

ARTSIMAGE

Temi di cultura visuale

I

Direttori

Barbara GRESPI
Università degli Studi di Bergamo

Alessandra VIOLI
Università degli Studi di Bergamo

Comitato di direzione

Luisella FARINOTTI
Università IULM, Milano

Maurizio GUERRI
Accademia di Belle Arti di Brera, Milano

Barbara LE-MAÎTRE
Université Paris Nanterre

Anna LUPPI
Accademia di Belle Arti di Firenze

Ivan PINTOR IRANZO
Universitat Pompeu Fabra, Barcelona

Marco PUSTIANAZ
Università degli Studi del Piemonte Orientale "Amedeo Avogadro"

Federica VILLA
Università degli Studi di Pavia

Comitato scientifico

Christa BLÜMLINGER
Université Vincennes-Saint-Denis (Paris 8)

Elisabeth BRONFEN
Universität Zürich

Barbara CARNEVALI
École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris (EHESS)

Ruggero EUGENI
Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Daniele GIGLIOLI
Università degli Studi di Bergamo

Andrea PINOTTI
Università degli Studi di Milano

Antonio SOMAINI
Université Sorbonne Nouvelle (Paris 3)

Comitato di redazione

Sara DAMIANI
Università degli Studi di Bergamo

Greta PERLETTI
Università degli Studi di Bergamo

Giuseppe PREVITALI
Università degli Studi di Bergamo

Simone VILLANI
Università degli Studi di Bergamo



Temi di cultura visuale

Le tracce luminose che sembravano lasciarsi dietro in svariati cerchi, scie e spirali, in realtà non esistevano, ma erano pure tracce fantasma causate dal nostro occhio, che crede di vedere ancora uno sflogorio residuo di ciò che è già sparito. Proprio in questi fenomeni irreali, in questo balenio dell'irreale nel mondo reale, proprio qui si accendono i nostri sentimenti più profondi, o, in ogni caso, quelli che noi riteniamo tali.

W.G. SEBALD, *Austerlitz*

La collana promuove studi di cultura visuale e testi teorici che alimentano la ricerca nel campo. Nutre un particolare interesse per i volumi di impianto storico-culturale, per l'archeologia delle forme di rappresentazione, per i processi di immaginazione — anche letteraria — a cui le immagini si sono accompagnate nella storia. "Afterimage" valorizza temi come il corpo, l'archivio, il rapporto fra uomo e macchine (del visibile e del sensibile), in accordo con un comitato scientifico che si è voluto radicalmente al confine tra le discipline e le culture, tra estetica e storia dell'arte, tra cinema e letteratura, antropologia culturale e scienze cognitive.

Vai al contenuto multimediale



Volume stampato con il contributo del Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione dell'Università degli Studi di Bergamo.

Apparizioni

Scritti sulla fantasmagoria

a cura di

Barbara Grespi
Alessandra Violi

Contributi di

Stefan Andriopoulos
Édouard Arnoldy
Mireille Berton
Francesco Casetti
Dario Gamboni
Barbara Grespi
Tom Gunning
Alessandra Violi
Marina Warner





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXIX
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-2347-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: aprile 2019

Indice

- 9 Circondati dalle immagini
Barbara Grespi e Alessandra Violi
- 39 Il succo del discorso
Tom Gunning
- 61 Hic falsum index veri
Édouard Arnoldy
- 77 L'immateriale materializzato
Marina Warner
- 99 Le fantasmagorie cinematografiche dei *medium* spiritici
Mireille Berton
- 127 Dalí, ricordi d'infanzia, percezione immaginativa e
pubblicazioni per bambini
Dario Gamboni
- 147 Televisione psichica
Stefan Andriopoulos
- 173 Rinchiudersi per esporsi
Francesco Casetti
- 195 Biobibliografie degli autori

Circondati dalle immagini

Fantasmagoria e archeologia dei media

di BARBARA GRESPI e ALESSANDRA VIOLI¹

L'artista, grazie alle sue competenze di fisica, produrrà i fantasmi o le apparizioni dei morti o degli assenti in maniera più completa e illusoria di quanto non sia mai stato offerto all'occhio in un teatro pubblico, perché gli oggetti si originano liberamente nell'aria e si dispiegano in svariate forme e dimensioni, come solo l'immaginazione era riuscita a dipingerli fino a ora.

(*The Times*, 26 ottobre 1801).²

Spazi e corpi delle immagini

Gli ingredienti della Fantasmagoria sono già tutti racchiusi in questo annuncio di Paul de Philipsthal per l'“assemblea di fantasmi” che egli stesso ha contribuito a inventare tra Berlino, Vienna e Parigi negli anni Novanta del Settecento. Vero spettacolo totale all'incrocio fra arte, scienza, magia, intrattenimento popolare ed evocazione spiritica, la fantasmagoria promette che immagini di corpi defunti o assenti (ri)appariranno spontaneamente fra il pubblico come spettri nell'aria, assumendo forme, movenze e proporzioni talmente credibili che i sensi verranno coinvolti in un'illusione completa, pari solo a quella provocata nel cervello dalle visioni ingannevoli dall'immaginazione. La riuscita del trucco dipende certamente da alcune innovazioni tecnologiche, prima fra tutte il perfezionamento del dispositivo di proiezione luminosa, la già popolarissima lanterna magica che Philipsthal è fra i

¹ Le autrici hanno discusso ed elaborato il capitolo congiuntamente; per ragioni pratiche, si precisa che Alessandra Violi ha steso la prima parte, intitolata “Spazi e corpi delle immagini”, e Barbara Grespi la seconda, “Lo spirito della fantasmagoria”.

² P. DE PHILIPSTHAL, Annuncio per uno spettacolo di fantasmagoria, in M. HEARD, *Paul Philipstahl and the Phantasmagoria in England, Scotland and Ireland Part One. They Seek Him Here They Seek Him There*, «New Magic Lantern Journal», vol. VIII, n. 1, ottobre 1996, pp. 2-7, p. 4.

primi a rendere mobile, in grado dunque di conferire alle apparizioni spettrali effetti di movimento, presenza, e ubiquità davvero sorprendenti.

Ma come spiegano più diffusamente Tom Gunning e Francesco Casetti nelle pagine che seguono, l'espedito tecnico è solo un piccolo tassello dell'elaborata messinscena che figure come Philipsthal, e soprattutto il francese Etienne Gaspard Robertson nella Parigi post-rivoluzionaria, allestiscono di preferenza all'interno di ambienti particolarmente suggestivi, come conventi abbandonati e architetture fatiscenti, che costringono lo spettatore a muoversi lungo un itinerario di meraviglie scientifiche (fra automi e ventriloqui, fino al medium dell'elettricità che rianima i corpi morti) prima di giungere alla "sala della fantasmagoria" vera e propria. Lo spettacolo è dunque doppio, intrinsecamente ambiguo e ironicamente sdoppiato al suo interno, come del resto vuole la sua natura di cerniera fra due epoche: da una parte le ultime conquiste tecnologiche sembrano illuminare il sentiero della ragione, rivelando che miracoli e magie sono solo banali trucchi ottici o fenomeni naturali che qualunque scienziato (o *showman*) saprà riprodurre; dall'altra, l'atmosfera d'incanto e terrore, unita a un crescendo di stimoli sensoriali, produce un'illusione talmente perfetta da riattivare precisamente il senso del magico, invitando lo spettatore a entrare fisicamente nella scena e sperimentare una seconda realtà del tutto virtuale e immaginifica. Alla fantasmagoria non si *assiste*, si è *avvolti e coinvolti* dai fantasmi, in un rapporto viscerale fra simulacri, corpo e spazio circostante che prefigura l'odierno orizzonte estetico e mediale, fra installazioni e ambienti immersivi. L'incertezza percettiva ed epistemologica suggerita dalle parole di Philipsthal — i fantasmi, ossia le immagini, appaiono là fuori, nel teatro pubblico, o in quello privato, dentro il mio corpo? — ci dice infatti che in gioco, nella fantasmagoria, c'è anche un lavoro sui confini, quelli tra vero e falso, realtà e illusione, credenza e scetticismo, "fatti" e "fantasmi" come li definisce qui Dario Gamboni a proposito del

“metodo paranoico” di Dalí³; e soprattutto, in una modernità nascente e ancora tutta da costruire, quei confini fra immagini e corpi, spazi *mediali* e *mentali*, che l’ambiente fantasmagorico degli albori, almeno temporaneamente, correla e confonde. Ripercorrendo i luoghi reali e simbolici della fantasmagoria, Casetti mette infatti in luce come lo spettacolo riesca a perimetrare, a un tempo, i territori dei saperi, dei corpi, della visualità e dell’interiorità moderni.

Di questo esperimento, tuttavia, come degli *spettacoli* fantasmagorici veri e propri, si perdono presto le tracce. O meglio, esse sopravvivono latenti in alcune esperienze visuali ottocentesche, ma la parola “fantasmagoria” perde man mano il suo significato letterale e scivola a metafora di una topografia tutta interiore, lo spazio di una mente malata che proietta all’esterno i suoi fantasmi e li mescola alle cose tangibili, confondendo allucinazione e realtà, sogno e veglia, verità e finzione⁴. In questa accezione “diagnostica” di sintomo patologico la parola s’insinua (non senza ambiguità, come giustamente osserva Arnoldy) nel vocabolario di critici culturali come Marx, Benjamin o Adorno, per i quali la fantasmagoria diventa un malessere collettivo, l’universo fantasma della società capitalistica ingannata dall’illusoria vita spettrale delle merci e dai giochi di prestigio delle immagini–spettacolo.

Molto si è scritto su questi aspetti, su cui ritornano, in chiave critica, anche alcuni saggi di questo volume; vale forse la pena aggiungere che, già nel 1837, lo storico e saggista inglese Thomas Carlyle descriveva la Rivoluzione Francese come un terrificante spettacolo fantasmagorico, una sequela di apparizioni spettrali destinate a trasformare per sempre la realtà in un puro riflesso virtuale: «Il mondo — scrive — è tutto un’ombra ottica»⁵.

³ D. GAMBONI, *Dalí, ricordi d’infanzia, infra*, p. 133.

⁴ Si veda in proposito il lavoro seminale di T. CASTLE, *Phantasmagoria and the Metaphorics of Modern Reverie*, in ID., *The Female Thermometer. 18th-Century Culture and the Invention of the Uncanny*, Oxford University Press, Oxford 1995, cap. 9, pp. 140–167 (trad. nostra).

⁵ T. CARLYLE, *The French Revolution*, James Fraser, Londra 1837, 3 vol., vol. III, p. 89 (trad. nostra).

È insomma la Storia, con i suoi deliri, a essere diventata fantasmagoria per Carlyle, al punto che gli scenari dei massacri e delle esecuzioni prodotte dal Terrore rivoluzionario — Robertson va in scena per la prima volta a Parigi nel gennaio del 1798 — si confondono con i repertori macabri tanto amati dalle fantasmagorie: allo spettacolo londinese di Philipsthal, messo in scena nel 1801, collabora anche Madame Tussaud, che delle teste dei ghigliottinati più famosi ha fatto calchi in cera da esibire tra gli spettri della fantasmagoria. Pochi anni più tardi finiranno al Museo delle Cere da lei stessa fondato a Londra, quasi a suggellare il patto, per noi oggi cruciale e quanto mai critico, fra i fantasmi degli immaginari medialti e la carne viva della storia. Questo slittamento metaforico della fantasmagoria ha finito tuttavia per oscurare proprio il carattere sperimentale, quasi avanguardistico, dello spettacolo *reale* e delle sue tracce, finiti il più delle volte tra gli antenati del cinematografo, o consegnati ai reperti di una storia della visualità scritta per tappe evolutive e progressive, dunque facilmente incantata dal “nuovo”. Nella sua natura ibrida, fatta di contaminazioni fra tecnologia e magia, ragione e immaginazione, scienza e occultismo, la fantasmagoria ci appare invece oggi una “scoperta prematura”⁶, un frammento di passato che riaffiora alla leggibilità nel nostro presente.

Nightscares

La fantasmagoria, scrive Gunning, si alimenta dal buio. È anzi una delle prime forme d'intrattenimento a far sprofondare l'ambiente nella più totale oscurità, ottenuta moltiplicando, per così dire, la materializzazione delle tenebre: lo spazio è interamente rivestito di tendaggi neri, la lanterna magica è nascosta in un anfratto dietro uno schermo traslucido, il fondo del vetro su cui sono dipinte le immagini da proiettare viene offuscato e reso opaco, così da rimuovere persino l'alone luminoso che circondava le figure nelle proiezioni precedenti, dando l'impressione

⁶ T. GUNNING, *To Scan a Ghost. The Ontology of Mediated Vision*, «Grey Room», n. 26, 2007, p. 97.

che le immagini affiorino dal nero profondo. Non si tratta dunque solo di facilitare un gioco di luci e ombre, o di creare un ambiente esoterico propizio all'apparizione dei morti viventi. Azzerando il visibile tramite l'oscurità artificiale⁷, dunque sottraendo allo spettatore le coordinate che gli permettono di situarsi nello spazio, la fantasmagoria sembra piuttosto evocare un diverso spazio di visualizzazione, notturno, poroso e quasi matriciale, in cui le immagini paiono sorgere dal nulla abolendo ogni barriera fra ciò che si vorrebbe tenere distinto e distante: artificio e natura, corpi e simulacri, vivi e morti. Hegel, spettatore in Germania delle prime "assemblee di fantasmi", in un passo molto celebre delle *Lezioni di Jena* (1805–1806) usa proprio lo spazio fantasmagorico per illustrare il concetto di una "notte del mondo" in cui i punti di riferimento si cancellano, e oggetti e soggetti si fondono e si confondono in un va e vieni indistinto d'immagini che baluginano nell'aria:

L'uomo è questa notte, questo vuoto Nulla, che tutto contiene nella sua semplicità indivisa: una ricchezza infinita di rappresentazioni, d'immagini, di cui nessuna gli viene alla mente in maniera precisa, o [anche] che non sono in quanto realmente presenti. Qui, ciò che esiste è la notte. In rappresentazioni fantasmagoriche fa notte tutto intorno: qui sorge allora improvvisamente una testa insanguinata, là un'altra apparizione bianca. E scompaiono altrettanto rapidamente... è la notte del mondo.⁸

Contrariamente a quanto si è a lungo pensato, la coreografia del buio fantasmagorico non serve dunque solo a occultare la tecnologia e mistificare i sensi degli spettatori, ma anche a *produrre* qualcosa, una zona d'interscambio fra universi ritenuti fra loro impermeabili. La fantasmagoria degli albori può forse essere sintetizzata in questo gesto, l'apertura di un'interfaccia o membrana che mette in collegamento, *qui e ora*, mondi remoti e separati nel tempo e nello spazio, simulandone la co-presenza e la vita mediante l'immagine. Robertson, che per lo spettacolo attinge a

⁷ Sull'evoluzione dell'oscurità artificiale nei media ottocenteschi cfr. N.M. ELCOTT, *Artificial Darkness*, University of Chicago Press, Chicago 2016.

⁸ G.W.F. HEGEL, "Vorlesungen. Jenaer Realphilosophie" (1805–1806), in ID., *Filosofia dello spirito jenesse*, a cura di G. Cantillo, Laterza, Roma–Bari 2008, pp. 70–71.

piene mani al serbatoio del sacro e degli antichi misteri (anche solo per svelarne, in linea con il portato illuminista, la natura di semplici trucchi ottici), riveste di significati allegorici questa oscurità pullulante di forme indistinte e invita il suo pubblico a riconoscere nella fantasmagoria l'intervallo fra due veli neri, ossia il nulla che produce e che infine riassorbirà ciò a cui stanno per assistere, la vita in immagine:

Le due grandi epoche dell'uomo sono il suo ingresso nella vita e la sua dipartita. Tutto ciò che gli accade può essere considerato come lo spazio fra due veli neri e impenetrabili che avvolgono queste epoche e che nessuno ha mai sollevato.⁹

Si tratta in fondo dello stesso spettacolo che ritroveremo, in forme letterali e parossistiche, nei cosiddetti fenomeni di materializzazione delle *séances* di fine Ottocento di cui ci raccontano Marina Warner e Mireille Berton in questo volume. Nella fantasmagoria delle sedute spiritiche — dove l'oscurità si vuole di nuovo totale, ricorda Berton —, il “velo nero” di Robertson coincide ora con l'interno del corpo, le viscere invisibili della medium da cui si promanano immagini di fantasmi che hanno abbandonato ogni evanescenza per diventare *ectoplasm*i, ossia «qualcosa che può essere formato o modellato» (Warner)¹⁰: sono materie tridimensionali fatte di stoffa pseudo-biologica, sensibili al tatto o alla luce, mobili, e in grado di interagire con i corpi in carne e ossa suscitando un'esperienza polisensoriale; i fantasmi accarezzano, emettono profumi, musiche e suoni, mentre a loro volta cercano di farsi immagine, mimano forme corporee tentando di replicare (o far risorgere) la vita. Marina Warner insiste giustamente sulla natura generativa del processo di apparizione, che vuole l'ectoplasma “partorito” dall'oscurità di un corpo femminile ridotto a mero veicolo passivo, agente invisibile di un'im-

⁹ E. G. ROBERTSON, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*, Chez l'auteur et la librairie de Wurtz, Parigi 1831–1833, vol. I, p. 280 (trad. nostra).

¹⁰ M. WARNER, *L'immateriale materializzato*, *infra*, p. 80.

magine che si auto-produce quasi imitando il miracolo della Veronica, l'icona sacra di Cristo scaturita per l'appunto, secondo la tradizione religiosa, da una misteriosa impronta dell'aria su una stoffa. Warner menziona tuttavia anche quel concetto di *prima materia* o "protoplasma" che tanto affascinava la biologia vittoriana, convinta di essere prossima alla simulazione artificiale della vita. Il fluido elettrico di Galvani, medium "magico" per rianimare la materia morta, compare fra i prodigi scientifici della fantasmagoria robertsoniana per suggerire che l'ipotesi è dopotutto virtualmente realizzabile; e Mary Shelley e John Polidori, tentando di emulare proprio le tecniche visuali di un testo intitolato *Fantasmagoriana* (1812), hanno aperto il secolo dando corso all'immaginario della vita simulata per via meccanica o simulacrale: il corpo con le membra rimontate e (ri)animate della creatura di *Frankenstein, o il moderno Prometeo* (1818) e il primo vampiro dell'omonimo racconto di Polidori (1819), nascono insieme e figurano entrambi quello statuto intermedio, di morte viva, di cui oggi si è ritornati prepotentemente a parlare nell'era della post-biologia e dell'immagine digitale, ma che già Friedrich Kittler associava all'avvento dei media analogici (grammofono, film, macchina per scrivere), individuando in *Dracula* (il personaggio e l'omonimo romanzo di Bram Stoker del 1897) il loro corrispettivo immaginario¹¹. C'è dunque la fantasmagoria, la sua utopia dell'"intimità a distanza" e della materializzazione bio-tecnologica degli assenti, alla radice di molti esperimenti contemporanei di "telepresenza", come il fenomeno è stato ribattezzato, praticati dall'arte digitale: basti pensare alle installazioni di Eduardo Kac, dove si combinano processi biologici e strutture telematiche per consentire il contatto virtuale fra specie naturali diverse o ricreate (bio-)digitalmente da esseri puramente immaginari; o ancora all'opera *Traces* (1999-2001) dell'artista Simon Penny, in cui un comune spazio dell'immagine consente agli utenti d'interagire con tracce di luce simili a garze di stoffa che prendono le movenze e i volumi di corpi umani, vere e proprie

¹¹ F. KITTLER, *Gramophone, Film, Typewriter* (1986), Stanford University Press, Stanford 1999.

repliche dei vari “teleplasmî” e “pseudopodi” emanati nel buio delle sedute medianiche¹².

Se è indubbio che il prototipo tecnologico della fantasmagoria arriva oggi a piena realizzazione, le tappe di questo percorso seguono però una storia dei dispositivi visuali più accidentata di quella a cui siamo abituati, sempre al crocevia tra magia e tecnica. La seduta spiritica riproduce per esempio la *camera obscura* della fotografia, con il corpo della medium a fungere da negativo, lastra d'impressione da cui si svilupperà l'immagine. La *séance* attualizza in tal senso il potenziale fantasmagorico inscrito da sempre nella tecnica fotografica, quella promessa, come dice Barthes, di far riapparire il morto che già la pratica di fotografare gli spiriti, assai diffusa fino a Novecento inoltrato, aveva sospinto in direzione del magico. Ma nonostante i fantasmi translucidi che emergono dallo sfondo nero delle fotografie spiritiche sembrano rievocare lo spazio fantasmagorico, essi restano tuttavia immobili, intrappolati a debita distanza su un supporto che la seduta spiritica viceversa abolisce, assemblando corpi e fantasmi in un unico ambiente immersivo, animato e polisensoriale che sembra quasi anticipare un'installazione multimediale; scrive infatti Berton che «il *medium* spiritico ha la possibilità di riprodurre le funzioni della fotografia, del telegrafo o del telefono [mimando] altrettanto bene quelle del fonografo e dell'apparecchio cinematografico»¹³. In generale, gli schermi neri che spettralizzano il visibile e avviluppano l'ambiente restano comunque (fatta eccezione per le *silhouettes* spettrali di Marey) un marchio delle forme d'illusionismo, vuoi di tipo esoterico come è appunto il caso della *séance*, vuoi connesse alle arti magiche di prestigiatori e illusionisti da palcoscenico. Qui, molto spesso il trucco del fantasma che appare, scompare e riappare nell'oscurità non si esercita nemmeno tramite immagini o apparecchi di proiezione, ma intervenendo direttamente sulla materia dei *corpi*, quelli degli

¹² Discute queste, e altre forme di “telepresenza” contemporanea, O. GRAU, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge (Mass.) 2004.

¹³ M. BERTON, *Le fantasmagorie cinematografiche*, *infra*, p. 111.

spettatori, dai sensi manipolati, e quelli in scena, coinvolti in improbabili metamorfosi. La storia del visibile fantasmagorico s' intreccia insomma a quella dei media nel loro versante più occulto, sovrannaturale, o semplicemente magico nell'accezione secolare e in parte spregiativa che il termine assume quale sinonimo di trucco illusionistico. E se è vero che il cinematografo compete per un certo tempo con le *séances*, sono comunque i film a trucchi di Georges Méliès, e i fondali neri così caratteristici del suo cinema, a mantenere il legame fra il nuovo mezzo di proiezione e le ormai sorpassate fantasmagorie. A rivaleggiare con l'illusionismo filmico di Méliès è forse solo il *Cabaret du Néant*, la taverna parigina aperta nel 1892 dall'illusionista Durville, dove, fra tavoli che richiamano casse da morto e pareti rivestite di nero, ognuno può vivere l'esperienza di sbucare dall'oscurità trasformato in scheletro grazie al trucco di specchi del *Pepper's Ghost*, rinnovando, quasi a presagire gli imminenti raggi X, la coabitazione fantasmagorica fra il corpo vivente e il suo (stesso) fantasma (v. Fig. 1).



Figura 1. Cabaret du Néant. Parigi, 1892.

Corridoi del cervello

Come suggerisce Stefan Andriopoulos nel saggio qui incluso, lavorare su un'archeologia della visualità significa tener conto del *feedback loop* fra invenzioni tecniche e immaginari culturali anziché limitarsi, in chiave deterministica, a «porre l'enfasi su un a priori tecnologico»¹⁴. Se le fantasmagorie inventano uno spazio oscuro e osmotico in cui si agglutinano corpi e fantasmi, è dunque anche perché la neurologia, almeno dai suoi esordi con Thomas Willis a inizio Settecento e muovendosi anch'essa fra medicina e magia, ha iniziato a ripensare il medium *del corpo* come macchina e schermo di proiezione. Le riflessioni di Edmund Burke sulla fisiologia del sublime, l'esperienza che trasporta il sé oltre i propri confini a cui oggi si ritorna con rinnovato interesse, ci parlano per esempio già di neuroestetica¹⁵, individuando nella materia del corpo, nella fisiologia dei suoi nervi sensibili, ricettivi e proiettivi, il medium ideale alla manipolazione delle esperienze emotive e sensoriali. Così il nero e l'oscurità, scrive Burke, sono terribili e producono il sublime perché impressionano gli organi dei sensi e stimolano i nervi ottici a riprodurre una risposta quasi primordiale all'oscurità, popolata di fantasmi perché la perdita delle coordinate in questi “spazi vuoti” induce il terrore e il desiderio di immaginarli abitati¹⁶. La fantasmagoria va dunque considerata un primo esempio di sublime tecnologico, che da una parte *imita* i processi di visualizzazione del medium corporeo — i fantasmi prodotti dall'immaginazione di cui parla Philipsthal nella citazione d'esordio — e dall'altra li *sollecita* come medium ottico, suggestionando i sensi ad allucinare la realtà dell'esperienza.

¹⁴ S. ANDRIOPOULOS, *Televisione psichica*, *infra*, p. 154.

¹⁵ Alan Richardson definisce Burke un “precursore di quelle che oggi chiamiamo ‘teorie della mente’”, in A. RICHARDSON, *The Neural Sublime. Cognitive Theories and Romantic Texts*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 2010, p. 27.

¹⁶ E. BURKE, *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1756–1759), trad. it. *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, Aesthetica, Palermo 2012, pp. 148–152.

La circolarità fra i due medium, il corporeo e il tecnologico, è tale che gli artisti romantici descrivono spesso il proprio teatro nervoso in termini di fantasmagoria: il poeta-medico inglese John Keats afferma che «ogni sconvolgimento organico produce sempre una fantasmagoria»; Samuel Taylor Coleridge cita esplicitamente le “stazioni” dello spettacolo fantasmagorico a proposito delle immagini ipnagogiche che gli affollano il cervello nel dormiveglia: «Quando il sistema nervoso si avvicina allo stato di veglia, una sorta di coscienza sotterranea si mescola ai nostri sogni, e in tutto ciò che immaginiamo come se lo avessimo udito o visto siamo noi stessi il ventriloquo, noi che muoviamo le lastre della lanterna magica. Noi sogniamo le cose»¹⁷. Ben oltre la metafora, già a partire da metà Settecento col romanzo gotico — o, secondo Kittler, a partire da Friedrich Schiller e le fantasmagorie del romanzo *Il visionario* (1789) —¹⁸ questo intreccio fra neuroscienze e tecnologie ottiche produce forme per allora inconsuete di soggettività e di fruizione letteraria, combinando personaggi fittizi che escono continuamente dalla propria pelle per immergersi in mondi alternativi — onirici, di fantasia, o talmente empatici con l'esterno da sconfinare nell'isteria — e tecniche visuali che risucchiano i lettori in uno spazio fittizio altrettanto fantasmagorico, virtuale nella sostanza ma capace di stamparsi sui loro nervi e di emozionarli come un'esperienza fisica reale. Il panico che si diffonde all'epoca nei confronti delle cosiddette patologie della lettura, scatenate da un pericoloso traffico d'immagini-fantasma fra libro, corpo e mondo, ci parla insomma già di un'estetica dell'incorporazione che trova la sua sintesi nell'illusionismo fantasmagorico, indice di un sentire virtuale e di una mente che la modernità ottocentesca percepisce come troppo pericolosamente estesa, avviandosi a regolarla o a trasformarla in

¹⁷ J. KEATS, “Letters”, in ID., *Major Works. Including Endymion, The Odes and Selected Letters*, a cura di E. Cook, Oxford University Press, Oxford 2001, p. 528; S.T. COLERIDGE, “Lay Sermons”, in ID., *Collected Works*, a cura di R. J. White, Princeton University Press, Princeton 1983, vol. 16, vol. VI, p. 80.

¹⁸ F. KITTLER, *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*, Merve Verlag, Berlino 2002, trad. ingl. di A. Enns, *Optical Media. Berlin Lectures 1999*, Polity Press, Cambridge 2010, pp. 98–108.

sintomo. Quando, nel 1863, gli ingegneri inglesi John Pepper e Henry Dircks (su cui ritorneremo) decidono di mettere alla prova la tecnica illusionistica del *Pepper's Ghost* — detta anche *Dircks' Phantasmagoria* — la scelta del testo da rappresentare a teatro cade sul romanzo breve di Charles Dickens *The Haunted Man (Il patto col fantasma, 1848)*, in cui la convivenza di corpi e fantasmi sulla scena narra ormai di una duplicazione interna, la scissione di chi si sente perseguitato dai fantasmi della propria memoria.

L'innesto fra neurologia e fantasmagoria trova la sua figura chiave nel corpo del medium, apparso sulla scena europea con il medico viennese Franz Anton Mesmer attorno agli anni Ottanta del Settecento, in anticipo, dunque, o quantomeno in parallelo alla nascente voga delle “assemblee di fantasmi”. Se il termine “medium”, ancora oggi associato al dialogo con l'aldilà, si attesta solo a metà Ottocento in evidente analogia con i media tecnologici, i fenomeni del corpo sonnambulo o in *trance* di cui si occupa Mesmer manifestano già tutte le caratteristiche del successivo prodigio magico-esoterico, giacché nel buio del loro sonno apparente questi soggetti si mostrano capaci di *vedere e sentire* a distanza nel tempo e nello spazio. Basta il solo movimento dei nervi, a mente spenta, perché i loro organi dei sensi proiettino i fantasmi dei morti e degli assenti con i quali avviare una comunicazione di affetti, oppure attraversino l'invisibile traendone forme indistinte, macchie e figure in formazione del tutto simili a quelle che più tardi Dalí e le avanguardie trasformeranno in un nuovo orizzonte estetico, individuandovi un “principio della creazione plastica” (Gamboni)¹⁹. Forse perché suggestionato da questo vedere nel buio Robertson descrive nelle sue *Memorie* un nuovo medium di sua invenzione, il “nottografo”, che gli consente di scrivere ciò che gli passa per la testa di notte e a occhi chiusi²⁰; ma resta il fatto che il suo resoconto delle origini della fantasmagoria è costellato di riferimenti a Mesmer e alle portentose facoltà di proiezione fantasmale e di azione a distanza dei

¹⁹ D. GAMBONI, *Dalí, ricordi d'infanzia, infra*, p. 136.

²⁰ E. G. ROBERTSON, *op. cit.*, pp. 442–444.