



JOHAN  
& LEVI  
editore

Giancarlo Grossi

# La notte dei simulacri

Sogno, cinema, realtà virtuale

*Comunicato stampa*

**Giancarlo Grossi compie una ricognizione archeologica nella storia dei media e nel concetto di immersività, dal precinema alla contemporaneità, svelando cosa hanno in comune i primi sensazionali panorami e ciclorami con la new media art, ma anche Topolino con Cocteau e Kurosawa.**

Mondo virtuale e mondo onirico condividono molto più di quanto si creda: entrambi coinvolgono l'intero corpo senziente, che abita lo spazio immaginario e ne è protagonista attivo, avviluppato nei meandri della sua illusione. Sull'onda del rinnovato dibattito intorno alle tecnologie digitali e alla sempre maggiore pervasività dei dispositivi VR, il volume traccia un percorso attraverso le pratiche artistiche e mediali di natura immersiva, dalle sperimentazioni del precinema alla contemporaneità. E indaga il legame, storicamente rintracciabile e teoreticamente inedito, che l'esperienza perturbante dei media immersivi intrattiene con la scienza del sogno, ovvero le modalità attraverso cui le visioni oniriche sono state studiate, registrate e rese collettivamente esperibili a partire dal XIX secolo.

La vocazione immersiva è già presente in una pratica di intrattenimento popolare come il panorama, brevettato dal pittore inglese Robert Barker nel 1787, costituito da una veduta a trecentosessanta gradi applicata alle pareti di una stanza circolare per dare allo spettatore l'illusione di un paesaggio. L'esperienza di un'immagine totale che ingloba il soggetto, in opposizione alla visione prospettica rinascimentale, diventa metafora dell'immaginario psichico, in particolar modo onirico, e trova eco nelle prime avventure dell'oniologia, la rudimentale scienza prefreudiana del sogno teorizzata da Hervey de Saint-Denys e Alfred Maury, ma anche nella filosofia di Henri Bergson e negli studi sul sonnambulismo della psicologia sperimentale.

Nato all'interno del medesimo orizzonte estetico-scientifico, il cinema disciplina l'attrazione immersiva attraverso la distanza dallo spettatore e l'inquadratura dell'immagine, ma sin dai suoi albori esplora la possibilità di traghettare fantasie e incubi fuori dalla rigida bidimensionalità dello schermo, "bucandone" la superficie proprio come Buster Keaton in uno dei suoi più celebri film. Un espediente narrativo che trova le sue varianti tematiche nell'attraversamento dello specchio (Jean Cocteau, Topolino nel cortometraggio *Thru the Mirror*) e della cornice pittorica (Marcel L'Herbier, Akira Kurosawa).

A tematizzare oggi l'esperienza del sogno sono gli artisti digitali esponenti della cosiddetta new media art, come Zoe Beloff, Char Davies, Toni Dove, Paul Sermon, ma anche le più recenti installazioni immersive come *Somnai* della compagnia londinese dotdotdot, dove la tradizionale maschera da notte è sostituita da visori per la realtà virtuale. Scrive Giancarlo Grossi: «Se stato onirico e immersione virtuale, risveglio e liberazione dal visore possono essere vissuti come una dinamica comune, capace di strutturare un identico rapporto con la realtà, ora sappiamo che è in virtù di una più antica storia che ha visto sogni e media dialogare in un continuo gioco di influenze».

**Giancarlo Grossi** è assegnista di ricerca in Estetica presso il dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università Statale di Milano. I suoi studi esplorano da un punto di vista archeologico l'intersezione tra dispositivi mediali, scienze della mente e cultura visuale. Tra le sue pubblicazioni, *Le regole della convulsione. Archeologia del corpo cinematografico* (2017).

Segreteria di redazione  
T: 039 9066 293 – info@johanandlevi.com  
Press Office Clarart  
T: 039 2721 502 – info@clarart.com

AUTORE Giancarlo Grossi  
ANNO 2021  
FORMATO 15,5 x 23 cm  
PREZZO € 20,00

COLLANA Saggi d'arte  
IMMAGINI 63 b/n  
PAGINE 197  
ISBN 978-88-6010-240-9