



SIMONA PREVITI

SPETTATORE IN NAUFRAGIO. VECCHIE LANTERNE MAGICHE E NUOVE IMMERSIVITÀ VIRTUALI

The total immersion (sensorial and physical) of the 3D cinematographic experience was already a great worry even for early cinema. During pre-cinema era, every new invention aimed to turn those shadows of light more and more “real”. Even the magic lantern shows, widespread throughout the XVII, aimed to recreate life, to excite and to amuse the public, through its simples still images but producing physical sensations adding the movement. So, before becoming narrative, cinema aesthetic was much closer to performing arts. Also, the relation with its public was more physical and spectators were more involved and active in the shows: as during the Hale’s Tours, a kind of physical “journeys” on a moving train passing through paint landscapes. The dioramas as well were all devices that attempted to dip physically the spectators into the world representation. When cinema stopped showing and started telling stories, the physical involvement of the spectator turned to a psychical one.

3D experience tries in a way to return to a total and physical immersion of the spectator into the fiction; which is quite closer to virtual reality than to the classic experience of cinema, as we knew it up until now. This paper focus on the upcoming “future” of cinema promised by the 3D new technology, and the nature of the cinematographic scene, which is still maybe that elsewhere that while leaving the spectators off, outside the scene, it immerse them in its deepest inside.

Il Reale, da parte sua, conosce solo distanze, il Simbolico maschere; solamente l’Immagine (l’Immaginario) è vicina, solamente l’immagine è vera (può produrre l’eco della verità).
(Roland Barthes)¹

Possedere il mondo in forma di immagini significa riscoprire l’irrealtà e la lontananza del reale
(Susan Sontag)²

¹ R. BARTHES, *Uscendo dal cinema* in *Sul cinema*, trad. it., Il Melangolo, Genova, 1994, p. 148

² S. SONTAG, *Sulla fotografia*, Einaudi, Torino, 1978.



La fascinazione, antica quanto l'uomo, per gli spettacoli di luci e ombre risale, ancor prima del periodo comunemente indicato come pre-cinema, dunque ancor prima di tutti quei dispositivi della visione che si diffondono fra XV e XIX secolo, alle ombre cinesi del II secolo a.C., a quella esperienza già 'pubblica' di empatia corpo-immagine, di proiezione e di identificazione con un mondo che si agita di fronte a noi, e al di fuori di noi, su uno schermo piatto. Fascio luminoso che mi attira dentro una storia portandomi oltre i limiti del mio corpo ma allo stesso tempo immergendomi completamente nel mio flusso psichico, in ciò che c'è di più intimo.

Questa polarità dentro-fuori, questa fascinazione che costituisce da subito, appunto ancor prima della sua nascita effettiva, la magia del cinema è quella «stretta spiaggia»³ che Barthes 'uscendo dal cinema'⁴ definì splendidamente: «essere nella storia, ma essere anche altrove»⁵, «l'essere ipnotizzato da questa distanza»⁶. Dentro e fuori.

Il dispositivo cinema schermo-proiezione-spettatore (l'esperienza cinematografica per come l'abbiamo conosciuta) è rimasto fin qui invariato. Al di là delle continue innovazioni tecniche, e quindi poi estetiche e di linguaggio, esso è ancora un luogo fascinoso dove restare sospesi fra la realtà e il sogno; scatola nera dove immergersi in un leggero stato di ipnosi, buco della serratura da cui osservare, coinvolti ma al riparo, il nostro stesso mondo. Dai vetri dipinti a mano delle lanterne magiche, al referente fotografico che trasforma l'immagine in impronta perfettamente mimetica della realtà – dunque dal disegno o dalle semplici ombre di forme (come quelle cinesi) al fotogramma – a crescere è solo una sempre più realistica riproduzione della vita; ma non il principio psichico che ne sta alla base: da un lato il bisogno di relazionarsi col mondo, di possederlo in qualche modo sotto una sua forma rappresentativa (sia essa ancora immatura, immagine primitiva scarsamente mimetica oppure immagine iperrealistica); il bisogno di riprodurre la vita, di catturarla per affermare un controllo, un potere su di essa mettendola 'in forma', in 'scena' (il «complesso della mummia»⁷ di Bazin). Dall'altro quel meccanismo di difesa per cui, pur immersi in uno spettacolo emozionale vivido, riusciamo a sottrarci perché ne restiamo all'esterno; anzi attraversando sotto copertura di un altro corpo

³ *Ibidem*.

⁴ È il titolo del saggio.

⁵ *Ibidem*.

⁶ Ivi, p. 149.

⁷ A. BAZIN, *Che cos'è il cinema*, trad. it., Garzanti, Milano, 1973.



questa sorta di esperienza ipnotica torniamo indietro da quell'altrove 'guariti'. È l'immagine del «naufragio con spettatore» che secondo Blumenberg⁸ sarebbe appunto metafora dell'esistenza umana, e che il cinema sposerebbe così bene⁹: vivere attraverso il 'guardarsi vivere', come sembra essere nell'esperienza di pre-morte lo sguardo dall'alto su noi stessi, e tornare indietro diversi.

Quelle delle lanterne sono immagini di cinema primitive, ancora immature, ma in realtà già 'magiche' nella misura in cui producono un cambiamento emotivo, un passaggio psichico da una dimensione ad un'altra (passaggio al fantastico, al fantasma che c'è dentro lo spettatore). Magiche e meravigliose perché spaventano, emozionano, commuovono, innamorano, fanno ridere, coinvolgono insomma i loro spettatori pur essendo immagini fisse (prive ancora di movimento pro-filmico.

Ancora impensabile una registrazione del reale). Immagini poco mimetiche, dipinte a mano (non ancora impronte della realtà) e per di più mosse manualmente da un *performer*: animate, rese vive da rudimentali meccanismi di sovrapposizione di più vetri che creano l'illusione del movimento. Ma il gesto, spesso comico, induce il pubblico al riso liberatorio, alla sorpresa, al ridicolo come se si assistesse ad una elaborata *chase comedy*. O ancora, l'emergere improvviso di un teschio sgomenta, terrorizza trascinando il pubblico verso un'empatia totalizzante. Sebbene il potere performativo di quest'arte nascente sia ancora debole, e l'articolazione narrativa ancora elementare, c'è già il gusto di un respiro empatico con la storia proiettata, il desiderio di farsi trascinare nella successione temporale (effetti di passaggio giorno/notte), o nella concatenazione narrativa (articolazione fra primo e secondo piano, o fra piano della realtà e piano del sogno)¹⁰. Non è errato affermare che questo antecedente dell'esperienza cinematografica porti già in sé il desiderio di vedere il movimento della vita.

Potrebbe sembrare strano, dopo un secolo di evoluzioni tecniche in cui la nostra abitudine all'immagine-cinema ha chiaramente raggiunto livelli ben diversi di piacere spettatoriale, credere ancora ad un'immagine di questo tipo e aderirvi come spettatori dei primi tempi. C'è invece un cinema contemporaneo, quello di Peter

⁸ H. BLUMENBERG, *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, trad. it., Il Mulino, Bologna, 1985.

⁹ Per un approfondimento rinvio a F. CASSETTI, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, p. 261.

¹⁰ *Lanterne magique et film peint. 400 ans de cinéma*, a cura di L. Mannoni, D. Pesenti, Campagnoni, Cinémathèque française/Editions de La Martinière, Paris, 2009. Catalogo della mostra, 6 ott-16 genn., Cinémathèque française, Paris.



Greenaway, che seppur nella sua poliedricità (qualche film narrativo negli anni '80, e poi progetti multimediali, installazioni di video-arte, siti web ecc.), ad un certo punto decide di mettere da parte la sua ricerca di modernità ritornando all'antico gesto del lanternista che rianima immagini fisse, di impianto pittorico: tre famosi dipinti, ed altri previsti per il futuro, rispettivamente *La Ronda di notte* di Rembrandt nel 2006, *L'Ultima cena* di Leonardo da Vinci nel 2008 e *Le nozze di Cana* del Veronese nel 2009. Lo spettacolo, che prevede l'intervento in sala del *performer*, consiste nel far rivivere delle immagini fisse infondendo un'illusione di movimento, ed una dimensione temporale oltre che sonora. Con giochi di luci ed ombre, e concentrandosi sui singoli dettagli, Greenaway abbozza un racconto, un intreccio che fa 'muovere' l'immagine con lo stesso fascino di una lanterna magica. Se il suo è un cinema che vuole farsi post-moderno, un cinema che viene costantemente spinto verso i suoi confini, verso una modernità in parte ancora a venire, e che non perde mai occasione di annunciare la morte del cinema classico come tecnologia ormai vecchia, è vero anche che il dispositivo messo qui in atto è quello dell'esperienza cinematografica classica.

Se lo spettatore post-moderno è in grado ancora di provare una fascinazione primordiale in questo rapporto alle immagini 'semplici' è perché, al di là dei diversi ritmi e dei diversi luoghi a cui il suo occhio è ormai abituato (dislocazione dell'immagine e fruizione simultanea e frammentata su un'infinità di supporti sempre accessibili, anche portatili), il suo modo di possedere il mondo, quindi di vivere l'esperienza della vita passa ancora attraverso la capacità di configurarlo in una rappresentazione verosimile da attraversare in stato di semi veglia o di ipnosi, per tornare al termine che usa Barthes. Raymond Bellour nella sua ultima pubblicazione¹¹ impernia proprio su questo termine la sua teoria dell'esperienza cinematografica come flusso emozionale in cui il cinema ci fa scivolare sotto leggero stato di ipnosi:

L'obscurité nécessaire à la projection, qui permet d'individualiser le rapport entre le spectateur et l'écran, tout en le maintenant dans un environnement social, peut sembler un équivalent de la focalisation individuelle qui s'opère entre l'hypnotisé et son hypnotiseur.¹²

¹¹ R. BELLOUR, *Le corps du cinéma. Hypnose, émotions, animalités*, P.O.L., Paris, 2009.

¹² Ivi, p. 63.



Più che essere sospeso fra il sogno, la veglia e la *revêrie* come sempre si è detto, il cinema dunque sembra immergerci in questo processo psichico intimo trasportandoci fuori da noi stessi e facendoci rivivere dall'esterno una data situazione. Torniamo così a parlare dell' «altrove inaccessibile» che descriveva Barthes, condizione imprescindibile per sentirsi attratti da quella scena da cui si è esclusi, attraverso meccanismi di voyeurismo e di identificazione (come ci ha insegnato anche Metz):

L'immagine è lì, davanti a me, per me: coalescente (significante e significato ben fusi insieme), analogia, globale, pregnante; è un'illusione perfetta: m precipito su di essa come un animale sul pezzo di stoffa "somigliante" che gli tendo [...]. Nella sala cinematografica, per quanto io sia seduto lontano, incollo il naso, fino a schiacciarlo, allo specchio dello schermo, a quell' "altro" immaginario nel quale mi identifico narcisisticamente [...] l'immagine mi cattura, mi rapisce: mi *incollo* alla rappresentazione; ed è questa colla a fondare la *naturalità* (la pseudo-natura) della scena filmata.¹³

Il tutto si gioca su un confine sottile fra dentro e fuori: immerso nella scena ma anche seduto comodamente su una poltrona (il «naufrago sulla riva» di Blumemberg). Fuori dal mio corpo - l'immobilità sulla sedia, il buio in sala, la passività provocano un abbassamento della percezione del sé che rende più facile immedesimarsi al posto di un altro, entrare in un mondo finzionale - ma anche profondamente trascinato dal flusso psichico della mia interiorità. Attivo e passivo: vigile a me stesso e pronto a negoziare tutte le proposte che il film mi lancia, ma seduto immobile e investito da un continuo urto sensoriale. Tutto questo è stato il cinema fino ad oggi.

Ogni epoca ha conosciuto un modo proprio di cogliere il reale. E il cinema è stato «occhio del '900», per usare l'espressione di Casetti¹⁴, ha saputo cogliere le istanze e le spinte presenti nel suo secolo, facendosene interprete ma anche costituendosi come luogo di pensiero capace di riflettere e di riformulare quella stessa modernità di cui è stato il medium principale. La sala è stato il tempio, il luogo di culto eletto per questa esperienza spettatoriale che abbiamo descritto fin qui, dove la 'partecipazione distante' o la 'distanza partecipata' è stata il segreto di questa fascinazione che ha preso il nome di Settima arte; ma allo stesso tempo anche il tabù da infrangere, il limite da superare – il sogno di confondere realtà e finzione, vita e

¹³ R. BARTHES, cit., p. 148.

¹⁴ F. CASETTI, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani Milano, 2005.



rappresentazione, sala e schermo. Strappare il tessuto. La storia del cinema è sempre stata ossessionata da questo fantasma.

I recenti esperimenti della tecnologia stereoscopica tridimensionale (sale IMAX 3D), o quelli dell'immersività del 4D (parchi a tema), sembrano andare verso questa direzione. Già con l'evoluzione del *Dolby Surround* nel sistema THX¹⁵ si è riusciti a creare un campo sonoro tridimensionale attorno allo spettatore. La sala diventa un ambiente visivo e sonoro che lo ingloba al suo centro: esso più che identificato ad un mondo vi si trova immerso. Il cinema cerca di uscire da sé – letteralmente ‘oltre’ lo schermo e oltre i suoi confini estetici – e si spinge verso una dimensione più ludica (quella del puro *entertainment*, il «cinema Luna Park» come lo ha definito Laurent Jullier¹⁶), prevedendo a questo punto di aprirsi all'interattività e di sognare il tridimensionale olografico.

In questo scenario alcuni concetti sono già vecchi e alcune polarità fondanti dell'esperienza cinematografica spezzate: il dentro/fuori diventa uno spazio percettivo più labile e confuso dove non c'è più una vera distanza dall'oggetto guardato-desiderato, non c'è più una distanza che mi esclude attirandomi a sé. La scena viene verso me: il voyeurismo e l'immedesimazione lasciano posto all'immersione. Sono troppo ‘dentro’ per godere ancora del gioco del «je sais bien mais quand même»¹⁷. Si incrina anche quello statuto spettatoriale fra l'attivo e il passivo: con la sollecitazione sensoriale del 3D o del 4D lo spettatore non è più «al riparo sulla riva» ad osservare la tempesta, ma è immerso al suo centro. Uno spettatore in naufragio. Troppo vigile dunque e troppo sollecitato sensorialmente per cadere in quello stato di leggera ipnosi magica. L'emozione-cinema non è più nel passaggio da un'inquadratura ad un'altra o nel fascino di una durata-tempo, nell'immagine-cristallo, nella piega, nell'interstizio; non risiede più nel «punctum» che mi attraeva non sapendo bene perché, piuttosto è un gioco d'artificio¹⁸ che mi cade addosso. Come un nervo scoperto, sento troppo il mio corpo (di cui non riesco a dimenticarmi) per sbarazzarmene ed entrare in un altro. Il mio sguardo, affetto da una superpotenza - vedere troppo, troppo in fretta e troppe cose – non è più guidato da un'istanza esterna che mi ‘faceva vedere’, ma agisce da sé. Il regime scopico del

¹⁵ Tecnologia ideata da George Lucas.

¹⁶ L. JULLIER, *Il cinema postmoderno*, trad. it., Kaplan, Torino, 2006.

¹⁷ È il titolo di un celebre articolo pubblicato da O. MANNONI, *Je sais bien, mais quand même...* in *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre Scène*, Seuil, Paris, 1969.

¹⁸ La definizione del cinema 3D stereoscopico come “fuoco d'artificio” è sempre di Laurent Jullier., cit.



cinema era innanzitutto identificazione ad uno sguardo altro, aderenza ad un'istanza esterna che guidava l'ingresso nel film: un 'ipnotizzatore' che prendeva le forme ora di *performer* in sala – lanternista, imbonitore – o di *maître des cérémonies* iscritto dentro il film in forma di sguardo. Un osservatore che aveva disposto per noi le cose.

In questo dunque, l'esperienza cinematografica era un 'ri-conoscere il mondo' attraverso una sua raffigurazione organizzata da qualcuno, da uno sguardo. Se le cose erano lì per essere guardate adesso, ribaltando la *spectatorship*, sembra che sia io ad essere lì per loro. L'essere guardato dal paesaggio, dalle sue creature, ripropone quella situazione centripeta che già molti dispositivi del pre-cinema, quali i diorami o i panorami, cercavano di creare nel tentativo di una maggiore illusione cinematografica ed immersività nello spettacolo.

La storia del cinema è stata piena di queste «invenzioni senza futuro», dispositivi coevi del cinematografo Lumière, e forse anche più complessi, ma che intraprendevano evidentemente la via sbagliata: far 'vivere' lo spettacolo, più che far 'vedere' (la vista percepita dunque come un meno, come una mancanza rispetto ad uno spettacolo totale cui tendere). Tali erano ad esempio gli *Hale's Tours*, dispositivi di viaggio ante-litteram nel 'cuore' della visione: ricostruzioni di treni che simulavano il movimento e l'attraversamento del paesaggio¹⁹. Divertimenti fieristici che ben prima dei Lumière denunciavano il desiderio di entrare fisicamente nella finzione, viaggiare nelle immagini. Quella visione centripeta, come quella dei diorami, condannava in realtà lo spettatore-viaggiatore a restare paradossalmente fuori dalla finzione: troppo dentro per esserne attirato psichicamente, troppo dentro per farne parte attraverso l'immaginazione. Tentativo di fare entrare a forza lo spettatore nelle immagini in movimento, senza utilizzare l'unico vero canale essenziale per la proiezione: il fantasma, l'assenza, il desiderio, l'immaginazione.

L'immaginario infatti, per riprendere il famoso scritto di Morin *Le cinéma ou l'homme imaginaire*²⁰, nasce in quel terreno di mezzo fra l'immagine - la riproduzione, più o meno fedele - e l'immaginazione, che sarebbe la capacità di integrare col sogno ciò che manca a quella stessa rappresentazione; immaginazione tanto più forte quanto più si è in assenza di qualcosa. Questa qualità, propria allo spirito umano, investe l'immagine del reale non il reale stesso, troppo concreto e troppo presente. Riconoscere, rivedere, non vivere. Ecco secondo Morin perché ad

¹⁹ L'invenzione, di William Keefe, sarà presentata all'Esposizione Universale di Saint Louis nel 1904. L'idea sarà poi comprata e sfruttata da George C. Hale.

²⁰ E. MORIN, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les Editions de Minuit, Paris 1956.



andare avanti nella storia dell'evoluzione di questo mezzo fu l'invenzione più semplice, quella con qualcosa 'in meno': il cinematografo dei Lumière - senza colore, senza suono, senza rilievo e senza schermo avvolgente - il meno vero e il meno completo fra tutte le invenzioni presenti all'Esposizione di Parigi del 1900. Il «cinematografo totale» cui quei pionieri tendevano, secondo Morin, era nient'altro che il cinema²¹.

A l'exposition de 1900, c'est le cinématographe, et non le cinéma, qui tend à devenir total lorsqu'il essaie de s'adjoindre le son, la couleur, l'écran large. Toutefois ces inventions n'entrent en pratique qu'un quart de siècle plus tard, après que le cinéma se soit complètement dégagé du cinématographe. [...] Le cinéma, en apportant ses participations, apportait par là même ce supplément de son, de couleur, d'espace, de volume, que les inventeurs cherchaient à greffer sur l'image primitive. Sa réalité objective fut accrue par sa réalité subjective. Le cinématographe total? Ce fut le cinéma [...].²²

Il supplemento di realtà con cui lo spettatore, la sua soggettività, colma quell'assenza era ed è la partecipazione emotiva e affettiva alla base della magia del cinema.

Il problema è che esso pare abbia perso la centralità mediale di cui ha goduto fino al secolo scorso. I nuovi modi di produzione e di fruizione delle immagini non sembrano mantenerlo come luogo eletto dell'esperienza della visione. Un'esperienza che sta cambiando i suoi stessi contorni. Tanto meno l'impressione di realtà sembra una preoccupazione dell'oggi; il circuito magico con cui strappare la vita alla morte attraverso una rappresentazione sempre più mimetica lascia il posto all'invenzione, alla simulazione della computer grafica (CGI)²³, ormai sganciata dal referente realistico. È il tempo della creazione primaria, non della ri-creazione. In questa prospettiva l'impressione del rilievo, ma sempre ancorato alla superficie piatta e fissa dello schermo, ci appare già in tutta la sua limitatezza di 'trucco', effetto; quando invece se ne immagina l'ulteriore sviluppo in una effettiva realtà virtuale olografica e interattiva che porterebbe il rapporto con le immagini ad uscire da un luogo unico. A quel punto la necessità primaria potrebbe non essere più quella di 'sottrarre la vita alla morte', di catturare il passato, di immortalarlo in un'eternità; potenzialità che invece la stampa francese aveva intuito all'indomani della prima proiezione dei

²¹ «Le cinématographe total ce fut le cinéma!», *ivi*, pp. 151-152.

²² *Ibidem*

²³ Computer Generated Imagery.



Lumière, il 30 dicembre del 1895: «Quando questi apparecchi saranno disponibili al pubblico, quando chiunque potrà fotografare i propri cari non più in una forma immobile ma in movimento, cogliendone le azioni, i gesti familiari, le parole sulle labbra, allora la morte cesserà d'essere assoluta»²⁴.

Il naufrago immaginato da Adolfo Bioy Casares²⁵ ne *L'Invenzione di Morel*, affascinato, ma escluso, dalla scena di quegli ologrammi che egli osserva da lontano, nascosto nel buio, agitarsi in alto alla collina è perfetta metafora dello spettatore cinematografico (un caso che sia ancora un 'naufrago', così come nell'immagine di Blumenberg?)²⁶: «Un mio sdoppiamento in attore e spettatore. Ero occupato a sentirmi in un soffocante sottomarino, in fondo al mare, su un palcoscenico. Sereno di fronte al mio atteggiamento sublime, confuso come un eroe».²⁷

Dentro e fuori la scena. Preso però da una smania, non gli basta più guardare, non gli basta più l'essere innamorato di un'immagine, di una distanza come diceva Barthes (antica ossessione del cinema - quella di strappare il velo). Decide quindi di entrare egli stesso nella finzione, in quella realtà impalpabile delle immagini, sottoponendosi alla macchina - la terribile invenzione di Morel che registrando il reale lo cancella, lo uccide ma lo proietta in forma di ologramma. Simulacro fra i simulacri, la sua vita resta però catturata in quell'unica settimana di registrazione prevista da Morel; eterna perché ripetuta all'infinito, ma sempre uguale a se stessa.

La realtà virtuale olografica tridimensionale e interattiva sembra invece annunciare il tempo di una nuova macchina-tecnologia capace di inventare la realtà che sogna, e in cui il nuovo 'spettatore' (servirà ancora chiamarlo così?) potrà trovarsi immerso senza più essere imprigionato nella traccia di ciò che è stato. La 'liberazione' dallo schermo, così come nella storia di Bioy Casares, potrebbe risolversi in una 'liberazione' dalle immagini nel senso di un'abolizione della distanza; strappare il velo fra noi e il mondo, entrare nella finzione (che è poi registrazione, «l'esserci-stato»²⁸ che torna ad essere sotto un nuovo presente). Ma il nodo della questione potrebbe essere proprio lì: entrare nella finzione o entrare nell' 'invenzione'. Traccia contro virtualità.

²⁴ Così le reazioni della stampa dopo la storica serata al Salon des Indiens del Grand Café di Parigi, nel 1895, riportate da BURCH, *Il lucernaio dell'infinito*, Il Castoro, Milano 1990, p. 27.

²⁵ A. BIOY CASARES, *L'invenzione di Morel*, trad.it., Bompiani, Milano, 1974.

²⁶ È costante la riflessione metacinematografica in Casares. Il cinema come vita, la vita come cinema.

²⁷ *Ibidem*, pp. 131-132.

²⁸ L'espressione è di Barthes.



Il rapporto di natura scopica con le immagini potrebbe non soddisfare più il discorso dell'uomo sul mondo; e il cinema, 'occhio' appunto del '900, scalzato da nuove urgenze sensoriali, restare archivio svuotato della sua funzione di raccontare la contemporaneità. L'uomo 'immaginario' del cinema di Morin, ritrovarsi a sognare dentro le proprie invenzioni liberatesi da ogni residuo di referente. Un reale che non si può più guardare?

L'uomo che contemplò le prime foto [...] dovette pensare che esse somigliassero come due gocce d'acqua a dei dipinti [...]; egli sapeva tuttavia di trovarsi faccia a faccia con un mutante [...], come l'ectoplasma di "quel che era stato": né immagine, né reale, ma un essere nuovo in tutto e per tutto: un reale che non si può più toccare.²⁹

²⁹ R. BARTHES, *La Camera chiara*, Einaudi, Torino 1980, p. 87.