

# L'infallibilità dell'improbabile: dipingere, camminare, filmare

Daniela Angelucci

Professoressa associata di Estetica  
e co-direttrice della laurea magi-  
strale in *Environmental humanities*  
presso il Dipartimento di Filosofia e  
Architettura dell'Università Roma Tre  
daniela.angelucci@uniroma3.it

The article starts from the assumption that a certain role of chance, perhaps controlled, or guided, led towards a desired outcome, is always present in our existence as in artistic practices, hidden under very different names and masks. This paradox often nests in what we call the outcome of a work of art: the completeness of the work is, after all, the result of a series of contingencies, which gain their own special necessity after the fact. The article shows how this dynamic concerns painting and the artistic practice of walking, typical of some avant-gardes. Finally, the paper focuses on the example of Ugo Nespolo's film *Buongiorno, Michelangelo*, which recounts a very particular walk of a few young artists through the streets of Turin in the 1960s.

71

Nel suo libro dedicato alla contingenza nelle arti Massimo Carboni, affermando che l'opera d'arte è sempre esposta all'evento fortuito a partire da un fuori che irrompe incontrollabile, vede in questa circostanza un «paradigma della condizione umana generale: quella di trovarsi sempre, appunto, situata, invischiata nella contingenza, legata all'immanenza predecisa e irrisolvibile di un mondo che è già là. E soltanto in questo modo, soltanto in questo 'installarsi' dell'esistenza, solo nel vincolo di questa dimensione finita, possiamo scegliere, decidere» (Carboni 2007, 50-51). In effetti, in senso generale, un certo ruolo del caso, magari controllato, o guidato, condotto verso un esito desiderato, è sempre presente – nella nostra esistenza come nelle pratiche artistiche – nascosto sotto nomi e maschere molto diversi tra loro: alea, contingenza, accidente, inconscio ottico, e persino il laciano *après-coup*. In quella che chiamiamo la riuscita di una opera d'arte si annida spesso questo paradosso: la compiutezza dell'opera è in fondo il precipitare in una forma di una serie di gesti, eventi fortuiti, contingenze, che guadagnano nell'esito una loro speciale necessità. Fulminante la formula usata dal regista Jean-Luc Godard a proposito del suo *Questa è la mia vita* (1962), che parla di «definitivo per caso» per descrivere il suo paradossale obiettivo durante la realizzazione del film. Si tratta di quella strana casualità che rivela alla fine, soltanto "a cose fatte", la sua irrinunciabilità, e che trova un'altra formulazione folgorante nell'espressione di Blanchot che dà il titolo a queste pagine: l'«infallibilità dell'improbabile» (Blanchot 2015, 497).

### Il pittore e la roulette

Se alcuni autori, alcune correnti e pratiche artistiche sembrano poter accordare più facilmente un ruolo chiave al caso, è forse ancora più interessante andarlo a cercare laddove non ce lo si aspetterebbe, per esempio nella capacità e persino nel virtuosismo insito nel gesto del pittore, nel momento in cui i suoi atti non sono regolati soltanto dal nesso causa-effetto ma, appunto, dalla spontaneità del processo artistico. Il tema dell'accidentalità emerge in modo molto forte nell'analisi che nel suo libro sulla *Logica della sensazione* Gilles Deleuze propone di Francis Bacon. La sua pittura, il cui obiettivo è quello di rendere visibili le forze invisibili che agiscono sui corpi, spostandoli e deformandoli, viene definita come un'arte né astratta né figurativa, ma «figurale». Una pittura figurale è quella in grado di conservare la figura senza divenire segno illustrativo e rappresentativo, senza implicare una narrazione. Cosa può fare il pittore per superare la figuratività senza percorrere la strada dell'astrazione pura, per evitare sia di dipingere *clichés*, sia di sovvertire i *clichés* pittorici tramite operazioni meramente intellettuali? Risponde Deleuze: «Bisognerà eseguire prontamente dei "segni liberi" all'interno dell'immagine dipinta, per distruggere in essa la nascente figurazione e dare una possibilità alla Figura, che è *l'improbabile stesso*. Questi segni sono accidentali, "a caso", ma è evidente che qui la parola caso non designa più in alcun modo delle probabilità, bensì un tipo di scelta o di azione senza probabilità. Questi segni possono essere definiti non rappresentativi appunto perché dipendono dall'atto casuale e non esprimono nulla dell'immagine visiva: riguardano solo la mano del pittore» (Deleuze 1995, 162-163). Tuttavia, all'aspetto involontario e casuale si accompagna, necessariamente, un elemento di selezione, che permette

infine di reinserire in un insieme coeso e ancora più potente i tratti manuali liberi, i segni «a caso» che il pittore ha tracciato.

Questa lettura dell'attività artistica di Bacon, così affine alla filosofia di Deleuze nel sottolineare l'aspetto impersonale dell'azzardo da far pensare a una forzatura del filosofo, è in realtà una trasposizione quasi letterale di quello che afferma lo stesso pittore nel corso di molte interviste, e in particolare durante le sue conversazioni con il critico David Sylvester. Bacon insiste più volte sulla fortuità dei suoi gesti come unica possibilità di effettuare l'operazione che più gli interessa, ovvero «aprire le valvole della sensazione», «piazzare una trappola» per catturare la vitalità, definendosi addirittura «un medium del caso». Una pratica troppo cosciente di sé e intenzionale, infatti, rischia di mancare l'obiettivo di catturare le forze e l'elemento vitale, che può essere veramente colto soltanto attraverso segni e colori «inevitabili» perché posseduti dalla strana necessità del caso. E il caso viene richiamato da Bacon come forza vitale sempre presente, al di là del momento specifico della pittura. Per esempio, alla domanda sul perché, se la vita è un gioco senza senso come spesso dichiara, continua a voler vivere, risponde: «Sono avido di vita, e sono avido come artista. Sono avido di ciò che il caso può, e lo spero, darmi: ciò che supera di gran lunga qualunque cosa potrei calcolare logicamente» (citato in Sollers 2003, 13).

Dal punto di vista dell'attività pittorica, i segni involontari, casuali sono «capaci di suggerire modi più profondi con cui intrappolare il fatto da cui si è ossessionati», senza limitarsi ad una semplice illustrazione dell'oggetto che si sta rappresentando. Questo aspetto, che mira alla distruzione di ogni eventualità figurativa, è ben descritto da Deleuze: «Questi segni manuali, quasi ciechi, stanno dunque a testimoniare l'intrusione di un altro mondo nel mondo visivo della figurazione. Sottraggono in parte il dipinto all'organizzazione ottica che già vi regnava, rendendolo in anticipo figurativo. La mano del pittore è intervenuta per liberarsi della dipendenza e infrangere la sovrana organizzazione ottica, come in una catastrofe, in un caos, non si vede più nulla» (Deleuze 1995, 168).

Ma Bacon non manca, allo stesso tempo, di evidenziare come l'istinto e i gesti spontanei siano radicati in una conoscenza e in un sapere e debbano convogliare in un certo ordine se si vuole «aprire un campo di sensazioni», se si vuole colpire con violenza «il sistema nervoso» dello spettatore. In questo senso, come notava lo stesso Deleuze, il caso stesso coincide con un atto di scelta, libero e azzardato. Leggiamo, per esempio, in questa intervista del 1962: «Sa, nel mio caso, ogni dipinto [...] è qualcosa di accidentale. Lo prevedo nella mia mente, lo prevedo, e tuttavia quasi mai lo realizzo così come lo prevedo. Si trasforma quando applico il colore. ...e il colore fa spesso cose migliori di quanto potrei fargli fare io. È un fatto accidentale? Forse si potrebbe dire che non è accidentale, perché scegliere di conservare una parte piuttosto che un'altra di questa accidentalità diventa un processo selettivo. Si tenta ovviamente di mantenere la vitalità dell'azzardo salvaguardando la continuità» (Sylvester 2003, 16).

L'erompere dell'azzardo nella continuità, del caso nell'ordine, dell'incoscienza nel sapere riguarda secondo Bacon in primo luogo la fase iniziale dell'opera, un atto pre-pittorico in cui all'artista può capitare di gettare a caso i colori sulla tela, o di tratteggiare alcune linee senza sapere dove andrà a parare («Io getto con la mano. Premo semplicemente la pittura nella mano e la getto»), ma compare anche nel bel mezzo del suo lavoro,

durante il quale il quadro può subire trasformazioni impreviste che conducono sempre altrove il pittore, e tanto più immediate nel colpire lo spettatore quanto più compiute quasi senza volontà. Al proposito Bacon racconta di avere più volte, durante il lavoro, ricoperto di colori e di pennellate casuali un dipinto ritenuto banale e troppo illustrativo, per pura esasperazione, e di accorgersi poi che quei segni, concepiti per distruggere il quadro, si avvicinavano di più all'immagine che stava cercando di catturare. Infine, sebbene non venga detto esplicitamente, il fattore casuale sembra determinare anche la fine del dipinto, nel momento in cui il pittore prende come d'istinto la decisione di interrompersi, a partire da un misto di incoscienza e consapevolezza. Nel reagire a una domanda di Sylvester sulla possibilità di un rapporto tra il processo stesso della pittura e la sensazione che si ha a volte durante il gioco della roulette (che il pittore afferma di amare per la sua impersonalità, rispetto alle relazioni personali che si pretendono di instaurare durante altri giochi d'azzardo), l'impressione di essere in sintonia con la ruota e di non poter sbagliare, Bacon risponde: «Ecco, sono sicuro che in effetti c'è un rapporto molto forte. Dopotutto Picasso ha una volta affermato: "Non ho bisogno di giocare d'azzardo, io con il caso ci gioco sempre"» (Sylvester 2003, 88).

### Appuntamenti con la libertà

Il ruolo del caso, presente nell'attitudine spontanea e nella valorizzazione delle coincidenze e degli incontri inaspettati, è centrale nella pratica del camminare senza meta proposta da alcune avanguardie artistiche. La prima "visita" dadaista – che si è svolta a Parigi, seguendo l'eredità della *flânerie* baudelairiana – è del 1921. Intellettuali, scrittori, poeti, tra cui André Breton, Paul Éluard, Louis Aragon, Tristan Tzara si incontrano davanti alla chiesa di Saint Julien le Pauvre per dare inizio alla prima escursione nella città "banale", durante la quale lo spazio urbano viene trasformato tramite azioni poetiche, letture, incontri e scambi con i passanti, alla ricerca dell'"inconscio della città". Tre anni dopo, nel 1924, ancora Breton e Aragon, insieme a Max Morise e Roger Vitrac, raggiungono in treno Blois, meta scelta a caso su una mappa, e da lì si incamminano nella campagna per la prima "deambulazione" surrealista, fatta di movimenti spontanei e senza meta, di conversazioni prolungate e senza scopo. La passeggiata, insieme alla scrittura automatica, ai sogni, all'enfasi posta sulle coincidenze misteriose – tratti tipici della poetica e della pratica surrealista –, viene intesa come un'esplorazione della soglia tra vita cosciente e vita sognata, un modo per portare alla luce i meccanismi di funzionamento della psiche. Soprattutto, in entrambi i casi, quello della visita dadaista e quello della deambulazione surrealista, ciò che importa è favorire gli incontri, gli imprevisti, al fine di assistere alla loro magica integrazione nel percorso.

Il potere creativo conferito all'imprevisto è condensato nel concetto bretoniano di "caso oggettivo", ovvero il carattere di quegli oggetti e quei luoghi che, al di là dell'iniziativa cosciente, di ogni tentativo di previsione o padronanza, si rivelano decisivi e paradossalmente infallibili. Così le coincidenze di cui è popolato il romanzo di Breton *Nadja* (1928) – resoconto degli incontri fortuiti e decisivi del poeta con la *flâneuse* Léona Delcourt – guadagnano la loro necessità, la loro ineluttabilità *après coup*. Camminare senza meta per le vie di Parigi, cogliere le corrispondenze

misteriose (mai volontariamente ricercate, ma semplicemente trovate)–questo è in fondo il contenuto del romanzo–sono attività che svelano gli aspetti latenti degli spazi e delle cose, contro ogni supremazia della volontà. Un'altra tattica per “espellere l'uomo da se stesso”, secondo i dettami della psicoanalisi che Breton esplicitamente accetta, la scrittura automatica, che affida la regia della narrazione al caso attraverso giochi collettivi come quello del *cadavre exquis* [1], mettendo da parte la logica causale e facendo emergere la potenza delle parole nella loro autonomia. Oppure, l'utilizzo degli spazi in modo diverso da ciò per cui sono stati pensati [2]: così, per esempio, avviene nella sala cinematografica dalle parti di Porte Saint-Denis, dove Breton si reca con l'amico scrittore Jacques Vaché per cenare in platea facendo un gran chiasso, con meraviglia e fastidio degli altri spettatori.

Lo spirito ironico delle prime avanguardie, che hanno proposto passeggiate sovversive e senza scopo, viene ereditato dai situazionisti, la cui pratica della “deriva” viene così teorizzata da Debord: «Una o più persone che si lasciano andare alla deriva rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, alle ragioni di spostarsi o agire che sono loro generalmente abituali, concernenti le relazioni, i lavori, gli svaghi che sono loro propri, per lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondono» (Stanziale 1998, 56). Camminare senza meta conduce a un uso creativo degli ambienti cittadini, a un uso del tempo non strumentale, poiché il “comportamento spaesante” lascia emergere incontri, imprevisti, possibilità: si tratta infatti di svincolarsi dai “penosi obblighi di un appuntamento normale” per un “appuntamento possibile”. L'attitudine della deriva–che implica anche un aspetto goliardico, provocatorio, come emerge dai resoconti scritti dai membri del gruppo–permette di vedere non tanto qualcosa di nuovo, ma la stessa cosa con occhi diversi, da una differente prospettiva.

Soprattutto, la deriva è uno dei metodi che dovrebbe approdare alla costruzione di situazioni, ovvero alla «costruzione concreta di ambientazioni contingenti della vita, e la loro trasformazione in una qualità passionale superiore» (Bandini 1999, 281, trad. mia). È questa infatti la definizione che Debord dà nel testo del 1957 *Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale*, che possiamo considerare una sorta di manifesto teorico del gruppo. Nell'ambito della critica alla società dello spettacolo compiuta da Debord nell'omonimo celebre testo del 1967, la situazione è la provocazione a quel gioco che è la presenza umana, è la costruzione di una nuova vita quotidiana, basata sulla liberazione del desiderio. Secondo Debord è questa vita che la società capitalistica annulla, trasformandola in “tempo libero”, separato e specializzato, così come l'arte è divenuta attività isolata, borghese, un lusso da concedersi quando gli altri bisogni sono soddisfatti, da cui l'affermazione da parte dei situazionisti della necessità di un superamento dell'arte. Si comprende insomma che non si tratta di una pratica separata, ma di un modo di vivere e che, come Debord affermerà, le difficoltà della deriva sono in fondo le difficoltà stesse della libertà.

[1] Il gioco consiste nello scrivere una parola o una frase su un foglio e nel passarlo, dopo averlo ripiegato nascondendone i contenuti, al giocatore successivo, che dovrà a sua volta aggiungere una parola, e così via. L'esito sarà la produzione di frasi senza senso da un punto di vista logico, ma stimolanti e poetiche nella loro autonomia dal significato. Il nome del gioco deriva dalla prima frase prodotta dal gruppo: “Il cadavere/squizzato/berrà/il vino/nuovo” (cfr. Binni 2003, 89-91).

[2] Qualche decennio dopo i situazionisti avrebbero parlato di *détournement*, ovvero uno spiazzamento e un reimpiego di elementi preesistenti in tutt'altro ambito.

In una conversazione raccolta nel volume *Philosophical Essays on Nespolo's Art and Cinema*, dal titolo *Il rapporto tra arte e teoria* (Dal Sasso & Angelucci 2018), Ugo Nespolo descrive il suo passaggio dalle arti visive al mezzo cinematografico nella seconda metà degli anni Sessanta, come un'occasione di libertà, come la possibilità di esprimersi indipendentemente dalle esigenze del mercato e da ogni altro fattore condizionante. Questa affermazione può suonare paradossale se si pensa a quanto nella storia del cinema l'aspetto tecnico, industriale ed economico del dispositivo abbia pesato come un elemento restrittivo rispetto alla creatività degli autori. Tuttavia, guardando ai primi film di Nespolo, legati all'esperienza della neoavanguardia torinese, ma nello stesso tempo personali, coerenti con l'aspetto ludico ed eclettico della sua opera visiva, si comprende subito come il mezzo cinematografico abbia per lui potuto significare una maggiore libertà espressiva. In essi l'artista riprende e sviluppa il tratto sperimentale, evitando il vincolo della narrazione (senza però abbandonare completamente il contatto con il cinema più tradizionale) e potenziando l'elemento collettivo e impreveduto. In molte delle opere di quegli anni il coinvolgimento di altri artisti e di compagni di percorso risulta infatti decisivo, rappresentando molto più di una semplice documentazione dell'ambiente artistico torinese dell'epoca, sebbene il lavoro di Nespolo sia stato anche questo [3].

Il film del 1968-69 *Buongiorno, Michelangelo*, al pari dei due precedenti *Neonmerzare* (1967) e *Boettinbianchenero* (1968), mette al centro le opere e la figura di uno degli artisti vicino a Nespolo in quegli anni, in questo caso Michelangelo Pistoletto, ma lo fa imprimendo al film, girato in 16 mm, uno sguardo personale, e realizzando così una piccola ode, ironica e spensierata, al gioco e alla gratuità. Nei primi secondi del film Pistoletto termina una delle sue opere-specchio, dando quelli che sembrano gli ultimi tocchi, salvo poi, subito dopo, usarla per specchiarsi sorridente, e radersi la barba. Lo vediamo poi girovagare in compagnia di una donna per le strade e le gallerie di Torino, portando con sé, sopra una macchina decapottabile oppure a piedi, una grande sfera fatta di carta di giornale. Ha inizio così una passeggiata giocosa e senza meta che dura dalla mattina fino alla sera, coinvolgendo altri amici e personaggi [4].

L'opera coinvolta, una delle sculture sferiche fatte con i giornali che Pistoletto realizzava in quegli anni, è stata definita dallo stesso artista un "oggetto in meno", ovvero non un oggetto che rappresenti l'autore, o che risponda alle esigenze del pubblico, con "tempismo", ma il risultato di una percezione contingente che viene poi esternata definitivamente: non una costruzione, ma una liberazione (cfr. Pistoletto 1966). La sfera, oggetto in sé del tutto insensato, risultato di un'azione libera, non prestabilita, durante il film di Nespolo viene lanciata in aria, rotolata, passata da una mano all'altra, calpestata nel tentativo di salirvi e di rimanervi in equilibrio: l'arte esce dai musei e si ritrova per le strade, tra la gente e le automobili, attira lo sguardo perplesso dei passanti, crea scandalo, diverte, produce reazioni e relazioni inaspettate. Nell'epilogo del film, a pochi minuti dalla fine, diviene invece protagonista una rosa gigante di cartapesta, altro "oggetto

[3] Per una ricognizione dell'intera opera cinematografica di Nespolo, cfr. Di Marino (2011).

[4] Maria Pistoletto, Daniela Chiaperotti, Tommaso Trini, Daniela Palazzoli, Gianni Simonetti, Vasco Are, Gian Enzo Sperone, Gilberto Zorio.

in meno” di Pistoletto, ora calata a terra e poi di nuovo innalzata con una corda dalle finestre della galleria Stein. La rosa, al pari della sfera, sembra a volte muoversi da sola, sembra spostarsi prendendo vita propria, grazie al montaggio sincopato dell'artista, che moltiplica nel finale le inquadrature storte e al contrario. L'introduzione di elementi insensati e gratuiti induce nei personaggi come negli spettatori un nuovo modo di muoversi e di guardare il mondo, instaurando una prospettiva diversa sulla città e sullo spazio pubblico.

*Buongiorno, Michelangelo* può essere letto quindi come filmato d'artista che documenta una certa epoca, ma anche come opera personale di Nespolo che – grazie alla paradossale libertà offertagli dalla macchina da presa – riprende e sviluppa linee espressive a cavallo tra i temi della *factory* di Andy Warhol e alcune ascendenze Dada, notate per esempio dalla critica Lea Vergine (2014). Anche a partire da questa ultima vicinanza, risulta interessante dal punto di vista teorico il movimento senza meta, divertito e a tratti frenetico, riprodotto nel film, un movimento la cui gratuità è accresciuta dagli oggetti enigmatici che ne sono protagonisti. Possiamo inserire la passeggiata con la palla di carta al centro del film di Nespolo nel filone che parte dal *flâneur*, passa per la visita dadaista e la deambulazione surrealista, fino alla deriva dei situazionisti, poiché ne possiede l'aspetto ludico, ma anche di rottura e critica nei confronti di una esperienza ordinaria condizionata dall'utile. L'artista e il suo gruppo di amici, artisti anch'essi, sembrano far irrompere l'opera negli spazi della vita quotidiana, criticando implicitamente, con leggerezza e allo stesso tempo con radicalità, la separazione del mondo dell'arte da quello della vita. Il presupposto però è che questo camminare non sia un movimento mirato, bensì sia pensato al di fuori di un uso strumentale, che non sia un atto, ma un gesto, qualcosa senza una fine e senza un fine.

Nel breve film di Nespolo, grazie alla presenza di opere d'arte inserite nello spazio urbano e al movimento libero compiuto dai personaggi intorno ad esse, assistiamo proprio all'emergere di “situazioni”, alla costruzione di momenti dalla tonalità diversa rispetto a quelli quotidiani. Si incontrano qui, come tra i situazionisti, un elemento propriamente ludico, l'aspetto della rinuncia ad uno scopo qualsiasi, ma anche l'aspetto costruttivo di un soggetto che crea l'ambiente e le premesse perché eventi di “qualità passionale superiore” accadano. Per questo motivo, la folle passeggiata di Pistoletto e dei suoi sodali per le vie di Torino con la palla gigante sembra ereditare da quel movimento proprio il desiderio di far emergere ciò che non si vede, di favorire l'inatteso e l'imprevisto con spirito ludico, ma anche di rivolta. E questo viene confermato dalle parole dello stesso Nespolo, quando aggiunge subito dopo che la questione al centro del film è quella di leggere la realtà nei suoi aspetti paradossali e inesplicabili (Nespolo 2011, 81). Un esempio di “vita non programmata”, ma “inventata e registrata al momento”, in cui il ruolo del caso e dell'imprevisto trova spazio anche all'interno della tecnica cinematografica.



L'infallibilità dell'improbabile: dipingere, camminare, camminare, filmare  
Daniela Angelucci



Philosophy Kitchen. Rivista di filosofia contemporanea  
#14, Marzo 2021, 71 — 80



L'infallibilità dell'improbabile: dipingere, camminare, filmare  
Daniela Angelucci

## Bibliografia

- Bandini, M. (1999). *L'estetico il politico. Da Cobra all'Internazionale situazionista*. Roma: Costa & Nolan.
- Binni, L. (2003). *Il surrealismo*, Roma: Newton Compton.
- Blanchot, M. (2015). *Il domani giocatore* [1967]. In Id. *La conversazione infinita. Scritti sull'“insensato gioco di scrivere”*. Trad. it. R. Ferrara. Torino: Einaudi.
- Carboni, M. (2007). *La mosca di Dreyer. L'opera della contingenza nelle arti*. Milano: Jaca Book.
- DalSasso, D. & Angelucci, D. (eds.) (2018). *Philosophical Essays on Nespolo's Art and Cinema*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Deleuze, G. (1995). *Francis Bacon. Logica della sensazione* [1981]. Trad. it. S. Verdicchio. Macerata: Quodlibet.
- Di Marino, B. (2011). The pop approach. The films of Ugo Nespolo (65-78). In U. Nespolo. *Films & visions. 1967-2010*. Roma: RaroVideo.
- Nespolo, U. (2011). *Film inside and out*. In *Nespolo. Films & visions. 1967-2010*. A cura di B. Di Marino. Roma: RaroVideo.
- Pistoletto, M. (1966). *Oggetti in meno*. In M. Pistoletto, Genova: Galleria La Bertesca, <http://www.pistoletto.it/it/crono06.htm>.
- Sollers, Ph. (2003). *Le passioni di Francis Bacon*. Trad. it. P. Pagliano. Milano: SE.
- Stanziale, P. (a cura di) (1998). *Situazionismo*. Bolsena: Massari editore.
- Sylvester, D. (2003). *Interviste a Francis Bacon*. Trad. it. N. Fusini. Milano: Skira.
- Vergine, L. (2014). Ugo Nespolo. L'ultimo esito del Dada. *Rivista di estetica*, 58 (supplemento), 21-22.

# Alea.

Anno 8  
Marzo 2021  
ISSN: 2385-1945

## Pratiche artistiche e modi di soggettivazione

Philosophy  
Kitchen #14

Philosophy Kitchen. Rivista di filosofia contemporanea

Rivista scientifica semestrale, soggetta agli standard internazionali di *double blind peer review*

Università degli Studi di Torino  
Via Sant'Ottavio, 20 – 10124 Torino  
redazione@philosophykitchen.com  
ISSN: 2385-1945

[www.philosophykitchen.com](http://www.philosophykitchen.com)  
[www.ojs.unito.it/index.php/philosophykitchen](http://www.ojs.unito.it/index.php/philosophykitchen)

### Redazione

Giovanni Leghissa — Direttore  
Alberto Giustiniano — Caporedattore  
Mauro Balestreri  
Veronica Cavedagna  
Carlo Deregibus  
Benoît Monginot  
Giulio Piatti  
Claudio Tarditi

### Collaboratori

Danilo Zagaria — Ufficio Stampa  
Fabio Oddone — Webmaster  
Sara Zagaria — Traduzioni

### Comitato Scientifico

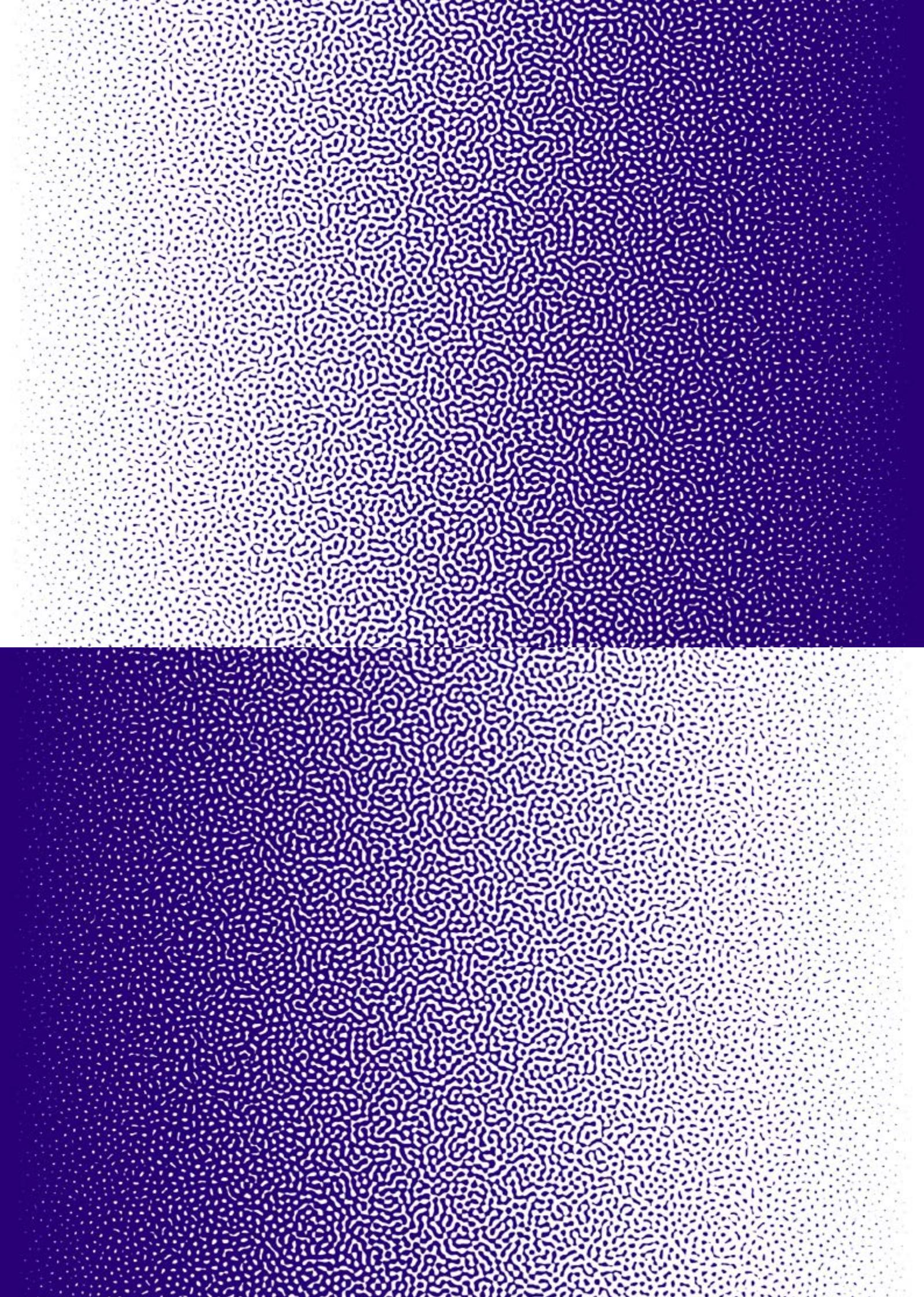
Luciano Boi (EHESS -École des hautes études  
en sciences sociales)  
Michele Cometa (Università degli Studi di Palermo)  
Raimondo Cubeddu (Università di Pisa)  
Gianluca Cuzzo (Università degli Studi di Torino)  
Massimo Ferrari (Università degli Studi di Torino)  
Maurizio Ferraris (Università degli Studi di Torino)  
Gert-Jan van der Heiden (Radboud Universiteit)  
Pierre Montebello (Université de Toulouse II – Le Mirail)  
Gaetano Rametta (Università degli Studi di Padova)  
Rocco Ronchi (Università degli Studi dell'Aquila)  
Barry Smith (University at Buffalo)  
Achille Varzi (Columbia University)  
Cary Wolfe (Rice University)

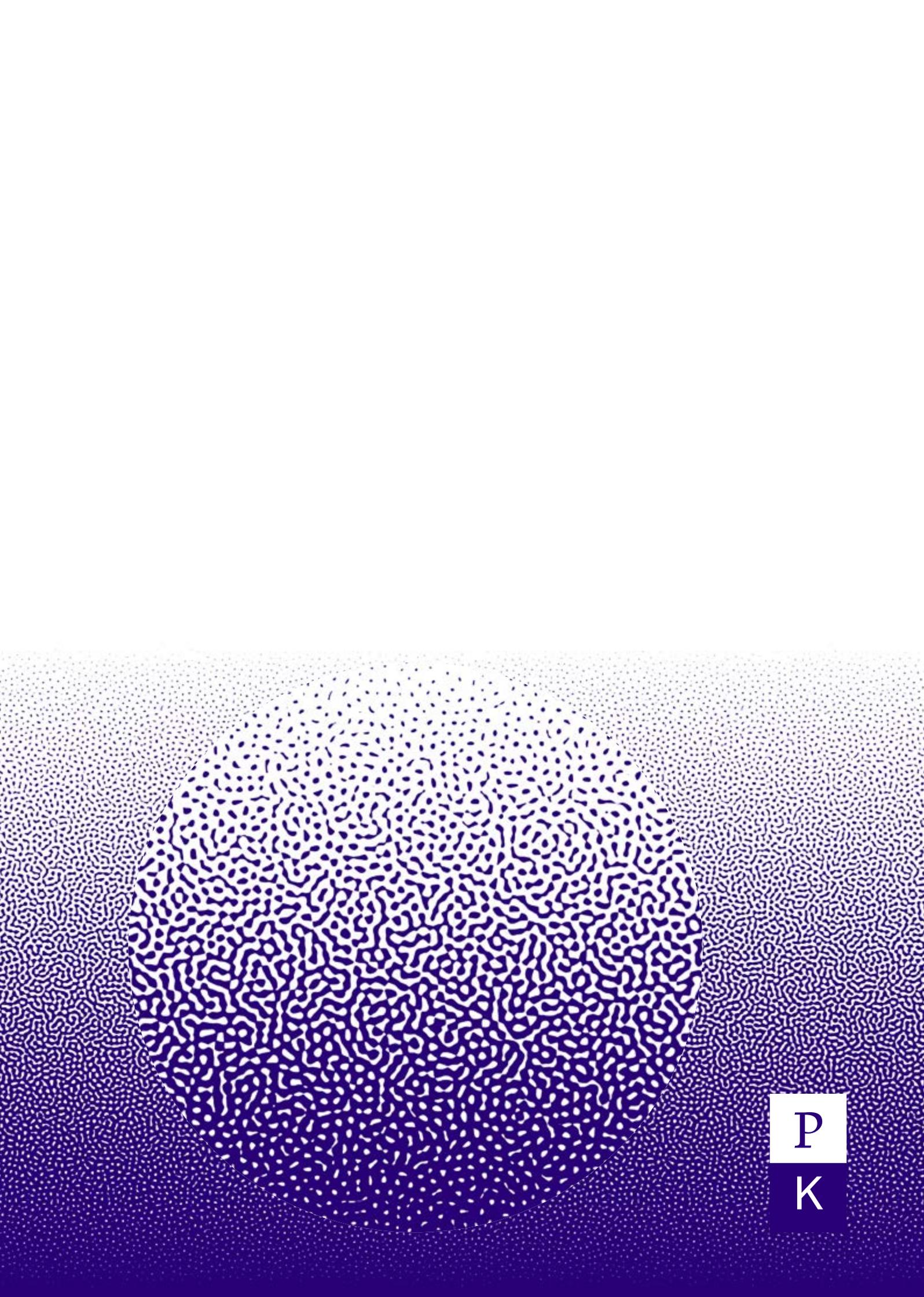
### Progetto grafico PK14

Gabriele Fumero (Studio 23.56)

*Il retino stocastico, o a modulazione di frequenza, è un particolare sistema di retinatura dell'immagine che non considera la variazione di dimensione dei punti di stampa. Per riprodurre un originale a tono continuo esso impiega una distribuzione casuale dei punti, che mantengono la medesima dimensione.*







P

K