbricata e allucinatoria. Mette a nudo la frattura profonda tra percezione e soggetto. Di nuovo, ciò che si vede non coincide con ciò che è. L'immagine non mente, ma non dice neanche la verità dell'oggetto. Il giocattolo filosofico, lungi dal rassicurare, inaugura una forma di inquietudine sottile, in cui vedere non significa accedere al reale, ma assistere a un evento percettivo prodotto artificialmente. È in questo contesto che Gunning introduce la nozione di *technological image*. Non si tratta di “only images produced by technological means, but images that owe their existence to a device and are optically produced by it rather than simply reproduced.”<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 498

<sup>37</sup> *Ivi*, p. 499

<sup>38</sup> Come la rapida rotazione di una moneta che mostra simultaneamente i suoi due lati, “recto and verso combined. More frequently referred to today as flicker fusion, this visual phenomenon in the nineteenth century was called persistence of vision.” *Ibidem*

<sup>39</sup> *Ivi*, pp. 499-500

Il dispositivo non media l'immagine preesistente, la fa accadere. "Through the device the observer is *made to see* something not otherwise visible." Questo passaggio è cruciale, perché se l'immagine non precede il dispositivo, allora la visione diventa un atto condizionato, fragile, reversibile. "The composite image produced by the thaumatrope is perceived only when the device is properly in motion."<sup>40</sup> Non appena il movimento si arresta, la visione si spezza: ciò che appariva unitario si dissolve in due immagini separate. Questa rottura improvvisa tra visione e soggetto è un gesto che sconcerta. L'immagine non si limita a mostrarsi, si ritrae, lascia dietro di sé il vuoto della sua assenza. "This device introduces to the Victorian era a new class of images simultaneously technological, optical, and perceptual" in cui la paura non è iscritta nel contenuto, ma, ancora una volta, nel regime di apparizione e scomparsa. Il taumatropio non è solo un dispositivo ottico, è un concetto incarnato, già nel suo nome:

The thaumatrope enacts an intense intertwining of the verbal and the visual, and the literary and the technological, beginning with its formidable name. Mr. Seymour translates thaumatrope as "Wonder-turner, or a toy which performs wonders by turning round."<sup>41</sup>

Gunning insiste sull'etimologia: "with a pair of Greek terms, *thauma* and *trope*, tell us how to read this playful device." Dice come va letto, non come immagine stabile, ma come evento percettivo. Il suo funzionamento produce un effetto che la pedagogia tenta di spiegare, e quindi di contenere. Eppure, come spesso accade, il gesto educativo non elimina la dimensione magica. Anzi, la raddoppia. "Approaching the thaumatrope as a magic trick, even a sleight of hand (and eye), might seem to contradict its educational purposes, but this device works by reversals."<sup>42</sup> Il taumatropio funziona per inversioni. Oggetto didattico che agisce come trucco, un giocattolo razionale che produce stupore, uno strumento che spiega e che genera inquietudine. La paura, se presente, non nasce dall'inganno. La rapida rotazione su carta genera un effetto "wonder-working": le immagini sembrano presenti nello stesso istante. "That wonder involves not simply vision but also the paradoxes of sight, especially in its play between the visible and the invisible."<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Ivi, p. 500

<sup>41</sup> Ivi, p. 502

<sup>42</sup> *Ibidem*

<sup>43</sup> Viene citato un passo dell'*Alceste* di Euripide che descrive perfettamente il movimento percettivo attivato dai dispositivi ottici: "the passage of the shining sun into darkness and back into light, an oscillation of brilliance and occlusion, presence and absence, is unsurpassably wonderful." p. 502

I giocattoli filosofici, così come i libri animati, le immagini trasformabili, o le lastre scorrevoli della lanterna magica, funzionano spesso secondo una duplice struttura: mostrano due stati incompatibili e usano una transizione rapida “to evoke the actual movement needed to accomplish the change.”<sup>44</sup> In questo battito percettivo, si annida la possibilità dell’avere paura: non c’è mai un’immagine pienamente presente, ma solo il suo passaggio. “Visual devices in the Victorian era often broached the borders between the verbal and the pictorial.”<sup>45</sup> Non è un caso che questi dispositivi hanno fornito nuove metafore alla letteratura e alla psicologia ottocentesca. “Beginning with Robertson’s Phantasmagoria, and the development of the magic lantern into the form of dissolving views—provided poets and novelists with new metaphors for both perceptual and psychological experiences.”<sup>46</sup> La tecnologia visiva diventa un modello per pensare la mente, ricordi, fantasmi interiori. La paura, allora, non è più solo tematica, è strutturale. Il dispositivo ottico diventa una macchina che rende visibile ciò che normalmente resta latente, instabile, fluttuante. Vedere significa esporsi a una trasformazione.

Castle ha mostrato con grande chiarezza come l’emergere del gotico sia inseparabile da questa nuova immaginazione tecnologica della psiche. La mente viene pensata come spazio di proiezione, sovrapposizione, dissolvenza. Gunning insiste su un punto fondamentale: “in demonstrating the persistence of vision, the thaumatrope does not primarily produce an image of movement, but rather an image involving an optical transformation”<sup>47</sup>, è un’immagine svincolata dall’iscrizione materiale, che dipende tanto da un’operazione meccanica quanto da una trasformazione percettiva.

The technology itself—its workings and manipulation, not just its perceptual effects—instructs and entertains. The machine that could manufacture art appears in the Victorian era not simply as utopian fantasy, but as an essential context for the new conception of technological images.<sup>48</sup>

Qui il legame con la paura diventa evidente. Un’immagine che non è fissata, che non risiede in un supporto stabile, è un’immagine ontologicamente fragile. Non è un oggetto, ma un processo. E, come tale, può fallire, spezzarsi, svanire.

---

<sup>44</sup> *Ivi*, p. 503

<sup>45</sup> *Ibidem*

<sup>46</sup> *Ivi*, p. 504

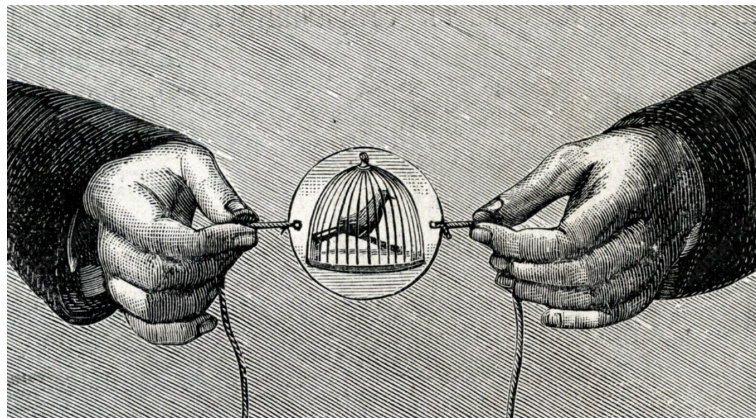
<sup>47</sup> *Ivi*, p. 506

<sup>48</sup> *Ivi*, p. 507

La paura gotica trova qui una delle sue condizioni di possibilità: non più tanto il mostro esterno, ma l'instabilità della percezione stessa.

In contrast to the fixed, inscribed nature of traditional drawings or paintings, this image occurs only as a result of this interaction between viewer and the device. Further, the image does not appear static and fixed in a material base, but even without the illusion of motion has a protean and transformative nature, a production of thauma through trope. These terms define the thaumatrope, but how does it work—on us?<sup>49</sup>

Uno dei punti più raffinati dell'argomentazione di Gunning è il rifiuto di una lettura puramente critica del taumatropio come dimostrazione della fallibilità dello sguardo. L'autore, infatti, "in observing the thaumatrope image" nota che "we are being deceived: the spinning disk is faster than the eye. The illusion derives from the lingering, persistent after-image, by which we see something after it has vanished from our visual field."<sup>50</sup> Dunque, ridurre il dispositivo a una dimostrazione di errore significherebbe ignorarne la dimensione ludica ed estetica.



We see an image that does not strictly correspond to anything in reality (there is no "bird in a cage," only a bird and a cage rapidly succeeding each other). This image is the product, Paris seems to claim, of a collusion between the handheld device and our eye. Alternatively, the tricky device has taken advantage of the weakness of our eye in order to make us believe we see something that does not exist.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> *Ibidem*

<sup>50</sup> *Ivi*, p. 508

<sup>51</sup> *Ibidem*

Il taumatropio estende la visione. È un giocattolo, un dispositivo di piacere. Nel gesto di azionarlo, l'osservatore prova la sensazione di "vedere solo altrimenti". Si parla esplicitamente di un "mondo virtuale" intravisto attraverso questi dispositivi. È proprio questa potenzialità a costituire un punto di contatto decisivo con la paura, che non paralizza e non fa rabbrivire, ma fa fare esperienza di un visibile che non coincide con il tangibile. La commercializzazione del taumatropio e degli altri dispositivi ottici segna un momento decisivo dell'immagine tecnologica perché, per la prima volta, questi apparati non restano confinati all'ambito elitario del sapere scientifico ma entrano nelle mani di molti. È un passaggio storico che ha conseguenze profonde sul modo in cui la visione viene esperita, pensata e temuta. "Technological images could be said to have first appeared at the turn of the sixteenth to seventeenth century with the invention of image-making optical instruments (such as the magic lantern and various catoptric devices)" ma è altrettanto vero che "the full experience of the technological image became widely available and commercialized in the nineteenth century with the philosophical toy."<sup>52</sup>

Il progetto dichiarato del giocattolo filosofico è, infatti, quello di demistificare gli affetti magici, di svelare i segreti della percezione e della tecnologia alle masse

and yet its role in generating wonder has a built-in ambiguity. The perceptual novelty of the technological image leads to its ambivalent characterizations as both magical and deceptive. It is important to keep in mind the device's *magical nature*.<sup>53</sup>

La novità percettiva dell'immagine tecnologica produce un'oscillazione costante tra due polarità: da un lato il magico, dall'altro l'ingannevole. Il dispositivo promette spiegazione, ma non può evitare di suscitare stupore. Pretende chiarezza, ma lavora con l'illusione.

If I understand "trick" less as a deception than as a mechanically-manufactured effect, knowingly involving the manipulation of our senses, its realm of power shifts from the supernatural to the perceptual. Indeed, the manipulation of our vision is what has been manufactured by this technology. This sort of image strikes us less as a material object than as sight, a spectacle.<sup>54</sup>

Non è più lo spettro a spaventare, ma il fatto che la visione stessa è costruita, indotta, guidata.

---

<sup>52</sup> *Ivi*, p. 509

<sup>53</sup> *Ibidem*

<sup>54</sup> *Ivi*, p. 510

Ciò che viene prodotto dalla tecnologia non è semplicemente un'immagine, ma un modo di vedere. Gunning ha avuto difficoltà a trovare un termine adeguato per definire questa nuova tipologia di immagini moderne, dipendenti dall'interfaccia tra dispositivo e percezione umana. "I am retaining the unwieldy and perhaps overly descriptive phrase *technologically produced images*."<sup>55</sup>

Se nell'epoca vittoriana erano una novità, oggi ne siamo sommersi: cinema, video, schermi digitali costituiscono la forma dominante di tali immagini. Il paradosso centrale è che la consapevolezza del dispositivo che le produce bilancia la loro apparente immaterialità. "These images' manifestations consist in their appearance and effects rather than their embodiment in a material object, even though they are produced by a device" non in un supporto stabile, ma per i loro effetti, il loro apparire. Il taumatropio, nella sua semplicità, diventa l'esempio paradigmatico: non si guarda più l'immagine come rappresentazione di qualcosa, ma come evento:

an almost theatrical turn in which the image behaves in an unexpected manner, calling attention to its own production, making its appearance into a performance of image-ness, of becoming visual, of appearing. As a trick, this image surprises me not only because I know it isn't "really there" but also because I participate in its appearance.<sup>56</sup>

La visione non è passiva, ma complice. Le riflessioni di Wanda Strauven approfondite da Gunning permettono di precisare ulteriormente questa dinamica. "The simple technology of the optical toy creates a complex interaction among hand, eye, and perception — or, as she phrases it, *brain*."<sup>57</sup> L'osservatore pre-cinematografico gioca con il dispositivo, ci interagisce. L'occhio dipende dalla mano, e l'inganno passa per il gesto. In questa configurazione, la paura non è più legata a una minaccia esterna. L'illusione prodotta, sorprende. L'immagine del movimento è immateriale, astratta, aperta alla manipolazione e alla possibilità dell'inganno. "The toys could not work without this fundamental dependence upon an evanescent, intangible image."<sup>58</sup> Tuttavia, questa immaterialità è costantemente bilanciata dalla presenza concreta del dispositivo. Se l'immagine fluttua, la macchina resta. Questa doppia consapevolezza — dell'apparato e dell'immagine — torna come tratto distintivo dell'immagine tecnologica in senso ampio.

---

<sup>55</sup> *Ibidem*

<sup>56</sup> *Ibidem*

<sup>57</sup> *Ivi*, p. 511

<sup>58</sup> *Ibidem*

Si assiste alla produzione dell'immagine stessa, che attiva la partecipazione. Lo spettatore è al tempo stesso operatore e testimone.

The perceptual image remains accessible through the viewer's interface with the technology. Dulac and Gaudreault's description of the viewer as "cast beyond the limits of the apparatus" in theatrical cinema takes the apparatus too literally, as a spatial object. Even in the theatrical situation, which removes the technology from immediate perception, the viewer is still firmly placed within an apparatus, not only the film theater but also the whole process of film projection and viewing.<sup>59</sup>

La paura non deriva dall'illusione di essere "fuori" dal dispositivo, ma dalla certezza di essere già all'interno di una macchina che organizza il visibile. Nel tenere il taumatropio tra le mani, lo spettatore sperimenta un

individual processes of perception, it is not a fantasy or, in a psychological sense, a hallucination. But its ontology wobbles and amazes us precisely because it plays with our vision, exposing its limits and possibilities. It shows us something virtual rather than tangible and opens to my mind not only a new category of image but also a new modern environment of images.<sup>60</sup>

In questo senso, i giocattoli filosofici segnano un passaggio cruciale: inquietano perché insegnano che ogni immagine è, in fondo, un'apparizione. E che vedere significa sempre attraversare un apparato, un processo, una soglia. A prima vista, sembrano aver neutralizzato la paura. Invitano a comprendere, a ripetere, a giocare. Eppure, questa loro trasparenza non dissolve l'inquietudine, la ricolloca. La paura è legata al regime della visione, al suo funzionamento intermittente, alla sua dipendenza da una temporalità meccanica. Il dispositivo smette di fare paura nel momento in cui la sua logica viene interiorizzata. Quando l'occhio impara ad aspettare la ripetizione, quando la mano accetta di attivare l'immagine, quando l'apparizione non sorprende più ma ritorna identica a se stessa, la visione perde il carattere dell'evento e acquista quello dell'abitudine. È qui che la paura si attenua, non perché vinta, ma perché normalizzata.

---

<sup>59</sup> *Ivi*, p. 512

<sup>60</sup> *Ivi*, p. 513

Il giocattolo ottico educa lo spettatore a una nuova forma di esposizione, in cui l'immagine è prevista e governata. Ma, nel momento in cui la visione smette di spaventare, smette anche di proteggere. Chi guarda non è più al riparo dietro lo schermo, né al sicuro nella distanza che separa il mondo visibile dal suo doppio spettrale. La paura, resa ludica, prepara a una trasformazione più profonda: l'accettazione di immagini che non hanno più bisogno di essere definite illusioni, di spiegarsi come esperimenti, di essere maneggiate come giochi. Il cinema erediterà proprio questa condizione: una visione ormai addestrata, apparentemente innocua, ma strutturalmente esposta. La paura si ritira, si sedimenta, si rende invisibile. Da questa invisibilità e da questa apparente innocenza tecnica, prenderà forma la sua potenza più duratura.

## 4. L'INCUBO COLLETTIVO: IL CINEMA

La sala forniva un rifugio e lo schermo un filtro:  
insieme tenevano a distanza il mondo esterno.<sup>1</sup>

### 4.1 L'origine del doppio cinematografico

Punto di condensazione di una lunga genealogia del vedere che fa paura, il cinema è più di una semplice evoluzione tecnica. L'illusione non è più circoscritta a un apparato ottico isolato o un'esperienza episodica, diventa istituzione, spazio condiviso, rituale sociale. Il cinema, così, inaugura un nuovo regime della paura che si fonda sia sulla tecnica, che produce immagini in movimento, sia sulla mente, che abita, desidera e teme quel che vede.

Studiando il cinema non ho studiato solo il cinema. [...] Credo di aver tenuto presente in tutto il corso del libro l'interrogativo; intendo dire lo stupore, la sorpresa, la meraviglia: non ho avuto fretta di trovare il cinema evidente, normale, banale, funzionale. Ho invece provato sino in fondo quello che provavano gli spettatori dei primi spettacoli Lumière e dei primi film di Méliès. Il mio stupore non è solo per la meravigliosa macchina che "capta" e "proietta" immagini, ma anche per la nostra favolosa macchina mentale, grande mistero.

La riflessione di Edgar Morin nella prefazione alla nuova edizione del suo libro *Il cinema o l'uomo immaginario*, del dicembre 1977, è decisiva per comprendere il cinema come dispositivo antropologico della paura. Le emozioni citate non sono innocue, ma prossime allo spavento. Come nella lanterna magica e nella fantasmagoria, il vedere cinematografico non si limita a mostrare, ma sorprende, disarmo, eccede il controllo di chi guarda. Morin coglie un punto essenziale: la paura non nasce solo dalla potenza della macchina, ma dal fatto che entra in risonanza con un'altra macchina — invisibile e più antica: la mente umana. Il cinema attiva strutture profonde dell'immaginario, credenze arcaiche, meccanismi di proiezione, identificazione e possessione. È qui che il cinema si distingue radicalmente dai dispositivi precedenti. Se la fantasmagoria era un evento performativo e i giocattoli ottici un'esperienza personale, il cinema istituisce uno spazio separato — la sala, che permette di vedere insieme ciò che individualmente terrorizza.

---

<sup>1</sup> F. Casetti, *Schermare le paure*, p. 118

La sua cornice istituzionale — il buio, la durata, la ripetibilità — intensifica lo spavento e prolunga l’immersione. “Entriamo nelle tenebre di una grotta artificiale. Una polvere luminosa si proietta e danza su uno schermo; i nostri sguardi vi si fissano avidamente; essa prende corpo e vita; ci trasporta in un’avventura errante; superiamo i confini del tempo e dello spazio.”<sup>2</sup> Immagine suggestiva, genealogica, per niente casuale. La grotta è il primo spazio della visione umana, in cui l’ombra precede la forma e la luce rivela. La sala cinematografica — e per estensione, il cinema — riattiva un’esperienza primordiale del vedere, in cui lo sguardo non domina l’immagine perché catturato. Il visibile è trasfigurato, animato, condotto altrove. Più di una metafora poetica, è la precisa descrizione della natura dell’immagine cinematografica: instabile, incorporea, transitoria. È un’immagine che prende corpo solo nel tempo della proiezione e che, proprio per questo, si presta a essere affettivamente investita, animata, e anche temuta. Morin insiste sul fatto che questa esperienza, radicalmente straordinaria, è vissuta come ordinaria. Il cinema funziona perché la sua potenza non appare più come tale. L’abitudine neutralizza lo stupore e così facendo rende invisibile il dispositivo. L’evidenza non è il contrario del mistero, ma la sua forma più efficace. Tutto ciò che appare “evidente” lo è a tal punto da non stupire più. “L’evidenza ci chiude gli occhi, nel senso letterale del termine: ci acceca.” E non perché il cinema nasconde, ma perché mostra troppo bene. La perfetta leggibilità dell’immagine cinematografica anestetizza la coscienza del suo carattere spettrale. Il richiamo a Brecht, “possa ogni cosa ritenuta abituale, inquietarvi”<sup>3</sup>, assume qui un valore metodologico: pensare il cinema per restituirgli la sua capacità di inquietare, di perturbare ciò che appare naturale. “Se si cerca di risalire le origini, l’incertezza si accresce: scienza ottica? ombre magiche?”<sup>4</sup> l’incertezza non è un limite storiografico, ma un dato strutturale. L’invenzione del cinema non può essere ricondotta a un’unica linea evolutiva, proprio perché nasce dall’intersezione di due forti tensioni costanti dell’essere umano: il desiderio di conoscere il visibile e il desiderio di evocare l’invisibile. Come osserva Marcel Lapierre, “l’invenzione del cinema risulta da una lunga serie di lavori scientifici e dal gusto che fu sempre tipico dell’uomo per gli spettacoli di luci e ombre.”<sup>5</sup> Doppia origine, una non esclude l’altra. La tecnica non cancella la magia, ma la rifonda su nuove basi.

---

<sup>2</sup> E. Morin, *Il cinema o l’uomo immaginario*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2020, p. 13

<sup>3</sup> *Ibidem*

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 20

<sup>5</sup> *Ibidem*

In questo quadro, l'intuizione dei Lumière è ambigua. Il loro cinema

non nasce soltanto dalla scoperta del mondo sconosciuto, ma dalla visione del mondo conosciuto, non soltanto dal pittoresco, ma dal quotidiano.

Lumière [...] ebbe la geniale intuizione di filmare e proiettare come spettacolo ciò che spettacolo non è: la vita prosaica, i passanti che pensano ai loro affari. [...] Aveva capito che la curiosità primaria si rivolgeva al rispecchiamento della realtà. Che le persone si sarebbero prima di tutto meravigliate di rivedere ciò che non le meravigliava: le proprie case, i propri visi, il proprio ambiente familiare. Un'uscita dalla fabbrica, un treno che entra in stazione, cose già viste mille volte, trite e abusate, attirano le prime folle.<sup>6</sup>

Non l'inedito, ma il ritorno del familiare sotto forma di immagine. Proprio per questo il cinema si carica di una potenza nuova. Morin definisce questa potenza come una trasfigurazione magica del reale: l'immagine cinematografica mantiene il contatto con il mondo, ma lo spinge "fino alla magia". Le parole che tentano di nominare il fenomeno — meraviglioso, irreali — sono necessariamente vaghe, segnalano un limite del linguaggio. "Svaniscono e si dissolvono non appena si tenti di afferrarle. [...] Esprimono il desiderio impotente di esprimere l'inesprimibile"<sup>7</sup>, sintomo di un'esperienza che rende visibile qualcosa che non può essere pienamente detto. Da qui il nodo centrale: "non è possibile dissociare l'immagine dalla presenza del mondo nell'uomo, dalla presenza dell'uomo nel mondo. Essa ne è il reciproco tramite. Ma nello stesso tempo l'immagine non è che un doppio, un riflesso, cioè un'assenza."<sup>8</sup> Questo scarto ontologico è ciò che rende possibile l'investimento affetto e, insieme, l'angoscia. "L'immagine può sembrare animata da una vita più intensa e più profonda della realtà e anche, al limite dell'allucinazione, da una vita al soprannaturale." In questo processo, l'immagine tende a oggettivarsi, a separarsi dal soggetto che l'ha prodotta o che la guarda. "È questo un aspetto particolare di un processo umano fondamentale: la proiezione o l'alienazione."<sup>9</sup> L'umano si deposita nell'immagine e poi si trova di fronte come a qualcos'altro. Fondamentale, infatti, è la figura del doppio: quando la soggettività e l'oggettività si incontrano, nasce come "immagine-spettro dell'uomo. Questa immagine è proiettata, alienata, oggettivata a un punto tale che essa si manifesta come un essere o spettro

---

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 24

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 26

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 32

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 33

autonomo, estraneo, dotato di una realtà assoluta.”<sup>10</sup> Il doppio non è una semplice copia, precede la coscienza riflessiva. È l’immagine primaria del sé, che l’uomo incontra nell’ombra, nel riflesso, nel sogno.

Ogni cultura ha elaborato questa esperienza perché ogni soggetto è accompagnato dal proprio doppio, intimo ed estraneo, familiare e ostile. La paura nasce precisamente da questa ambivalenza, da questa scissione che non si ricompone. L’essere umano non coincide mai pienamente con se stesso.

La visione del doppio è un’esperienza alla portata di tutti. [...] Altro e superiore, esso si dissocia dall’uomo per andare a vivere la vita letteralmente surreale dei sogni. Presso l’uomo sveglia il doppio può allontanarsi, compiere imprese e assassini. [...] Una volta distrutta la carne, compiuto il processo di decomposizione, il doppio si libera definitivamente per divenire spettro, ghost, spirito. In questa immagine fondamentale di se stesso, l’uomo ha proiettato tutti i suoi desideri e tutti i suoi timori. [...] Prima di proiettarvi i suoi terrori, l’uomo ha anzitutto fissato sul doppio tutte le ambizioni della sua vita — l’ubiquità, il potere metamorfico, l’onnipotenza magica — e l’ambizione fondamentale della sua morte, l’immortalità.<sup>11</sup>

Presenza costante, ambigua, mai neutra, il doppio detiene una forza magica. Il punto decisivo è riconoscere che non è solo ciò che assomiglia, ma ciò che supera, molto spesso che possiede facoltà negate: concentra desideri di onnipotenza, timori di dissoluzioni, aspirazioni d’immortalità. Prima ancora di essere temuto, il doppio è stato desiderato. La paura nasce solo quando questa figura, inizialmente salvifica, si emancipa definitivamente e ritorna come spettro. La morte segna il punto di non ritorno, è qui che il doppio assume pienamente la sua dimensione spettrale: figura dell’incubo, incarna la sopravvivenza senza corpo, la vita oltre la vita. “L’universale magia dello specchio”, e dell’ombra, “non è altro che quella del doppio.”<sup>12</sup> Le superstizioni legate agli specchi testimoniano una paura persistente, quella che l’immagine riflessa non sia innocua, che anzi trattiene o libera qualcosa. “Specchi rotti (presagio di morte o di fortuna che ci invia il mondo degli spiriti), specchi velati (che impediscono al doppio del morto di fuggire) ecc.” Ma anche nell’uomo moderno, abituato agli specchi, permane un residuo di inquietudine. “Ci stupiamo lungamente di un viso estraneo, fosco: il nostro. Ci è necessaria la sorpresa notturna di uno specchio, perché il nostro fantasma ne risalti improvvisamente, sconosciuto, quasi nemico.” L’improvvisa visione notturna del proprio

---

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 34

<sup>11</sup> *Ivi*, pp. 34-35

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 37

volto può produrre estraneità, ostilità. Si diventa fantasmi, qualcosa che è simile senza coincidere del tutto. Lo stesso vale per l'ombra, forma privilegiata del doppio: sempre presente, sempre esterna, inseparabile, tuttavia autonoma. L'ombra rende visibile una contraddizione fondamentale: il doppio segue e sfugge.

La notte radicalizza questa esperienza. "Immerso nel sonno, l'uomo perde la sua ombra, è essa a possederlo. Il fantastico regna. La morte è come la notte; essa libera le ombre, i morti non hanno ombra, essi sono questi ombre: e così infatti li chiamiamo."<sup>13</sup>

La magia non è l'immagine, ma il credito ontologico che le viene accordato. "Considerata letteralmente come presenza e sopravvivenza. [...] Il doppio è molto più che un fantasma delle prime ere", infatti si tiene sempre pronto a riemergere "al più piccolo rilassamento, al primo terrore, al supremo fervore."<sup>14</sup> È su questo terreno che interviene il cinematografo. "L'immagine proiettata sullo schermo è smaterializzata, impalpabile, fugace"<sup>15</sup>, tutte le qualità del doppio, non più esperienza privata, ma condivisa, sincronizzata, istituzionalizzata. L'immagine cinematografica, però, diventa ombra in movimento. Paradossalmente, proprio questa impalpabilità le conferisce una nuova corporeità: il movimento restituisce vita, presenza, spessore. Le ombre si fanno corpo. Ecco come "la visione cinematografica si forma dal movimento delle ombre sullo schermo. [...] Se si aggiunge che l'oscurità, favorevole alla proiezione, favorisce anche la magia dell'ombra"<sup>16</sup> si può dire che il cinema, più della fotografia, è un dispositivo dell'ombra: non rappresenta il doppio, lo rimette in gioco. "L'animazione fa emergere fenomeni nascosti o sconosciuti nella fotografia. La visione cinematografica di se stessi è assai più ricca ed emozionante dell'autocontemplazione fotografica. Epstein diceva: "non è forse degno di attenzione il fatto sullo schermo nessuno si rassomiglia?"<sup>17</sup> Il cinema restituisce un volto che non coincide mai pienamente con l'identità vissuta. È sempre un po' altro, un po' estraneo. In questa discrepanza si annida una forma sottile di inquietudine. Quando Morin si interroga su come è nato il cinema rifiuta ogni genealogia ingenuamente evolutiva. Non consiste solo nel semplice passaggio dalla "fotografia animata presa dal vero" alle scene spettacolari. Infatti, ridurre l'intervento di Méliès a una teatralizzazione successiva del cinematografo significa fraintendere la natura stessa del dispositivo.

---

<sup>13</sup> *Ibidem*

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 39

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 43

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 44

<sup>17</sup> *Ivi*, p. 45

Dalla sua prima apparizione, il cinematografo è già spettacolo: “presentava le sue immagini a un pubblico, per un pubblico, e conteneva quindi quella teatralità che doveva in seguito sviluppare con la messa in scena.”<sup>18</sup>

Il cinema nasce già come evento in uno spazio separato. È in questo quadro che la figura di Méliès<sup>19</sup> assume un valore decisivo: “I trucchi e il fantastico sono i due aspetti della rivoluzione che Méliès opera. [...] Del resto gli storici lo sanno, si meravigliano del “grande Méliès”, “le cui formulette magiche rappresentarono in realtà i germi della sintassi, del linguaggio, dei mezzi espressivi del cinema.” La sua rivoluzione non consiste tanto nell’aver deviato il cinema verso il teatro, ma nell’aver portato alla luce ciò che nel cinematografo era già latente: la sua vocazione fantasmagorica.

La differenza tra scena teatrale e schermo cinematografico non riguarda solo il grado di finzione della storia rappresentata, ma la natura stessa dell’azione e della presenza. Nel teatro, anche quando ciò che viene messo in scena è dichiaratamente artificiale, l’azione resta affidata ai corpi reali che condividono con il pubblico uno spazio e un tempo concreti. Attori e spettatori coabitano lo stesso qui e ora: la rappresentazione avviene davanti a chi guarda e la sua efficacia si basa su questa co-presenza. Al cinema, invece, non c’è scena, ma lo schermo (subito più vicino al fantasma):

Quello che vi si svolge può essere più o meno, come prima, una finzione, ma questa volta è lo stesso svolgimento ad essere fittizio: l’attore, le scene, le parole che sentiamo, è tutto assente, è tutto registrato e questo rimane vero anche quando ciò che è registrato non è una storia e non mira all’illusione propria della finzione. Perché è lo stesso significante, e per intero, ad essere soltanto registrato, ad essere assenza.<sup>20</sup>

Da qui, la specificità del cinema risiede nella sua costituzione stessa come dispositivo immaginario: il cinema è immaginario prima ancora di parlare dell’immaginario, per struttura, funzionamento e modalità. Se è particolarmente adatto a rappresentare sogni, fantasmi, visioni e paure, lo è perché nasce già dentro quella logica, e continua a operarci anche quando mostra il quotidiano, il documentario, il reale.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 57

<sup>19</sup> È evidente come sia più Méliès a stupire piuttosto che interrogarsi sul fatto che il cinema, invece di inseguire un incremento della fedeltà realistica (schermi più grandi, colore, suono), abbia scelto dal 1896 la via della fantasmagoria.

<sup>20</sup> C. Metz, *Cinema e psicanalisi - Il significante immaginario*, Milano, Pgreco Edizioni, 2022, p. 47

<sup>21</sup> *Ivi*, concetto espresso a p. 48

“Effettivamente il fantastico scaturì immediatamente dalla più realistica delle macchine e l’irrealtà di Méliès si dispiega con la stessa flagranza della realtà dei fratelli Lumière. Al realismo assoluto (Lumière) risponde l’irrealismo assoluto (Méliès).”<sup>22</sup> Non come deviazione, ma come polarità complementare.

Il fantastico non è un tradimento del realismo, ma il suo doppio speculare. Questa tecnica si concretizza tecnicamente nel 1898, con l’introduzione del fantasma e del doppio attraverso la sovrimpressione e le esposizioni multiple.

Questo trucco, che Méliès situa al quarto posto tra le tecniche usate, è immediatamente imitato, e i doppi pullulano sugli schermi: doppi di morti (fantasmi) e di vivi. [...] Gli spettri nascono in sovrapposizione di immagini con una conturbante spontaneità, come per situare senza equivoci il cinematografo fra gli spettacoli d’ombra di padre Kircher e di Robertson. Un anno dopo la sua nascita, il cinematografo si situa nella direzione di quella “macchinetta” che si compiace di scheletri e di fantasmi e di “far vedere nell’oscurità, su una parete bianca, spettri spaventosi, cosicché coloro che non ne conoscono il segreto credono che ciò avvenga per arte magica”. Poiché l’ombra, ogni ombra, richiama immediatamente il fantastico e il surreale.<sup>23</sup>

Un punto essenziale chiarisce che “il fantasma non è una semplice efflorescenza. Esso ha una funzione genetica e strutturale.”<sup>24</sup> Là dove nasce il cinema, dunque, il doppio viene subito evocato, perché il cinema ha bisogno del doppio per costituirsi come linguaggio. La sovrimpressione fantomatica non è solo un trucco inizialmente fantastico destinato a diventare realistico: è il luogo in cui il cinema sperimenta la propria capacità di rendere visibile l’invisibile, di dare corpo all’assenza. Ciò che appare come magia, in realtà, è la condizione stessa della sua efficacia espressione futura.

Occorre anzitutto esaminare la comune natura dei diversi trucchi di Méliès: sono quelli del teatro fantastico e della lanterna magica; benché arricchiti di innovazioni, essi mirano, tutti, agli effetti precisamente magici e fantastici per riacquistare gli attributi propri di quegli spettacoli anteriori al cinema e di cui il cinema si è nutrito. Magici e fantastici, questi trucchi e questi spettacoli sono della stessa famiglia della stregoneria e dell’occultismo.

---

<sup>22</sup> E. Morin, p. 57

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 58

<sup>24</sup> *Ibidem*

La prestidigitazione, come la stregoneria, sa compiere apparizioni, sparizioni e metamorfosi.<sup>25</sup>

Il cinema non inventa la magia, la razionalizza tecnicamente per produrre una frattura nella percezione ordinaria del reale.

“Se originariamente, essenzialmente, il cinematografo Lumière è sdoppiamento, il cinema di Méliès è originariamente, essenzialmente, metamorfosi.”<sup>26</sup> Non ci si limita più a duplicare il reale, ma a trasformarlo. Il cinema supera lo specchio: oltre a riflettere, altera, trasfigura, ricompono. Questo superamento segna il passaggio dal cinematografo al cinema e investe immediatamente anche il tempo. Una qualità specifica dell’immagine cinematografica è la sua capacità di “attualizzare il passato — recuperarlo, meglio di quanto nessun’altra arte abbia saputo fare.”<sup>27</sup> Il passato, che nella memoria ordinaria si rifugia in una dimensione interiore e frammentaria, è più di una traccia inerte, nel cinema è riportato in presenza, accade di nuovo.<sup>28</sup> “Il cinematografo oggettivo e il cinema di finzione si oppongono e si allacciano. L’immagine è il preciso riflesso della realtà, la sua oggettività è in contraddizione con la stravaganza immaginaria.”<sup>29</sup> Ambiguità che attraversa l’intero dispositivo cinematografico. Tuttavia, è una contraddizione solo apparente. L’immagine, in quanto riflesso, è già un doppio. L’immaginario non si sovrappone dall’esterno all’immagine, ma “strega l’immagine perché questa è già strega in potenza.” Il cinema rivela la magia latente di ogni visione mediata. L’esperienza originaria degli spettatori dei Lumière lo dimostra benissimo:

Quanto più credettero alla realtà del treno che piombava su di loro, tanto più ne provarono spavento e nella misura in cui guardarono “scene di sorprendente realismo” si sentirono insieme attori e spettatori. [...] Alcuni fuggirono urlando, perché un veicolo veniva loro incontro; alcune signore svennero. Ma tutti si ripresero subito; il cinematografo era apparso in una civiltà nella quale la coscienza dell’irrealtà dell’immagine era talmente radicata, che la visione proiettata, per realistica che fosse, non poteva essere considerata praticamente reale.<sup>30</sup>

---

<sup>25</sup> *Ivi*, pp. 59-60

<sup>26</sup> *Ivi*, p. 62

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 66

<sup>28</sup> Il cinema diventa così un mondo di doppi, che si muovono in libertà nell’universo delle metamorfosi e questo è animato dagli spiriti, cioè dai doppi. Concetto espresso a p. 60. “I morti ritornano, vivono e si muovono. Ogni immagine filmica non è pura assenza ma nemmeno piena presenza, per questo viene definita spettrale. Per questo, è una sopravvivenza visiva” da p. 67

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 82

<sup>30</sup> *Ivi*, p. 95

Tuttavia, nessuno scambia davvero l'immagine per un qualcosa di reale. La paura esplode, ma si ricompone immediatamente. Il treno arriva sullo schermo, ma resta fuori tiro, in un presente che resta inaccessibile allo spettatore. Per quanto terrorizzato, torna tranquillo.

Questa distanza operativa produce una forma di coinvolgimento che passa più per l'affetto che per l'azione. "Il mondo "senti" solamente "l'impressione" della realtà. [...] per il pubblico non c'è rischio né impegno. In ogni spettacolo, anche quando c'è un rischio reale per gli attori, il pubblico è per principio fuori pericolo."<sup>31</sup> Il cinematografo diventa spettacolo nel momento stesso in cui attiva una forma di partecipazione che va oltre la semplice visione. L'esperienza non è la proiezione in sé, ma il coinvolgimento dello spettatore, la sua presa affettiva e immaginaria. Quando questa esperienza si stabilizza e si istituzionalizza — con la nascita della sala e della programmazione — la partecipazione si intensifica. Il cinema, come pratica spettacolare autonoma, mobilita il mondo interiore di chi guarda. Per questo, la partecipazione non è solo un effetto collaterale del dispositivo, ma proprio la sua forza strutturante: va oltre la registrazione del reale e si proietta verso l'immaginario. Il paradosso è che "in ogni spettacolo lo spettatore resta fuori dall'azione, privato di partecipazioni pratiche che, se non sono totalmente annientate, sono per lo meno atrofizzate."<sup>32</sup> Radicalmente escluso, assiste senza intervenire, osserva senza incidere.<sup>33</sup> Il corso del film resta intangibile, impermeabile alla volontà del pubblico. È una condizione fondamentale del dispositivo.

La partecipazione dello spettatore, non potendo esprimersi in azione, diventa interiore, sofferta. [...] L'assenza di una partecipazione pratica determina dunque un'intensa partecipazione affettiva: veri e propri transfert si determinano tra l'animo dello spettatore e lo spettacolo dello schermo.<sup>34</sup>

Emozioni, desideri, paure e impulsi si spostano dai corpi reali ai corpi filmici, dai vissuti personali alle figure proiettate. Il cinema diventa così un luogo privilegiato di circolazione affettiva, in cui l'immaginario prende forma attraverso un investimento emotivo totale. "L'immaginario, per definizione, combina in sé una certa presenza e una certa assenza."<sup>35</sup> Qualcosa appare, si offre allo sguardo, ma ciò che appare non è realmente lì. Per questo motivo, le percezioni cinematografiche, in un certo senso, sono ingannevoli.

---

<sup>31</sup> *Ivi*, p. 96

<sup>32</sup> *Ivi*, p. 98

<sup>33</sup> Forme simboliche minime, come il gesto rituale dell'applauso o il fischio per il dissenso, non hanno alcun potere.

<sup>34</sup> *Ibidem*

<sup>35</sup> C. Metz, p. 48

“O piuttosto, l’attività di percezione è reale (non è il cinema fantasma), ma ciò che viene percepito non è l’oggetto reale, è la sua ombra, il suo fantasma, il suo doppio, la sua riproduzione, un nuovo tipo di specchio.”<sup>36</sup> Lo spettatore vede, ascolta e reagisce davvero, ma il tutto non è restituito così com’è: lo specchio lo riconfigura come apparizione. Che sia un’immagine, un corpo o un evento, “nel cinema l’oggetto rimane: che si tratti di finzione o no, sullo schermo c’è sempre qualcosa.”<sup>37</sup> Ciò che viene meno, invece, è il riflesso dello spettatore. A differenza dello specchio reale, lo schermo cinematografico non rimanda l’immagine di chi guarda. Lo spettatore non si vede e non compare.<sup>38</sup> “Lo spettatore è assente dallo schermo. [...] Nel cinema, è sempre l’altro a essere sullo schermo; io sono là a guardare. Non partecipo in alcun modo a ciò che è percepito, al contrario sono onnipercipiente.”<sup>39</sup> Separato e allo stesso tempo immerso. “Sa di essere al cinema.”<sup>40</sup>

“La mia anima vive sullo schermo onnipossente e movimentato: essa partecipa alle passioni dei fantasmi che vi appaiono.” Le parole di Paul Valéry colgono con precisione poetica questa condizione: l’anima non resta davanti lo schermo, lo abita. “Anima. Partecipazione. Fantasma. Tre parole chiave, che fondono la magia”<sup>41</sup> e che convergono in un unico gesto antropologico, quello di una presenza che si sposta, che si disloca e che va a vivere altrove.<sup>42</sup> L’intensificazione della partecipazione è resa possibile anche dalla trasformazione radicale dello spazio e del tempo. A differenza del cinematografo delle origine, ancora vincolato a una visione frontale e ancora stabile del mondo, il cinema spezza il quando spazio-temporale oggettivo: “prende gli oggetti da angoli di ripresa insoliti, li sottopone a prodigiosi ingrandimenti, fa subire loro movimenti irreali. La macchina da presa si sposta velocemente da un posto all’altro, da un’inquadratura a un’altra, oppure, nella stessa inquadratura, circola,

---

<sup>36</sup> *Ibidem*

<sup>37</sup> *Ivi*, p. 49

<sup>38</sup> Questa assenza non impedisce la comprensione del film perché il soggetto ha già attraversato l’esperienza fondativa dello specchio, ha già imparato a costituire un mondo di oggetti indipendente dal proprio riflesso. Il cinema può dunque costruire uno spazio visivo coerente senza includere il corpo di chi guarda, perché quello sguardo è già strutturato come sguardo decentrato. Concetto espresso a p. 49

<sup>39</sup> *Ivi*, p. 51

<sup>40</sup> *Ivi*, p. 52 Questo sapere è complesso e stratificato. Se da un lato lo spettatore è consapevole del carattere immaginario di ciò che vede (può notare le anomalie e le incongruenze), dall’altro sa di percepire realmente quello che i suoi sensi avvertono. Sa che esiste un apparato tecnico che produce quelle immagini, che lo schermo è una superficie della sala, che alle sue spalle opera un proiettore. Al tempo stesso, sa che tutto ciò che vede accade in lui.

<sup>41</sup> E. Morin, p. 116

<sup>42</sup> “Ora, l’universo della magia non è soltanto popolato di ombre e di fantasmi; esso è, per essenza, aperto a tutte le metamorfosi”, p. 60

avanza, retrocede, naviga.”<sup>43</sup> Il montaggio, a sua volta, frammenta il mondo per poi ricomporlo: guida lo spettatore in un percorso che va dal dettaglio al totale, dalla molteplicità alla singolarità. Questo processo coinvolge attivamente lo sguardo dello spettatore, che è chiamato a ricostruire, unificare, dare senso. Si identifica con lo sguardo stesso della macchina da presa, che ha visto prima di lui ciò che vede ora. Durante la proiezione, la macchina da presa è assente, ma il proiettore ne prende il posto simbolico.<sup>44</sup> Non a caso, si trova alle spalle dello spettatore, “dietro la sua testa, cioè, nel posto esatto in cui si trova, fantasmaticamente, il fuoco di ogni visione.”<sup>45</sup>

Nel momento in cui la partecipazione raggiunge il suo apice, i personaggi del film assumono una natura ambigua: all'esterno fantasmi — immagini luminose, immateriali — all'interno vivi. Prendono in prestito emozioni e reazioni. “Vivono della vita che attingono in noi. Hanno preso le nostre anime e i nostri corpi, li hanno adattati alla loro misura e alle loro passioni...”<sup>46</sup> Inversione radicale che rende lo spettatore spettrale: seduto nella sala buia, immobile, silenzioso, in sospeso. “Morti provvisori, che osservano i vivi...”<sup>47</sup> In sala, le allucinazioni sono più potenti che nella vita quotidiana. Ciò che nella realtà pratica resta confinato nell'immaginazione o nel sogno, al cinema assume una forma visiva concreta. “Da semplici macchie luminose sullo schermo si sprigiona una presenza oggettiva totale”<sup>48</sup>, che appare piena. L'allucinazione è una funzione regolata dal dispositivo, attraverso cui l'immagine conquista una forza di realtà.

Questa forza nasce dalla dialettica incessante tra reale e irreale.

Il reale è bagnato, costeggiato, attraversato, trasportato dall'irreale. L'irreale è modellato, determinato, razionalizzato, interiorizzato dal reale.

---

<sup>43</sup> *Ivi*, p. 122, tuttavia, anche Metz a p. 54 chiarisce che “ci sono due fasci nella sala: quello che giunge allo schermo, partendo dalla cabina di proiezione, e nello stesso tempo dalla visione dello spettatore in quanto proiettiva, e quello che al contrario parte dallo schermo per venire a depositarsi nella percezione dello spettatore in quanto introiettiva (sulla retina, secondo schermo). Quando dico che vedo un film, intendo con ciò una mescolanza singolare di due correnti contrarie: il film è quello che ricevo, ma è anche quello che faccio scaturire, perché esso non preesiste al mio ingresso in sala e mi è sufficiente chiudere gli occhi per sopprimerlo. Quando lo faccio scaturire, sono l'apparecchio di proiezione; quando lo ricevo, sono lo schermo; in queste due figurazioni contemporanee, sono la macchina da presa, deragliata e che tuttavia registra.”

<sup>44</sup> C. Metz, “Il simbolico, nel cinema come altrove, non giunge a costituirsi se non attraverso e sopra i giochi dell'immaginario: proiezione-introiezione, presenza-assenza, fantasmi accompagnatori della percezione, ecc.” p. 55

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 53, ogni visione implica un doppio movimento: da un lato, proiettivo, che esplora il mondo; dall'altro interiorizzato.

<sup>46</sup> E. Morin, p. 147

<sup>47</sup> *Ibidem*

<sup>48</sup> *Ivi*, p. 157

Il cinematografo presentava il reale e l'irreale nella medesima unità indifferenziata. L'immagine oggettiva era uno specchio di soggettività. Essa non si componeva di reale e meraviglioso, ma di meraviglioso perché reale, di reale perché meraviglioso. Un'illusione di realtà; una realtà dell'illusione. Il cinema ha conservato ed esaltato quella virtù che dà "ai parossismi d'esistenza un carattere sovranaturale."<sup>49</sup>

Come osserva Balázs, "un potere di realtà si sprigiona dallo schermo."<sup>50</sup> Un potere inseparabile dall'artificio.<sup>51</sup> "Lo spavento diviene visione dello spavento."<sup>52</sup> Le voci inquietanti, le immagini indistinte, le musiche dissonanti non aprono più direttamente sul regno dei fantasmi, ma conducono lo spettatore all'interno di una soggettività riconoscibile. "Il *non era che un sogno* è una delle formule più utilizzate per accostare il film alla partecipazione razionale dello spettatore."<sup>53</sup> In questa traiettoria, il cinema smette di riflettere soltanto il mondo esterno e diventa riflesso dello spirito umano.<sup>54</sup> Le sale cinematografiche si configurano come veri laboratori mentali in cui il pensiero collettivo prende forma a partire da un fascio di luce.

Non esiste film senza il lavoro incessante di chi lo guarda, che seleziona, collega, interpreta. Eppure, ogni spettatore è al tempo stesso tutto e nulla, sia indispensabile che anonimo. La partecipazione che vive è generata dal film e genera il film stesso. È il cuore "del sistema di proiezione-identificazione che si irradia nella sala. Spirito nascente, spirito totale, il cinema è per così dire una specie di spirito-macchina, o una specie di macchina per pensare."<sup>55</sup> Il cinema appare, allora, come una macchina che pensa, o meglio, che fa pensare. Vede, sceglie, trasforma e organizza il visibile. "Noi rivediamo sullo schermo ciò che il cinema ha già visto."<sup>56</sup> Lo schermo si impone come un nuovo sguardo, che guida e disorienta quello dello spettatore. In questa delega dello sguardo risiede, forse, una delle dimensioni più perturbanti del cinema: vedere significa affidarsi e affidarsi significa esporsi. È nell'esposizione controllata che il cinema continua a produrre meraviglia, partecipazione e paura.

---

<sup>49</sup> *Ivi*, p. 155

<sup>50</sup> *Ivi*, p. 160

<sup>51</sup> Inquadratura, luce, montaggio, isolano l'oggetto, lo riducono al suo nucleo essenziale, lo circondano di ombre riflessi e duplicazioni.

<sup>52</sup> *Ivi*, p. 163

<sup>53</sup> *Ibidem*

<sup>54</sup> Come afferma Epstein, il cinema è psichico, p. 197

<sup>55</sup> *Ibidem*

<sup>56</sup> *Ivi*, p. 198

## 4.2 Il “sacro buio” in sala

Il vedere cinematografico non si dà mai nel vuoto. Fondamentale, è la condizione spaziale, che accoglie, isola e potenzia sullo schermo le immagini in movimento. Tra gli altri elementi, uno si impone con particolare evidenza: il buio della sala. Fin dalle prime riflessioni sul cinema appare come qualità positiva dello spazio, una condizione che introduce lo spettatore in un altro regime percettivo e che separa il luogo della visione dal mondo ordinario. Varcare la porta della sala significa attraversare un confine: dalla luce diffusa e naturale della vita quotidiana si entra in un’oscurità densa, raccolta, che ridefinisce il rapporto tra corpo, sguardo e immagine. È uno spazio separato, regolato da norme proprie, che intensifica l’esperienza della visione e la carica di valore. È un buio che non annulla, ma prepara, che non cancella il mondo, ma lo sospende. Come per la fantasmagoria, è una condizione di possibilità, che consente allo schermo di emergere come unica fonte luminosa e di imporsi come assoluto centro di attenzione. Tra le molte descrizioni storiche dell’esperienza cinematografica, Casetti individua in *Iniziazione alle delizie del cinema* di Gerbi una posizione privilegiata, non soltanto per la precocità, ma per la lucidità con cui individua, già negli anni Venti, alcuni tratti strutturali della visione filmica. Il testo accompagna lo spettatore lungo un rito di passaggio, dall’esterno al buio.

“Dunque il *sacro buio* non è una cancellazione del giorno, non è una privazione della luce naturale. Al contrario, è uno stato che caratterizza positivamente la sala; è la qualità propria di un ambiente che si oppone, nero contro bianco, all’universo in cui solitamente viviamo.”<sup>57</sup> Questa funzione del buio si estende immediatamente anche ai corpi degli spettatori, che “soppressi dalle tenebre, senza luce dentro, opachi, lividi e pesanti, privi di uno spazio attorno e di un chiaro sfondo dietro, se ne stanno lì zitti e buoni, uno accanto all’altro, uno come l’altro.”<sup>58</sup> Il buio, così, opera una sorta di livellamento percettivo che sospende le differenze e attenua la coscienza del sé. Privati di riferimenti spaziali, gli spettatori entrano in una condizione di abbandono controllato.<sup>59</sup> Una volta persa apparentemente l’individualità, si costituisce un pubblico, inteso come corpo collettivo temporaneo che condivide lo stesso flusso di immagini.

---

<sup>57</sup> F. Casetti, *La questione del dispositivo*, articolo su Fata Morgana - Quadrimestrale di cinema e visione, Pellegrini Editore, 2013, p. 9

<sup>58</sup> *Ivi*, p. 10

<sup>59</sup> O stato ipnotico, per Casetti.

Eccolo, dunque, isolato, ma al centro di una folla, di un grande amalgama di anima comune, di una partecipazione collettiva che amplifica la sua partecipazione individuale. Essere nello stesso tempo isolato e in un gruppo: due condizioni contraddittorie e complementari, favorevoli alla suggestione. [...] Lo spettatore delle “sale oscure” è, invece, soggetto passivo allo stato puro. Egli non può nulla, non ha nulla da dare, neppure il suo applauso. Paziente, patisce. Soggiogato, subisce. Tutto avviene molto lontano, fuori dalla sua portata.<sup>60</sup>

Così, il buio riorganizza le relazioni tra i soggetti e forma una piccola comunità fondata sulla visione. Allo stesso tempo, il buio in sala svolge una funzione decisiva anche nei confronti dell’immagine proiettata. Come nota Gerbi, il mondo che prende forma sullo schermo appare come dotato di una luminosità propria, autonoma, come se la luce non provenisse dal dispositivo tecnico ma direttamente dallo spazio stesso della proiezione. Si instaura, allora, una circolarità simbolica tra sala e schermo: “se la prima è buia, è perché letteralmente regala quel poco di chiarore che possiede al secondo; in cambio, esso consente a una nuova realtà di sbocciare in tutto il suo splendore.”<sup>61</sup>

Il buio della sala cinematografica, fin qui analizzato come soglia, separazione e condizione di immersione, può essere ulteriormente compreso se lo si osserva come stato ipnotico collettivo. In questa direzione si colloca il contributo di Eugeni, che individua nei primi decenni del Novecento un passaggio decisivo: la progressiva sovrapposizione tra il dispositivo dell’ipnosi e quello del cinema. Questa convergenza non riguarda soltanto le immagini o gli effetti emotivi dei film, ma investe in modo diretto lo spazio della visione.<sup>62</sup>

“Dentro, in fondo ad una stanza scura come la pece, dal soffitto basso, il quadrato dello schermo, alto sei piedi, non più grande di un uomo, risplende attraverso il pubblico mostruoso, una massa mesmerizzata e incollata alle sedie da questo occhio bianco col suo sguardo fisso.”<sup>63</sup> Non resta che guardare. È precisamente il continuare a guardare che rende possibile la sospensione. Il cinema diventa il sostituto dell’ipnotista.

---

<sup>60</sup> E. Morin, pp. 99-100

<sup>61</sup> F. Casetti, p. 10

<sup>62</sup> M. Carbone, A.C. Dalmaso, J. Bodini, *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Milano, Mimesis Editore, 2020, concetto a p. 161

<sup>63</sup> *Ibidem*

Epstein coglie con lucidità questo processo.

Il regista suggerisce, poi persuade, poi ipnotizza. La pellicola è soltanto una connessione tra questa fonte di energia nervosa e la sala che respira il suo irradiarsi...

Impacchettate di nero, sistemate negli alveoli delle poltrone, dirette verso la sorgente dell'emozione dal loro lato gelatinoso, le sensibilità di tutta la sala convergono, come in un imbuto, verso il film. Tutto il resto è sbarrato, escluso, superato.<sup>64</sup>

Il legame tra cinema, buio e ipnosi si chiarisce ulteriormente sullo sfondo di quella che Eugeni definisce un'economia politica della luce. Tra la fine dell'Ottocento e i primi decenni del Novecento, la luce elettrica è uno degli snodi decisivi dell'esperienza moderna. La sua diffusione inizia nell'illuminazione pubblica, che ridisegna lo spazio urbano e lo illumina oltre il ciclo naturale del giorno. A questa espansione della luce negli spazi collettivi, si accosta un movimento complementare, altrettanto significativo: la costruzione intenzionale di "luoghi di oscurità". Teatri, studi fotografici, sale cinematografiche. Tutti ambienti in cui la luce viene sottratta alla dispersione. L'elettricità diventa il paradigma dominante per pensare i flussi energetici, le loro trasformazioni e il loro controllo. Il cinema nasce e si sviluppa pienamente in questo periodo, e la sala al buio rappresenta una delle configurazioni più emblematiche. La possibilità di produrre artificialmente l'oscurità — appurata come condizione indispensabile per la proiezione — è il risultato diretto degli spazi con elettricità. Dunque, il buio in sala non è più assenza di luce naturale, ma un effetto tecnologico intenzionale, dosato e direzionato con estrema precisione.

L'elettricità è dunque un elemento che accomuna il setting ipnotico e quello della sala cinematografica: non solo perché in entrambi i casi si giocherebbe un fruire e un tramutarsi di flussi elettrici, ma anche e soprattutto perché questi flussi sarebbero strettamente regolati e regolabili tanto nelle loro dislocazioni quanto nelle loro trasformazioni — tanto cioè nel loro procedere da una fonte a un destinatario quanto nel loro trasformare il destinatario in una nuova fonte di comportamenti, visioni etc.<sup>65</sup>

Prende forma, a diversi livelli di scala — dagli ambienti esterni al singolo dispositivo tecnico — una circolazione organizzata dell'elettricità. La luce è il risultato di una scelta, di una regolazione, di una strategia.

---

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 163

<sup>65</sup> *Ivi*, p. 167

Questo quadro fa riconsiderare la relazione tra il setting ipnotico e quello cinematografico. Entrambi si presentano come spazi circoscritti organizzati, ma la specificità del cinema emerge, tuttavia, nel mondo in cui mobilita la luce. Nel dispositivo ipnotico, l'illuminazione interviene su un visibile già strutturato ed enfatizza alcune porzioni dello spazio, guida lo sguardo, all'interno di un impianto che conserva una matrice teatrale.

Al cinema, invece, la luce coincide integralmente con la costituzione del visibile, dal momento che

the cinema is a medium of light. The cinema does not exist without the beam of electrical light that passes through the celluloid strip to throw an image onto a screen before a viewer... [With cinema,] light became powerful enough to constitute its own medium, a medium that over and through the night time streets of the new, modern industrialized cities.<sup>66</sup>

Il dispositivo cinematografico, con la sua architettura tecnica — dalla lampada ad arco alle lenti, i supporti e lo schermo — realizza così due tipi di visualizzazione. Da un lato, rende percepibili i flussi energetici che attraversano lo spazio della sala, e riflessi dallo schermo, investono il corpo dello spettatore; dall'altro organizza un campo di immagini in movimento, che catalizzano l'attenzione e danno forma visibilità ai contenuti psichici, alle proiezioni immaginative, ai vissuti interiori di chi guarda. La luce va verso un'economia dell'attenzione (già attiva nei dispositivi ipnotici) e verso un'economia del visibile, che solo il cinema è in grado di realizzare. Centrale, è sempre lo schermo, interfaccia tecnica e spazio simbolico, luogo e superficie, che separa e connette. È proprio questa sua centralità, inscritta nel buio della sala, a distinguere radicalmente il dispositivo cinematografico da quello ipnotico, pur all'interno di una genealogia condivisa.

Queste osservazioni spingono verso una duplice conclusione. In primo luogo, il tipo di dispositivo ottico che emerge da questo gioco di sovrapposizioni, integrazioni e determinazioni reciproche di elementi tecnologici, culturali e simbolici nel corso degli anni dieci, diviene il "modo di vedere" tipico di quasi tutto il novecento. In secondo luogo, se oggi ci rendiamo meglio conto di questi fenomeni è perché i dispositivi si sono nuovamente trasformati.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 169

<sup>67</sup> *Ivi*, pp. 170-171, queste trasformazioni sono il risultato di nuovi equilibri economici di fondo: l'economia politica dei dati ha sostituito quella della luce, il visuale ha divorziato dal visibile e i nostri modi di vedere (ma anche di ascoltare, muoverci, agire, prestare attenzione e acquistare merci) stanno cambiando altrettanto radicalmente.

Un'ulteriore riflessione sulla differenza tra apparato e dispositivo, così come elaborata da Baudry, consente di comprendere ancora meglio il ruolo del buio in questo processo.

Il termine «appareil», con riferimento in particolare alla cinepresa e al proiettore; nel secondo egli parla invece di «dispositif», con riferimento questa volta al proiettore, allo schermo e alla sala buia; ma nonostante la differenziazione terminologica, i due aspetti vengono considerati in una stessa ottica, e come parti di uno stesso meccanismo. Il primo consiste nell'occultamento del lavoro compiuto dalla cinepresa e dal proiettore. [...] Il secondo effetto ideologico consiste nella creazione di un soggetto – un soggetto trascendentale – in cui chi vede un film può immedesimarsi.<sup>68</sup>

È in questa duplice operazione — la macchina occultata e la produzione del soggetto — che si organizza un modo di vedere, un assetto percettivo e simbolico che appare naturale proprio nel momento in cui è più profondamente costruito.

Se da un lato il cinema spicca per la sua capacità di registrare la cruda realtà, al punto che gli spettatori si sentono buttati dentro di essa, dall'altro garantisce una specie di ormeggio sicuro, da cui gli spettatori possono godere delle situazioni rappresentate sullo schermo senza i rischi che comporterebbe una partecipazione effettiva.<sup>69</sup>

Esperienza e riparo. È precisamente in questa dialettica che si colloca il senso profondo della sala buia. Il paradosso diventa particolarmente evidente nelle grandi sale dell'età classica, dove la violenza simbolica delle immagini convive in un ambiente di visione estremamente sofisticata. L'episodio della proiezione di *King Kong* al Radio City Musical Hall, evocato da Casetti, presenta il pubblico in sala che si abbandona all'immaginario primitivo del film, dominato da forze incontrollabili, creature mostruose e paesaggi ostili, all'interno, però, di uno spazio che rappresenta uno dei vertici della modernità tecnologica e architettonica. Il terrore messo in scena sullo schermo trova il suo contrappunto in un luogo che garantisce comfort, stabilità e controllo. L'etimologia di comfort deriva dal francese antico *confort*, che a sua volta viene dal latino *confortare*, composto da *con-* (insieme) e *fortis* (forte), significando “ciò che dà forza”. Suggestisce che i comfort non sono semplici ornamenti di lusso, ma sostegni. Agiscono come dispositivi di rafforzamento psicofisico, perché alleviano il peso della vita quotidiana.

---

<sup>68</sup> F. Casetti, p. 18

<sup>69</sup> F. Casetti, *Schermare le paure*, pp. 87-88

Grazie a questo alleggerimento,

gli spettatori fruiscono di un setting che minimizza gli sforzi e riduce i rischi potenziali: di conseguenza, possono abbassare la guardia e indulgere ai piaceri offerti dallo spettacolo. Ciò di cui fanno esperienza è qualcosa di più di una semplice fuga dal trambusto quotidiano: è un esonero dalle costanti sfide legate a un'esposizione diretta al mondo. Le lotte quotidiane si placano; lo sforzo incessante di affrontare situazioni spesso imprevedibili trova una tregua; la vita diventa più leggera.<sup>70</sup>

La sala si configura così come uno spazio di comfort, intenso in un senso che supera le semplici comodità materiali: non soltanto poltrone confortevoli, temperature regolate e servizi efficienti, ma una vera organizzazione dell'esperienza cinematografica ed emotiva. Le “benedizioni della civiltà” che caratterizzano il cinema moderno — l'illuminazione elettrica, la qualità della proiezione, l'ordine degli spazi, l'assistenza discreta del personale — producono un senso di benessere fisico e psicologico.

Fare esperienza di un film in "un cinema moderno" [...] offre qualcosa di più di un senso di piacere. I comfort della sala creano un ambiente rilassante in cui gli spettatori possono prender atto degli aspetti più ostili della realtà — compresa la realtà quotidiana in cui sono immersi, spesso inospitale quanto la giungla o l'Antartide, e spesso rappresentata sullo schermo in film di ambientazione contemporanea — senza sentirsi obbligati a misurarsi con essa, e anzi provando piacere per il fatto di sentirsene distaccati.<sup>71</sup>

È qui che il complesso proiezione/protezione trova la sua realizzazione più compiuta. “Può contare su un luogo delimitato, che separa gli spettatori dal loro ambiente abituale, e su immagini sullo schermo che ricollegano gli spettatori a realtà che si sono lasciati alle spalle o di cui non hanno fatto esperienza.”<sup>72</sup> L'atmosfera raffinata della sala, unita all'oscurità che avvolge il pubblico, contribuisce a produrre una condizione di distacco controllato. Gli spettatori mettono temporaneamente da parte la vita che conoscono e sperimentano, sullo schermo, altre situazioni, conflitti, tra desideri e paure.

---

<sup>70</sup> F. Casetti, *Schermare le paure*, p. 117

<sup>71</sup> *Ivi*, p. 89

<sup>72</sup> *Ivi*, p. 90

La sala appare pienamente come un rifugio<sup>73</sup> rispetto ai pericoli dell'esterno. "Ma che cosa significa una visione confortevole? Di fatto, "vedere bene" significa sia "vedere di più" sia "vedere meglio". Il primo aspetto implica un potenziamento della rappresentazione filmica, il secondo un potenziamento dell'organizzazione spaziale della sala."<sup>74</sup>

È necessario, quindi, ampliare la forza dell'immagine e allo stesso tempo disciplinare lo spazio. L'ingrandimento dello schermo e l'aumento della luminosità intensificano la presenza delle immagini. In questo processo, lo schermo entra sempre più in relazione con l'ambiente<sup>75</sup>. L'equilibrio tra intensità e comfort visivo si trova sincronizzando gli stimoli della proiezione e le capacità sensoriali di chi guarda.

Il fatto di "vedere bene" non dipende solo dalle modalità di proiezione, ma passa anche attraverso una ridefinizione radicale della struttura delle sale. [...] Gli spettatori sarebbero stati in grado di vedere un film senza distrazioni, e che avrebbero fruito di uno spettacolo che sfruttava tutto lo spazio della sala. [...] Tutte le linee della sala convergono verso lo schermo.<sup>76</sup>

Questa convergenza non produce soltanto concentrazione, ma costruisce una grammatica dello spazio: se tutto conduce all'immagine, tutto lavora per renderla centrale, dominante, inevitabile. "Lo spettatore deve poter essere in grado di perdersi in uno spazio immaginario e senza limiti, anche se lo schermo implica l'opposto."<sup>77</sup> la sala, quindi, deve concentrare l'attenzione senza imprigionare. Quando lo schermo delimita, l'immagine apre. La cornice chiude, ma il mondo rappresentato si espande. Decisivo, ancora una volta, è il buio in sala, che dissolve i limiti fisici dell'ambiente e consente all'immaginario di manifestarsi.

La corrispondenza tra la struttura della sala, con le sue piacevolezze sul piano ambientale, sociale, e visivo, e le finalità del complesso proiezione/protezione è cruciale: essa ci dice che in questo giro di anni il cinema è ben lontano dall'essere un mero strumento di divertimento, al contrario, esso è un

---

<sup>73</sup> Il termine stesso conserva una traccia della sua funzione originaria: protezione. Del resto, l'idea di rifugio richiama anche uno dei principali significati della parola "schermo", soprattutto in inglese: prima di diventare una superficie che ospita immagini passeggera, lo schermo indicava un oggetto capace di mettere al riparo da una fonte di sensazioni spiacevoli, p. 104

<sup>74</sup> *Ivi*, p. 110

<sup>75</sup> I tentativi di rendere l'esperienza cinematografica più realistica e coinvolgente non vanno letti come semplici strategie di potenziamento illusionisti, ma come risposte a come intensificare il contatto con il mondo senza riattivarne i pericoli. Concetto espresso a p. 111

<sup>76</sup> *Ivi*, pp. 112-113

<sup>77</sup> *Ivi*, p. 113

dispositivo che costruisce mondi sicuri per poter meglio interagire con realtà rischiose.<sup>78</sup>

Sala e schermo lavorano insieme in questa direzione, tra rifugio e filtro di realtà. Non sorprende, allora, che la sala venga percepita anche come un premio, un riconoscimento simbolico per chi resiste. Eppure, questa promessa di sollievo non è priva di ombre. Il legame costante tra sollievo e tensione accentua questa dinamica.

L'aumento della complessità sociale, la velocità dei processi e l'intensificazione delle esperienze rendono sempre più necessario il ricorso a spazi di sospensione. Il cinema è pienamente in questo scenario.<sup>79</sup> È in questa oscillazione che si manifesta la natura profondamente contraddittoria del cinema come dispositivo, che se da un lato offre sicurezza, dall'altro alimenta le stesse fragilità da cui promette di difendere. "Il cinema, come direbbe André Bazin, è innanzitutto il bisogno di ritrovare il reale attraverso le sue apparenze": senza sostituirlo e senza trasfigurare la consistenza, il cinema salva la traccia sensibile del reale e ne trattiene l'evidenza visiva. "– Ma, come direbbe questa volta Edgar Morin, di dare una veste reale alla nostra immaginazione."<sup>80</sup> È tra queste esigenze che prende forma ciò che Morin, già negli anni Cinquanta, ha definito "bisogno di cinema",

il bisogno di realtà può emergere in un luogo non necessariamente buio, anche se l'oscurità certo favorisce questa istanza; basterà che l'immagine sia abbastanza vivida.

E che il mio isolamento rispetto all'esterno sufficientemente forte, che la "formula" su cui il cinema ha riposato possa riproporsi, nella sua essenza anche se non nei dettagli.<sup>81</sup>

Da questa apparente flessibilità dell'esperienza, è netta la posizione contraria di Bellour, che invita a ristabilire una soglia concettuale precisa: solo l'esperienza della sala buia può essere pienamente riconosciuta come cinema. Fuori dalla sala, ciò che resta è "solo una visione degradata dei film cinematografici"<sup>82</sup>, una visione impoverita, attenuata, radicalmente altra,

---

<sup>78</sup> *Ivi*, p. 116

<sup>79</sup> Nella parte *La persistenza del male*, Casetti mette a fuoco due categorie centrali, l'esonero e la compensazione, pp. 121-122

<sup>80</sup> F. Casetti, *La questione del dispositivo*, p. 26

<sup>81</sup> *Ivi*, p. 27

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 29

perché frammentata, intermittente, spesso distratta, che perde la densità simbolica e affettiva della vera esperienza cinematografica originaria.<sup>83</sup>

A partire da queste considerazioni, “per avere una vera esperienza di cinema, bisogna essere in una sala buia, davanti ad un grande schermo, con un proiettore e una pellicola; ogni cambiamento degli elementi in gioco, porta a un diverso tipo di esperienza.”<sup>84</sup>

Tuttavia, è “l’esperienza di cinema – il suo bisogno, il suo ricordo, la sua pervasività – a poter riconfigurare la “macchina.”<sup>85</sup> Dunque, se il cinema non coincide rigidamente solo col suo apparato tecnico e abbandona la sala, l’esperienza cinematografica viene trasferita in altri contesti, come lo spazio domestico e tramite dispositivi portatili. Questa rilocalizzazione non è neutra: comporta una profonda trasformazione delle condizioni percettive, simboliche e sociali della visione. Non sorprende, allora, che nelle forme contemporanee di fruizione audiovisiva è risultata evidente la progressiva scomparsa del buio, non più necessario come una volta.

In realtà l’esperienza rilocalizzata è intrinsecamente imperfetta rispetto al suo modello, e sa di esserlo. [...] Non siamo più vincolati a un ambiente chiuso; al contrario, i luoghi della visione sono spesso aperti, esposti, senza soglia. Le immagini filmiche non pretendono più di costruire un mondo: al contrario, ciò che arriva sui nostri schermi è un materiale spesso incerto, composito, di diversa natura e dotato di finalità differenti. Infine, non è più scontato trovare un pubblico immerso in una visione; al contrario, seguire un film è un atto sempre più solitario e superficiale. Scherzando un po’, possiamo allora ben dire che la scomparsa del buio rischia di essere il segnale della fine dell’esperienza stessa di cinema.<sup>86</sup>

Da qui l’idea, formulata come una provocazione sintomatica, che ogni cambiamento conduce automaticamente a una perdita. Ma, una volta ridefinito il rapporto con lo spazio, con lo sguardo e con il buio — che, per oltre un secolo, ne ha costituito il cuore sacro — il cinema continua a esistere.

---

<sup>83</sup> Oppure, nel caso di installazioni e del cinema d’artista, si entra in un regime differente, che riconfigura il cinema in un contesto espositivo e concettualmente diverso.

<sup>84</sup> *Ivi*, p. 12

<sup>85</sup> *Ibidem*

<sup>86</sup> *Ivi*, p. 11

### 4.3 La macchina-film

Le immagini entrano in azione. È a questo punto che il film opera come una macchina che produce effetti cognitivi, affettivi e simbolici. Lo sguardo non è ancora su cosa viene mostrato, ma come le immagini funzionano. Il film può essere inteso come un apparato che pensa, sente e decide il visibile insieme allo spettatore. Non agisce al suo posto in modo autoritario, né limita le interpretazioni, piuttosto istituisce una forma di cooperazione. Un elemento decisivo è la sua dimensione automatica: una volta avviata, la proiezione procede indipendentemente dalla volontà di chi guarda. Tempo e immagini scorrono insieme. Lo spettatore può aderire, resistere, pure distrarsi, ma non può intervenire. Questa autonomia del film rafforza il suo statuto di macchina. Il suo funzionamento si completa solo nell'incontro con chi guarda, perché lo ingloba in un processo che lo precede e lo supera. Infatti, è nello spettatore che le immagini trovano risonanza. Al tempo stesso, questa indipendenza non rende il film una macchina chiusa. Il film attiva processi, suscita reazioni, sollecita interpretazioni. In questa dinamica, paura, desiderio, suspense e meraviglia non sono semplici contenuti rappresentati, ma risultati di un lavoro preciso svolto dal dispositivo filmico. Se la sala offre un ambiente sicuro in cui esporsi alle immagini del mondo senza correre pericoli, il film mette in scena situazioni al limite, conflitti, minacce, e le trasforma in esperienze simboliche governabili. La macchina-film prosegue e radicalizza il complesso proiezione/protezione. Consente, così, di sperimentare emozioni intense in una cornice che lo rende possibile. È a partire da questa prospettiva che diventa necessario analizzare i film non solo come testi e narrazioni, ma come dispositivi in azione.

Già negli anni ottanta, per Casetti era chiaro che prima ancora di essere guardato, il film “si dà a vedere: per il fatto stesso di affacciarsi sullo schermo, ipotizza l'esistenza di qualcuno cui rivolgersi e insieme ne delinea i caratteri; presentandosi, si costruisce un interlocutore ideale a cui chiede collaborazione e disponibilità.”<sup>87</sup> Dunque, anticipa il proprio spettatore. Lo spazio che si apre davanti allo schermo non rappresenta né l'origine né la fine. “Il rischio di ogni proposta è di iscrivere in se stessa la risposta. Ma si tratta anche dello spazio di una possibile disattesa.”<sup>88</sup> Prima ancora delle riflessioni di Casetti, negli anni cinquanta Morin definisce il cinema come simbiosi: l'immagine filmica, apparentemente fredda e distante, acquista profondità solo quando incontra i bisogni, le emozioni e le proiezioni di chi guarda.

---

<sup>87</sup> F. Casetti, *Dentro lo sguardo — Il film e il suo spettatore*, Bompiani, 1986, Milano, p. 7

<sup>88</sup> *Ibidem*

“Il film costruisce il suo spettatore; come ne dà conto, gli fissa un posto, gli fa seguire un tragitto.”<sup>89</sup> In questa delega parziale risiede una delle dimensioni più perturbanti e feconde del cinema: lo spettatore si riconosce come soggetto dell’esperienza e sa di essere parte di un meccanismo che lo orienta.

Il film fa la realtà, oltre a riprodurla: una realtà composta da doppi ideali e da inconfessati fantasmi, da presenze troppo nette e da affermazioni ambigue, da archetipi rivisitati e da nuovi stereotipi, insomma da tutto ciò che lo schermo (specchio che ci rimanda i contorni delle cose, ma rovesciati) ci mostra come l’altra faccia del mondo; una realtà che integra e completa i profili sensibili, più che contraddirli, aggiungendo alla percezione il desiderio, alla certezza il bisogno, all’evidente il nascosto.<sup>90</sup>

Il cinema contribuisce in modo decisivo all’impostazione dell’esperienza e della conoscenza, infatti si iscrive nella vita dello spettatore come dispositivo che produce senso e appartenenza. Lo spettatore vive ciò che vede, perché l’immagine emerge da una trama di credenze, attese e curiosità.

Il film rende possibile l’incontro tra l’immagine e l’immaginazione, tra la precisazione della registrazione e la libertà dell’elaborazione personale. Infatti, l’immaginario cinematografico emerge come spazio di integrazione, in cui il visibile si arricchisce di vissuto, il presente si apre al possibile e il qui si connette all’altrove. Il cinema realizza, così, una sintesi operativa tra la verità oggettiva dell’immagine e la partecipazione soggettiva di chi guarda: dà origine a una forma di razionalità che nasce dallo stesso sistema da cui prende forma la magia. Questa concezione del film come una macchina trova una sua corrispondenza decisiva nella riflessione di Morin, che individua nella macchina da presa il principio di una mobilità integrale. Il cinema, come dispositivo di ubiquità, consente allo spettatore di attraversare ogni punto del tempo e dello spazio. “Né lo spettatore così trasportato, né lo schermo si muovono: sono gli oggetti che appaiono effettivamente mobili, a seconda che la macchina avanzi, indietro, salti.”<sup>91</sup> Si trasformano sotto l’azione combinata dell’inquadratura e del montaggio. Lo schermo è dove tutto si trasforma, compare e scompare. “Il film fu domato, posseduto, digerito, trasfigurato.”<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 23

<sup>90</sup> Prefazione di Francesco Casetti pubblicata nell’edizione italiana de *Il cinema o l’uomo immaginario* di Feltrinelli, Milano, 1982

<sup>91</sup> E. Morin, p. 69

<sup>92</sup> *Ivi*, p. 87

Entra nel circuito dell'esperienza come un oggetto da metabolizzare, assimilare, che trasforma l'apparato sia percettivo che affettivo dello spettatore. "L'universo del cinema è connesso geneticamente, strutturalmente, con la magia,"<sup>93</sup> perché nasce da un flusso magico che anima la macchina da presa, la spinge, la orienta, la costringe ad aprire continue breccie nell'immagine oggettiva, inquadratura dopo inquadratura. È possibile grazie al meccanismo, universale e multiforme, della proiezione. L'immagine cinematografica diventa il luogo in cui chi guarda iscrive se stesso. Così, la proiezione smette di appartenere solo alla dimensione del sogno e dell'immaginazione privata, assume, invece, una forma condivisa e tecnicamente mediata. Accanto alla proiezione — che si fissa e si stabilizza in figure simboliche — l'identificazione è il movimento attraverso cui il soggetto assorbe il mondo in sé.<sup>94</sup> Il legame tra immagine filmica e vita reale attiva un ulteriore livello del processo. A seconda del modo in cui lo spettatore identifica le immagini dello schermo con l'esperienza quotidiana, le stesse proiezioni-identificazioni entrano in funzione nella visione cinematografica. Questa ricorrenza svela la specificità del cinema: "sullo schermo non c'è che un gioco di ombre e di luci; solo un processo di proiezione può identificare delle ombre con cose ed essere reali, e attribuire loro questa realtà, che, se si riflette sopra, manca loro in modo così evidente, ma non certo al momento della visione."<sup>95</sup> La macchina filmica si rivela, così, come un apparato capace di produrre realtà a partire da una materia luminosa e transitoria. Le tecniche del cinema amplificano il sistema.

Morin descrive il passaggio dal cinematografo — che restituisce il movimento originario delle cose — al cinema, che introduce una molteplicità di altri movimenti. "Questi ritmi, tempo si accelerano, si congiungono, si sovrappongono. Ogni film, anche il più banale, è una cattedrale del movimento."<sup>96</sup> La dimensione spettacolare è sostenuta dalla materialità del film, dall'impressione lasciata sulla pellicola.<sup>97</sup> Il film, dunque, si offre allo spettatore come esperienza visiva dotata di una duplice qualità: da un lato, presenta forme e movimenti reali, dall'altro si afferma come immagine riconosciuta nella sua dimensione immaginaria. Questa consapevolezza orienta lo sguardo in una fruizione estetica, nella quale le azioni rappresentate perdono il loro valore pratico immediato e assumono una funzione simbolica e sensibile.

---

<sup>93</sup> *Ivi*, p. 88

<sup>94</sup> Concetto espresso a p. 91

<sup>95</sup> *Ivi*, p. 95

<sup>96</sup> *Ivi*, p. 101

<sup>97</sup> Concetto approfondito a p. 150

“Le attualità stesse perdono la loro realtà pratica; gli atti reali originari sono passanti, assenti; lo spettatore sa di vedere una immagine.”<sup>98</sup>

Più la razionalizzazione è grande, più il film è realistico. La magia è divenuta sotterranea, si è svestita e rivestita, e cioè si è dissolta. [...] Bisogna che la proiezione-identificazione sia continuamente incoraggiata da un timido “questo potrebbe anche succedere (succedermi)”. Ha bisogno di garanzie di autenticità. I moderni san Tommaso delle sale buie non possono più credere con il candore degli innocenti.<sup>99</sup>

“La partecipazione che crea il film è creata dal film, è nel film.”<sup>100</sup> Il sistema di proiezione e di identificazione si irradia nella sala come campo energetico condiviso, che coinvolge lo spettatore in un processo sia individuale che collettivo. Il cinema genera esperienza, senso, affetto e pensiero tramite le immagini. Lo spettatore si trova davanti a un’immagine che accoglie il mondo, i personaggi, le azioni. “Quindi il film è come lo specchio.” Capace di accogliere ogni contenuto immaginario, ogni forma del mondo, ogni gesto e volto. Eppure, si distingue dallo specchio perché “c’è una cosa, una sola che non vi si riflette mai: il corpo dello spettatore.”<sup>101</sup> Questa esclusione non è un dettaglio secondario, ma il fondamento stesso dell’esperienza cinematografica. Il cinema costruisce una soggettività percettiva, uno sguardo senza corpo, una presenza che si esercita con l’assenza. Chi guarda resta fuori dall’immagine, proprio per questo può investirla di significato e attenzione.

Metz chiarisce che comprendere un film di finzione richiede un doppio movimento coordinato: chi guarda assume temporaneamente il punto di vista del personaggio, in cui trasferisce tutte le proprie strutture cognitive, allo stesso tempo chi guarda mantiene una distanza che preserva la distanza tra sé e la figura rappresentata. Operazione complessa, eppure effettuata di continuo. Consente alla finzione di funzionare come tale e produce una particolare qualità di realtà, una realtà apparente, che si sostiene senza mai trasformarsi in realtà effettiva. “È il sembra reale.”<sup>102</sup> Lo stesso meccanismo vale per il cinema nel suo complesso: l’oggetto ripreso non è più presente, l’immagine non è pienamente attuale. Il senso nasce proprio dal modo in cui queste assenze si manifestano lo stesso in una presenza visibile.

---

<sup>98</sup> *Ivi*, p. 151

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 164

<sup>100</sup> *Ivi*, p. 100

<sup>101</sup> C. Metz, p. 49

<sup>102</sup> *Ivi*, p. 60

Il film, come macchina significante, trasforma la mancanza in valore semantico.

Feticcio, il cinema, come prestazione tecnica, come prodezza, come impresa: esibizione che sottolinea e accusa la mancanza su cui si fonda tutto il dispositivo (l'assenza dell'oggetto, sostituito dal suo riflesso) esibizione che nello stesso tempo consiste nel far dimenticare quell'assenza. Lo spettatore feticista è quello che si meraviglia davanti a ciò di cui la macchina è capace, davanti al teatro delle ombre in quanto tale. Perché si instauri il suo pieno potere di godimento cinematografico, bisogna che pensi a ogni momento (e soprattutto nello stesso momento) alla forza di presenza che ha il film, e all'assenza su cui si costituisce questa forza.<sup>103</sup>

Chi va al cinema cerca di essere coinvolto dal film per la storia, quando ce n'è una, o per il mondo narrativo proposto, ma ricerca anche il piacere di riconoscere l'efficacia del meccanismo che produce quel reale coinvolgimento. Il giudizio positivo su un film spesso coincide con il riconoscimento delle sue qualità: dire che un film "funziona" significa apprezzare la precisione e la potenza della macchina che l'ha fatto. Per questo, il coinvolgimento emotivo e l'ammirazione tecnica si alimentano reciprocamente. Il confronto tra esperienza filmica ed esperienza onirica chiarisce ulteriormente il ruolo del sapere del soggetto. Chi sogna vive il sogno come realtà immediata, mentre "lo spettatore di un film sa di trovarsi al cinema," quindi, conserva sempre questa consapevolezza. Anche se il cinema produce una forte "impressione di realtà"<sup>104</sup>, la qualità percettiva si sviluppa intensamente senza coincidere con l'illusione totale del sogno. Lo spettatore può lasciarsi trasportare dalle immagini, può entrare per qualche istante in una forma di abbandono, "ma è proprio questa azione che lo risveglia che lo scuote dalla sua breve caduta in una specie di sonno, in cui quell'azione poneva radici e che riporta il film a distanza dal soggetto."<sup>105</sup>

Per questo, l'esperienza cinematografica si fonda su percezioni autentiche: vedere un film significa vedere e sentire per davvero. Proprio questa realtà percettiva rende inefficace qualsiasi tentativo di ridurre l'esperienza filmica a una semplice illusione assimilabile al sogno. Il cinema si svolge in piena veglia, e questa condizione è perfettamente riconosciuta da chi guarda. L'illusione prende forma senza mai coincidere con una perdita di coscienza.<sup>106</sup>

---

<sup>103</sup> *Ivi*, p. 77

<sup>104</sup> *Ivi*, p. 93

<sup>105</sup> *Ivi*, p. 94

<sup>106</sup> Nella parte sulla percezione è l'allucinazione, Metz afferma che "dire era solo un sogno" non è la stessa cosa di "è solo cinema", *ivi*, p. 100

Un confronto più produttivo si evince tra cinema e fantasticheria. “La fantasticheria che, come lo stato filmico, è un’attività dello stato di veglia”<sup>107</sup> che può essere descritta come un sogno diurno, una produzione immaginaria consapevole. Sia lo stato filmico che il fantasma cosciente richiedono un alto livello di attenzione. In entrambi i casi, l’immaginario conserva il suo statuto di immaginario: le immagini vengono riconosciute come tali e non vengono scambiate per percezioni/illusioni del mondo. “Come lo spettatore sa che vede un film, la fantasticheria sa di essere una fantasticheria.”<sup>108</sup> È netta, dunque, la distinzione tra immagine e realtà. Nel film, il mondo fittizio prende forma tramite percezioni e reazioni reali che rappresentano la realtà. Cinema e fantasticheria condividono la stessa modalità contemplativa. Entrambi si fondano sulla sospensione dell’azione, sul rilassamento, su una forma di solitudine che può assumere diverse intensità. Anche quando l’esperienza è condivisa fisicamente, l’immersione del film produce una separazione interiore tra il pubblico, che solo dopo aver visto il film ritrovano una dimensione relazionale comune. La macchina cinematografica organizza una solitudine collettiva, fatta di sguardi simultanei ma interiormente distinti. Dunque, nel confronto con il sogno, il film risulta meno totalizzante: le immagini non appartengono al soggetto, “possono anche non piacergli; e a dispetto della loro realtà oggettiva, ci crede meno di quanto non credesse a quelle del suo sogno.”<sup>109</sup> Sul piano del desiderio, il cinema occupa una posizione diversa. Rispetto alla fantasticheria, invece, il rapporto si riequilibra: se da un lato il film impone immagini prodotte altrove, dall’altro offre una materialità percettiva che rafforza l’impressione di realtà. In entrambi i casi, l’adesione di chi guarda è una credenza simulata, un consenso temporaneo ma consapevole.

È la gioia specifica che si prova nel ricevere dall’esterno immagini abitualmente interiori, immagini familiari o che non ne sono troppo dissimili, nel vederle iscritte in un luogo fisico (lo schermo), nello scoprire in esse qualcosa di quasi realizzabile che era inatteso, nel sentire per un momento che non sono forse inseparabili dalla tonalità che spesso le circonda, da quell’impressione di impossibile.<sup>110</sup>

---

<sup>107</sup> “Il francese, volendo distinguere più nettamente il *reve* dalla *reverie*, il sogno dalla fantasticheria, chiama quest’ultima *reverie éveillée*, fantasticheria ad occhi aperti. È il sogno fatto di giorno, insomma il fantasma cosciente”, *ivi*, p. 119

<sup>108</sup> *Ivi*, p. 123

<sup>109</sup> *Ivi*, p. 125

<sup>110</sup> *Ibidem*

Il cinema e la fantasticheria si incontrano in uno stesso punto di relazione con la realtà, un punto che appartiene a una temporalità intermedia. Il sogno si colloca nell'infanzia e nella notte, il film e la fantasticheria appartengono a una dimensione più matura, nella soglia serale. In questo spazio liminale, opera la macchina cinematografica, dispositivo che organizza immagini vigili per alimentare fantasmi consapevoli e per rendere condivisibile ciò che, altrimenti, resterebbe puramente interiore.

Anche nel dibattito filosofico che accompagna l'emergere del cinema come forma artistica, la questione del movimento e del suo rapporto con la macchina diventa un banco di prova decisivo per ridefinire l'idea stessa di arte. Carbone parla dello scrittore Emile-Auguste Chartier, noto con lo pseudonimo di Alain, che formula una concezione fortemente ancorata a un'estetica dell'immobilità, secondo cui "l'arte esprime la potenza umana per mezzo dell'immobilità."<sup>111</sup> In questa prospettiva, l'arte autentica coincide con la capacità di trattenere il gesto, di condensare l'energia del movimento in forma stabile, capace di rendere percepibile l'attività intellettuale che la governa. L'immobile diventa, così, la figura sensibile del pensiero, il luogo in cui l'azione si trasforma in senso. È proprio a partire da questa definizione che Alain individua nel cinema un caso limite: "l'arte dello schermo fornisce una prova a contrario, e senza che la cerchiamo; perché il moto continuo è la legge dei film."<sup>112</sup> Il film, come flusso incessante di gesti, azioni e spostamenti, è determinato non tanto dall'assenza della parola, dato che "essere muto dalla nascita non è tacere", quanto soprattutto dalla pressione esercitata dall'apparato tecnico. "L'attore si crede obbligato ad agitarsi senza tregua, quasi per rendere omaggio all'invenzione meccanica."<sup>113</sup> La macchina impone il proprio ritmo, sollecita un continuo movimento dei corpi e trasforma il movimento in un tributo al dispositivo stesso. In questo senso, il cinema appare come un'arte diretta dalla tecnica, in cui l'energia espressiva sembra subordinata alle esigenze del meccanismo. "Se insomma ogni arte è "ricerca dell'immobile nel movimento" e, abbiamo letto, "il moto continuo è la legge dei film", allora "l'arte dello schermo" non è davvero arte."<sup>114</sup> Affermazione che rivela un profondo conflitto tra concezione classica dell'opera e una pratica che trova nel movimento incessante il proprio principio costitutivo. Il cinema, in quanto macchina del movimento, sembra incrinare i criteri tradizionali, ché obbliga la teoria a riconsiderare i suoi presupposti.

---

<sup>111</sup> M. Carbone, *Sullo schermo dell'estetica - La pittura, il cinema e la filosofia da fare*, Mimesis, Milano-Udine, 2009, p. 82

<sup>112</sup> *Ibidem*

<sup>113</sup> *Ibidem*

<sup>114</sup> *Ivi*, pp. 82-83

Bergson, in *L'évolution créatrice* del 1907, affronta lo stesso problema da un versante differente: individua nel cinema “l'esempio tipico del falso movimento.”<sup>115</sup>

Il cuore della questione è nello “stimolo luminoso proveniente dallo schermo”, generato da una successione di immagini fisse che scorrono a una velocità di ventiquattro fotogrammi al secondo, intervallati da momenti di oscurità che lo spettatore non avverte. Il film, in questa lettura, funziona come una macchina che trasforma la discontinuità materiale in un'apparenza di continuità. La replica di Deleuze segna un'ulteriore svolta, contro l'idea di una ricostruzione artificiale del movimento: “il cinema non ci dà un'immagine alla quale si aggiungerebbe movimento, ci dà immediatamente un'immagine-movimento.”<sup>116</sup> Il movimento, quindi, non è un supplemento applicato all'immagine, ma la sua condizione originaria. La macchina cinematografica produce direttamente una forma percettiva in cui vedere e muoversi coincidono. Alla luce di questa impostazione, l'intuizione di Alain acquista un significato nuovo: “il movimento è stato introdotto nell'arte solo con l'avvento del cinema.”<sup>117</sup> Un vero evento storico ed estetico capace di ristrutturare il campo delle arti, che introduce una dimensione dinamica e che modifica il concetto stesso di forma. Merleau-Ponty approfondisce ulteriormente questa linea di pensiero. Definisce “il film come un oggetto da percepire”, il cinema come forma in movimento, come una corrente indivisibile.”<sup>118</sup> Si sofferma sul fatto che il film non è una somma di immagini, ma una forma temporale. Lo descrive come ritmo. Il cinema, così, risulta come una macchina di sintesi temporale, capace di integrare immagini, suoni e musica in un'unità dinamica che possiede una propria coerenza interna. È il ritmo che organizza il film. Da qui, la concezione del senso cinematografico radicato al funzionamento della macchina. “Il senso di un film è incorporato al suo ritmo come il senso d'un gesto è immediatamente leggibile nel testo, e il film non vuol dire nient'altro che se stesso.”<sup>119</sup>

Il significato non precede il film, né si colloca al di fuori, ma prende forma nel corso della sua temporalità. In questo senso, la macchina cinematografica si configura come dispositivo generativo, capace di produrre pensiero tramite il movimento. Così, il cinema insegna a vedere di nuovo il mondo con il quale siamo a contatto, non con la rappresentazione statica, ma in una forma dinamica che coinvolge lo spettatore in un'esperienza percettiva globale.

---

<sup>115</sup> *Ivi*, p. 84, a suo avviso, il cinematografo ricostruisce il divenire attraverso una combinazione artificiale di “sezioni immobili + tempo astratto.”

<sup>116</sup> *Ivi*, p. 85

<sup>117</sup> *Ibidem*

<sup>118</sup> *Ivi*, p. 87

<sup>119</sup> *Ivi*, p. 88

Tuttavia, la sua persistenza non dipende esclusivamente dal luogo in cui avviene la visione, ma dal modo in cui la macchina continua a operare. La macchina-film sopravvive ogni volta che un dispositivo costruisce un ritmo e attiva una forma di partecipazione che va oltre il solo consumo di immagini. La paura non scompare, si trasforma. È integrata nel suo funzionamento, inscritta nel ritmo, nel montaggio, in cosa e come si fa vedere. Il cinema la rende parte di un'esperienza estetica ben strutturata. La visione, da evento perturbante, diventa un processo regolato. La paura continua a circolare nel flusso audiovisivo. Ciò che viene meno non è l'emozione, ma la sua messa in scena concentrata in un unico dispositivo.

Fuori dalla sala, il cinema continua a esistere come logica operativa, come principio di funzionamento che struttura altre esperienze visive. In questo senso, la macchina-cinema non coincide più con un supporto specifico, ma con una modalità di articolazione del sensibile, capace di riemergere all'interno di contesti tecnologici diversi. Il cinema non scompare nel moltiplicarsi degli schermi. Si trasforma, si disperde, si riconfigura. La sua macchina continua a lavorare in questa continua capacità di adattamento. Nel paesaggio mediale contemporaneo il cinema occupa, ormai, una porzione circoscritta a forme storiche. Lo schermo cinematografico tradizionale smette di rappresentare il punto esclusivo di accesso all'esperienza filmica. Proprio per questo, la questione centrale si sposta dal supporto al funzionamento. Se gli schermi “solo raramente si presentano come schermi cinematografici, come allora essere sicuri di vedere del cinema, quando non si è più in una sala buia?”<sup>120</sup>

Il cinema diventa riconoscibile quando un altro dispositivo attiva una relazione specifica tra spettatore e immagini, quando produce un campo di attenzione concentrata e quando trasforma il flusso in racconto, in visione, in esperienza coerente alla funzionalità del dispositivo stesso. Infatti, il cinema attraversa gli schermi contemporanei e i film continuano a esistere là dove immagini e suoni invitano chi guarda a guardare meglio e a seguire la visione. Se la sala buia rappresenta una delle sue realizzazioni storiche più potenti, il presente ne moltiplica le incarnazioni: oggi, il cinema è meno localizzabile e più diffuso, forse più instabile ma, al tempo stesso, più pervasivo.

---

<sup>120</sup> F. Casetti, *La questione del dispositivo*, p. 15

## EPILOGO

### LA RILOCAZIONE DELLA PAURA

By the end of the nineteenth century,  
ghosts had disappeared from everyday life,  
but as the poets intimated, human experience  
had become more ghost-ridden than ever.  
Through a strange process of rhetorical displacement,  
thought itself had become phantasmagorical.<sup>1</sup>

Il cinema esce dalle sale, diventa un “cinema senza muri”  
simile all’expanded cinema di Youngblood,  
in francese *cinéma élargi* o *cinéma étendu*.  
Diventa una macchina di visione  
che ha la coscienza storica della tecnologia che usa,  
che coinvolge lo spettatore.<sup>2</sup>

Il cinema mi arriva attraverso la mediazione di qualcun altro: ma mi arriva conservando la sua identità. Il percorso che esso fa è più lungo che nel caso della distribuzione in sala: prevede due passi anziché uno. Ma è un percorso di garanzia. Dunque se è ben vero che i nuovi contesti di visione sono lontani dall’esperienza classica di cinema – e l’assenza di buio sintetizza bene questa lontananza – è anche vero che possiamo “riparare” la situazione. [...] Certo, le differenze rimangono, e pesano. [...] Il cinema incontra nuovi ambienti, e si confronta con nuove condizioni: ma non ci abbandona. Semplicemente, anche grazie a noi, si riloca.<sup>3</sup>

La visione attraversa un altro percorso, più lungo, stratificato, che passa per altri dispositivi, altri ambienti, altre cornici di senso. Eppure, questa distanza dal contesto “originario” non implica una perdita di identità. Lo spettatore contemporaneo compensa l’assenza del buio e della sala con nuove forme di attenzione e partecipazione. Il cinema che circola attraverso nuovi media non è degradato, ma è un cinema che conserva una promessa di autenticità.

---

<sup>1</sup> M. Leeder, *The Modern Supernatural*, p. 184

<sup>2</sup> V. Valentini, C.G. Saba, *Medium senza medium - Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, Roma, Bulzoni Editore, 2015, p. 213

<sup>3</sup> F. Casetti, *La questione del dispositivo*, 2013, p. 16, concetto ripreso anche da p. 35

Allo stesso modo, i dispositivi pre-cinematografici hanno costruito una garanzia simbolica: hanno offerto allo spettatore un contesto in cui la paura può essere esperita senza trasformarsi in terrore reale. Fin dalle sue prime origini, infatti, la paura non è mai stata un effetto puramente imposto dall'immagine. Il dispositivo ha sempre fatto da schermo. Ogni medium visivo, prima del cinema e oltre il cinema, organizza una specifica dialettica tra esposizione e difesa, coinvolgimento e distanza. L'immagine spaventa proprio perché è incorniciata, messa in scena in un apparato che ne garantisce la reversibilità. È possibile avere paura solo nella misura in cui "resta sicura". L'assenza del buio, evocata da Casetti come segno della distanza rispetto all'esperienza classica, può essere allora riletta in prospettiva archeologica. Prima del cinema, non esisteva un buio stabile e normativo, gli spettacoli avvenivano in spazi ibridi, teatrali, domestici, spesso permeabili al mondo esterno. La paura nasceva in condizioni di intermittenza luminosa. È una paura porosa, contaminata, mai totalmente isolata. Il cinema istituzionalizza questa condizione, la trasforma in un ambiente controllato, ma mai definitivo: ogni nuova tecnologia riapre il problema, costringe a nuove "riparazioni", che non riguardano soltanto i luoghi della visione, ma la posizione stessa del soggetto.

Ogni medium ridefinisce ciò che significa essere spettatore. Chi guarda l'orrore — dalle fantasmagorie ottocentesche allo streaming contemporaneo — è sempre in bilico: accetta di mettere temporaneamente in crisi le proprie difese percettive. La mediazione non elimina il rischio, ma lo rende praticabile. La sopravvivenza del cinema sta nella capacità dei dispositivi di trasformarsi senza perdere la loro funzione simbolica e centrale. La paura, più di un effetto collaterale, è uno dei motori principali, perché emerge là dove l'immagine si fa prossima senza diventare reale, dove il dispositivo promette protezione senza annullare l'esposizione diretta. Dalle lanterne magiche agli schermi mobili, dalle fantasmagorie alle piattaforme digitali, la storia dei media è anche la storia di questa fragile alleanza tra rischio e tutela. Ed è proprio in questa alleanza, sempre rinnovata, sempre instabile, che si radica la persistenza culturale della paura visiva, non come residuo arcaico, ma come forma fondamentale dell'esperienza moderna dello sguardo.

Casetti afferma che i media possono essere intesi come rifugi, capaci di offrire uno spazio sicuro dal quale negoziare in modo più controllato il proprio rapporto con la realtà, in una posizione dove osservare, interpretare e poi affrontare il mondo è possibile senza esserne travolti. Gli esempi che propone sono tanti e significativi:

Cinema, which exposes spectators to extreme realities in a comfortable theater; television, with its capacity to deliver news from a turbulent world into a domestic space; the surveillance cameras that limit outsiders' entry

into a building; and communication platforms like Zoom, which allow users to stay in touch while avoiding physical contact.<sup>4</sup>

In tutti questi casi, il medium costruisce una zona intermedia tra il soggetto e il reale. Tuttavia, ciò che li accumuna non è soltanto una volontà di difesa dalle minacce, ma una serie di operazioni ben strutturate. I media protettivi filtrano i contenuti della realtà e consentono, successivamente, una reinclusione sicura nel mondo. In questo senso, “these media interact with the territory in which we live; they localize the dangers that affect us, provide distance from them, suggest safe forms of reconnection.”<sup>5</sup> Il rischio non rimane diffuso e indeterminato, ma viene mappato, circoscritto, reso visibile e, quindi, governabile. In base alle proprie caratteristiche tecniche e simboliche, ogni medium ridefinisce ciò che è vicino da ciò che è lontano e costruisce il proprio spazio di competenza, dove esercita una specifica azione.<sup>6</sup> I media protettivi ritagliano una porzione di spazio che trasformano nel loro luogo d’azione. Questa separazione può anche essere mantenuta a distanza. Si costituiscono, così, “an inside, well-marked by a border, and an outside, which can be kept apart or left behind. [...] the idea of a space of retreat that is opposed to a space of exposure. The inside is a sort of refuge, the outside a threatening zone.”<sup>7</sup> Tra il dentro e il fuori, la soglia, il filtro. Nulla passa direttamente dall’esterno all’interno senza trasformarsi. Gli schermi possono indurre a pensare che le aperture tra il dentro e il fuori funzionino come finestra. In realtà, non garantiscono trasparenza, non permettono di accedere direttamente al mondo, ma consentono un passaggio mediato. Infatti, più di funzionare come finestre, gli schermi fanno da condotti, canali attraverso cui il reale viene trasportato, filtrato e riformattato.<sup>8</sup> I due mondi, sempre a contatto, per essere pronti a interagire si affidano al meccanismo dello schermo, capace di bilanciare distanza e prossimità, contatto diretto e possibilità di ritiro. “On the screen, we can have pictures that reproduce the likeness of the world (movies are a good example), or even that are actual traces of it (cinema is still a good example, when non-digital).”<sup>9</sup> Anche le immagini digitali contemporanee mantengono un forte legame con la realtà. Nonostante la loro apparente artificialità, restano strumenti cui si continua a guardare il mondo, perché conservano sempre un residuo di referenzialità che ne sostiene la forza emotiva e simbolica.

---

<sup>4</sup> F. Casetti, *Protective Media, Media in the Digital Age*, Amsterdam University Press, 2024, p. 154

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 155

<sup>6</sup> L’esempio di Casetti riguarda ciò che per un radar può essere prossimo, per una videocamera di sorveglianza può sembrare lontano.

<sup>7</sup> *Ibidem*

<sup>8</sup> Concetto espresso a p. 157

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 158

Paradossalmente, è la distanza di/in sicurezza che consente la riattivazione delle paure: “it is what happens with many protective media, starting from cinema with its suspense, horror, and slasher films. In the movie theaters we can resume our anxieties – they will never be fatal.”<sup>10</sup> Interessante è notare che “monitoring the exterior, surveillance cameras suggest that surroundings are dangerous.”<sup>11</sup> La protezione, infatti, partecipa attivamente alla costruzione simbolica delle minacce esterne che intende tenere a distanza. Il rischio è di diventare vittime del bisogno di sicurezza. “By sheltering ourselves, we anticipate the dangers; and by anticipating dangers, we further shelter ourselves.”<sup>12</sup>

Insieme a Buckley e Campe, Casetti osserva come in un mondo contemporaneo sempre più definito dalla presenza pervasiva di schermi (che non sono solo diventati più numerosi, ma che variano costantemente per dimensione, posizione, spessore, forma e materiale) corrisponde una trasformazione qualitativa delle loro funzioni e una diversa collocazione nello spazio, da contesti domestici, urbani, a lavorativi e virtuali. Gli schermi ristrutturano simultaneamente lo spazio collettivo e quello personale. “Communication rely on interactions with screens, so fears grow of the risks and dangers associated with screen exposure—fears that increasingly issue from the very technologists who design and program screens.”<sup>13</sup> L'intensificarsi delle pratiche mediate dallo schermo alimenta i timori legati alla sorveglianza, alla dipendenza, dall'eccesso di esposizione. È messa in crisi l'idea tradizionale secondo cui gli schermi sarebbero innanzitutto strumenti ottici. La loro genealogia infatti mostra come, per lungo tempo, hanno funzionato come dispositivi di separazione, filtraggio, protezione e mascheramento. Storicamente, anche come barriera, riparo, elemento interposto tra il soggetto e ciò che poteva essere pericoloso, destabilizzante o eccessivo. “It is only in the early nineteenth century that the word screen was bound to the optical, in connection with the emergence of spectacles like the phantasmagoria.”<sup>14</sup>

Only the advent of cinema—and later of television—attached to the screen its now widely accepted identity as a surface supporting a changing representation. Though intertwined with the movies and the TV, the current explosion of screens quite paradoxically favours the reappearance of these

---

<sup>10</sup> “Reactivating fears may even enhance the protective power of media. Images of frightening situations are like a vaccine: they expose onlookers to an attenuated version of the everyday dangers, and by doing so they stimulate the antibodies needed to face real menaces.” p. 163

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 164

<sup>13</sup> C. Buckley, R. Campe, F. Casetti, *Introduction of Screen Genealogies - From optical devise to environmental medium*, Amsterdam University Press, p. 7

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 8

older meanings. New media expand the screen's function beyond the optical. Surveillance cameras provide protection and defence from the outside as much as they reveal or display. [...] Hand-held devices enable users to create existential bubbles in which they can find intimacy and refuge, even in public. [...] Screens have again become filters, shelters, divides, and means of camouflage. They remain surfaces that display images and data, yet their opticality has been deeply affected by their reference to, connection with, and impact upon the various spaces they inhabit.<sup>15</sup>

Di conseguenza, gli schermi contemporanei non possono più essere compresi soltanto come dispositivi di rappresentazione. Funzionano sempre più come strumenti di intervento sul reale: orientano comportamenti, regolano flussi informativi, organizzano relazioni sociali, esercitano forme di potere. Lo schermo è stato progressivamente riconfigurato per integrare una pluralità crescente di media, organizzati in più cornici per rendere l'esperienza sempre più immersiva.<sup>16</sup> "Screens are neither pre-existing objects nor inventions but rather a diverse and contingent range of surfaces that become screens. A surface becomes a screen through an arrangement of apparatus and by virtue of a struggle between forces and practices."<sup>17</sup> Dunque, il cinema, che ha progressivamente smesso di essere un'istituzione localizzata, si trasforma in un sistema diffuso, mobile, stratificato. "L'arrivo della televisione, l'installazione di telecamere in ogni contesto hanno finito per creare un effetto impreveduto quanto assolutamente affascinante."<sup>18</sup> L'innovazione tecnica dei dispositivi di registrazione e di riproduzione non ha generato soltanto nuove modalità espressive, ma ha aperto una traiettoria di distanziamento dal proprio corpo biologico, favorendo una crescente sovrapposizione tra presenza fisica e proiezione mediale. "L'interattività, la tridimensionalità, la visione digitale portano l'essere umano a confondere la realtà del corpo con la sua rappresentazione."<sup>19</sup> L'identità si costruisce sempre più all'interno di superfici tecniche che ne rielaborano i tratti.

---

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 9

<sup>16</sup> Questo processo è stato interpretato in modi differenti dalla teoria dei media. Anne Friedberg, per esempio, ha sostenuto che le interfacce digitali non superano il modello della finestra rinascimentale, ma lo riaffermano come metafora dominante. "The Virtual Window: From Alberti to Microsoft (2006) revisited the historical terrain noted by Manovich while making a profoundly different historical argument. Rather than a development from static frames toward more dynamic, multiple, and immersive screens, Friedberg argued that the conventions of 'windowing' within digital interfaces paradoxically installed the window as the dominant metaphor for the computer screen." Parallelamente, "W.J.T. Mitchell explored the closeness of the concepts of screen, grid, wall, sheet, and window, tracing the diverse operations and subject positions that each of these surfaces implies", p. 12

<sup>17</sup> *Ivi*, p. 13

<sup>18</sup> V. Tosi, L. Lorusso, M. Seregini, *Le immagini in movimento e la rivoluzione digitale - Genesi e prospettive*, Roma, Carocci editore, 2020, p. 22

<sup>19</sup> *Ibidem*

I film horror, sensibili per vocazioni a ogni forma di instabilità ontologica, intercettano precocemente questo slittamento. Parallelamente, si assiste a una riconfigurazione profonda delle pratiche collettive di fruizione.

“Negli ultimi anni gli strumenti visivi, da collettivi qual erano come il cinema e la televisione, sono diventati individuali come nel caso dei tablet e degli smartphone.”<sup>20</sup> Questo passaggio non rappresenta una semplice riduzione delle dimensioni degli schermi, ma implica una trasformazione dei regimi di attenzione, delle forme di partecipazione della visione.<sup>21</sup>

Cinema ovunque: [...] cinema su schermi minori e minimi, su monitor, sul display del cellulare, in percorsi espositivi e mussali, nelle stazioni dei treni e delle metropolitane, in angoli o in anfratti della città, sui tetti, nei parchi, negli aeroporti, cinema sui nostri computer.

Il digitale, librando il film dal film (dalla pellicola), lo ha reso più ubiquo, portatile, espansibile, estensibile, riducibile, senza gli impicci provocati da un supporto tanto affascinante quanto ingombrante e per molti aspetti fragile, di complessa maneggevolezza.<sup>22</sup>

Questa ubiquità non è neutra: produce una nuova ecologia percettiva in cui l'immagine in movimento è costantemente disponibile, raramente ritualizzata. Fin dalle origini del video, del resto, la moltiplicazioni degli schermi e la loro integrazione nei contesti più disparati ha prodotto una “corporizzazione” delle superfici visive. I display si sovrappongono ai corpi, li attraversano, rivestono, accompagnano. La visione è distribuita, continuamente riattivata.<sup>23</sup> In questo quadro, la riflessione di Youngblood appare particolarmente illuminante: sposta l'attenzione dalla materialità del mezzo alla logica compositiva.

Per me il video è cinema. [...] Esiste il cinema ed esistono diversi mezzi coi quali si può praticare: il film, il video, il computer e l'olografia. Il cinema è l'arte di organizzare una serie di fatti audiovisivi nel tempo. E questo si può fare coi film, col video o col computer. Cambia solo la superficie su cui scorre questo torrente di immagini o lo schermo su cui si visualizzano.

---

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 43

<sup>21</sup> L'evoluzione dello schermo ha influenzato varie forme di socialità, inizialmente collettiva (come il quadro e il cinema), poi gruppi ristretti come la famiglia (attraverso la televisione) e infine individuale (come gli smartphone e i tablet), arrivando a creare una comunità virtuale. p. 47

<sup>22</sup> S. Lischi, *La lezione della videoarte - Sguardi e percorsi, Arti visive e nuovi media*, Roma, Carocci editore, 2019, p. 85

<sup>23</sup> “Corpi di scherni, schermi sui corpi, schermi nei più diversi materiali e nelle più diverse posizioni. “ p. 86

Perciò non esistono, da questo punto di vista, differenze fra cinema e video.  
Credo che quasi tutto quel che si fa col video si possa fare col cinema.<sup>24</sup>

Alla fine, ciò che muta non è la natura dell'esperienza cinematografica, ma la sua incarnazione tecnologica. Per l'archeologia dei media, questa posizione implica una rilettura non lineare: le diverse tecnologie si contaminano, si riattivano reciprocamente. I film horror contemporanei, che integrano found footage, riprese amatoriali, interfacce digitali, testimoniano questa coesistenza di strati sia tecnici che culturali. Ogni film diventa una sorta di programmazione mediale, in cui convivono forme arcaiche di registrazioni e sistemi avanzati di elaborazione. "Siamo, di nuovo, noi che ci guardiamo: se nel cinema guardiamo i nostri occhi, nel video guardiamo la nostra memoria e lo spazio che ci circonda."<sup>25</sup> Continuamente registrato, memorizzato, analizzato. "Ci guardiamo da tutti i punti di vista possibili. È la capacità di memoria la vera novità [...] nel video la memoria vive tutta la sua precarietà strutturale, rivive come ricordo, nel computer si fissa come dato numerico, eterno, e quindi veramente esaminabile, codificabile."<sup>26</sup> Questo passaggio ha conseguenze profonde per l'immaginario dell'orrore. Se la tradizione gotica e cinematografica aveva spesso associato il terrore all'oblio e alla dissoluzione, l'horror digitale introduce una nuova forma di angoscia, quella legata all'impossibilità di scomparire. I dati non muoiono, le immagini non si cancellano, le tracce restano. Il trauma è riprodotto.

"*Dispositivi* perennemente accesi, l'essere umano e la telecamera."<sup>27</sup> Non soltanto una condizione tecnica, ma una vera mutazione antropologica: l'essere umano è immerso in un ambiente saturo di occhi artificiali, in cui la telecamera non è più un oggetto occasionale, ma una presenza portante, quasi organica. Accompagna, sorveglia, registra. Il rapporto con la macchina ottica non è più episodico, ma costitutivo dell'esperienza quotidiana.

Le telecamere di sorveglianza, imponendo la cifra dell'impersonalità, generano immagini grigie e crude che avvolgono il film in una vischiosa rete di sguardi di morte, anche se, paradossalmente, compiono un'operazione maieutica: avvicinando gli elementi silenziosi e umili e dando loro un peso

---

<sup>24</sup> S. Lischi, *Cine ma video*, Edizioni ETS, Pisa, 1996, citazione di Gene Youngblood, p. 56

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 71

<sup>26</sup> *Ibidem*

<sup>27</sup> S. Cargioli, *Le arti del video - Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, Pisa, Edizioni ETS, 2004, p. 22

specifico, dischiudono allo spettatore cellule di realtà normalmente inosservate e stabiliscono una garanzia di esistenza proprio quando — e là dove — sembra essere negata.<sup>28</sup>

La funzione primaria delle telecamere di sorveglianza non è né estetica né narrativa, ma disciplinare e preventiva. Producono immagini spogliate di intenzionalità espressiva, da una definizione spesso imperfetta, da un'inquadratura rigida e impersonale. Questa neutralità apparente genera un effetto inquietante: lo spazio filmico viene avvolto in una trama fredda, uniforme, in cui lo sguardo sembra appartenere a nessuno, e proprio per questo, a tutti. Le immagini di sorveglianza, pur nella loro aridità formale, nel loro registrare meccanico e indifferenziato, finiscono per portare alla luce dettagli marginali, gesti minimi, presenze trascurate. Ciò che normalmente sfugge allo sguardo selettivo del cinema classico — volti anonimi, angoli dimenticati, temporalità insignificanti — acquista improvvisamente visibilità. La macchina, proprio perché non sceglie cosa far vedere, mostra tutto. “Le telecamere di sorveglianza, ontologicamente, sono sempre alla ricerca di un crimine.”<sup>29</sup> L'apparato di controllo, nato per vigilare e reprimere, produce involontariamente una forma di testimonianza ontologica: registra senza discriminazioni, diventa un certificato di presenza. Anche nei luoghi abbandonati e anonimi, la registrazione stabilisce una traccia minima di realtà.

Questo effetto è particolarmente significativo nei film horror che incorporano dispositivi di sorveglianza, dove la telecamera non è mai neutra, ma carica di sospetto: ogni immagine, ogni frammento porta a un evento traumatico. Lo spazio filmico si trasforma in un campo minato visivo, in cui lo spettatore è costantemente sollecitato a cercare un'anomalia, una rottura, una minaccia latente. Il quotidiano viene reinterpretato come scena del possibile disastro. Questo meccanismo è evidente nei film basati su monitoraggi notturni e videocamere domestiche, dove il terrore nasce spesso non dall'apparizione improvvisa del “mostro”, ma dall'attesa che qualcosa emerga dal flusso apparentemente insignificante delle immagini. Nel caso dei film horror, la visione domestica, individuale, mobile, riconfigura la paura. Lo spettatore può ricostruire attivamente le condizioni dell'esperienza: spegnere le luci, isolarsi, indossare le cuffie, guardare il film di notte, trasformare uno schermo privato in una micro sala. In questo modo, è il soggetto stesso che collabora alla sopravvivenza dell'esperienza cinematografica. Nel cinema horror contemporaneo, questa trasformazione è tematizzata. Tanto è vero che molti film mettono in scena proprio la presenza pervasiva dei media. Il cinema non scompare, si riloca nei dispositivi di uso comune. La macchina-film si frammenta, si miniaturizza, si

---

<sup>28</sup> *Ivi*, p. 184

<sup>29</sup> *Ibidem*

nasconde nei media quotidiani, ma continua a fare paura. Non più in scena soltanto mostri, fantasmi e assassini, ma il funzionamento stesso dei media: lo schermo come portale, la camera che sorveglia, il file che ritorna, la registrazione che non si cancella. Il dispositivo diventa parte integrante dell'evento perturbante. Il cinema horror contemporaneo lavora sistematicamente per sabotare la sicurezza.

Mostra come proprio i dispositivi che dovrebbero proteggere — webcam, sistemi di sicurezza, piattaforme di comunicazione, diventano vettori del pericolo. La protezione si rovescia e diventa solo esposizione. In questo modo, l'esperienza horror si interiorizza, si privatizza, si intreccia con l'intimità. La rilocalizzazione non è, dunque, una semplice migrazione tecnica, ma un processo di traduzione culturale. Il cinema si reinsedia in nuovi ambienti, negozia nuove condizioni percettive, rielabora le proprie funzioni. Nel caso dell'horror, i film riflettono sul vedere, sul registrare<sup>30</sup>, condividere, controllare, per trasformare la mediazione stessa in rischio. È così che il genere horror mostra in modo esemplare come il cinema che sopravvive fuori dalla sola diventa sempre più consapevole della propria condizione mediale. La paura nasce dal fatto stesso che qualcosa viene mostrato, registrato, trasmesso, conservato.

Nell'epoca della pervasività digitale, lo schermo non costituisce più un semplice supporto tecnico per la trasmissione di immagini, ma si configura come una struttura dell'esperienza. Come mostrano Carbone e Lingua in *Antropologia degli schermi*, vivere oggi significa abitare un ambiente schermico, in cui percezione, relazione, memoria e controllo si articolano di continuo attraverso le superfici tecnologiche. In questo contesto, il cinema horror rappresenta un osservatorio privilegiato. Più di altri generi, racconta la fragilità dello sguardo, la vulnerabilità della mediazione e la trasformazione dello spazio percettivo. L'horror legato ai dispositivi digitali e al found footage, mette in scena una rilocalizzazione della paura stessa: lo spostamento del terrore dal fuori al dentro, dal mostro allo schermo, dall'evento all'interfaccia. Il nuovo regime temporale, quello del “tempo davanti agli schermi”, non è semplicemente un tempo di funzione, ma una modalità esistenziale, relazionale, affettiva, sociale.<sup>31</sup> Nel cinema horror digitale, questa temporalità si traduce spesso in narrazioni basate sull'isolamento che resta connesso: personaggi che comunicano via webcam, chat, streaming, mentre sono esposti a minacce invisibili. La paura nasce proprio da questa contraddizione: la promessa di compagnia si trasforma in vulnerabilità.

---

<sup>30</sup> Concetto approfondito in R. De Gaetano, *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002, “Registrazione le cose significa “rivelarle” nella loro essenza: lo specchio del reale è, allora, ciò che rivela l'identità del reale stesso.” p. 209

<sup>31</sup> Questa affermazione, collocata all'inizio del volume *Antropologia degli schermi* a p. 9 funziona come una soglia teorica. Rinvia, in primo luogo, all'esperienza collettiva dell'isolamento pandemico, ma al tempo stesso la trascende.

Il tempo schermico diventa così tempo dell'attesa, della latenza, del ritardo, dell'interruzione. L'horror sfrutta la precarietà temporale della mediazione per costruire suspense e destabilizzazione. Negando l'idea dello schermo come semplice superficie,<sup>32</sup> gli autori lo definiscono come dispositivo attivo di selezione, organizzazione e produzione del visibile.

Ogni schermo costruisce un mondo, decide cosa entra nel campo percettivo e cosa resta escluso. Questa funzione è centrale nei film horror, che lavorano sistematicamente sulla gestione dell'invisibile. Per esempio, nel found footage, la paura nasce spesso da ciò che resta fuori campo, dal limite tecnico dell'inquadratura. Lo schermo non mostra tutto. Non è più l'orrore a irrompere nello spazio dello spettatore, ma è lo spazio stesso della visione a diventare instabile. Con la digitalizzazione, lo schermo diventa interfaccia multimodale<sup>33</sup>: integra voce, gesto, tatto, scrittura e sguardo. La comunicazione, ancora mediata, si fa incarnata. Questo processo produce una trasformazione del corpo, che tocca, scorre, clicca per diventare parte dell'esperienza sensibile. L'horror contemporaneo sfrutta questa estensione corporea per coinvolgere lo spettatore.

Nei film screen-life, la superficie del computer coincide con il campo narrativo. Lo spettatore non guarda più uno schermo: guarda come se fosse dentro lo schermo stesso. La paura viene rilocata dal racconto allo stesso gesto percettivo. “La riproduzione d'immagini registrate in precedenza, il radar, la televisione e poi i computer hanno preso a utilizzare tecnologie e adottare schermi che consentono la trasmissione in tempo reale d'immagini nonché di altre informazioni.”<sup>34</sup> La distinzione tra registrazione e trasmissione è cruciale. La pellicola<sup>35</sup> conserva il passato, i media digitali producono un regime di presente permanente. Questo annulla la distanza storica. Lo spettatore non assiste a ciò che è stato, ma a ciò che sta accadendo. La paura è mediata dalla simultaneità. Ne risulta una forma di terrore immediato, privo di sedimentazione, che agisce sul sistema nervoso prima che sull'interpretazione.

La radice etimologica del vocabolo “schermo” – il verbo longobardo *skirmjan* – fa riferimento univoco all'azione di “difendere”, di “proteggere combattendo”, nel corso dei secoli l'uso di tale vocabolo è andato sedimentando nel suo significato quella peculiare ambiguità per cui esso può

---

<sup>32</sup> *Ivi*, “Gli schermi non sono – né sono mai stati – semplici superfici utili a mostrare o nascondere certe porzioni del visibile.” pp. 11-12

<sup>33</sup> *Ivi*, p.12

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 79

<sup>35</sup> Prende il nome di film, cui le lingue neolatine hanno improntato i corrispettivi del nostro “pellicola”, ossia, come ricorda Jean-François Lyotard, “piccola pelle”, p. 78

voler dire tanto “nascondere” quanto “mostrare”: appunto l’ambiguità cui l’affermarsi del termine “display” sembra mettere fine, pretendendo di cancellarne così anche la sottesa complicazione tra le due opposte accezioni. [...] dall’estremo della pura “protezione”, racchiuso nell’etimologia della parola “schermo”, a quello della pura “esposizione”, iscritto invece nel significato di display.<sup>36</sup>

Nel cinema horror, questa dinamica è centrale: i dispositivi nati per proteggere non proteggono più. La tecnologia espone, non difende. Il mito dell’immediatezza<sup>37</sup> produce l’illusione di un accesso diretto alla realtà.

“Ma se ciò è vero, non può che risultare vero anche il reciproco, ossia che l’immediatezza è sempre mediata, dunque pre-mediata.”<sup>38</sup> L’horror digitale smaschera questa illusione, perché mostra come dietro la trasparenza si nasconda l’opacità. Dietro l’accesso, il filtro. Dietro la visibilità, l’oscuramento. “Il vedere tutto”<sup>39</sup> è ambiguo: più si vede, meno si controlla. “Le due coppie di funzioni tra loro intrecciate — mostrare/nascondere ed esporre/proteggere – che hanno costituito la struttura antropologica fondamentale delle esperienze schermiche”<sup>40</sup>, nell’horror questa gestione fallisce sistematicamente. Il passaggio dal tradizionale al contemporaneo trasforma lo spazio esterno in ambiente digitale, l’evento in processo, il trauma in connessione, il corpo in rete. Così, la paura risiede nella stessa relazione mediatica.

Vivere “tra e tramite gli schermi” significa abitare soglie di contatto e transizione. Le superfici elettroniche e digitali operano come "confini di mediazione tra dimensioni differenti del nostro stare al mondo. Anche sotto questo aspetto il passaggio al digitale ha quindi evidenziato e accentuato un loro carattere di lunga durata. [...] Controllo e cura. La dinamica protettiva delle esperienze schermiche deve farci riflettere anche sulla complessa relazione tra cura e controllo che caratterizza i regimi di visibilità oggi dominanti. Ogni spazio sociale è intessuto di pratiche di sorveglianza e gli strumenti resi disponibili dallo sviluppo digitale contribuiscono certamente a incrementarne l’invasività.”<sup>41</sup>

---

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 127

<sup>37</sup> Concetto espresso da p. 130

<sup>38</sup> *Ibidem*

<sup>39</sup> *Ivi*, p. 140

<sup>40</sup> *Ivi*, p. 188

<sup>41</sup> *Ivi*, pp. 192-195

Le ricerche più rilevanti degli ultimi anni hanno concentrato l'attenzione sui processi di migrazione dell'esperienza filmica attraverso spazi, contesti e supporti differenti.

Il concetto di rilocalizzazione, in particolare, è teso a individuare gli elementi che consentono di definire l'esperienza cinematografica al di là della specificità tecnica del supporto e del funzionamento di un dispositivo fondato sul binomio ripresa-proiezione.

Nell'ambito dei film studies, più nello specifico, la discussione intorno al concetto di «post-cinema» ha alimentato un dibattito mirato a mettere in evidenza proprio la frantumazione e la dispersione di un oggetto di studio specifico – il film – e le conseguenti, significative ricadute in termini di esperienza spettatoriale. L'intento di questo contributo è di riflettere su questi fenomeni provando, però, a variare il punto di vista (se non persino a ribaltarlo).<sup>42</sup>

La rilocalizzazione non coincide con una semplice perdita di identità, ma come una riconfigurazione profonda. Il film non si dissolve nel passaggio da un supporto all'altro, ma si riformula, si adatta a nuovi regimi di attenzione, schermi, formati e modalità di fruizione. Ugenti si inserisce in questo quadro teorico proponendo un cambio di prospettiva: invece di leggere la dispersione del cinema come una crisi o una perdita, invita a considerarla come una nuova condizione strutturale, capace di generare inedite forme di senso. L'attenzione si sposta, così, dal “declino” del medium alla sua capacità di reinventarsi attraverso ambienti tecnologici sempre più complessi. In questo movimento, la regia non scompare, ma si ridefinisce come pratica di coordinamento tra livelli multipli di mediazione. Lo schermo del computer, del telefono o del tablet diventa ambiente, scenografia, orizzonte percettivo e dispositivo drammaturgico. Nei computer screen-film<sup>43</sup>, l'azione non si svolge davanti allo schermo, ma dentro lo schermo. Chat, finestre, cartelle, videochiamate, browser e notifiche costituiscono l'unico spazio accessibile allo spettatore. Il mondo diegetico coincide con l'interfaccia. Lo spettatore non osserva più un mondo rappresentato, ma assiste a una performance tecnica in tempo reale. Ogni gesto narrativo coincide con un gesto mediale. L'intreccio si sviluppa come sequenza di procedure e concatenazione di atti digitali.

---

<sup>42</sup> E. Ugenti, *Spazio filmico e spazio mediale nel computer screen film. La regia come mediazione di secondo grado*, in L. Bandirali, F. Ceraolo, D. Castaldo (a cura di), *Re-Directing. La regia nello spettacolo del XXI Secolo*, 2020, Università del Salento, Lecce, p. 143

<sup>43</sup> *Ivi*, “Definiti talvolta anche come desktop film, che vorrei fin da subito definire come dei prodotti pienamente post-mediali per la loro capacità di raccontare – attraverso l'azione dei personaggi – e di configurare – attraverso le scelte di messa in scena dei registi – quel processo di de-individuazione dei dispositivi medialità preso in considerazione da Ruggero Eugeni nel suo libro sulla condizione post-mediale.” p. 144

Questa struttura produce un forte coinvolgimento, che sa anche di inquietudine. Il pubblico è chiamato a decifrare un ambiente che gli è familiare, reso improvvisamente instabile e ambiguo.

Ora, è bene ricordare e soffermarsi su una delle questioni centrali nella teoria del cinema horror, che riguarda ciò che è stato definito “the paradox of horror”: per quale motivo gli spettatori cercano volontariamente esperienze che fanno paura? Perché esporsi a emozioni come angoscia, disgusto e tensione che, nella vita quotidiana, si tende invece a evitare? Secondo Morreall, la risposta è nel concetto di controllo. Finché lo spettatore mantiene la consapevolezza della natura fittizia dell’esperienza può permettersi di provare emozioni negative, ma in una forma trasformata, depotenziata, tollerabile.<sup>44</sup> La distanza dalla realtà consente non solo di sopportare la paura, ma addirittura di trarne piacere. Il controllo non serve semplicemente a neutralizzare il dolore emotivo, ma rende possibile godere attivamente delle emozioni perturbanti.<sup>45</sup> Lo spettatore non subisce, gestisce.

In the case of the cinematic horror experience, on the other hand, we freely choose to see a horror film rather than one that would elicit positive affect, and we do so in our spare time (when we usually do things that we enjoy), as a means of entertainment (which certainly carries hedonic connotations), and we invite our friends (for whom we care) to share in the experience.<sup>46</sup>

Va ancora chiarito che l’incontro con l’orrore cinematografico non equivale a un’attività di rischio reale. Non si tratta di una sfida concreta alla propria sicurezza, ma di una simulazione controllata del pericolo. Chi guarda può sempre interrompere la visione, distogliere lo sguardo, coprirsi gli occhi, uscire dalla sala o spegnere lo schermo. In qualche modo, è sempre garantita la fuga. Questa dinamica del controllo si articola ulteriormente nella teoria di Carroll, che colloca l’horror all’interno di una famiglia di generi definiti direttamente dai loro effetti emotivi: “the genres of suspense, mystery, and horror derive their very names from the affects they are intended to promote—a sense of suspense, a sense of mystery, and a sense of horror.”<sup>47</sup> Nel cinema horror, l’emotività è sistematicamente costruita: le emozioni dei personaggi tendono a sincronizzarsi con quelle dello spettatore. La paura provata sullo schermo diventa una guida per la paura provata in sala e fuori dalla sala.

---

<sup>44</sup> K. Bantinaki, *The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion*, 2012, p. 385

<sup>45</sup> *Ibidem*, “in these intense emotions, [...] the excitement that they produce, the thrill.”

<sup>46</sup> *Ivi*, p. 386

<sup>47</sup> N. Carroll, *The Nature of Horror*, 1987, p. 52

Lo spettatore impara quando temere e quando trattenere il respiro. Questa sincronizzazione, infatti, coinvolge profondamente il corpo. Anche Carroll sottolinea come i film horror mobilitino una vasta gamma di reazioni fisiche: “muscular contractions, tension, cringing, shuddering, recoiling, tingling, frozenness, momentary arrests, paralysis, trembling, perhaps involuntary screaming, and so on.”<sup>48</sup> Il corpo, così, diventa il luogo in cui si manifesta la mediazione cinematografica. La paura non è solo rappresentata, ma vissuta, incorporata.

Tuttavia, resta inscritta in un regime di finzione che ne impedisce il trauma. Questa economia affettiva dell’horror si trasforma radicalmente quando il genere inizia a riflettere sui media stessi. A partire dagli anni Novanta, televisione, video e Internet vengono progressivamente rappresentati

as threats to the stability and safety of human subjects, challenging not only the status of cinema itself but also the stability of the nuclear family, specifically through the reconfiguration of the relationship between public and private space. These films seem to imply that electronic media will lead to fragmented social relationships because of their illusion of authenticity and their potential to further isolate people from a larger community. Moreover, the films seem to imply, because of their emphasis on perceived threats to documentary authenticity, that TV, video, and the Internet will undermine our grounds for interpretation and knowledge.<sup>49</sup>

Nel ciclo di film horror che tematizza i media elettronici ciò che emerge è, innanzitutto, la consapevolezza di un mutamento storico profondo nell’esperienza delle immagini. Questi film nascono in un contesto in cui il rapporto con i media di massa sta rapidamente cambiando: si fa attenzione alle nuove ansie e alle nuove forme di riflessione sul controllo delle immagini e sui loro effetti sugli spettatori domestici. Ancora una volta, la fruizione non avviene più solo nello spazio pubblico della sala, ma si sposta sempre più all’interno dell’ambiente privato, dove sistemi di *home theater* sofisticati tendono a riprodurre — e in alcuni casi, a competere con — il piacere visivo della proiezione cinematografica tradizionale.

Questa trasformazione non è soltanto tecnica, ma profondamente culturale. Guardare un film a casa significa sottrarsi alla dimensione collettiva e imprevedibile della sala, evitare il pubblico (molto spesso indisciplinato), controllare i tempi, gli spazi, la modalità di visione. Tuttavia, questa apparante conquista di comfort e autonomia cambia radicalmente la cultura cinematografica.

---

<sup>48</sup> *Ivi*, p. 54

<sup>49</sup> C. Tryon, *Video from the Void: Video Spectatorship, Domestic Film Cultures, and Contemporary Horror Film*, 2009, p. 40

Come osserva l'autore, rifacendosi a Barbara Klinger, la nascita delle *home film cultures* viene spesso interpretata come il segno del declino delle culture pubbliche del cinema. Eppure, queste nuove pratiche permettono anche un consumo reiterato, frammentato, in cui il film viene rivisto, interrotto, spostato da un supporto all'altro, inserito nella quotidianità domestica.<sup>50</sup> In casa, prende forma un'inquietudine diversa, una paura che si insinua nello spazio dell'intimità, che non resta confinata all'evento spettacolare.

L'orrore non è più fuori, nello spazio separato del cinema, ma dentro, nella casa stessa. Nuovamente, il cinema non scompare, ma si riloca. Cambiano le sue condizioni di esistenza, i suoi ritmi, i suoi spazi simbolici. La visione non è più un evento eccezionale, ritualizzato, ma una pratica diffusa, potenzialmente continua. Ed è proprio in questo scenario che lo spettatore dei film horror contemporaneo prende forma.

Like the slasher film, these horror films that focus on electronic media contribute to this sense of fear and attribute this violence in part to the mass media itself. Rather than working to address actual causes of violence, these films ultimately reinforce a sense of passivity and paranoia, blaming electronic media for apparently putting children at risk.<sup>51</sup>

I media diventano capri espiatori simbolici: questi film concentrano l'angoscia sui dispositivi tecnologici percepiti come incontrollabili. L'horror, consapevole della propria dimensione tecnologica, nasce, infatti, in un momento in cui le modalità di visione hanno trasformato il ruolo stesso del cinema: televisori, videocassette, DVD, streaming, computer e smartphone non sono più semplici supporti, ma veri ambienti di esperienza. Il cinema non è più un luogo, ma una rete di pratiche, schermi e interfacce.<sup>52</sup> L'esperienza personale viene registrata, condivisa, replicata. "The camera...is much more than a recording apparatus, it is a means whereby messages from another world come to us, a world not ours, leading us to the heart of the great secret."<sup>53</sup> Questo grande segreto inscritto nel cuore dell'immagine non va inteso in senso metaforico o mistico, ma come una precisa intuizione teorica: la videocamera, nell'horror, fa da soglia. L'immagine rivela, evoca, convoca. È ambigua, oscilla tra documento e apparizione. La paura non nasce semplicemente da ciò che viene inquadrato, ma dal fatto stesso che può essere inquadrato.

---

<sup>50</sup> Concetto ampiamente espresso a p. 41

<sup>51</sup> *Ivi*, p. 42

<sup>52</sup> Tema citato da p. 49

<sup>53</sup> D. Lavery, *The Horror Film and the Horror of Film*, 1982, p. 52

In questo senso, i film horror radicalizzano la stessa vocazione latente di ogni dispositivo ottico citato in precedenza: quella di rendere presente e visibile ciò che dovrebbe restare nascosto e invisibile. Scoprire l'esistenza di altre realtà — fisiche, psichiche, metafisiche — che eccedono i confini dell'esperienza ordinaria, possono essere intercettate, catturate, trasmesse. La videocamera diventa così una sorta di medium spiritico, così come la fantasmagoria. Questa funzione soglia del dispositivo nell'era digitale trova nei desktop film una delle sue espressioni più sofisticate. Storicamente, se il cinema ha sempre tradotto realtà eterogenee nello schermo, adattandole alle specificità del mezzo, “in the case of desktop films, cinema brings to the screen a reality that is already *screenic* in itself.”<sup>54</sup> Qui non si tratta più di filmare il mondo, ma l'interfaccia. La realtà non precede il dispositivo, che l'ha già strutturata. I registi non cercano di ricostruire eventi reali, ma di mettere in scena i processi stessi della mediazione: videochiamate, chat, file, notifiche, clic, sovrapposizioni di schermi.

[...] to stage and narrativize the screens themselves (which already intrinsically mediate the reality of events within the film, on a diegetic level), starting with their tangible operation that is activated by a complex performance taking place before the viewer's eyes. This is done through a specific set of media-related actions that - as we shall see - are actorial and authorial at the same time.<sup>55</sup>

Il personaggio, utilizzando i dispositivi, scrive materialmente il film davanti allo spettatore. La performance tecnologica coincide con la performance narrativa. L'attore non solo recita, ma naviga, digita, seleziona, cancella, e in questi gesti si costruisce il senso. “The desktop film represents a particularly interesting case study, due indeed to its ability to place media performativity at the centre of attention, assigning it the role as true driveshaft of the narration, whether fictional or documentary.”<sup>56</sup> La medialità è il motore stesso della narrazione. Non esiste una storia indipendente dai dispositivi. Il medium non trasmette il racconto, lo produce. Questa centralità della performatività tecnologica mette in crisi le distinzioni tradizionali tra fiction e documentario.

(Desktop documentary) uses screen capture technology to treat the computer screen as both a camera lens and a canvas. [It] seeks both to depict and question the ways we explore the world through the computer screen.

---

<sup>54</sup> E. Ugenti, *Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturality in Desktop*, Università degli Studi Roma Tre, 2021, p. 178

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 178

<sup>56</sup> *Ivi*, p. 181, “What do desktop film (really) tell us?”

Therefore, both in fictional desktop film and in desktop documentaries, the media environment is not only the film setting, but even its very production location. In fictional desktop films, character's mediation is an added element.<sup>57</sup>

Il film nasce dentro il dispositivo stesso.

In fact, if it is true that the relationship between the cinema spectator and a film character is never a direct interaction, in that it is always mediated by the action of the filming device, in this case we may affirm that we witness a second-level mediation, given that the action of the protagonists and the relationships developing between the same within their real environment becomes accessible to the spectator only through the filter of the numerous devices relocated across the cinematic space.<sup>58</sup>

L'accesso alle azioni e alle relazioni dei protagonisti avviene attraverso una molteplicità di dispositivi interposti, lo spettatore non guarda più un corpo in azione, ma un sistema di tracce. Non assiste direttamente a un evento, ma alla sua registrazione e trasmissione. L'esperienza narrativa è filtrata da una rete di mediazioni che rende opaca ogni pretesa di immediatezza. Questi film mettono in scesa una crisi della presenza. Mostrano come, nell'epoca degli schermi, essere presenti significa essere connessi. Il vero grande segreto evocato dalla videocamera, oggi, non è più il mondo dei fantasmi, ma quello delle infrastrutture invisibili che organizzano l'esperienza. Ciò che ci permette di vedere è anche ciò che ci espone, frammenta, supera.

Il film che diventa sempre più spesso un dispositivo che riflette sui dispositivi, una macchina narrativa che interroga le condizioni stesse della visione, pensa se stesso attraverso gli schermi. L'horror, più di ogni altro genere, ha saputo trasformare questa riflessività in materia. L'esperienza della paura non è più legata soltanto a ciò che viene mostrato, ma al modo in cui viene mostrato. Ciò che dovrebbe garantire l'accesso al reale diventa la fonte del suo smarrimento. Non più un racconto spaventoso, ma un modo di guardare. Lo spettatore è un anello del sistema: guarda personaggi che guardano schermi, che osservano immagini, che analizzano registrazioni.

---

<sup>57</sup> *Ivi*, p. 183

<sup>58</sup> *Ibidem*

È qui che emerge l'idea di un possibile "secondo atto" del film.<sup>59</sup> Molti horror non si esauriscono nella loro trama principale: dopo la fine resta il file, il video virale, l'archivio, il documento. Il vero orrore, spesso, non coincide con la morte dei personaggi, ma con la sopravvivenza delle immagini, che continuano a circolare anche dopo la distruzione o la scomparsa dei corpi. Restano attive, autonome, potenzialmente infinite.

Il film horror diventa, così, una riflessione sulla post-esistenza delle immagini: mostra come vengono prodotte, come si deteriorano, come vengono frantese e come sfuggono al controllo. Racconta il fallimento delle tecnologie che avrebbero dovuto garantire sicurezza, memoria, trasparenza. Ogni dispositivo promette protezione, ma non ci riesce, perché non smette mai di guardare.

Nelle pagine di *Scene primarie*, Casetti utilizza il mito di Perseo e Medusa come matrice teorica per pensare il rapporto tra visione, mediazione e sopravvivenza simbolica. La scena mitica, attraverso Kracauer, è riletta come una struttura originaria dell'esperienza mediale, di ciò che accade ogni volta che lo sguardo umano deve confrontarsi con qualcosa che non è capace di sopportare. "Perseo non la guarda direttamente, ma guarda il suo riflesso sulla superficie dello scudo. Grazie a questa astuzia, evita di essere pietrificata; anzi, può piombare addosso a Medusa e la può decapitare."<sup>60</sup> Una superficie come deviazione che trasforma l'immediatezza in riflesso.

Questo gesto è una sospensione dell'impatto diretto, un rallentamento percettivo che rende possibile l'azione. Ancora una volta, la visione non è più un evento istantaneo e devastante, ma un processo mediato, scandito, progressivo. Guardare attraverso lo scudo significa prendere tempo per instaurare una distanza tra sé e il pericolo. La paura, così, viene contenuta entro un regime di visibilità controllata. Il mito mostra che la sopravvivenza non passa attraverso la rimozione dell'orrore, ma con la sua riformulazione. Perseo non evita Medusa, la affronta, ma lo fa in una zona di sospensione, in uno spazio intermedio in cui l'immagine sostituisce la presenza. Solo interrompendo il contatto diretto è possibile trasformare il terrore in conoscenza e strategia. Quando Perseo dona la testa di Medusa ad Atena, il dispositivo visivo si stabilizza: ciò che era stato uno strumento provvisorio diventa emblema permanente. L'orrore può essere incorporato nel sistema simbolico del potere. La testa mozzata, fissata sull'armatura, non paralizza, ma ammonisce, segnala, rappresenta. Il trauma diventa segno.

---

<sup>59</sup> Molto spesso è suggerito da un'inquadratura finale su una videocamera ancora accesa, da un hard disk ritrovato, da un upload incompleto, da un video che ricomincia in loop.

<sup>60</sup> F. Casetti, *Scene primarie*, in M. Carbone, A.C. Dalmaso, J. Bodini, *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Milano, Mimesis Editore, 2020, p. 109

La pausa che aveva reso possibile l'azione si traduce, ora, in una forma duratura di controllo simbolico. “È stato Kracauer a spostare l'attenzione dal volto della Medusa allo scudo di Atena. Afferma che è un diretto antenato dello schermo cinematografico.”<sup>61</sup> Il cinema, in questa prospettiva, istituzionalizza la pausa mitica: costruisce uno spazio-tempo in cui ciò che paralizzerebbe nella vita reale può essere affrontato in forma rappresentativa.

Casetti approfondisce questa intuizione e mostra come lo scudo non opera isolatamente, ma è parte di un insieme di strumenti che Perseo riorganizza in funzione della situazione.<sup>62</sup> Gli oggetti vengono riconvertiti, riassemblati.

Non esiste un dispositivo già dato, ma un processo di adattamento. Lo scudo diventa specchio perché il contesto lo richiede e la mediazione nasce dalla pressione esercitata dal reale. “In questo modo, questi oggetti formano una sorta di insieme che consente a Perseo di affrontare la situazione. Essi convergono e si integrano vicendevolmente: formano un dispositivo — o meglio ancora, un concatenamento o un assemblaggio.”<sup>63</sup> La pausa assume una dimensione materiale. Non è solo mentale, ma tecnica, inscritta negli strumenti. Lo scudo rallenta, filtra, frammenta l'esperienza. Introduce una discontinuità tra percezione e azione. Perseo non reagisce più d'istinto, deve interpretare ciò che vede, ricostruire una scena a partire dai riflessi parziali. “Perseo coordina le sue risorse perché deve scontrarsi. [...] Diventa strumento e ambito di una mediazione con il mondo, con gli altri, e con se stessi.”<sup>64</sup> La visione diventa analisi. Da qui, una trasformazione decisiva: lo scudo smette di essere barriera e diventa superficie ottica. Non serve più a respingere, ma a informare.

Non deve più intercettare le frecce o i fendenti del nemico; al contrario, deve aprirsi sul nemico e fornire uno sguardo indiretto ma essenziale su di lui. Lo scudo non nasconde più; mostra. Continua a essere uno strumento di guerra, ma più che uno specchio in senso proprio. [...] Si trasforma da una superficie che rigetta in una superficie che riflette.<sup>65</sup>

Questa conversione segna il passaggio da una logica difensiva a una cognitiva.

---

<sup>61</sup> *Ivi*, p. 110, cit. di S. Kracauer “La morale del mito è che noi non vediamo, e non possiamo vedere, le cose veramente orride, perché la paura ci paralizza e ci rende ciechi; potremo sapere l'aspetto che hanno soltanto guardando immagini che ne riproducono fedelmente l'aspetto. [...] Ora, di tutti i mezzi esistenti, il cinema soltanto rispecchia veramente la natura. Ecco perché ne dipendiamo per vedervi riflesse cose che ci trasformerebbero in pietra se mai le incontrassimo nella vita reale. Lo schermo cinematografico è il lucido scudo di Atena.”

<sup>62</sup> *Ivi*, “Un falchetto, un sacco, una cappa, e dei sandali alati” p. 111

<sup>63</sup> *Ibidem*

<sup>64</sup> *Ibidem*

<sup>65</sup> *Ivi*, p. 112

La sicurezza sta nella capacità di leggere i segni. Tuttavia, c'è un costo: la vittoria di Perseo dipende ormai solo dallo sguardo più che dalla forza fisica. L'azione è subordinata all'interpretazione. L'eroe non si affida più ai sensi nel loro insieme, ma privilegia l'occhio come organo di accesso al mondo. E lo sguardo, mediato dal dispositivo, restituisce percezioni frammentarie.<sup>66</sup> Casetti insiste su questo punto: la somiglianza tra scudo e schermo non è formale, ma processuale. Entrambi testimoniano una conversione, da barriera a superficie informativa, da protezione passiva a mediazione attiva. Da chiusura a interfaccia.<sup>67</sup> Come già detto, il dispositivo non è mai neutrale: è il risultato di una riorganizzazione storica e culturale. Lo scudo restituisce la realtà a poco a poco. È ha una lentezza strutturale, specifica della visione. La temporalità è dilatata, differita, ricostruttiva.

La lezione che ci fornisce lo scudo di Atena diventa piuttosto chiara. Nessun elemento, neppure un simil-schermo, è dato come tale: esso diventa quel che è attraverso un processo che implica innanzitutto la conversione di un oggetto in uno specifico strumento. [...] Nel caso dei dispositivi ottici, questa mediazione avviene grazie alla presenza e alla disponibilità di dati visivi. [...] Essi entrano in un nuovo processo che li fa diventare qualcos'altro.<sup>68</sup>

La dimensione ottica dello schermo non è originaria, ma un'acquisizione storica. Si afferma progressivamente, parallelamente con le tendenze del momento. Lo schermo diventa il luogo privilegiato del sapere perché la cultura occidentale assegna allo sguardo un valore epistemologico superiore. Vedere significa conoscere.<sup>69</sup> Nei dispositivi pre-cinematografici, nel cinema e nei media digitali l'esperienza visiva è sempre separata dal flusso immediato della vita. È ritagliata, incorniciata, temporizzata. Ogni schermo produce una sospensione del mondo, un intervallo in cui il reale è tradotto in immagini. Il mito di Perseo mostra, allora, che la visione moderna nasce da una strategia di sopravvivenza, dall'impossibilità di guardare direttamente in faccia ciò che fa paura e dalla necessità di trasformare l'impatto in distanza, l'urto in riflesso, il trauma in immagine. Guardiamo solo perché possiamo interrompere. Vediamo solo perché possiamo sospendere. Comprendiamo solo perché non siamo realmente e completamente immersi.

---

<sup>66</sup> "L'occhio non restituisce più percezioni, ma dati." p. 112, concetto poi ripreso a p. 114 "Lo scudo restituisce la realtà circostante a poco a poco, e Perseo deve per forza ricostruire il mondo a partire dai suoi frammenti — meglio, dai singoli dati."

<sup>67</sup> Concetto espresso a p. 113

<sup>68</sup> *Ivi*, p. 115

<sup>69</sup> *Ivi*, "Alla fine, la vista diventa l'elemento chiaramente prevalente." p. 129

Lo schermo, come lo scudo, è dove la paura viene tradotta in forma. Ogni dispositivo visivo è una macchina di regolazione della paura. Produce una soglia entro cui il terrore può essere provato senza restarne paralizzati. La paura immediata immobilizza, quando è mediata, prepara, informa. Il passaggio dall'una all'altra condizione avviene sempre attraverso una pausa, un intervallo percettivo, temporale e simbolico che separa il soggetto dall'evento. Non è un vuoto, ma uno spazio di elaborazione. È il tempo necessario perché l'orrore si trasformi in esperienza.

Vedere, allora, non ha mai significato semplicemente ricevere immagini. La visione è sempre un esercizio di controllo sulla paura. L'occhio non riceve semplicemente il mondo, lo ricostruisce. Questo attraversamento è sempre mediato. Il dispositivo non è un accessorio della visione, ne è la condizione. La storia dei media può essere letta come una lunga invenzione di scudi. Dalla lanterna magica allo schermo cinematografico, dal televisore al display dello smartphone, ogni superficie luminosa è una risposta a una stessa esigenza. Nel cinema horror, questa dinamica diventa esplicita. Alla radice di ogni esperienza visiva c'è sempre un gesto di conversione: dal pericolo alla rappresentazione, dall'impatto al riflesso, dalla presenza all'immagine. È in questo gesto che nasce il legame profondo tra paura e visione. Non vediamo nonostante la paura, ma grazie alla paura. Vediamo perché abbiamo imparato a costruire dispositivi che la rendono sopportabile.

Il mito di Perseo non racconta solo come si uccide "un mostro", racconta come nasce uno schermo. E racconta, soprattutto, che è possibile vedere solo a condizione di fermarsi. Solo chi accetta questa mediazione può continuare a guardare senza essere pietrificato.

## BIBLIOGRAFIA

C. Buckley, R. Campe, F. Casetti, *Introduction of Screen Genealogies - From optical devise to environmental medium*, Amsterdam University Press, 2019

C. Metz, *Cinema e psicanalisi - Il significante immaginario*, Milano, Pgreco Edizioni, 2022

C. Tryon, *Video from the Void: Video Spectatorship, Domestic Film Cultures, and Contemporary Horror Film*, Journal of Film and Video, Vol. 61, No. 3, 2009

D. Lavery, *The Horror Film and the Horror of Film*, Film Criticism, Vol. 7, No. 1, HORROR AND FANTASY, 1982

D.P. Campagnoni, *Quando il cinema non c'era - Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*, Utetuniversità, Novara, 2007

E. Huhtamo, *Elementi di schermologia - Verso un'archeologia dello schermo*, Pompei (NA), Kaiak Edizioni, 2014

E. Morin, *Il cinema o l'uomo immaginario*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2020

E. Ugenti, *Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturalità in Desktop*, Università degli Studi Roma Tre, 2021

E. Ugenti, *Spazio filmico e spazio mediale nel computer screen film. La regia come mediazione di secondo grado*, in L. Bandirali, F. Ceraolo, D. Castaldo, *La regia nello spettacolo del XXI Secolo*, 2020

- F. Casetti, *Dentro lo sguardo - Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani, 1986
- F. Casetti, *La questione del dispositivo*, articolo su Fata Morgana - Quadrimestrale di cinema e visione, Pellegrini Editore, 2013
- F. Casetti, *Protective Media, Media in the Digital Age*, Amsterdam University Press, 2024
- F. Casetti, *Schermare le paure - I media tra proiezione e protezione*, Milano-Firenze, Giunti Editore/Bompiani, 2023
- F. Casetti, *Theories of Media*, Chapter III, in N. Baer, A. van de Oever, *Technics: Media in the Digital Age*, 2024
- K. Bantinaki, *The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion*, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, FALL 2012, Vol. 70, No. 42012
- K. Vermeir, *The Magic of the Magic Lantern (1660-1700): On Analogically Demonstration and the Visualization of the Invisible*, 2005
- L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra - Archeologia del cinema*, Torino, Lindau, 2000
- M. Carbone, G. Lingua, *Antropologia degli schermi - Mostrare e nascondere, esporre e proteggere*, Roma, Luiss, 2024
- M. Carbone, A.C. Dalmasso, J. Bodini, *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Milano, Mimesis Editore, 2020
- M. Carbone, *Sullo schermo dell'estetica - La pittura, il cinema e la filosofia da fare*, Milano-UdineMimesis, 2009
- M. Leeder, *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, Londra, Palgrave Macmillan, 2019

- N. Carroll, *The Nature of Horror*, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 46, No. 1, 1987
- N. Dulac, A. Gaudreault, *Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction*, Wanda Strauven, Amsterdam University Press, 2006
- R. De Gaetano, *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002
- S.B. Palmer, *Projecting the Gaze: The Magic Lantern*, Cultural Discipline, 2006
- S. Cargioli, *Le arti del video - Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, Pisa, Edizioni ETS, 2004
- S. Lischi, *cine ma video*, Pisa, Edizioni ETS, 1996
- S. Lischi, *La lezione della videoarte - Sguardi e percorsi, Arti visive e nuovi media*, Roma, Carocci editore, 2019
- T. Barber, *Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America*, Film History, 1989 Vol. 3
- T. Castle, *Spectral Technology and the Metaphorics of Modern Reverie*, Critical Inquiry, 1988
- T. Gunning, *Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in the Victorian Era*, Victorian Studies, Vol. 54, No. 3, 2012
- V. Tosi, L. Lorusso, M. Seregini, *Le immagini in movimento e la rivoluzione digitale - Genesi e prospettive*, Roma, Carocci editore, 2020
- V. Valentini, C.G. Saba, *Medium senza medium - Amnesia e cannibalizzazione: il video dopo gli anni Novanta*, Roma, Bulzoni Editore, 2015