DOPPIOZERO

Snap Shooters: ricerca gestuale e posturale

Vito Campanelli

26 Giugno 2014

Ricerca posturale

Vorrei affrontare le due tendenze appena identificate con ordine, cominciando dalla *ricerca posturale*. L'elemento di maggiore novità che caratterizza l'attuale orizzonte di osservazione mi sembra essere l'avvento dei display che hanno progressivamente sostituito il mirino fino alla sua completa eliminazione, avvenuta ad esempio in alcuni dispositivi digitali, come gli smartphone, che non hanno la funzione precipua di fotografare. Nella macchina fotografica tradizionale (tralascio per ovvi motivi le prime macchine fotografiche su cavalletto) l'esigenza di guardare nel mirino riduceva di molto le possibilità di movimento anche per l'abitudine di chiudere l'altro occhio, quello non impegnato dal sistema ottico.

La scelta della posizione da assumere era dunque quasi sempre precedente rispetto ad una successiva fase di regolazioni dell'apparecchio (il *gioco* con l'apparecchio fotografico al centro delle riflessioni di Flusser) che tuttavia non comportava l'esigenza di nuovi spostamenti. In sostanza, una volta assunta una posizione, la relazione con l'oggetto fotografico mediata dal mirino non dava luogo se non a minimi spostamenti. All'estremo opposto rispetto a queste esperienze si pongono quelle attuali. Il possessore di una fotocamera o di altro dispositivo digitale, non dovendo più limitare le proprie capacità visive alla scena incorniciata da una piccola apertura rettangolare posta sopra l'obiettivo, scopre un'immensa libertà che lo porta: a muoversi nello spazio senza dover smettere di osservare la scena sul display, ad assumere le posture più imprevedibili se non stravaganti, a scattare senza inquadrare e a controllare, solo in un secondo momento, il risultato.

Marco Cadioli

Nell’attuale mondo iper-globalizzato si visitano gli stessi luoghi e ci si trova di fronte agli stessi oggetti fotografici: il Duomo a Milano, la Fernsehturm a Berlino, il *Red Light District* ad Amsterdam, la Piazza Rossa a Mosca, Tienanmen a Pechino, le auto d’epoca a L’Avana e le insegne luminose nella notte di Tokyo, i finti Touareg a Marrakech e la dozzina di punk con acconciature variopinte sopravvissuta nel mercato londinese di Camden Town. Poiché i gadget digitali contemporanei tendono alla completa automazione, il gioco con l’apparecchio si è trasformato in un *giocare con l’apparecchio nello spazio* per guadagnare quella prospettiva a cui nessuno prima ha pensato (salvo poi scoprire, nei social network all’interno dei quali le immagini sono pubblicate, che già decine di persone hanno fatto esattamente la stessa foto).

Tralasciando ogni considerazione sull’omologazione estetica degli immaginari che la pervasiva presenza di immagini ridondanti produce, ciò che mi sembra ancor più meritevole di un approfondimento è la circostanza che, anche grazie al peso e alle dimensioni estremamente ridotte di apparecchi che richiedono nulla più della pressione di un tasto, si va scrivendo tutta una nuova grammatica di posture che denotano l’atto fotografico e che, nonostante la novità e l’eterogeneità, sono già percepite e riconosciute come tali. La prova più macroscopica del riconoscimento sociale di siffatte posture è data dalla circostanza che lo spazio visivo tra fotografo e oggetto della fotografia, interpretato da Bolter e Grusin come “ostacolo reale” non viene violato. In altre parole, anche quando si incontrano individui che (assumendo posture non riconducibili al gesto fotografico tradizionale) stringono tra pollice e medio dispositivi grandi soli pochi centimetri, si tende a non attraversare lo spazio tra dispositivo fotografico e oggetto della fotografia.

Marco Cadioli

Ancora due considerazioni riguardo al passaggio dal mirino al display: *in primis*, l’esigenza di guardare nel mirino ottico caratteristico delle macchine fotografiche

digitali induce – come ricordato – a chiudere un occhio, di conseguenza tutto ciò che non è nell'inquadratura scompare. Si può dunque affermare che il mirino, assorbendo tutto il campo visivo in una visione personale esclusiva, tende a isolare in un unico punto di vista che, mutuando il linguaggio dei videogiochi, è possibile definire *first-person shooting*.

Con il display il gesto cambia radicalmente, si fotografa infatti ad occhi aperti e il campo visivo si apre fino a comprendere – contemporaneamente – l'immagine inquadrata *in piccolo* (in scala ridotta in funzione delle dimensioni del display) e l'oggetto fotografico nella sua totalità. Rispetto alla situazione di aderenza tra viso del fotografo e apparecchio che l'utilizzo del mirino ottico impone, il display induce a guardare da una certa distanza. L'inquadratura risulta di conseguenza inserita in un contesto di gran lunga più ampio di quello che l'occhio può cogliere attraverso il mirino. Oltre a ciò, a differenza del mirino, la visione del display non è esclusiva del fotografo e tale circostanza permette che la stessa scelta dell'inquadratura si apra a contributi esterni. La fotografia si trasforma in questi casi in un atto collaborativo nel quale chiunque acceda alla visione offerta dal display può partecipare al *gioco con le categorie spaziali* e dunque contribuire a determinare la prospettiva dello scatto.

Marco Cadioli

L'altra considerazione che mi sembra meritevole di attenzione è relativa alla circostanza che quando si fa a meno del mirino ottico l'angolatura dell'apparecchio si svincola dal tradizionale ancoraggio con l'occhio umano determinando una profonda frattura del tutt'uno macchina-fotografo. Il dispositivo fotografico digitale, da tale punto di vista, esaspera la sua natura intrinseca di organo separato dal corpo umano per configurarsi come occhio *a distanza* che il fotografo controlla stringendolo tra due dita. Tale nuova configurazione ha importanti conseguenze pratiche, rende infatti possibile l'azione di *lanciare l'occhio oltre l'ostacolo*, nel senso che è possibile superare con una certa facilità gli ostacoli (altre persone, architetture ecc.) che si frappongono tra il *fotografo-cacciatore* e la preda individuata: sarà sufficiente distendere in alto il braccio e continuare ad osservare la scena riprodotta dal display. Alcuni modelli di fotocamera, peraltro, permettono di orientare il visore (anche di 360°) e ciò aumenta ulteriormente la possibilità di superare in altezza eventuali ostacoli; per

non parlare dell’utilizzo di cavalletti monopiede, i quali – di fatto – rappresentano un’estensione del braccio di molti centimetri.

Ricerca gestuale

Passando alla *ricerca gestuale* ovvero all’osservazione dei movimenti del corpo e dei gesti *tout court* che accompagnano l’atto fotografico, è bene chiarire subito che questo livello di analisi non è riscontrabile nella *filosofia della fotografia* di Flusser. Si tratta qui di analizzare un linguaggio gestuale che certamente varia da cultura a cultura, e spesso all’interno di una stessa cultura, ma che, nonostante ciò, sembra assecondare i tentativi volti ad isolare, al suo interno, alcune tendenze generali. Consapevole del rischio connesso ad ogni generalizzazione, proverò ad approfondire la tendenza che mi sembra più significativa: la progressiva estetizzazione del gesto fotografico. Da tale punto di vista va innanzitutto segnalato che è difficile non cedere alla tentazione dell’analogia con la danza, dunque con una serie di movimenti altamente controllati che, pur risultando inessenziali rispetto alla fotografia e per nulla funzionali rispetto all’atto del fotografare, vengono inscenati per conferire grazia al gesto fotografico.

Marco Cadioli

È difficile stabilire quali possano essere le premesse di una tale attitudine, certamente l’ingresso delle macchine fotografiche tra i beni consumo, a partire dalla seconda metà del Novecento, segna un passaggio importante. Allo stesso tempo non è trascurabile il ruolo che la miniaturizzazione dei componenti elettronici ha svolto nel consentire la diffusione di macchine fotografiche sempre più piccole, ergonomiche e maneggevoli. Ancora una volta però il momento cruciale mi sembra debba essere considerato quello della transizione dal mirino al display, infatti, è proprio l’abbandono della rigidità imposta dalla necessità di far aderire l’apparecchio al proprio viso ad aver aperto la strada a un’infinita varietà di movimenti, prima semplicemente impensabili. Se ciò è vero è forse possibile azzardare un parallelo tra le macchine fotografiche tradizionali che, richiedendo una presa solida e decisa, giustificano l’utilizzo dell’espressione ‘impugnare’, e gli attuali dispositivi digitali che sono invece *accarezzati* con gesti eleganti. Da un

lato dunque un oggetto da *impugnare*, come una spada, un'arma – di qui la metafora della caccia; dall'altro minuscoli apparecchi da *sfiorare* con rapidi e leggeri movimenti delle dita che evocano l'immagine della danza. Ciò premesso è necessario chiarire che se la metafora della danza risulta più adeguata di quella della caccia nel designare il gesto fotografico contemporaneo, ciò accade perché quella che ho proposto di definire 'ricerca gestuale' è in realtà una ricerca eminentemente estetica, come testimoniato dal frequente *scimmiottamento* di quelle pose, tipiche dell'era analogica, delle quali Antonioni ha offerto un'insuperabile rappresentazione nel suo *Blow-Up* (1966).

Il film del maestro italiano citato conferma che, anche nel dominio delle macchine analogiche, il gesto fotografico non era per nulla immune da una forte estetizzazione, anche se in esso era pur sempre individuabile una qualche finalità pratica. Oggi che tali finalità sono scomparse permane l'estetizzazione, osservazione questa che induce ad affermare che come la danza è spesso una ritualizzazione della caccia, così spesso la *danza con i moderni dispositivi digitali* assume il valore di una ritualizzazione del gesto fotografico tradizionale, attuata con apparecchi che ormai, per produrre ottime fotografie, richiedono nulla più di un semplice click. Si tratta in definitiva di movimenti che ambiscono a restituire a chi guarda un gesto fotografico altamente estetizzato e stilizzato, pur se è una danza che prescinde dall'effettiva presenza di un pubblico, si tratta infatti di un'estetizzazione messa in atto per il puro piacere di chi si esibisce e nella quale, come già chiarito, sarebbe arduo individuare qualsivoglia finalità pratica (ovvero rivolta all'ottenimento di una migliore fotografia).

Più che da un punto di vista utilitaristico questa tendenza può allora essere compresa se osservata attraverso altre lenti – ad esempio quella dell'erotismo. Analogamente ad altri prodotti di consumo e in particolare ai cosiddetti oggetti "intelligenti", i dispositivi fotografici digitali sono progettati per coinvolgere emotivamente, per sedurre e non a caso chiedono di essere toccati, sfiorati – in alcuni casi perfino penetrati. Vi è dunque un andarsi incontro tra la "sessualità dell'inorganico" e il *farsi cosa senziente* di uomini e donne. Il punto d'incontro viene individuato dall'estetologo italiano Francalanci nel *conveniente*, ovvero in «ciò che inerisce allo stesso tempo al soggetto e all'oggetto armonizzandone illusoriamente la relazione».

Il piacere estetico abbandona dunque il proprio riferimento classico, quello che i greci identificavano nel principio della bellezza, smette di cercare il sublime nelle cose, per riferirsi unicamente al *principio di convenienza*. Così facendo l'estetica diventa una strategia "relazionale e comunicazionale" della tecnica, che – ormai – antepone la ricerca della bellezza, dell'apparenza, al discorso funzionale. In forza di tale *visione ideologica* caratteristica della tecnica odierna, i vari modelli di fotocamera sono entrati nell'immaginario collettivo come oggetti sessuali, qualcosa da toccare, da possedere e ciò è perfettamente in linea con la tendenza generale secondo la quale l'estetica diventa un surplus delle merci (nello specifico, delle merci digitali), con la conseguenza che il soggetto è abbandonato a una duplice deriva: egli è insieme (e senza possibilità di uscita) all'interno della matrice di un'estetica che si è diffusa in ogni ambito umano ed è interfacciato (dunque è un tutt'uno) con la matrice costituita dai dati digitali.

Marco Cadioli

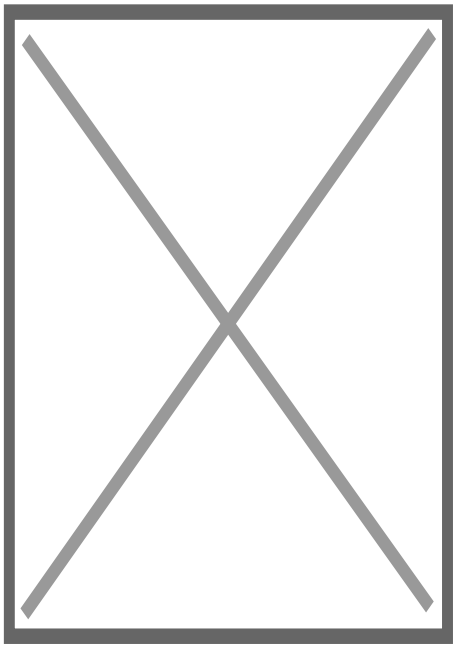
Anche per Zygmunt Bauman la "società liquido-moderna" sublima in modo del tutto nuovo gli istinti sessuali, i quali vengono, per così dire, soffusi e dispersi: essi, infatti, "si spalmano" e si diffondono dagli oggetti sessuali veri e propri agli oggetti di consumo offerti dal mercato, forniti ormai di una carica di seduzione sessuale che attiva un nuovo modo di manifestare il desiderio sessuale. Per il sociologo polacco, peraltro, gli stessi consumatori sono costretti a mercificare se stessi in quanto nella "società dei consumatori" lo scopo principale del consumo è quello di «*innalzare lo status dei consumatori a quello di merci vendibili*.

In proposito Bauman offre un'interessante interpretazione del concetto di "vergogna prometeica" al centro della riflessione di Günther Anders: per il pensatore tedesco il sentimento di vergogna nasce quando ci si confronta con l'«umiliante altezza di qualità degli oggetti fatti da noi stessi»; in pratica, avendo accettato la superiorità delle cose, gli esseri umani sono intimiditi dalla supremazia dei propri artefatti e provano vergogna per l'inadeguatezza della propria *riduzione a cosa*. Secondo Bauman, se nella "società di produttori" il ruolo di Prometeo è collettivo, in quanto "il mondo è artificio dell'azione umana guidata dalla ragione", nella "società dei consumatori" tale ruolo viene "esternalizzato" e "individualizzato", sicché la vergogna prometeica non può che essere un sentimento del tutto individuale. Si tratta in definitiva della condizione

(individuale) per la quale si prova costantemente vergogna per l’incompiutezza del proprio “io”, e ciò induce a impegnarsi incessantemente per la riforma del proprio corpo, in un *farsi* che tende alla perfezione dei prodotti dell’industria dei consumi, senza mai poterla raggiungere.

In tale scenario i mercati hanno il compito di vendere gli “attrezzi” necessari all’incessante lavoro di “autocostruzione”, senza mai dimenticare che “non c’è consumatore se non come merce”.

Inquadrando la *ricerca gestuale* secondo la prospettiva suggerita da Bauman, diventa naturale considerare le attuali esibizioni dei *gingilli* fotografici come una forma di consumo e insieme come un *trasformarsi in merce* degli esseri umani. ‘Indossando’ dispositivi fotografici, si mira a incarnarne la perfezione, dunque a rendersi più “appetibili” e – proprio in quanto tali – maggiormente integrati nella società.



Estratto da Snap Shooters *(MAO editore, 2014) a cura di Vito Campanelli, fotografie di Marco Cadioli*

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

