I SAGGI DI LEXIA

59

Direttori

Ugo Volli
Università degli Studi di Torino

Guido Ferraro
Università degli Studi di Torino

Massimo Leone
Università degli Studi di Torino

Il presente volume è stato realizzato nell'ambito dell'attività di ricerca presso il Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler, che ne ha finanziato la stampa con il contributo della Provincia autonoma di Trento e anche grazie al contributo della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali del Ministero della Cultura.

L'edizione del volume da parte del Prof. Massimo Leone è stata resa possibile anche grazie a una Senior Fellowship dell'HIAS, Hamburg Institute of Advanced Studies.

I SAGGI DI LEXIA

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico–matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere... Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

I suoi metodi sono di fatto diversi, certamente non riducibili oggi a una sterile assiomatica, ma in parte anche sviluppati grazie ai tentativi di formalizzazione dell'École de Paris. Essi funzionano un po' secondo la metafora wittgensteiniana della cassetta degli attrezzi: è bene che ci siano cacciavite, martello, forbici ecc.: sta alla competenza pragmatica del ricercatore selezionare caso per caso lo strumento opportuno per l'operazione da compiere.

Questa collana presenterà soprattutto ricerche empiriche, analisi di casi, lascerà volentieri spazio al nuovo, sia nelle persone degli autori che degli argomenti di studio. Questo è sempre una condizione dello sviluppo scientifico, che ha come prerequisito il cambiamento e il rinnovamento. Lo è a maggior ragione per una collana legata al mondo universitario, irrigidito da troppo tempo nel nostro Paese da un blocco sostanziale che non dà luogo ai giovani di emergere e di prendere il posto che meritano.

Ugo Volli

IL SENSO IMMERSO
LIBERTÀ E SMARRIMENTI DEL CORPO DIGITALE

a cura di

MASSIMO LEONE

contributi di

LUCA ACQUARELLI, GIUSTINA BARON, CLAUDIA BONFIGLIOLI, THIAGO BURCKHART, CHIARA CAPPELLETTO
GIOVANNI CARERI, MARCO CASTAGNETTO, PIERLUIGI CONSORTI, LUCIA CORRAIN, PAOLO COSTA
ROSA CINELLI, ANNA CATERINA DALMASSO, ANTONIO PIO DI COSMO, RUGGERO EUGENI, ANGELICA FEDERICI
SANDRO FELLER, GIOVANNI FILORAMO, FEDERICA FORTUNATO, LUCIA GALVAGNI, SARAH HEJAZI
MASSIMO LEONE, GRAZIANO LINGUA, ANGELA MENGONI, SILVIA OMENETTO, ENZO PACE, FRANCESCO PILUSO
ANDREA PINOTTI, MASSIMO REICHLIN, CHIARA CELESTE RYAN, SILVIA ROSSIGNOLI, FEDERICO GIUSEPPE RUBINO
MARIA SERAFINI, DAVIDE SISTO, BRUNO SURACE, PIETRO RICCARDO TARATEO
GIUSEPPE TATEO, GIORGIO VALLORTIGARA, UGO VOLLI

aracne

©

ISBN
979-12-218-1652-5

PRIMA EDIZIONE
ROMA 27 FEBBRAIO 2025

INDICE

11 Il senso dell'immersione
di Massimo Leone

Sezione I: Immersioni sacrali

51 Il senso dell'immersione e i suoi rischi
di Ugo Volli

75 *Per speculum et in aenigmate*. Il paradigma immersivo tra trasparenza e mediazione
di Graziano Lingua

93 L'immersione profonda come esperienza religiosa. Dal Cratere ermetico al cyberspazio
di Giovanni Filoramo

107 Paradisi artificiali. Senso del morire e immersione nel mondo digitale
di Enzo Pace

127 Le carni digitali nell'eternidì online. Immersioni funebri tra fantasmi residui e attivi
di Davide Sisto

147 Xiuzhen. Sogni immortalisti e processi di traduzione intersemiotica nella letteratura fantasy online-based
di Giustina Baron

167 Antropotecniche meditative e *immersive technologies*
di Marco Castagnetto

Sezione II: Immersioni mediali

189 Tele-memoriali. Fra immersione ed emersione
di Andrea Pinotti

207 Teatro immersivo. Media e agency spettatoriale
di Chiara Cappelletto

225 Guardare il Titanic. Storia e questioni di una nicchia eco-mediale
di Ruggero Eugeni

245 Carnivore immersioni. Un'archeologia dei media in prima persona
di Anna Caterina Dalmasso

269 Non voler "essere lì". Sul valore documentale delle immagini panoramiche nel processo per gli attentati del 13 novembre 2015 a Parigi
di Rosa Cinelli

287 Una discesa nel Maelström. L'immersività come fatto ideologico
di Bruno Surace

309 Il senso emerso. L'esperienza del sacro attraverso i media-feticci
di Francesco Piluso

Sezione III: Immersioni artistiche

339 Vesperbild, Arma Christi. Immersività e "miracoli della visione"
di Lucia Corrain

363 Immagini immersive, prodigi emersivi. Dall'attitudine della produzione visuale romano-orientale al singolare culto dell'Iconavetere di Foggia
di Antonio Pio Di Cosmo

405 Immersività barocca. La cappella Albertoni di Gian Lorenzo Bernini
di Giovanni Careri

419 Il soffitto barocco della chiesa di Sant'Ignazio come ambiente proto-immersivo
di Luca Acquarelli

443 Immersi nel pianto. De Martino, Warburg e le immagini del lamento
di Maria Serafini

465 "No Way You Can Frame It". Da *Art and Objecthoo*d a *Il buco* di Michelangelo Frammartino
di Angela Mengoni

483 Il languido sentire l'abbraccio dell'abisso
di Federica Fortunato, Silvia Rossignoli, Federico Giuseppe Rubino, Pietro Riccardo Tarateo

Sezione IV: Immersioni spaziali

501 Sperimentazioni immersive. Il co-design di uno spazio multireligioso virtuale
di Angelica Federici, Silvia Omenetto, Giuseppe Tateo

513 I due edifici di St. Andrew's. Una ricostruzione storica e visiva
di Chiara Celeste Ryan

521 Rivoluzioni digitali. Il senso immerso nello spazio pubblico e virtuale iraniano
di Sarah Hejazi

533 *"Virtual Intangible Heritage"*. Dalle convenzioni internazionali alle esperienze immersive virtuali
di Thiago Burckhart

Sezione V: Diritti ed etiche dell'immersione

553 I diritti religiosi e le balene
di Pierluigi Consorti

571 Agli albori della coscienza: Le nostre fasi immerse
di Lucia Galvagni

587 Coscienze immerse: L'esistenza umana e le sue frontiere: Introduzione
di Lucia Galvagni

591 Sondare la coscienza nello stato vegetativo: Il contributo delle neuroimmagini funzionali
di Claudia Bonfiglioli

599 Persone in stato vegetativo o minima coscienza: Alcune considerazioni sulla situazione attuale
di Sandro Feller

599 Coscienze immerse: Che cosa impariamo sull'esistenza umana studiandone le frontiere?
di Massimo Reichlin

613 "La conoscenza scientifica è come aggirarsi con una torcia tra le stanze di un grande castello": Intervista a Giorgio Vallortigara
di Paolo Costa

623 Note bio-bibliografiche delle autrici e degli autori

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165251
pp. 11-48 (febbraio 2025)

Il senso dell'immersione

Massimo Leone[1]

1. Introduzione

L'immersione è un fenomeno ancestrale, che rimanda alla situazione di un corpo sottratto all'impalpabilità dell'aria e immesso in una dimensione differente, liquida. La percezione sensoriale dell'intorno allora si modifica, la frontiera fra corpo e ambiente, che era latente, diviene manifesta, e si comincia a sentire il confine fra sé stessi e l'altro da sé. Al tempo stesso, la liquidità del nuovo contesto libera il corpo di una parte del suo peso, dal giogo della gravità. Il corpo fluttua, e nell'immersione si avverte come un principio di fusione con il tutto circostante. Ritorno a un'origine acquatica o amniotica, l'immergersi sollecita da tempi remoti l'immaginazione delle religioni. Centrale in alcuni riti d'iniziazione o di purificazione, esso diventa anche metafora corporea della fusione con la trascendenza. Ma l'immersione si riferisce, nella sua lessicologia più antica, anche alle esperienze quotidiane del distacco del corpo dal suo contesto abituale, del suo fondersi in ambienti ove cambiano le leggi del movimento, dei sensi e della percezione: si può essere immersi in un sonno profondo, nei propri sogni, nei propri pensieri, in un'allucinazione. Da tempi altrettanto immemori, le arti cercano di catturare e guidare questo distacco del corpo e questa sua reinvenzione liquida, puntando a una fusione del soggetto con l'illusione che gli viene proposta e raccontata. Tecniche e dispositivi immersivi

(1) Direttore di FBK-ISR, Centro per le Scienze Religiose, della Fondazione Bruno Kessler; Università di Torino.

occorrono lungo la storia delle religioni e delle arti, spesso nell'intreccio delle une e delle altre, ricercando un punto ipnotico di fusione dell'io con il tutto, dei sensi con il sentito. Oggi, quando si dice "immersione", si pensa immediatamente alle realtà virtuali. L'immersività, però, è cosa antica, e affonda le sue radici anche nel senso delle culture religiose. Le nuove tecnologie del metaverso danno nuova veste tecnica a questo sogno di trasformazione liquida dell'intorno, di sfaldamento del confine fra sé e mondo, di leggerezza del corpo, ma al contempo risvegliano antichi percorsi di senso. Vi è, tuttavia, qualcosa di ancora ignoto nella moltiplicazione tecnica dell'immersione, che risveglia preoccupazioni nuove: cosa succede al corpo nell'oceano digitale? Che cosa alla mente? E come si regolano i rapporti fra sé e altri nell'immersione? Vi è forse anche nell'immersione digitale, come in quella subacquea, il pericolo di perdersi? E quali punti di luce offrire, oggi, anche rivisitando le tradizioni etiche e religiose della storia, a chi s'immerga nei flutti di questo oceano digitale?

2. Etimologie dell'immersione

"Immerso", dal latino "*mergo*"; secondo alcuni etimologisti, la parola deriverebbe dal termine latino "*mare*", secondo altri, invece, più recenti e avvertiti, dal verbo del greco antico "ἀμέργω", che significa "muovo premendo"; lo si trova associato al campo lessicale della spremitura delle olive, per esempio, ma anche a quello della distruzione delle città. Nei recessi etimologici di "*mergo*" vi sono dunque sia la libertà del mare sia lo spappolamento di qualcosa di cui si distruggono i confini formali, ma anche al fine di estrarne il succo. Termini indoeuropei affini sono il lituano "*mazgoti*", il lettone "*mazgat*", che entrambi significano "lavare", ma soprattutto il verbo sanscrito "*majjat*", che significa propriamente "affondare, tuffarsi". Nello Śaktismo (devanāgarī: शाक्त; anche Shaktismo), ovvero, quella corrente iniziatico-religiosa dell'induismo che adora la Mahādevī ("Grande Dea") nella sua molteplice forma di Śakti ("Potenza [assoluta]"), "*majjat*" (मज्जत्) si riferisce a un "affondare", precisamente nell'oceano della trasmigrazione, secondo lo *Śrīmatottara-tantra*, un'espansione del *Kubjikāmatantra*, il più popolare e autorevole Tantra del culto di Kubjikā. Secondo questa tradizione, coloro che non sono liberati affondano in azioni peccaminose; affondano, quindi,

("*majjat*") "nell'oceano della trasmigrazione che è difficile da attraversare". "*Majjat*" nello Shaktismo ha dunque una connotazione di affondamento disforico e negativo, in senso inverso alla liberazione; affondare significa non riuscire a liberarsi. Nei testi della storia epica Purana e Itihasa, ad esempio nello *Shiva Purana*, "*majjat*" si riferisce più prosaicamente al "bagnarsi". Ma anche nel Giainismo, "*majjat*" (मज्जत्) o, più di frequente, "*nimajjat*", si riferisce allo "sprofondare" (nella fossa dell'inferno), secondo il *Jñānārṇava*, un trattato dell'XI secolo in circa 2200 versi sanscriti sullo Yoga Ja composto da Śubhacandra; vi si legge: "Questa dottrina salva i tre mondi [dallo] sprofondare ("*nimajjat-nimajjajagatāṃ trayam*") nella fossa dell'inferno. Inoltre, conferisce alle [anime] corporee una felicità al di là dei sensi. Solo la dottrina offre una mano tesa, grazie al suo stesso potere, agli esseri senzienti che stanno cadendo di loro spontanea volontà nella grande fossa delle tenebre che è l'inferno".

Nella lingua pali, "*majjati*" significa "ebbro", ma anche esultante, immensamente gioioso o gaio; tuttavia, si trova anche come componente nei vocaboli "*ummujati*", "emersione", e "*nimujjati*", "affondare" o "far affondare".

Per i greci, invece, la semantica dell'immersione si esprime attraverso il campo lessicale di "βάπτω", che nei testi del greco antico significa "immergere", ma con una sfumatura prasseologica diversa. Se infatti "ἀμέργω" fa riferimento a un'immersione che distrugge, e a questa connotazione paiono alludere anche i termini relati del sanscrito o del pali, "βάπτω", invece, designa piuttosto un'immersione che non distrugge, bensì trasforma. Veniva utilizzato, per esempio, al fine di denominare l'operazione dell'immergere qualcosa in un liquido per cambiarne il colore, come nella coloratura degli artefatti, oppure al fine di mutarne la temperatura, come nella lavorazione dei metalli. Alcuni etimologisti hanno collegato "βάπτω" all'antico svedese "*kvaf*", profondità.

3. Nuove immersioni

Se le fonti antiche oscillano fra un'immersione che danna e una che salva, fra un affondare nell'inferno e un immergersi come prodromo al Paradiso, a Las Vegas non vi sono dubbi. Paradise è una città nella

Contea di Clark, Nevada, Stati Uniti, adiacente alla città di Las Vegas. È stata fondata l'8 dicembre 1950. Paradise, "paradiso", è adesso famosa soprattutto perché vi giganteggia la Sfera, un enorme sala per spettacoli a forma di sfera interamente ricoperta da schermi; è l'unico schermo terrestre visibile anche dalla luna.

The Sphere in Paradise, Nevada, è una meraviglia del design architettonico e tecnologico contemporaneo, una fusione di arte e ingegneria. Ideata da Populous e realizzata dalla Madison Square Garden Company, è la struttura sferica più grande del mondo, con un'altezza di 112 metri e una larghezza di 157. L'esterno è coperto da uno schermo sferico di 54 kilometri quadrati di display a LED, che creano uno spettacolo visivo mozzafiato visibile a chilometri di distanza. All'interno, la Sfera vanta lo schermo LED più grande e ad alta risoluzione del mondo, che avvolge il pubblico in un'esperienza di risoluzione a 16K su una superficie di 15 kilometri quadrati. A completare questa grandezza visiva c'è un sistema audio spaziale all'avanguardia con oltre 1.600 altoparlanti, che immerge gli spettatori in un'esperienza 4D completa di effetti fisici. Questa struttura da 2,3 miliardi di dollari, che ha aperto i battenti nel 2023 dopo aver superato i ritardi dovuti alla pandemia, rappresenta l'apice della tecnologia degli spazi per l'intrattenimento e promette un'esperienza multisensoriale ineguagliabile per scala e raffinatezza.

The Sphere è stato inaugurato il 29 settembre 2023, con la band rock irlandese U2 che vi ha iniziato una residenza di 36 spettacoli chiamata *U2: UV Achtung Baby Live at Sphere*. Il film-documentario *Postcard from Earth,* del visionario regista Darren Aronofsky, è stato inaugurato nella *Sphere* il 6 ottobre 2023.

Ecco come, in un recente articolo di Charlie Warzel per *The Atlantic*[2], il giornalista descrive l'avvicinarsi dei turisti di Las Vegas alla Sfera:

> Ci sono molti modi per raggiungere la Sfera. All'interno dei corridoi dell'hotel *Venetian*, si possono seguire i misteriosi cartelli che dicono semplicemente "Sfera", con frecce rivolte verso est, e non uscire mai all'esterno. Non lo consiglio: Per fare una vera esperienza della Sfera, bisogna osservarla da vicino. Soprattutto di notte, è possibile apprezzarne la vera

(2) *Sphere and Loathing in Las Vegas: My Night in front of the World's Largest LED Screen*, "The Atlantic", online, 14 November 2023; URL: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2023/11/inside-las-vegas-sphere-u2/676000/ (ultimo accesso il 4 dicembre 2024).

> natura, in quanto attira le folle come falene con bicchieri in mano. Ho osservato un gruppo di dieci coppie stanche della Strip che rimanevano a bocca aperta in mezzo alla strada, con i telefonini in mano, bloccando una corsia del traffico, fissando una struttura curva e pulsante a un quarto di miglio di distanza. Il momento mi ha ricordato la scena di *Independence Day*, quando gli UFO attraversano le nuvole sulle città di tutto il mondo, facendo sì che i pedoni si fermino a guardare il cielo (*ibidem*).

I turisti però non sanno che, secondo James Dolan, il magnate dell'intrattenimento che ha finanziato la Sfera, l'ispirazione per l'edificio è venuta da *The Veldt*, un racconto del 1950 di Ray Bradbury. In esso, una coppia benestante acquista una casa completamente automatizzata con una sala giochi speciale per i figli. Le pareti e il soffitto alti 30 metri della stanza sono costituiti da uno schermo cristallino che può leggere l'immaginazione dei bambini e proiettare immagini realistiche. I bambini finiscono per essere viziati, persino ipnotizzati dalle comodità di questa tecnologia; quando il padre minaccia di spegnere la stanza per sempre, i bambini evocano un branco di leoni che emerge dallo schermo e divora i genitori. Un racconto di cautela, dunque, su un centro d'intrattenimento in cui l'immersione diviene non occasione di salvezza ma di distruzione, addirittura di parricidio. Ma l'intenzione di Dolan era forse proprio questa, *The Sphere*, almeno agli occhi dei suoi creatori, è destinata ad immergere, persino a consumare, lo spettatore.

Immersione che danna, immersione che salva, immersione che trasforma, che intrattiene, che consuma. Di questo, e di molto altro ancora, si parla in questo volume; buona immersione al lettore e alla lettrice dunque!

4. Struttura del volume

4.1. *Immersioni sacrali*

Il volume è suddiviso in cinque sezioni. La prima, *Immersioni sacrali*, è dedicata allo studio della fenomenologia immersiva (ed emersiva) in contesti propriamente religiosi, ma con un'ottica comparativa che li situa

accanto a situazioni più moderne e contemporanee, e dunque anche con configurazioni che implicano tecnologie avanzate. Nel primo capitolo, *Il senso dell'immersione e i suoi rischi*, di Ugo Volli, il concetto di "senso immerso" viene introdotto come una provocazione intellettuale, giocando sulla tensione semantica tra l'astrattezza del senso e la concretezza dell'immersione. Questo ossimoro sollecita una riflessione sul rapporto tra il senso come entità culturale e le dinamiche esperienziali che evocano fusione e con-fusione. La nozione viene esplorata attraverso un "principio di carità" interpretativa, portando a considerare due prospettive principali: l'immersione dell'uomo nel senso come semiosfera, un ambiente culturale e sociale che struttura la percezione e la comunicazione, e l'esperienza fisica o simbolica dell'immersione, che produce configurazioni assiologiche e narrative complesse.

La semiosfera, intesa come rete culturale che avvolge e alimenta gli esseri umani, fornisce un quadro interpretativo in cui il senso non si limita alla realtà percepita, ma si estende a mondi possibili, valori, e opposizioni. Attraverso questa prospettiva, il senso emerge come un fenomeno collettivo e oppositivo, costruito attraverso il linguaggio e le strutture culturali. Tuttavia, la comprensione teorica del senso immerso rimane incompleta, poiché si scontra con il mistero e la trascendenza che lo caratterizzano. La riflessione prosegue investigando l'ambiguità tra esperienza e simbolo, e le modalità attraverso cui il senso si manifesta e si articola nei diversi contesti sociali e culturali.

Infine, le esperienze di immersione fisica, estetica, mediatica o mistica vengono analizzate come dispositivi che generano senso attraverso il coinvolgimento profondo o la perdita di sé. Dall'esplorazione sottomarina ai rituali purificatori, dal naufragio ai sogni, fino all'immersione nelle arti, nei media e nelle pratiche spirituali, queste esperienze esprimono sia il potenziale rivelatorio sia il rischio di perdita del controllo o del senso critico. L'immersione, in tutte le sue forme, è una condizione che produce senso ma che, se non accompagnata da lucidità e distacco, può condurre alla confusione, alla seduzione dell'illusione o al naufragio collettivo, con implicazioni culturali, politiche e umane profonde.

Di tali rischi si occupa da comparabile prospettiva anche il capitolo di Graziano Lingua, Per speculum et in aenigmate*: Il paradigma immersivo tra trasparenza e mediazione*. Il celebre passo di *1 Corinzi 13,12* offre

una chiave di lettura cruciale per analizzare l'esperienza immersiva negli ambienti digitali, opponendo una visione mediata e opaca, "*per speculum et in aenigmate*", a una visione immediata e trasparente, "*facie ad faciem*", che resta inaccessibile nella vita terrena. Questa contrapposizione riflette il ruolo essenziale della mediazione, ponendo in discussione le retoriche contemporanee che esaltano l'immersione digitale come promessa di trasparenza assoluta. Il riferimento paolino allo specchio, inteso come una lamina opaca e imperfetta, evidenzia la resistenza della mediazione tecnologica, che invece di dissolversi come vorrebbero le retoriche sull'immersività, s'impone come condizione ineludibile per il rapporto con il reale.

Il capitolo ricorda che l'idea d'immersione, pur intensificata dalle tecnologie digitali, ha in realtà radici storiche profonde. Già nella cultura classica, nozioni come *enargeia* descrivevano l'effetto di trasporto emotivo e immaginativo generato da discorsi vividi. L'esperienza immersiva attraversa le pitture ambientali pompeiane, le stanze simulate delle ville romane e i panorami ottocenteschi, culminando con il cinema e il suo dispositivo complesso, che include lo spettatore in un ambiente isolato e assorbente. Con l'avvento del digitale, ambienti come la realtà virtuale hanno reso possibile un livello di coinvolgimento sensoriale senza precedenti, alimentando l'illusione di una trasparenza totale e una connessione immediata con il mondo simulato.

Tuttavia, questa idealizzazione dell'immediatezza tecnologica presenta criticità profonde. La retorica della trasparenza, associata all'immersione, nasconde il ruolo centrale della mediazione e promuove una visione ideologica che ignora le implicazioni sociali e politiche delle tecnologie digitali. L'immersione non dovrebbe essere concepita come eliminazione del medium, ma come una relazione consapevole e critica con esso. Il monito paolino invita a resistere alle derive utopiche e a valorizzare la mediazione come spazio di riflessione, capace di rivelare non solo il funzionamento delle tecnologie, ma anche le dinamiche di potere e di significato che esse veicolano.

Nel terzo capitolo della sezione, *L'immersione profonda come esperienza religiosa: Dal Cratere ermetico al cyberspazio*, di Giovanni Filoramo, s'investiga l'idea secondo cui l'immersione profonda è un tema ricorrente nella storia delle religioni, sia come pratica rituale collettiva, sia come

esperienza individuale di trascendenza. La cultura contemporanea ha "democratizzato" esperienze un tempo riservate a élite religiose, trasferendo il concetto di sacralità in spazi secolari e digitali. Il cyberspazio può assumere caratteristiche sacre, separandosi dalla realtà quotidiana e offrendo nuove esperienze di rivelazione e trascendenza. Questa "cybergnosi", basata sull'interazione con il digitale, richiama la tradizione gnostica, in cui la conoscenza interiore diventa un'esperienza di salvezza, parallela a pratiche ermetiche antiche, come quelle descritte nel trattato *Il cratere*.

Nel contesto del *Cratere*, l'immersione assume una dimensione spirituale, invitando il discepolo a un battesimo intellettuale che collega il suo *nous* individuale al *Nous* universale, rompendo i vincoli corporei per raggiungere una condizione divina. La metafora del cratere, intesa come contenitore della Mente divina, enfatizza un'esperienza estatica e trasformativa, mediata dal cuore come elemento di connessione tra corpo e spirito. Questa immersione filosofica si riflette nella ricerca di unità e conoscenza totale, una caratteristica condivisa sia dalle tradizioni mistiche che dal desiderio contemporaneo di trascendere i limiti fisici attraverso la tecnologia digitale.

Nonostante le differenze evidenti, il confronto tra l'immersione ermetica e quella digitale rivela affinità strutturali. Entrambe coinvolgono un processo di abbandono della realtà materiale per accedere a una dimensione "altra", mediata dall'immaginazione e dalla capacità di vedere con gli "occhi del cuore". Nel mondo digitale, l'avatar può essere visto come un analogo del nous immerso nel Nous universale, suggerendo il ruolo della mente e dell'immaginazione nell'esplorare e abitare mondi virtuali. Tuttavia, l'immersione pone interrogativi sul rapporto tra corpo, mente e immaginazione, lasciando aperta la questione del potenziale trasformativo e dei limiti di queste esperienze nei rispettivi contesti.

Paradisi artificiali: Senso del morire e immersione nel mondo digitale, di Enzo Pace, ricorda che Henri Corbin sviluppò il concetto di *mundus imaginalis* come una dimensione intermedia tra il sensoriale e il trascendente, alimentata dalla capacità immaginativa che genera immagini percepite come reali. Questo concetto, nato dagli studi sul sufismo e lo sciismo esoterico, rappresenta un luogo in cui il corpo e lo spirito si trasformano, fondendosi in un'esperienza ierofanica. In un'operazione che

unisce espropriazione e riappropriazione, l'articolo si propone di applicare questa nozione alle dinamiche delle credenze digitali, esplorando il modo in cui il mondo virtuale ridefinisce il senso del morire e dell'aldilà. La digitalizzazione crea spazi dove il post-mortem diventa tangibile e interattivo, consentendo nuove forme d'immortalità attraverso algoritmi e spazi virtuali personalizzati.

Le tecnologie digitali stanno trasformando le pratiche legate alla morte, offrendo strumenti per commemorare e persino "continuare" la vita dei defunti in forme digitali. Attraverso piattaforme come *Eter9* o *LifeNaut* si possono creare avatar che simulano la presenza e l'identità dei defunti, sulla base dei dati lasciati in vita. Questo processo non solo ridefinisce il rapporto con il post-mortem, ma permette di costruire un "paradiso domestico" digitale accessibile e personalizzabile, svincolato dalle narrazioni religiose tradizionali. Tuttavia, questi strumenti non sostituiscono necessariamente i riti religiosi, ma spesso li integrano, offrendo un ponte tra tradizione e innovazione.

Tale sviluppo riflette il passaggio da credenze condivise e comunitarie a forme individualizzate di spiritualità. Le religioni tradizionali, come il cattolicesimo, mantengono ancora un ruolo significativo nel definire il senso della morte e dell'aldilà, ma devono confrontarsi con una crescente pluralità di immaginari post-mortem digitali. Nel contesto della comunicazione digitale, il senso tende a disperdersi, creando spazi di libera espressione e costruzione di significati. Le nuove tecnologie favoriscono la formazione di comunità virtuali che ridefiniscono collettivamente l'immaginario della morte e dell'aldilà, affidandosi a una grammatica generativa che apre possibilità inedite, ma solleva anche interrogativi sul futuro del senso condiviso e del legame sociale.

Nello stesso ambito si muove il capitolo di Davide Sisto, *Le carni digitali nell'eternidì online: Immersioni funebri tra fantasmi residui e attivi*. La rivoluzione digitale, con il suo intreccio di neologismi e metafore, ha portato a ridefinire i confini tra online e offline, tra reale e virtuale, fino a renderli indistinguibili. Concetti come *onlife* di Luciano Floridi e *OMO* (online-merge-offline) di Kai-Fu Lee descrivono un'umanità iperconnessa che abita contemporaneamente in mondi ibridi, dove la tecnologia permea ogni aspetto dell'esistenza. Questa nuova condizione umana si riflette nella metafora della *casa trans-portatile*, riferita allo smartphone

come luogo intimo e trasportabile che accompagna l'individuo ovunque, ridisegnando la nozione di vicinanza e lontananza. L'ibridazione uomo-tecnologia pone sfide esistenziali e culturali, sottolineando una continua tensione tra prossimità e distacco, come illustrato dal "dilemma del porcospino" schopenhaueriano, ora aggiornato all'era digitale.

Il corpo umano rimane il centro di questa trasformazione, ridefinito nel legame tra fisicità e digitalità attraverso il concetto di *carne digitale*. La metafora enfatizza la vulnerabilità e la finitezza della carne umana anche nel mondo virtuale, dove i confini tra corporeo ed etereo si sfumano. La *carne digitale* non solo prolunga la presenza online di una persona, ma registra e conserva tracce biografiche significative, evidenziando il carattere ibrido della vita contemporanea. Tuttavia, quando la vita biologica s'interrompe, la *carne digitale* può continuare a esistere in autonomia, trasformandosi in una presenza spettrale o in un *thanabot*, un'entità digitale capace di replicare e perpetuare le caratteristiche di chi non c'è più. Questo fenomeno rappresenta un'innovativa modalità di relazione tra vita e morte, alimentata dalle possibilità offerte dall'intelligenza artificiale.

Tale estensione digitale post-mortem pone interrogativi etici e filosofici, ma introduce anche un nuovo modo di affrontare l'assenza e la memoria. Le *carni digitali* di chi è deceduto diventano custodi di ricordi, strumenti per dialogare simbolicamente con i vivi e, in alcuni casi, veicoli di una nuova narrazione della persona defunta. Tuttavia, questa trasformazione non equivale a una vera immortalità, ma piuttosto a una radicale re-interpretazione dell'identità e del legame con il passato, in cui il confine tra ciò che si è stati e ciò che si diventa si dissolve progressivamente. Tale processo, sebbene affascinante e denso d'implicazioni letterarie, solleva sfide significative per la comprensione del lutto, della memoria e della nostra relazione con il digitale, sfide che richiedono un'indagine multidisciplinare.

Di nuove forme d'immortalità immersiva si occupa anche il capitolo successivo della sezione, Xiuzhen*: Sogni immortalisti e processi di traduzione intersemiotica nella letteratura fantasy* online-based, di Giustina Baron. Negli ultimi anni, gli studi sul taoismo si sono arricchiti di nuove prospettive, mettendo al centro della ricerca pratiche fisiologiche, alchemiche e religiose, un tempo considerate superstizioni. Questo ampliamento ha permesso di comprendere meglio i reciproci influssi tra

taoismo, buddhismo e altre tradizioni, oltre alle recenti contaminazioni digitali che reinterpretano la religione taoista in chiave contemporanea. L'era digitale, con il suo modello comunicativo basato su flussi e connessioni, ha trasformato il modo di vivere e percepire il sacro, contribuendo alla creazione di ecosistemi culturali dinamici in cui le distinzioni tradizionali si fanno più labili. Studi semiotici e antropologici evidenziano come la rete, da strumento periferico, sia diventata il centro di una semiosfera dove convivono narrazioni nuove, gruppi minoritari e fenomeni culturali emergenti.

Tra le manifestazioni più significative di questa trasformazione spicca la letteratura fantasy cinese, che ha acquisito una posizione di rilievo nel panorama culturale grazie alla narrativa *xiuzhen*. Questo genere, ispirato al *wuxia* tradizionale e alle pratiche alchemiche taoiste, integra elementi della tradizione con riferimenti alla cultura digitale, come videogiochi e avatar. I protagonisti della narrativa xiuzhen si muovono attraverso livelli di complessità crescente, accumulando energia e migliorando strumenti che richiamano tanto i principi alchemici quanto le dinamiche interattive dei videogiochi. Tale mescolanza di mitologia tradizionale e immaginari tecnologici contemporanei rende il genere un interessante laboratorio per esplorare le connessioni tra il sacro, il virtuale e il materiale.

Il successo della narrativa *xiuzhen* riflette le aspirazioni contemporanee verso l'immortalità, reinterpretata in chiave digitale come possibilità di trascendere i limiti del corpo fisico. Attraverso una narrazione che lega alchimia interiore ed esteriore a una dimensione sino-transumanista, il genere suggerisce una visione del sé immateriale che riecheggia temi antichi, ma con un'enfasi sul virtuale. Questo "reincantamento" contemporaneo rivela il paradosso di un immaginario che, pur attingendo al passato, si proietta verso una soteriologia digitale in cui l'individuo, ridotto a pura informazione, si integra in una "Vita Universale" che fonde spiritualità e tecnologia.

L'ultimo capitolo della sezione, *Antropotecniche meditative e* immersive technologies di Marco Castagnetto, indaga la compatibilità tra le etiche del buddhismo umanistico e quelle post-umaniste, con particolare attenzione all'intelligenza artificiale (AI). Lo studio esplora l'idea radicale che un'IA possa non solo insegnare il *dhamma*, ma persino raggiungere la buddhità. Basandosi sulle teorie di Hsing Yun, che considerano

gli esseri non senzienti come parti del corpo del Buddha, l'analisi estende questa visione anche alle creazioni artificiali. Ciò riflette un dibattito crescente sia tra gli studiosi sia tra i praticanti buddhisti, favorito dall'adozione di tecnologie come i robot nei templi, i *cybertemples* e gli ambienti di realtà virtuale per la meditazione. Questo confronto tra tradizione e modernità si presenta come un'opportunità per il buddhismo di adattarsi al pluralismo contemporaneo e al mercato religioso globale.

Il buddhismo, descritto da Richard Dawkins come la "migliore espressione" tra le religioni, ha trovato un terreno fertile per un dialogo con la scienza moderna grazie alla sua presunta razionalità e al suo supposto pragmatismo. Tuttavia, questa visione semplifica una tradizione che racchiude oltre due millenni di filosofie e pratiche diversificate, includendo scuole e approcci anche molto distanti tra loro. Il buddhismo scientifico, emerso nel XIX secolo, ha cercato di presentare questo sistema di credenze come compatibile con il positivismo scientifico, purificandolo dagli elementi metafisici e superstiziosi. Tale strategia ha avuto successo nel rendere il buddhismo più accessibile al pensiero occidentale, enfatizzandone gli aspetti psicologici e pratici, ma rischia di trascurare la ricchezza delle sue componenti tradizionali e spirituali.

Le tecnologie immersive come la realtà virtuale e aumentata rappresentano oggi un terreno interessante per l'applicazione del buddhismo come antropotecnica, ossia quale strumento per il perfezionamento del sé. La meditazione buddhista, vista come esperienza di dissoluzione del sé, trova paralleli nell'immersione digitale, che anch'essa in grado di alterare le percezioni ordinarie. Tuttavia, questa convergenza pone interrogativi sul significato della sofferenza e del desiderio nel contesto tecnologico, evocando un confronto critico con le dottrine tradizionali. La capacità delle tecnologie di simulare e amplificare ambienti meditativi crea nuove opportunità ma anche sfide per mantenere l'integrità degli insegnamenti buddhisti di fronte alle trasformazioni antropotecniche e ai nuovi scenari epistemologici.

4.2. *Immersioni mediali*

La seconda sezione, intitolata "Immersioni mediali", sposta l'accento dalla religione alla rappresentazione, adottando un quadro di riferimento

più vicino all'estetica delle fenomenologie immersive contemporanee che agli studi religiosi, ma pur sempre gettando una fitta trama di ponti tra l'antico e il moderno, lo spirituale e il tecnologico. Apre la sezione il capitolo *Tele-memoriali: Fra immersione ed emersione*, di Andrea Pinotti. Durante la pandemia di Covid-19, il termine "virtuale" ha assunto una rinnovata centralità per descrivere le inusitate modalità di lavoro e interazione sociale, pur subendo un progressivo svuotamento semantico. La distinzione tra Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR) aiuta a chiarire il concetto di virtuale in senso stretto: la VR immerge l'utente in un mondo alternativo e completamente sintetico, spesso attraverso caschi o ambienti *Cave*, separandolo dal proprio spazio fisico e creando un'esperienza di bilocazione percettiva. Al contrario, la AR integra elementi digitali nello spazio reale, arricchendolo senza interrompere il contatto con l'ambiente circostante. Queste due tecnologie, sebbene apparentemente simili, si distinguono per le loro caratteristiche strutturali e per la modalità di relazione con lo spazio e il corpo dell'utente.

L'applicazione di VR e AR nella creazione di memoriali evidenzia come entrambe le tecnologie affrontino il concetto di "distanza", sia spaziale che temporale. I memoriali in VR permettono una bilocazione che surroga il pellegrinaggio fisico, consentendo esperienze immersive di luoghi storici o progetti non realizzati. Tra questi, figurano tour virtuali come quello della tomba di Nefertari o della casa di Anne Frank, che ricostruiscono ambienti attraverso dettagli precisi e interattività. I memoriali in AR, invece, offrono opportunità di reinterpretazione e intervento politico, come nel caso del Border Memorial per commemorare i migranti deceduti o del progetto Kinfolk, che propone una contro-narrativa ai monumenti tradizionali, celebrando figure storiche marginalizzate.

Nonostante le loro potenzialità, entrambe le tecnologie sono state criticate per il rischio di "gamificare" la memoria, riducendo esperienze memoriali complesse a forme d'intrattenimento o attivismo passivo. Ad esempio, il *virtual tour* di Auschwitz ha suscitato dubbi sull'etica del *dark tourism* digitale, mentre le pratiche antagoniste in AR sono state accusate d'incoraggiare un attivismo superficiale. Tuttavia, queste tecnologie rappresentano anche un'opportunità per espandere il coinvolgimento e l'accessibilità, offrendo nuovi modi di riflettere su passato, presente e futuro in un mondo sempre più digitalizzato.

Il secondo capitolo, *Teatro immersivo: Media e agency spettatoriale*, di Chiara Cappelletto, sottolinea come la storia del teatro europeo sia segnata da una tensione tra il desiderio d'immedesimazione empatica del pubblico e la consapevolezza dell'artificio scenico. Dall'antichità a oggi, il teatro ha oscillato tra l'aspirazione a creare un'illusione perfetta e il riconoscimento della sua impossibilità, come evidenziato dalle critiche di filosofi e pensatori quali Platone e Agostino. Nel corso dei secoli, la codificazione dello spazio teatrale e l'emergere del teatro borghese hanno prodotto un pubblico disciplinato e orientato alla contemplazione, consolidando un sistema gerarchico tra attori e spettatori. Oggi, con l'avvento di tecnologie come la realtà virtuale e aumentata, il teatro vive una nuova fase di "pittorializzazione", trasformando il palco in uno schermo e gli spettatori in punti di vista disincarnati, riorientando l'illusione verso una trasparenza tecnologica.

Questa evoluzione ha stimolato il dibattito sulla natura immersiva del teatro contemporaneo, che viene spesso confusa con esperienze digitali allucinatorie o sensorialmente amplificate. Performance immersive come quelle della compagnia Punchdrunk o di La Fura dels Baus offrono esempi di coinvolgimento diretto del pubblico, rompendo con le convenzioni del teatro tradizionale. Tuttavia, la vera immersione teatrale non si riduce alla trasparenza mediale, ma enfatizza il ruolo relazionale e corporale degli spettatori, mettendo in gioco tensioni tra presenza fisica, percezione e immaginazione. Il teatro, così, non cerca di obliterare i confini tra realtà e finzione, ma li esplora attraverso il coinvolgimento attivo di corpi situati e sensibili.

In contrasto con la retorica generica dell'immersione digitale, il teatro autenticamente immersivo accentua l'interazione tra attori e spettatori, proponendo una drammaturgia che amplifica la consapevolezza corporea e relazionale. Questo tipo di teatro mette in discussione la subordinazione della vista agli altri sensi e valorizza la complessità dell'esperienza partecipativa. Esso non dissolve la differenza tra il mondo reale e quello drammatico, bensì celebra la loro interazione, creando uno spazio dove i corpi e gli artefatti teatrali esibiscono la loro opacità e materialità. In questo senso, il teatro contemporaneo riafferma la sua paradossale capacità di essere immersivo proprio grazie alla sua natura palesemente artefatta e riflessiva.

Nel terzo capitolo, *Guardare il Titanic: Storia e questioni di una nicchia eco-mediale*, Ruggero Eugeni suggerisce come l'immersione nell'analisi del Titanic e delle sue rappresentazioni visive offra una prospettiva inusuale ma rivelatrice sui media immersivi. A partire dal ritrovamento del relitto nel 1985 grazie a tecnologie visuali innovative, fino alla più recente modellizzazione algoritmica in 3D, il Titanic si configura come un esempio paradigmatico di come i media non solo riproducano, bensì ricostruiscano e trasformino le esperienze. Il relitto, soggetto a numerosi interventi tecnologici e interpretativi, diventa simbolo di una complessa interazione tra natura, tecnologia e cultura.

Le trasformazioni del Titanic da sito archeologico a oggetto di spettacolarizzazione e business mostrano come il mezzo tecnologico s'intrecci con la produzione di significati, esperienze e memorie. Dai documentari cinematografici alle esposizioni museali, dal turismo subacqueo alle ricostruzioni virtuali, la sua storia visiva riflette una crescente densità mediale, dove il medium si fa strumento non solo di narrazione ma di riorganizzazione sensoriale e cognitiva.

La nozione di "nicchia ecomediale" aiuta a comprendere il Titanic come un ambiente in cui elementi naturali, culturali e tecnologici interagiscono in modo reciproco e trasformativo. La densità dell'acqua marina, che altera la percezione e condiziona le tecnologie di osservazione, si riflette e si traduce nei *thick media* delle moderne esperienze di realtà virtuale e aumentata, dove la materialità del mezzo diventa parte integrante dell'esperienza.

Questi media immersivi introducono nuove modalità di presenza e interazione, permettendo agli spettatori di partecipare non solo come osservatori ma come agenti all'interno di ambienti ricostruiti. La rilocazione del Titanic in spazi digitali esplorabili amplia le possibilità di esperienza, ma solleva anche questioni epistemologiche ed etiche, come la gestione della memoria e il rispetto per un sito che è al contempo patrimonio culturale e cimitero marino.

In definitiva, l'analisi delle visualizzazioni del Titanic non solo illumina i meccanismi attraverso cui i media immersivi trasformano la nostra relazione con il passato e con l'ambiente, ma suggerisce anche come essi possano essere strumenti potenti per ridefinire le nostre modalità di presenza nel mondo. Questi media non sono semplici finestre su altre realtà,

ma complessi dispositivi che modellano e riorganizzano la nostra percezione, invitandoci a immergerci, ancora e ancora, nel loro mondo.

Il capitolo successivo, *Carnivore immersioni: Un'archeologia dei media in prima persona*, di Anna Caterina Dalmasso, ricorda come la cultura visuale digitale abbia trasformato la soggettiva, originariamente concepita nel cinema delle origini, in una figura pervasiva e immersiva che attraversa media contemporanei quali la realtà virtuale, i videogiochi e le piattaforme social. Sin dai primi esperimenti cinematografici, come *The Big Swallow*, la soggettiva è stata veicolo di un'esperienza corporea e percettiva ibrida, dove lo spettatore è posto in un luogo impossibile, dentro e fuori l'immagine. Questo tropo è divenuto simbolo dell'alterazione e della fusione tra sé e l'altro, tra spettatore e scena, portando in primo piano una tensione tra empatia e violenza, tra assimilazione e spossessamento.

Nel contesto post-digitale, il POV evolve in forme che ibridano la soggettiva con il selfie e altre configurazioni intermediali, creando una nuova relazione tra osservatore e immagine. Video TikTok e app come BeReal esemplificano questa dinamica, ribaltando il rapporto tra chi guarda e chi è guardato. Parallelamente, i media alimentari come Mukbang, ASMR e *vore* spettacolarizzano l'ingestione e il consumo, ricollegandosi a un immaginario di fusione corporea e piacere orale che rimanda a fantasie arcaiche d'inglobamento. La soggettiva qui si carica di una dimensione carnivora, rappresentando non solo un punto di vista visivo ma un'esperienza immersiva totalizzante.

Questa evoluzione riflette una trasformazione profonda della relazione tra corpo, immagine e spazio. I media immersivi dissolvono i confini tra realtà e virtualità, tra spettatore e ambiente, proponendo il corpo come una soglia porosa e fluida. L'esperienza dell'abitare corpi che non sono il nostro emerge come pratica culturale diffusa, ma anche come questione teorica che interroga i limiti della percezione e dell'identità. Attraverso la soggettiva, i media contemporanei ridefiniscono il modo in cui abitiamo il mondo e l'immaginario, portandoci a confrontarci con nuove forme di presenza, vulnerabilità e fusione.

Segue il capitolo *Non voler "essere lì": Sul valore documentale delle immagini panoramiche nel processo per gli attentati del 13 novembre 2015 a Parigi*, di Rosa Cinelli. Il verdetto del processo per gli attentati

terroristici del 13 novembre 2015, emesso dalla Corte d'Assise Speciale di Parigi il 29 giugno 2022, ha segnato un momento storico per la memoria sociale francese. L'evento, caratterizzato da un lungo e complesso iter giudiziario, culmina con la condanna dei diciannove imputati, incluso Salah Abdeslam, unico sopravvissuto del commando, condannato all'ergastolo. Tuttavia, un errore tecnico durante la lettura del verdetto, con la mancata registrazione audiovisiva, ha portato a una ripetizione simbolica dell'atto in un'aula deserta, sottolineando il delicato equilibrio tra il ruolo delle immagini come strumento di memoria sociale e la loro fragilità tecnica e simbolica.

Le immagini forensi hanno avuto un ruolo centrale nel processo, illustrate dagli inquirenti per ricostruire la dinamica degli attentati e fornire prove visive. Queste immagini, dai video di sorveglianza alle planimetrie dettagliate, hanno permesso di congelare le scene del crimine, fornendo mappe che collegano indizi e tracciano una narrazione spaziale e temporale degli eventi. Tuttavia, il loro utilizzo è stato strettamente regolamentato dal giudice, che ha adottato criteri di "moralità dello sguardo" per limitare l'esposizione alla violenza, mostrando come il processo stesso si configuri come un cantiere di memoria collettiva che bilancia la rappresentazione del trauma con la sua comprensione critica.

Le immagini panoramiche a 360° utilizzate per rappresentare le scene del crimine rivelano una tensione tra la loro funzione immersiva e l'approccio distanziante adottato in aula. Proiettate su schermi piatti, queste immagini non cercano di immergere i partecipanti nella violenza degli attacchi, ma agiscono come strumenti cartografici e operativi, più vicini alla tradizione forense che a quella spettacolare. Il loro uso sottolinea il carattere parziale e frammentario delle immagini come testimonianze storiche, incastonate in un contesto giuridico e archivistico che ne protegge la funzione di documenti ufficiali, ma che ne riflette anche le complessità e i limiti nell'affrontare la rappresentazione di eventi traumatici.

Il capitolo di Bruno Surace critica la locuzione "realtà virtuale" per le sue implicazioni ontologiche e semantiche, che sembrano sostenere una dicotomia tra reale e virtuale ormai superata nella nostra società. Le tecnologie di realtà virtuale, benché percepite come strumenti capaci di creare esperienze alternative e immersive, influenzano in modo tangibile la nostra esistenza culturale e semiotica, senza modificare la realtà

ontologica in senso forte. L'uso comune del termine e la diffusione capillare di dispositivi come l'Apple Vision Pro ne amplificano le problematiche ideologiche: si esalta una promessa di connessione con il mondo circostante, mentre in pratica questi dispositivi isolano ulteriormente gli utenti. La virtualità, lungi dall'essere un bene accessibile a tutti, diventa un prodotto esclusivo e un'estensione del lavoro, consolidando paradigmi di consumo e autosfruttamento.

La narrazione sulla realtà virtuale s'intreccia con una visione dell'immersività come forma di conoscenza principalmente sensoriale, a discapito di processi cognitivi e critici. Attraverso esempi come il "mondo dei mammut" promosso da Meta, si osserva come le tecnologie immersive tendano a ridurre le capacità interpretative e immaginative individuali, offrendo immagini preconfezionate e totalizzanti. Questo tipo di rappresentazione semiotica si allinea con un approccio esperienziale che valorizza il sentire sull'ipotizzare, limitando la costruzione di una conoscenza collettiva e critica. L'immersività, in questo senso, è una strategia semiotica che enfatizza l'immediato e il percepibile, distanziandosi da una prospettiva razionale più ampia e integrativa.

Infine, i media immersivi, e in particolare i film e le narrazioni legate alla realtà virtuale, riflettono una tensione tra immersione ed emersione. Se da un lato le tecnologie tendono a immergere gli utenti in esperienze sensoriali avvolgenti, dall'altro la filosofia e la cultura spingono verso un'uscita critica e consapevole da tali stati. Esempi cinematografici come *Matrix*, *Nirvana* ed *eXistenZ* esplorano le inquietudini legate alla perdita di agentività e alla difficoltà di stabilire confini tra il mondo fisico e quello virtuale. Questa dialettica, che si sviluppa tra attrazione e paura, sottolinea il bisogno di riflettere non solo sui benefici tecnici di tali tecnologie, ma anche sulle implicazioni epistemologiche e ideologiche che esse comportano, ponendo in discussione il nostro rapporto con il reale e con noi stessi.

L'ultimo capitolo della sezione, *Il senso emerso: L'esperienza del sacro attraverso i media-feticci*, di Francesco Piluso, ricorda come il concetto di feticismo, nato nel XVII secolo per descrivere culti legati a oggetti materiali in contesti religiosi africani, sia stato successivamente reinterpretato per evidenziare come sia radicato anche nella metafisica occidentale moderna. In questo quadro, il feticcio emerge non solo come oggetto

religioso, bensì anche come tramite tra umano e divino, capace d'incarnare tensioni tra trascendenza e immanenza. Il capitolo esplora come i feticci religiosi trovino analogie nei media contemporanei, entrambi strumenti di mediazione e oggetti di fascinazione feticistica. Se i feticci religiosi traducono la sacralità nella vita sociale, i media tecnologici agiscono come veicoli di senso che rimodellano la realtà attraverso un continuo gioco di rimandi e interazioni.

La dialettica tra immediatezza e mediazione è centrale nell'esperienza mediale, che non si limita a facilitare il rapporto tra soggetto e oggetto, ma ridefinisce lo spazio della percezione e dell'interazione. I media non sono solo intermediari trasparenti: essi saturano l'ambiente con una rete di rimandi che sfuma il confine tra reale e rappresentato. Questo processo è esemplificato da fenomeni di rimediazione e ipermediazione, dove i media si riferiscono continuamente a sé stessi, generando un effetto di autoreferenzialità che trasforma i contenuti in feticci autonomi. L'esperienza immersiva che essi promettono non si traduce in una reale connessione con il sacro o con il mondo, ma in una tensione perpetua che sottolinea l'impossibilità di un ritorno a una dimensione originaria o trascendente.

L'idea di un'immaginazione interfeticcia, proposta come strumento interpretativo, invita a guardare oltre la superficie autoreferenziale dei media e dei feticci per esplorarne il potenziale relazionale e critico. Questa prospettiva non nega la trascendenza o la realtà dei suoi rimandi, ma enfatizza la necessità di un'elaborazione riflessiva che preservi la differenza e l'alterità del mondo rispetto ai suoi rappresentanti simbolici. Seguendo questa linea, il rapporto tra media e sacro non si riduce a una logica di saturazione o di cortocircuito ideologico, ma si configura come un processo aperto di traduzione e confronto, capace di restituire spessore sia alla dimensione religiosa sia a quella mediatica.

4.3. *Immersioni artistiche*

La terza sezione del volume, intitolata "Immersioni artistiche", approfondisce la constatazione che siano state le arti, per prime, a cercare di dare forma ed efficacia alle rappresentazioni immersive, con intenti ed esiti spesso a cavallo proprio fra intenti religiosi o spirituali e finalità

estetiche. Il primo capitolo, Vesperbild, Arma Christi: *Immersività e "miracoli della visione"*, di Lucia Corrain, prende abbrivio da un aneddoto della vita di Carl Gustav Jung, il quale ricordava di essere rimasto profondamente colpito dai mosaici del Battistero degli Ortodossi ammirati durante una visita di Ravenna, e in particolare da un'immagine del Cristo che tende la mano a Pietro immerso nelle acque. Questa scena lo spinse a riflettere sull'archetipo di morte e rinascita associato al battesimo, concepito anticamente come una reale esperienza di pericolo. Tuttavia, Jung scoprì successivamente che il mosaico che ricordava con vivida chiarezza non esisteva, rivelando la straordinaria potenza della percezione interna nel trasformare l'esperienza visiva. Questo episodio illustra la connessione tra il senso dell'immersione battesimale e la rivelazione del significato ultimo del battesimo: una promessa di rinascita spirituale mediata dal corpo tangibile di Cristo, presentato come dono ai fedeli.

L'iconografia del Battesimo di Cristo, particolarmente nell'arte bizantina e medievale, si fonda su una struttura simbolica triangolare che enfatizza l'asse centrale formato da Cristo immerso nel Giordano e dalla colomba dello Spirito Santo. Questa rappresentazione visiva integra simboli della presenza divina con elementi concreti, come le acque che avvolgono il corpo di Gesù, rivelandone al tempo stesso la corporeità e il mistero. Attraverso tali immagini, il corpo di Cristo diventa un tramite per la comprensione del mistero dell'Incarnazione, offrendo ai fedeli una visione tangibile della promessa divina di una nuova vita oltre la morte. La figura di Cristo immerso nelle acque richiama la dualità di un corpo donato e nascosto, evocando il desiderio di unione spirituale dei fedeli con il Dio incarnato.

Le immagini devozionali medievali, come le *Vesperbilder* e le *Arma Christi*, intensificano questo desiderio di presenza attraverso una rappresentazione diretta e spesso cruda della Passione di Cristo. Tali opere, isolate dal contesto narrativo, amplificano l'immedesimazione del fedele, stimolando un'intensa risposta emotiva che rafforza il legame con la sofferenza del Salvatore. Nei libri d'ore, elementi simbolici come il sangue dipinto sulle pagine trasformano il testo stesso in un'esperienza sensoriale, rendendo Cristo tangibile attraverso la materialità del libro. Questo utilizzo della rappresentazione come dispositivo di animazione spirituale

sottolinea la capacità del corpo di Cristo, frammentato e donato, di farsi presente nel rituale e nella contemplazione, rinnovandone la promessa di salvezza e resurrezione.

Nel secondo capitolo della sezione, *Immagini immersive, prodigi emersivi*, di Antonio Pio Di Cosmo, si sottolinea come le immagini sacre, sin dall'antichità, siano state riconosciute per la loro capacità di comunicare immediatamente con i fedeli, superando le barriere dell'alfabetizzazione e stimolando una partecipazione emotiva e spirituale. Basilio di Cesarea e altri Padri della Chiesa, come Gregorio di Nissa e Giovanni Damasceno, hanno sottolineato il potenziale didattico e immersivo delle rappresentazioni visive, capaci di rendere tangibile l'invisibile e di trasmettere i misteri della fede in modo diretto e coinvolgente. Le immagini non solo narrano, ma facilitano la connessione spirituale, configurandosi come strumenti indispensabili nelle strategie di evangelizzazione, specialmente in un mondo prevalentemente analfabeta. Questa consapevolezza ha spinto la Chiesa ad abbandonare progressivamente i divieti biblici contro le rappresentazioni figurative, attribuendo alle immagini un ruolo centrale nella formazione religiosa.

La produzione visiva romano-orientale, con la sua peculiare prospettiva invertita, ha ulteriormente enfatizzato l'esperienza immersiva offerta ai fedeli. A differenza della prospettiva rinascimentale, che costruisce spazi matematici e ortogonali, quella bizantina crea uno spazio espanso che proietta gli elementi verso l'osservatore, invitandolo a entrare fisicamente e spiritualmente nella scena. Tale approccio simbolico, ben radicato nella tradizione ortodossa, non si limita a rappresentare il divino, ma cerca di favorire una vera e propria interazione tra il fruitore e il trascendente. Questo modello, che fonde estetica e teologia, mira a trasformare lo spazio sacro in un'esperienza sensoriale totalizzante, capace di collegare l'umano al divino.

Un esempio paradigmatico di queste dinamiche è l'*Iconavetere* o Madonna dei Sette Veli di Foggia, avvolta in preziosi tessuti e dotata di un oculo attraverso il quale la Vergine si manifesta in epifanie straordinarie. Il culto dell'Iconavetere, coniugando immersione ed emersione, include pratiche devozionali liturgiche e forme popolari, come la chiaroveggenza attraverso copie dell'icona. In contesti come Procida, queste riproduzioni, definite *quatrìddi*, sono usate da donne devote per pratiche

divinatorie, rivelando un "cristianesimo delle cose" profondamente radicato nella cultura popolare. Tali usi illustrano come il potere immersivo ed emersivo delle icone sia stato reinterpretato e rifunzionalizzato, riflettendo la vitalità di un culto capace di adattarsi alle necessità spirituali e quotidiane dei fedeli.

Di *Immersività barocca* tratta anche l'omonimo capitolo di Giovanni Careri. La Cappella Albertoni di Gian Lorenzo Bernini in San Francesco a Ripa vi viene descritta come un'esperienza immersiva che coinvolge corpo, sensi e affetti. Grazie alla particolare disposizione della luce naturale e al gioco delle ombre create dal marmo, la scultura della beata Ludovica sembra animarsi, variando postura ed espressione a seconda del movimento dello spettatore. Tale interazione intensifica il senso d'intimità e coinvolgimento, richiamando le esperienze mistiche descritte da Santa Teresa d'Avila, in cui piacere e dolore si fondono in un'estasi spirituale. La configurazione spaziale e il gioco delle soglie amplificano l'immersione, rivelando l'intenzione barocca di superare i limiti tra realtà e rappresentazione.

La scultura di Ludovica si colloca in un dialogo continuo con altre componenti della cappella, tra cui il dipinto di Giovanni Battista Gaulli e il drappo di diaspro rosso. Il dipinto collega Ludovica alla figura di Sant'Anna, enfatizzando il tema dell'accoglienza mistica di Cristo. Il drappo, invece, rappresenta un'estensione dinamica della scultura, trasmettendo l'intensità dell'estasi spirituale attraverso le sue pieghe e variazioni cromatiche. Questo gioco intermediale, che unisce scultura, pittura e architettura, supera la mimesi per creare una connessione percettiva e affettiva che coinvolge profondamente lo spettatore, enfatizzando il rapporto tra corporeità e trascendenza.

La cappella diventa così un dispositivo estetico e devozionale unico, in cui l'esperienza immersiva si intreccia con la pratica sacramentale dell'Eucaristia. L'intensità percettiva della scultura e degli altri elementi conduce lo spettatore a riflettere sulla propria relazione con il divino, facilitando un salto tra estetica e spiritualità. In questo contesto, l'esperienza di Ludovica, che si fonde con Cristo in un'unione mistica, si offre come modello per il fedele, il quale, attraverso il sacramento, può incorporare simbolicamente il corpo e il sangue di Cristo, vivendo una versione sacramentale e intensificata della stessa estasi.

Della stessa temperie storico-artistica si occupa anche l'articolo di Luca Acquarelli, intitolato *Il soffitto barocco della chiesa di Sant'Ignazio come ambiente proto-immersivo*. L'arte barocca si caratterizza per un'intensa sperimentazione di tecniche illusionistiche e prospettiche tese a dissolvere i confini tra spazio reale e rappresentato, coinvolgendo lo spettatore in un'esperienza multisensoriale. Giulio Carlo Argan ha sottolineato come questa stagione artistica abbia sviluppato una "mozione degli affetti" che amplifica il coinvolgimento emotivo, trasformando lo spettatore in parte attiva della narrazione visiva. Opere come la *Gloria di Sant'Ignazio* di Andrea Pozzo nella Chiesa di Sant'Ignazio a Roma (1691–1694) rappresentano un esempio paradigmatico di questa poetica, dove la prospettiva da "sotto in su" e la disposizione gerarchica delle figure proiettano lo spettatore in uno spazio celeste infinito. Attraverso l'uso sapiente della luce e della riflessione catottrica, Pozzo costruisce un percorso ascensionale che unisce terra e cielo, guidando il fedele in una dinamica di partecipazione attiva.

Un elemento chiave dell'effetto immersivo barocco risiede nella gestione delle soglie e delle cornici, che in opere come quella di Pozzo si dissolvono per creare transizioni fluide tra architettura reale e illusoria. La mobilità dello sguardo e del corpo dello spettatore è centrale: l'affresco si compone e si scompone a seconda del punto di vista adottato, offrendo un'esperienza continuamente mutevole. Questo movimento fisico e percettivo trova la sua espressione più potente nelle coppie di figure che animano la volta, dispositivi corporei che organizzano la tensione tra ascensione e radicamento. La dinamica di attrazione e proiezione tra i piani celesti e terrestri coinvolge il fedele in un gioco di torsioni e contrapposizioni che enfatizza il passaggio verso lo spazio divino, trasformando l'illusione prospettica in un'esperienza fenomenologica e spirituale.

La volta affrescata si configura così come un ambiente immersivo, dove la luce, il colore e il movimento orchestrano un'esperienza che trascende il semplice inganno visivo. Le macchine barocche, come quelle ideate da Pozzo, integrano lo spazio architettonico e l'immagine in un dispositivo che avvolge il fedele, intensificando il rituale di preghiera e la conformazione al divino. L'illusione barocca, lungi dall'essere un semplice artificio, diventa un'esperienza performativa e collettiva, in cui l'asse verticale zenitale sfida la gravità fisica e simbolica. Attraverso il doppio

movimento di attrazione e distanziazione, il fedele è invitato a partecipare a una realtà amplificata che fonde esperienza estetica, religiosa e sensoriale, rendendo il tempio celeste una forma vivente e tangibile di devozione.

Il capitolo di Maria Serafini, intitolato *Immersi nel pianto: De Martino, Warburg e le immagini del lamento*, interpreta la leggenda di Niobe, pietrificata dal dolore e immersa in un lamento eterno, come un nodo centrale per riflettere sul rapporto tra emozione, memoria e rappresentazione culturale. Ernesto de Martino, nel suo studio sulle radici antropologiche del pianto rituale, considera il lutto come una "crisi del cordoglio", un'immersione caotica nel dolore che minaccia di dissolvere i confini tra individuo e mondo. Per de Martino, la funzione del rito funebre è quella di fornire tecniche di oggettivazione del dolore, trasformandolo da esperienza personale e incontrollata in un gesto culturalmente codificato. Questa codificazione permette non solo di proteggere l'individuo dal rischio di disintegrazione psichica, ma anche di reintegrare l'esperienza del lutto in un ordine collettivo. Allo stesso modo, la memoria delle formule espressive del dolore funge da strumento per orientare il pathos, trasformandolo in una forma che trascende il caos emotivo.

Aby Warburg, con la sua concezione delle *Pathosformeln*, individua nella memoria culturale un elemento di continuità che attraversa epoche e contesti. Nel suo *Atlas Mnemosyne*, egli esplora il modo in cui le immagini del lamento, come quelle della Madre in lutto o della Menade, rappresentino un'espressione universale della sofferenza umana, mediata però dalla cultura e dalla storia. Queste immagini fungono da dispositivi di orientamento, strumenti che organizzano il caos emotivo in rappresentazioni comprensibili e condivise. Tanto in Warburg quanto in De Martino, la memoria diventa il luogo d'incontro tra natura e cultura, un archivio di gesti e simboli che garantisce continuità e senso. La figura della Mater Dolorosa, con il suo "stare" cristiano e i suoi echi del pianto antico, incarna questa tensione tra passato e presente, tra pathos incontrollato e disciplina culturale.

L'esperienza del dolore, come mostra l'opera di realtà virtuale *As I lay Dead* (2023), può essere tradotta in nuovi ambienti immersivi che riprendono e riformulano le tecniche tradizionali del lamento. I gesti del Compianto di Niccolò dell'Arca, fonte di ispirazione per il progetto,

trovano una nuova vita nell'ambiente digitale, in cui il fruitore diventa parte integrante del rituale funebre. Questo esempio testimonia come l'immersione nel lutto, che un tempo trovava espressione nei rituali comunitari, possa oggi essere mediata da tecnologie immersive, proponendo una continuità delle formule del pathos in contesti radicalmente nuovi. La virtualità del lamento digitale non elimina la memoria culturale, ma la trasforma in un'esperienza che, pur moderna, si radica profondamente nella tradizione.

Di nuove mitografie dell'immersione tratta il capitolo "No Way You Can Frame It", di Angela Mengoni. Esso intreccia due dimensioni apparentemente discordanti: una riflessione teorica sull'immersività, radicata nella critica d'arte degli anni Sessanta di Michael Fried, e l'analisi del film *Il buco* di Michelangelo Frammartino. La rilettura di *Art and Objecthood* di Fried, originariamente pubblicato nel 1967, evidenzia la tensione tra "oggettualità" e forma artistica, dove l'arte minimalista dissolve l'alterità dell'opera in una presenza diretta e immersiva. Questa riflessione sull'anti-teatralità e sulle strategie semiotiche della *literalist art* si rivela centrale per indagare l'immersività contemporanea come annullamento della distanza tra oggetto e spettatore, stimolando un confronto con il mito di Narciso e la problematica del riconoscimento dell'alterità.

Frammartino, nel suo film, esplora l'immersività fenomenologica attraverso l'analogia tra il progressivo sprofondamento degli speleologi in una grotta e la costruzione di un rapporto visivo con il reale. Contrappone due mondi: uno trasparente e ascensionale, associato alla modernità gerarchizzata, e uno oscuro e respingente, in cui la figurabilità emerge attraverso l'interazione diretta con la materia. Le strategie enunciative del film mostrano il buio come condizione generativa del visibile, un "campo di forze" dove la luce, anziché rivelare immediatamente, delinea progressivamente le masse e le forme. Questo processo di articolazione visiva non conduce a una conoscenza immediata, ma a un'esplorazione lenta, fatta di resistenza e potenzialità.

Il buio e la cornice, che rimandano al nero generativo di Marin, definiscono l'esperienza immersiva come confronto con l'opacità originaria delle immagini. Frammartino suggerisce che la vera immersione non consiste nell'annullare l'alterità in una situazione totalmente trasparente, ma nel riconoscere la virtualità delle immagini, la loro capacità di

emergere da un luogo di nominabilità e figurabilità. Questa visione si contrappone all'orizzonte dell'immediatezza esperienziale descritto da Fried, offrendo un'idea d'immersione che preserva la distanza critica e la resistenza semiotica necessarie per esperire l'altro.

L'ultimo capitolo della sezione, *Il languido sentire l'abbraccio dell'abisso*, di Federica Fortunato, Silvia Rossignoli, Federico Giuseppe Rubino e Pietro Riccardo Tarateo, descrive e commenta l'esperienza di un concerto multisensoriale, concepita per trasformare una sala da concerto in un generatore di esperienze sensoriali multiple. L'iniziativa, sviluppata da docenti e studenti del Conservatorio di Trento, ha integrato composizione musicale, scenografia, tecnologia e poesia in un progetto che mira a ripensare il rito del concerto classico e a esplorarne le potenzialità espressive. Prendendo spunto dai mondi sonori e simbolici di Debussy e Skrjabin, il progetto ha incluso elementi di realtà aumentata e un uso innovativo della tecnologia per amplificare l'immersione sensoriale, includendo anche stimoli olfattivi e visivi. Questo approccio ha permesso di ridisegnare il confine tra tradizione e innovazione, con un risultato che unisce sensibilità artistica e sperimentazione tecnica.

La performance si è sviluppata attraverso un dialogo tra musica, arti visive e tecnologie digitali, evidenziando il valore dell'immersione come processo sensoriale e simbolico. La composizione originale *Acqua sommersa* ha rappresentato il culmine dell'esperienza, con una tessitura sonora in cui il pianoforte dal vivo si fondeva con una "orchestra elettronica" progettata digitalmente. La musica si è alternata a proiezioni visive e a interventi scenografici che amplificavano la percezione del pubblico, avvolto in un ambiente sensoriale che trascendeva il semplice ascolto. Il risultato ha offerto un'immersione che non solo stimolava i sensi ma generava significati, ponendo domande sull'interazione tra estetica e tecnologia.

L'idea di immersione è stata declinata anche attraverso un confronto con il simbolismo acquoreo di Debussy e Scriabin, evocando il rapporto tra tempo, moto, luce e oscurità. La performance ha cercato di trasformare il momento del concerto in un evento di significato esistenziale e poetico, in cui il pubblico è stato invitato a "essere nella musica". Grazie alla collaborazione interdisciplinare, l'esperienza ha interrogato la relazione tra il corpo, i sensi e la musica, esplorando nuove vie per coniugare

tradizione artistica e innovazione tecnologica in una dimensione estetica immersiva e condivisa.

4.4. *Immersioni spaziali*

La quarta sezione del volume si concentra sulla dimensione che, forse più di tutte le altre, è stata oggetto di riflessione riguardo ai temi dell'immersività. Il riferimento è alla dimensione spaziale, che i capitoli della sezione affrontano però con specifico riferimento alla sfera religiosa.

Così, il capitolo *Sperimentazioni immersive: Il co-design di uno spazio multireligioso virtuale,* di Angelica Federici, Silvia Omenetto e Giuseppe Tateo, illustra il progetto "Teseo", avviato dal Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler in collaborazione con l'Università Roma Tre, che si propone di esplorare nuove modalità di rappresentazione e coesistenza interreligiosa attraverso la creazione di spazi multi-religiosi virtuali. La ricerca, svolta in contesti multireligiosi, ha puntato a ripensare la spazialità e la materialità del sacro per favorire una maggiore inclusività. Mediante un approccio di co-design partecipativo sono stati coinvolti rappresentanti di diverse comunità religiose, tra cui la musulmana, la buddista e la bahá'í, in un dialogo interdisciplinare con esperti di antropologia, sociologia e *digital humanities*. Il risultato è stato la creazione di un prototipo 3D di uno spazio sacro condiviso, progettato per rispondere sia alle esigenze concrete che ai bisogni simbolici dei partecipanti, integrando elementi naturali come acqua, vegetazione e luce.

Le interviste e i focus group hanno evidenziato la preferenza per spazi destrutturati e privi di barriere architettoniche, caratterizzati da elementi naturali che fungono da linguaggio universale e trasversale tra le diverse tradizioni religiose. Il progetto ha puntato all'eliminazione di simboli specifici per rispettare le sensibilità di tutti, prediligendo invece rappresentazioni astratte e non figurative, come calligrafie o riferimenti naturali. L'acqua, con il suo valore purificatore, e il verde della vegetazione sono stati ricorrenti nelle proposte, insieme a elementi sonori ambientali come il brusio delle preghiere. L'obiettivo era creare un ambiente inclusivo e meditativo, in cui le diverse comunità potessero riconoscersi senza sentirsi escluse o limitate.

Teseo si configura come un modello innovativo di dialogo interreligioso, sfruttando le potenzialità delle tecnologie immersive per superare confini fisici e culturali. La creazione di ambienti dinamici, che mutano e si adattano in risposta alle esigenze degli utenti, riflette un nuovo modo di vivere la spiritualità in spazi condivisi. Il progetto pone le basi per ulteriori sviluppi nel campo della realtà virtuale, immaginando piattaforme digitali che favoriscano un'interazione ancora più profonda e partecipativa tra comunità religiose. Attraverso questo approccio, Teseo apre nuove prospettive per il futuro del dialogo interreligioso, promuovendo comprensione e coesione in un mondo globalizzato e digitalizzato.

Anche il capitolo *I due edifici di St. Andrew's: Una ricostruzione storica e visiva* tocca la questione della dimensione immersiva dello spazio e nello spazio. Chiara Celeste Ryan si concentra sulla chiesa presbiteriana di St. Andrew a Roma, costruita nel 1885 lungo via XX Settembre, in quanto rappresenta un caso studio significativo per comprendere l'evoluzione del paesaggio religioso e architettonico della città. Sebbene sia stata progettata come un luogo di culto visibile, l'attuale struttura appare nascosta, priva degli elementi distintivi di una chiesa, configurandosi come un esempio di luogo di culto invisibile. Questa discrepanza tra il progetto originale e la costruzione effettiva solleva interrogativi sulle motivazioni dietro tale scelta, attribuite a fattori economici e forse a vincoli giuridici dell'epoca. Attraverso la ricerca d'archivio e strumenti digitali come Rhinoceros 3D e Matterport, la chiesa viene ricostruita virtualmente nella sua forma originaria, offrendo un'esperienza immersiva che svela una parte nascosta della storia religiosa romana e arricchisce la comprensione della sua diversità multireligiosa.

La ricostruzione storica della chiesa evidenzia l'importanza del contesto storico-politico post-unitario, caratterizzato dalla Breccia di Porta Pia e dalla proclamazione di Roma come capitale del Regno d'Italia. La comunità presbiteriana, inizialmente costretta a riunirsi in spazi semiclandestini, trovò nuove opportunità per costruire luoghi di culto dopo il 1870. Tuttavia, la scelta di realizzare una struttura che mimetizza la funzione religiosa riflette un compromesso tra aspirazioni simboliche e limitazioni pratiche. La metodologia utilizzata per ricostruire virtualmente l'aspetto originale di St. Andrew permette non solo di analizzare le differenze architettoniche tra progetto e costruzione, ma anche di esplorare le

implicazioni socioculturali della visibilità e del riconoscimento dei luoghi di culto non cattolici nella città eterna.

Questa ricerca si inserisce in una prospettiva più ampia offerta dalle *Digital Humanities*, dimostrando come tecnologie immersive e ricostruzioni 3D possano essere strumenti potenti per far luce sul paesaggio multireligioso. Ricreare virtualmente luoghi di culto nascosti offre l'opportunità di rendere visibile ciò che è stato occultato o sottovalutato, promuovendo una comprensione più inclusiva e dinamica del patrimonio religioso e culturale della città. L'applicazione di questa metodologia ad altri contesti potrebbe infatti contribuire a ridefinire l'immagine di Roma come una città non solo storicamente ma anche visivamente multireligiosa, arricchendo il discorso sulla pluralità religiosa e sul riconoscimento culturale in ambienti urbani.

Di immersioni virtuali legate a progettualità non di coesistenza ma di conflitto si occupa invece il capitolo seguente, *Rivoluzioni digitali: Il senso immerso nello spazio pubblico e virtuale iraniano*, di Sara Hejazi. La rivoluzione iraniana del 1979 ha rappresentato un punto di svolta globale, creando un sistema politico unico in cui religione e Stato coincidono, e lo spazio pubblico diventa sacro. Questo processo, nato da un confronto con la modernità e una riflessione sulla preservazione dell'identità culturale contro il dominio straniero, ha portato a un'incarnazione collettiva dei valori rivoluzionari. Simboli come il chador, divenuto emblema di liberazione e resistenza, hanno evidenziato come il corpo e l'abbigliamento siano stati politicizzati. Tuttavia, questa utopia politica, che aspirava a giustizia e uguaglianza attraverso l'Islam sciita, ha finito per polarizzare la società, generando tensioni tra spazio pubblico e privato e trasformando il controllo sociale in un sistema pervasivo.

Negli anni successivi, l'Iran ha visto emergere una cultura sotterranea che contrasta la rigidità pubblica con la libertà privata. La "schizofrenia culturale" descritta da Shayegan è stata amplificata dall'implementazione della Gasht-Ershad, la polizia morale, che ha normato e islamizzato lo spazio pubblico. Tuttavia, la crescente connessione digitale ha creato uno spazio virtuale parallelo, in cui i giovani hanno sfidato le restrizioni, portando alla disincarnazione delle proteste. La rete ha trasformato il modo di manifestare, passando dai corpi nelle piazze a un'espressione simbolica online, come dimostrano le proteste del 2022–2023, innescate

dalla morte di Mahsa Amini. Il taglio di ciocche di capelli e la diffusione di inni digitali hanno dato al movimento "Donna, Vita, Libertà" una risonanza globale.

Nonostante la disincarnazione delle proteste abbia ridotto l'impatto trasformativo nello spazio fisico, il movimento ha lasciato un segno tangibile nella società iraniana. La diminuzione del controllo della polizia morale nelle strade e l'adozione di sistemi digitali di sorveglianza sono manifestazioni di un cambiamento che riflette le contraddizioni di un Paese con una società giovane, istruita e globalizzata, ma ancora profondamente radicata in norme tradizionali. Le proteste rappresentano uno spartiacque, segnando il passaggio a una nuova fase in cui l'Iran dovrà confrontarsi con i resti dell'utopia islamista e le sfide contemporanee, come il cambiamento climatico, la giustizia sociale e le disuguaglianze di genere.

L'ultimo capitolo della sezione, "Virtual Intangible Heritage": *Dalle convenzioni internazionali alle esperienze immersive virtuali*, di Thiago Burckhart, si occupa dell'aspetto giuridico legato a digitalizzazioni immersive che riguardano il patrimonio culturale, specialmente quello intangibile. Nel 2003 l'UNESCO ha introdotto la Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale (ICH), un documento che ha trasformato l'approccio alla protezione del patrimonio culturale a livello globale. Da allora, numerosi Stati hanno adottato politiche e leggi ispirate alla Convenzione, ponendo le comunità e i gruppi al centro della salvaguardia del loro patrimonio culturale vivente. Questo approccio si è sviluppato attraverso strumenti normativi innovativi e l'adozione di metodologie partecipative, sottolineando la necessità di garantire la continuità delle pratiche culturali. In tale contesto, la digitalizzazione è emersa come un mezzo efficace per favorire l'accesso e la trasmissione del patrimonio culturale, con i musei virtuali che offrono nuove possibilità di immersione culturale.

Essi rappresentano un esempio innovativo di applicazione della tecnologia per la salvaguardia dell'ICH. Questi spazi digitali consentono di valorizzare e rendere accessibili elementi immateriali del patrimonio culturale attraverso esperienze immersive e interattive. La loro capacità di combinare narrazioni, immagini sensoriali e contenuti museali li rende strumenti potenti per promuovere l'educazione formale e informale,

l'*empowerment* delle comunità e la diffusione di pratiche culturali a livello globale. Tuttavia, l'utilizzo di musei virtuali presenta sfide significative, tra cui la disuguaglianza di accesso a Internet, la sostenibilità finanziaria, la partecipazione effettiva delle comunità e il loro status sociale rispetto ai musei fisici tradizionali.

Nonostante le difficoltà, i musei virtuali offrono un potenziale trasformativo per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, fornendo visibilità e accessibilità a pratiche spesso marginalizzate. Essi rappresentano una risposta alle sfide della modernità, promuovendo lo sviluppo sostenibile e il dialogo interculturale in linea con gli obiettivi della Convenzione UNESCO. In futuro, l'integrazione tra tecnologia, scienza e cultura potrà ulteriormente potenziare queste esperienze, rafforzando il legame tra le comunità e il loro patrimonio immateriale, e ridefinendo i confini tra passato e futuro nella conservazione del patrimonio culturale.

4.5. *Diritti ed etiche dell'immersione*

L'ultima sezione del volume, intitolata "Diritti ed etiche dell'immersione" è dedicato agli aspetti giuridici ed etici di diverse forme di immersione ed immersività. Il primo capitolo della sezione, *I diritti religiosi e le balene*, di Pierluigi Consorti, parte dalla constatazione che il tema dell'immersione, evocativo per sua natura, ha offerto spunti di riflessione interdisciplinare sul rapporto tra religione e diritto, con immagini potenti come quella delle balene, che alternano immersione ed emersione per sopravvivere. I diritti religiosi, simili a tali cetacei, sono ordinamenti di scopo che regolano la vita terrena con lo sguardo rivolto all'aldilà. Questi sistemi giuridici non si limitano a regolare la quotidianità, ma sono animati da una tensione verso dimensioni trascendenti. Differiscono dai diritti secolari per la loro finalità spirituale e morale, spesso legata a pratiche e valori religiosi che orientano la condotta umana. Allo stesso tempo, convivono e si intrecciano con i sistemi secolari, influenzandoli e venendone influenzati.

L'immagine delle balene aiuta a comprendere come i diritti religiosi emergeranno per respirare nella sfera pubblica e culturale, lasciando però che la loro vitalità operi sott'acqua, nel profondo delle regole morali e

spirituali. Questi ordinamenti rispondono a esigenze di comunità di fedeli, offrendo norme che intrecciano sacro e profano, tradizione e contemporaneità. Tuttavia, la loro influenza non si limita alle pratiche religiose: si estende alle norme secolari, come dimostrano esempi concreti, dalla definizione di "diligenza del buon padre di famiglia" nel diritto civile alla tensione tra valori religiosi e secolari in ambiti come il matrimonio o le norme sull'omofobia.

La riflessione sul rapporto tra religione, politica e diritto evidenzia come la superdiversità contemporanea sfidi modelli tradizionali, richiedendo una gestione più dinamica dei conflitti sociali. Il diritto religioso e quello secolare, pur con finalità distinte, possono collaborare alla ricerca del bene comune. Le identità religiose, frammentarie e plurali, non si esauriscono in narrazioni semplicistiche o conflittuali. La questione rimane aperta: quali regole guidano il vivere immersi e, soprattutto, è ragionevole o necessario emergere? Forse, la risposta sta proprio nell'osservare le balene: nell'equilibrio tra i loro salti verso l'alto e il loro ritorno nelle profondità marine possiamo intuire una metafora della coesistenza tra diritto, religione e umanità.

Il capitolo successivo, *Agli albori della coscienza: Le nostre fasi immerse*, di Lucia Galvagni, si occupa dell'immersione come di un tema che presenta una dimensione esistenziale e primordiale legata all'esperienza umana, fin dalle prime fasi della vita prenatale. La coscienza, la memoria corporea e le dinamiche mentali si formano e si sviluppano in un contesto immersivo che trova eco in esperienze successive come il contatto con la natura, l'ascolto della musica o l'immersione in contesti cinematografici. Questa fase originaria, vissuta nel liquido amniotico, lascia un'impronta profonda che potrebbe riemergere attraverso esperienze sensoriali e immersive, riconnettendo l'individuo alla propria memoria più ancestrale e alle sue radici corporee. Gli scenari esperienziali suggeriti — la natura, la musica e il cinema — mostrano come questa condizione di immersione sia una costante nella vita umana, capace di richiamare e attivare sensazioni di unità e totalità.

L'immersione, intesa sia come fenomeno fisico che psichico, è stata affrontata anche nella riflessione filosofica e religiosa. Aristotele e Tommaso d'Aquino hanno delineato una visione dello sviluppo umano che intreccia la crescita organica con la progressiva animazione dell'anima. Queste

idee, riprese e sviluppate nel corso dei secoli, evidenziano come l'immersione sia un passaggio necessario per lo sviluppo della vita e della coscienza. Contemporaneamente, le scienze cognitive esplorano oggi la possibilità di un'emergenza precoce della coscienza, suggerendo che i prodromi delle capacità cognitive e percettive possano manifestarsi già in fase fetale, in risposta a stimoli sensoriali e sonori.

La narrazione cinematografica e le tecnologie immersive amplificano questa riflessione, aprendo nuove prospettive sulla memoria corporea e sul potenziale ritorno a vissuti primordiali. Il film *Piccolo corpo* di Laura Samani, ad esempio, racconta una storia di immersione e resurrezione che richiama tradizioni antiche e interrogativi contemporanei sul valore della vita e dell'anima. In un futuro sempre più immersivo, dove scenari come l'utero artificiale diventano plausibili, ci si interroga su come l'esperienza originaria dell'immersione influenzerà la nostra corporeità, le relazioni e l'identità. Questo viaggio esplorativo tra passato e futuro, tra corporeità e tecnologia, invita a riflettere sul significato profondo del nostro essere e sulla nostalgia di un'unità perduta che continua a guidare il nostro desiderio esistenziale.

I capitoli successivi, preceduti da un cappello introduttivo della stessa Lucia Galvagni, s'interrogano su come studiare, sondare, ma anche curare la dimensione sfuggente della "mente immersa". Il capitolo *Sondare la coscienza nello stato vegetativo: Il contributo delle neuroimmagini funzionali*, di Claudia Bonfiglioli, sottolinea come, negli ultimi anni, la ricerca neuroscientifica abbia dedicato crescente attenzione alla comprensione della coscienza e dei suoi disordini, con un focus particolare sui pazienti in stato vegetativo, considerati classicamente "incoscienti". Questi pazienti non mostrano consapevolezza di sé o del mondo circostante, né comportamenti motori volontari o risposte a stimoli esterni. Tuttavia, studi di neuroimmagine hanno rivelato che il loro cervello può mantenere una certa attività metabolica e rispondere parzialmente a stimoli ambientali. Esperimenti con tecniche come la PET e la fMRI hanno mostrato isole di funzionalità cerebrale, suggerendo la possibilità che alcune forme di coscienza possano persistere, nonostante l'apparente mancanza di risposte comportamentali.

Un approccio innovativo per valutare la coscienza in questi pazienti si basa sull'uso di compiti mentali guidati. Ad esempio, in uno studio, si è

chiesto a una paziente in stato vegetativo d'immaginare azioni specifiche come giocare a tennis o muoversi in casa, ottenendo attivazioni cerebrali distintive simili a quelle di soggetti sani. Questo metodo ha permesso d'identificare pazienti capaci di rispondere intenzionalmente alle istruzioni, suggerendo che alcuni possano essere erroneamente diagnosticati come non coscienti. Inoltre, il paradigma è stato ampliato a un gruppo più ampio, dimostrando che almeno una minoranza di pazienti è in grado di modulare l'attività cerebrale in modo intenzionale, aprendo la strada a potenziali forme di comunicazione.

Un ulteriore passo avanti è rappresentato dall'indice di complessità perturbazionale (PCI), sviluppato per misurare la capacità del cervello d'integrare informazioni mediante stimolazione magnetica transcranica (TMS) ed elettroencefalografia (EEG). Questo indice valuta la propagazione dell'attività neurale e può differenziare stati di coscienza e non coscienza. Validato su diverse popolazioni, potrebbe essere utilizzato clinicamente per individuare tracce di coscienza laddove le risposte comportamentali non sono evidenti. Questi avanzamenti sottolineano il potenziale della neurotecnologia nel migliorare la diagnosi e il trattamento di pazienti con disordini della coscienza, aiutando a individuare meccanismi cerebrali residui e fornendo nuovi strumenti per intervenire.

Il capitolo di Sandro Feller, intitolato *Persone in stato vegetativo o minima coscienza: Alcune considerazioni sulla situazione attuale*, sottolinea come, negli ultimi decenni, l'evoluzione delle terapie intensive abbia permesso il recupero di pazienti in condizioni che un tempo sarebbero state considerate irreversibili. Tuttavia, questa capacità di prolungare la sopravvivenza si accompagna a una crescente prevalenza di condizioni neurologiche gravi, come lo stato vegetativo e la minima responsività, che pongono importanti sfide assistenziali ed etiche. Sebbene l'incidenza di queste condizioni sia relativamente bassa, la loro gestione richiede risorse significative e un supporto continuativo, sia medico che psicologico, per i pazienti e le loro famiglie. La progressiva efficienza dei servizi di emergenza lascia presagire un aumento di tali casi, con un impatto crescente sui sistemi sanitari.

Lo stato vegetativo, oggi definito come uno dei *Disorders of Consciousness* (DOC), implica l'assenza di consapevolezza di sé e dell'ambiente, pur mantenendo alcune funzioni fisiologiche basilari. La minima responsività, invece, è caratterizzata da risposte non costanti ma

indicative di una potenziale interazione con l'ambiente. La diagnosi di queste condizioni, spesso complessa, si basa su parametri clinici e indagini mirate, ma rimane comunque incerta. Le unità specializzate nella gestione di questi pazienti si concentrano non solo sulla preservazione della vita, ma anche sull'ottimizzazione delle condizioni cliniche e sul tentativo di stimolare un recupero, che nei casi traumatici si verifica in una significativa percentuale di pazienti. Tuttavia, le differenze nei percorsi assistenziali tra pazienti giovani e anziani o tra cause traumatiche e non traumatiche rivelano disparità che richiedono una maggiore uniformità nell'accesso alle cure.

La gestione a lungo termine dei pazienti in stato vegetativo, spesso definibili come disabili estremi, evidenzia la necessità di un approccio integrato che unisca cure mediche costanti, supporto psicologico alle famiglie e programmi di rete sociale. Dal punto di vista etico, il dibattito si articola tra il rifiuto dell'accanimento terapeutico e quello dell'abbandono assistenziale, nel rispetto della dignità umana e dei principi di equità e solidarietà. La complessità di queste situazioni è amplificata dall'esigenza di considerare le volontà espresse precedentemente dai pazienti e di bilanciare interventi proporzionati e appropriati con il sostegno alle famiglie, spesso gravate dal peso di un lutto non elaborabile.

Nel capitolo successivo, *Coscienze immerse: Che cosa impariamo sull'esistenza umana studiandone le frontiere?*, Massimo Reichlin suggerisce che la coscienza, secondo le scienze cognitive contemporanee, rappresenta solo una minima parte dell'attività mentale, con la maggioranza dei processi che avviene al di sotto della soglia consapevole. Teorie come quella dei *multiple drafts* di Daniel Dennett descrivono la coscienza come un fenomeno dinamico, dove moduli cognitivi specializzati competono per l'accesso a uno spazio di lavoro globale neurale, sfidando l'idea di un sé unitario e stabile. Altre prospettive, invece, interpretano la coscienza come una costruzione narrativa che emerge attraverso l'interazione tra corpo, mente e ambiente, rifiutando sia il dualismo cartesiano sia l'immagine neurocentrica che riduce la persona al solo cervello.

Questa visione pone importanti interrogativi nei casi di disordini della coscienza, come lo stato vegetativo o la minima responsività, dove la perdita apparente di consapevolezza non implica necessariamente un'assenza totale di coscienza. Studi di neuroimmagine hanno dimostrato che,

anche in pazienti con lesioni cerebrali gravi, possono persistere attività neurali che suggeriscono risposte a stimoli esterni. Tali scoperte mettono in dubbio diagnosi basate esclusivamente su criteri clinici e sottolineano l'importanza di considerare questi pazienti come individui meritevoli di rispetto e attenzione, evitando atteggiamenti che li deumanizzino.

Sul piano etico, il trattamento di questi pazienti richiede un equilibrio tra il rifiuto dell'accanimento terapeutico e la necessità di evitare l'abbandono assistenziale. Decisioni cruciali, come l'interruzione di trattamenti, dovrebbero essere guidate non da giudizi esterni ma da volontà espresse anticipatamente dai pazienti stessi, attraverso strumenti come le dichiarazioni anticipate di trattamento. La scienza offre importanti strumenti per orientare queste scelte, ma non può fornire risposte definitive, imponendo un approccio che riconosca il valore intrinseco della vita anche nelle sue forme più compromesse.

Chiude la sezione un'intervista di Paolo Costa a Giorgio Vallortigara, neuroscienziato di fama internazionale, il quale combina un rigore empirico sperimentale con una curiosità filosofica che cerca di esplorare il significato profondo dei fenomeni studiati, in particolare l'intelligenza e la coscienza. La sua ricerca si concentra sull'origine della coscienza fenomenica e sulle condizioni biologiche che hanno portato alla sua comparsa, cercando di comprendere non solo i correlati neurali ma anche il senso evolutivo e funzionale di questi processi. Vallortigara considera la coscienza come profondamente incorporata e legata all'interazione con il mondo, criticando sia il dualismo cartesiano sia l'approccio riduzionista che identifica la persona con il cervello isolato dal corpo e dall'ambiente.

Nel corso della sua carriera, Vallortigara ha messo in discussione molte concezioni tradizionali sull'intelligenza, sottolineando l'importanza di un approccio che integri il sapere biologico e culturale. Egli sostiene che l'intelligenza umana, pur distinta dalla capacità simbolica e linguistica, condivide strutture fondamentali con quella animale, evidenziando la continuità tra uomo e natura. In questo contesto, Vallortigara si oppone a un certo "wokismo" che nega l'esistenza di una natura umana, e considera la selezione naturale come un principio centrale per comprendere sia i fenomeni biologici sia quelli sociali. Per tale studioso, la cultura è parte integrante della storia evolutiva umana e non può essere isolata dai suoi fondamenti biologici.

Dal punto di vista epistemologico, Vallortigara interpreta la scienza come un processo di esplorazione e trasformazione personale, dove il desiderio e la motivazione giocano un ruolo centrale. Pur utilizzando strumenti tecnologici avanzati come le reti neurali e il machine learning, egli rimane scettico sulle capacità delle attuali intelligenze artificiali di cogliere il significato e la coscienza, ritenendole ancora lontane dalle basi materiali e biologiche della significazione. La scienza, per Vallortigara, non è solo una pratica tecnica ma un modo di abitare il mondo, una ricerca di senso che, come nel lavoro degli alchimisti, cambia profondamente chi la pratica.

5. Ringraziamenti

In chiusura di questa introduzione, è doveroso ringraziare la Fondazione Bruno Kessler, con il suo Presidente, Prof. Ferruccio Resta, e il suo Segretario, Ing. Andrea Simoni; tutto il personale di ISR-Centro per le Scienze Religiose, e in particolare la Dott.ssa Michela Chistè. Un ringraziamento caloroso va poi anche ai relatori e alle relatrici dell'evento "Il senso immerso", nonché al personale dell'ufficio comunicazione che ne ha curato la divulgazione. I capitoli che compongono questa raccolta, tutti inediti, sono stati inizialmente formattati dal Dott. Remo Gramigna, cui va un sentito ringraziamento, ma sono poi stati interamente rivisti ed editati da me stesso. Aggiungere dopo il punto: Si ringraziano la Dott.sa Antonella Vecchio, coordinatrice del servizio editoriale della Fondazione Bruno Kessler, e il Dott. Matteo Fadini, Direttore della Biblioteca della stessa Fondazione, per l'attenta rilettura delle bozze.

La preparazione finale di questo volume ha beneficiato di una *Senior Fellowship* dell'Hamburg Institute for Advanced Studies, cui va la riconoscenza del curatore.

SEZIONE I: IMMERSIONI SACRALI

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165252
pp. 51-73 (febbraio 2025)

IL SENSO DELL'IMMERSIONE E I SUOI RISCHI

Ugo Volli[1]

Title in English: *The Meaning of Immersion and its Risks*

Abstract: Since the phrase "immersed sense" presents an evident oxymoron, this paper seeks to explore its possible alternative interpretations. The discussion begins by examining the notion of *sense* as something in which we are immersed, focusing on aesthetic atmospheres and the concept of the semiosphere. The analysis then moves to various figures of physical and metaphorical immersion, including immersion in liquids or spaces (as in shipwrecks, lustration, baptism, drowning, or caves) and metaphorical immersion (as in mirrors, games, dreams, mysticism, and aesthetic emotion). Each of these scenarios is shown to generate its own distinct form of meaning. However, the paper also highlights the inherent risk associated with such immersive experiences: the potential for dazzling or obscuring, leading to the loss of meaning — and, ultimately, of humanity itself.

Keywords: Immersion; Sense; Shipwreck; Atmosphere; Mystic

1. Definizioni

La locuzione "senso immerso", che è l'oggetto di questo articolo derivando dal titolo del convegno in cui la sua prima versione è stata esposta, presenta un'evidente difficoltà semantica, un carattere ossimorico, che naturalmente va inteso come consapevole provocazione intellettuale. Che cosa sia "senso" è infatti tutt'altro che chiaro, come ho cercato di illustrare diffusamente in Volli 2023 (nel seguito cercherò ancora di svolgere qualche passo per chiarirlo); ma senza dubbio si tratta di un qualche

(1) Università di Torino; emerito

tipo di entità *astratta*, mentre "immerso" è participio passato di "immergere", un verbo che si applica solamente al *criptotipo* (Whorf 1970, cap. 6) degli oggetti *concreti e materiali*. Le definizioni di questo verbo sono infatti chiarissime e piuttosto coerenti:

> 1 *Mettersi, tuffarsi in un liquido* [...] 2 fig. Dedicarsi compiutamente, *abbandonarsi* a qualcosa: 1. introdurre completamente 2. far penetrare 3. far cadere, *far sprofondare*: 1. a. *Mettere* un corpo *dentro un liquido* b. Di armi bianche, cacciarle con forza nel corpo sino all'impugnatura 2. Per estens., nel rifl., *penetrare in un ambiente*, in uno spazio, ecc., in modo da esserne *interamente avvolto*.(2)

Si parla dunque anche di stati che oggi definiremmo di *fusione* (o *con-fusione*). Vale la pena di pensare che l'antonimo dell'immersione non è solo lo stare all'asciutto, ma anche e soprattutto l'essere separati da un fluido o da un ambiente, *mantenere e sanzionare* la *differenza* che ci distingue da esso. Quella differenza che fra l'altro sia la condizione non solo etimologica della sacralità.

In che senso si può allora parlare di "senso immerso"? Esclusa l'idea (apprezzabile forse in un contesto surrealista) di usare il senso *come un pugnale*, risulta problematica anche la nozione di *un qualche liquido* in cui il senso potrebbe essere "messo" o "introdotto" o "sprofondato", magari *disciolto*, salvo pensare magari al "buon vino, sostegno e gloria d'umanità" (Da Ponte, *Don Giovanni*), che forse è capace di dissolvere sensi di colpa, di solitudine, di infelicità, insomma semioticamente di alleviare la disforia di chi lo degusta e dunque di influenzare la percezione del senso, almeno nel significato propriocettivo del termine. Sulla base del "principio di carità" Quine/Davidson/Dworkin (Davidson 1994), vale a dire della regola pragmatica fondamentale che impone di assegnare alle espressioni di qualunque comunicazione il significato più ricco e interessante, dobbiamo dunque pensare ad altre *due ipotesi* che forzano un po' la lettera del nostro tema, ma ci permettono di intraprendere percorsi interessanti.

(2) https://www.treccani.it/vocabolario/immergere/

2. Semiosfera

La *prima ipotesi* è che non sia il senso a essere immerso in qualche altro liquido, ma *noi a essere immersi nel senso*, come una sorta di *atmosfera* necessaria alla nostra vita psichica, allo stesso modo per cui l'aria è indispensabile alla nostra sopravvivenza fisica. Non si tratta solo qui della "svolta atmosferica" che ha investito molto produttivamente la teoria estetica negli ultimi decenni (Griffero 2017; Böhme 1995, 1998, 2006), ma di qualcosa di molto più fondamentale. Non solo possiamo trovarci immersi in "una cupa sera di novembre, una lieta giornata primaverile, una sala in cui regna un'atmosfera solenne", esempi *atmosferici* di cui parla Böhme e che si potrebbero moltiplicare fino a coprire l'intera esperienza delle "tonalità emotive" o *Stimmungen* portate da Heidegger al centro del discorso filosofico a partire da *Sein und Zeit* (2005 §29, p. 172); vi è di più.

La proposta del "senso immerso" va presa in tutta la sua provocatoria estensione: non intesa semplicemente come l'inevitabile immersione che viviamo nelle atmosfere emotive o estetiche cui siamo sottoposti da varie circostanze della vita fisica o affettiva, ma ampliata fino all'idea che il senso, anche quello referenziale o connotativo degli oggetti concreti e astratti, sia *fuori* dal soggetto che lo esperisce, si collochi *fra* gli interlocutori che comunicano; e appartenga dunque a una realtà più ampia, di natura sociale o *culturale* e che qualunque cognizione, comunicazione, percezione sia possibile solo grazie a questo senso inespresso ma presente, che ci *circonda* e ci alimenta.

Il senso in cui siamo immersi si usa definire in semiotica col termine *semiosfera* (Lotman 1985) ed è strutturato dalle diverse culture in vaste reti semantiche, assiologie, famiglie di mondi possibili, fortemente variabili in dipendenza dalle varie società in cui il senso si manifesta. È importante sottolineare in ogni discorso sul senso l'importanza di quella facoltà di concepire ciò che non è presente, ciò che è falso, immaginario, fittizio o controfattuale, quel complesso di svariate configurazioni semantica che viene espresso in termini filosofici e narratologici con la metafora leibniziana (Leibniz 2016) e di recente echiana (Eco 1979) dei *mondi possibili*. Infatti, il senso non può limitarsi alla percezione di ciò che è *materialmente esistente* o di ciò che è *effettivamente comunicato*,

ma deve collocarlo nella serie degli assi paradigmatici costruiti culturalmente che li comprendono e danno loro un ruolo oppositivo. Il senso è sempre oppositivo e dunque negativo, come ci ha insegnato Saussure (1967, pp. 145–146). Tutte le società si trovano di fronte una stessa *realtà fattuale*, ma la comprendono in termini *diversi,* come universi peculiari, caratterizzati da strutture e organizzazioni molto differenti da quelli delle altre culture, in cui esistono generi, nomi comuni e oggetti astratti assai diversi, soprattutto in dipendenza di ciò che esse considerano possibile e rilevante, dunque dei mondi possibili che concepiscono. I mondi possibili, o meglio le intuizioni collettive sulla struttura del mondo e delle possibilità alternative al corso effettivo degli eventi che determinano ciò che è socialmente ipotizzabile, intuizioni che sono modellizzate a livello metateorico con la metafora dei mondi possibili, sono dunque una componente fondamentale di ogni semiosfera.

Quest'ipotesi *semiosferica,* proprio perché è *teorica*, o se vogliamo in termini antropologici *etic,* impone però di porsi il *problema dell'uscita dalla metafora* suggestiva ma *priva di reale potere esplicativo* dell'immersione atmosferica. Ne deriva un tema teorico fondamentale, quello della natura o meglio della struttura di questo ambiente ideale che ci permette la conoscenza della realtà: com'è davvero strutturato il *senso in cui viviamo immersi*? Qual è la sua natura? Si tratta di un'*enciclopedia* organizzata a tratti pertinenti o magari "rizomatica (Eco 1975)? Di una *Cultura*, che probabilmente va pensata come frutto di una complessa "evoluzione culturale" (Distin 2011)? Di un *linguaggio trascendentale* come il "mentalese" di Fodor (1994) magari rivisto (contro le sue opinioni) in senso pluralistico e culturale? Di un *mondo delle idee,* composto però non di pensieri ma di autentici prototipi, come bisognerebbe leggere la teoria platonica fra il *Timeo* e il VII capitolo della *Repubblica*, rispetto a cui noi siamo non già immersi in un'atmosfera, ma coperti da ombre? Di un *intelletto attivo* aristotelico grazie a cui (e forse perfino *in* cui) noi tutti conosciamo e pensiamo? Come ho mostrato anche in Volli (2023), una "sensologia" adeguata a questa presunta immersione nella semiosfera non esiste ancora, né in ambito semiotico né in quello filosofico.

L'opinione scettica su queste teorie, largamente diffusa, si può esprimere parafrasando Wittgenstein (*Tractatus* 6.44): "non *come* il senso è, è il Mistico, ma *che* esso è". Ciò ci proibirebbe di parlare della sua natura,

perché il senso sarebbe insieme autoevidente e estraneo, manifestato e trascendente. Questa perifrasi non è poi troppo lontana dall'autentico pensiero di Wittgenstein: "Il senso del mondo deve stare fuori dal mondo" (*Tractatus* 6.4). "Fuori dal mondo" sarebbe dunque il luogo del senso, ridotto così a qualcosa di inafferrabile, indicibile, ma abbagliante: pura percezione affettiva. Molto comodo. Ma che senso avrebbe un senso che non si potesse dire né pensare? E che senso avrebbe davvero il mondo se il suo senso fosse così inafferrabile?

Riprendendo un altro tema da Volli 2023, bisogna ripetere che non è casuale che alla parola "senso" sia stato attribuito in molte lingue un doppio significato, quello degli organi di apprendimento (i "sensi") e di ciò che essi incontrano (il "senso"). Di conseguenza ogni tentativo di comprensione del senso dovrebbe partire dall'"atteggiamento naturale" (Husserl 2008) secondo cui il senso *c'*è *già sempre prima* di ogni analisi che possiamo darne: *tutt*o intorno a noi *ha già senso* quando arriviamo a farci caso. Senza il sostegno di questo *atteggiamento naturale* non sarebbe possibile l'intelligenza umana, e probabilmente la vita stessa. Esso si può adottare non solo per "com'è il mondo" ma anche per *come siamo fatti noi*. Infatti, il detto scolastico "*Nihil in intellectu quod prius non fuerit in sensu*" non vale solo in senso empirista, ma regge anche secondo un pensiero intenzionalista (fenomenologico). In quell'articolo ho argomentato in maniera abbastanza approfondita che il senso del mondo è una premessa trascendentale implicita in qualunque percezione o ragionamento, poiché alla base della nostra esperienza c'è la sicurezza di essere *sempre già immersi nel senso.* Qui mi sembra possibile un passo teorico in più. Propongo di chiamare "senso" (naturalmente "senso" non nel senso di Frege e successori, e neppure nel senso in cui esso equivale al significato lessicale, ma in quello in cui si dice non solo di una qualche espressione o comunicazione, ma anche di uno stato di cose o di una situazione che essa "*ha senso*", oppure al contrario è *assurda*) il rapporto fondamentale *fra linguaggio, mondi possibili e assiologie*, che è espresso nella *funzione modellizzante del linguaggio*, dunque dall'esistenza di semiosfere in cui viviamo immersi, *anche col nostro corpo*.

In sostanza il *mondo* in cui siamo immersi (e che *ha senso*) non è la *realtà* bruta e confusa degli stimoli chimico-fisici (radiazioni elettromagnetiche negli occhi, onde sonore nelle orecchie, molecole in bocca e nel

naso ecc.) continuamente *analizzati* dai nostri recettori, ma il *risultato* di questa analisi inconsapevole che alla nostra coscienza si presenta invece come il *dato primario dell'esperienza*: un risultato che è sempre già *linguistico e culturale*, anche *politico*, perché è *il linguaggio* a permetterci di distinguere le assiologie che ci permettono di capire, di scegliere e di fare società. È un concetto che troviamo sintetizzato in un passo celeberrimo all'inizio della *Politica* di Aristotele:

> ὁ δὲ λόγος ἐπὶ τῷ δηλοῦν ἐστι τὸ συμφέρον καὶ [15] τὸ βλαβερόν, ὥστε καὶ τὸ δίκαιον καὶ τὸ ἄδικον "Il *logos* [a differenza della *phoné*, la voce degli animali, che sa indicare solo ciò che è "doloroso o piacevole"] esprime ciò che è conveniente e ciò che è nocivo e per conseguenza il giusto e l'ingiusto (Arist. "Politica" 1253 a)

È il linguaggio, con la sua semantica implicita, a permettere di costruire il senso per via di valorizzazioni "oggettive", cioè socializzabili, e non semplicemente dell'assiologia soggettiva ed in fondo incomunicabile delle estesie personali; e dunque di realizzare una vita sociale che ha caratteristiche pubbliche e razionali. Vivere immersi in un senso che è stabilito attraverso il linguaggio è ciò che fa di noi "animali politici". La semiotica dovrebbe certamente occuparsi a fondo di questo nesso, che è la condizione trascendentale dell'emergere di segni, testi, narrazioni; ma di fatto se n'è occupata pochissimo. In attesa di approfondire ulteriormente questo tema, chiudo qui questa prima ipotesi sul rapporto fra senso e immersione.

3. Figure dell'immersione fisica

C'è però una *seconda possibile interpretazione* più letterale che si può dare del "senso immerso": si può infatti definire così il senso che *incontriamo in una condizione di immersione*, dove il termine "immersione", come abbiamo visto sopra nella nostra sommaria indagine dizionariale, può essere letto sia nell'accezione *fisica e letterale* del "cadere, sprofondare" in un liquido; sia può essere compreso in maniera *figurata* come il "penetrare in un ambiente, in uno spazio, ecc., in modo da esserne interamente

avvolto". Siamo così noi umani a essere immersi in un modo o nell'altro. Queste circostanze dell'immersione talvolta semplicemente ci accadono, ma spesso diventano veri e propri *dispositivi sociali di gestione* della consapevolezza individuale o dei ruoli sociali, in particolare delle soglie che li definiscono. Altre volte si tratta semplicemente di apparati che sollecitano *il piacere dell'immersione*, cioè il gusto di essere in un ambiente diverso da quello consueto e soprattutto di perderci in esso: un piacere che nelle varie società è sempre presente, soprattutto quando questo ambiente è sociale e l'immersione avviene rispetto a una densità *coinvolgente e partecipativa* di relazioni collettive. Ci si immerge anche in una folla, nei movimenti ritmici di un concerto o nei cori di uno stadio. Dedicherò il resto di questo articolo a un veloce inventario di queste figure di immersione.

Partiamo dall'accezione più letterale, l'immersione vera e propria *in un liquido* che di solito è acqua. Vi sono *diverse figure* di questa situazione che hanno rilevanza culturale e dunque ci permette di incontrare diverse forme di senso. Per esempio:

A) l'esplorazione e la vita sottomarina
B) il lavaggio,
C) la lustrazione (di cui l'ebraica tevillà e il battesimo che ne deriva sono esempi nella nostra cultura),
D) il naufragio, cui spesso consegue
E) "la morte per acqua", l'annegamento
F) la grotta

Consideriamole ora brevemente

A) Vi è un *fascino pericoloso* della vita sottomarina, sfruttata largamente dal turismo con attività come lo *snorkeling* e il *diving*, che moltissimi nel nostro tempo amano praticare per piacere almeno nella forma di "bagni" di mare. Si tratta di una pratica piuttosto recente: il primo stabilimento balneare italiano fu costruito a Viareggio nel 1827. Ad esso seguirono quelli di Rimini (1843), Livorno (1846), Lido di Venezia (1857) (per una storia dell'acqua nella società occidentale, rimando a Sorcinelli 2016). Il fascino della vita sottomarina è molto diffuso in letteratura e nell'arte, ed è prevalentemente *legato al femminile*. Consideriamo per

esempio come le *sirene*, da uccelli rapaci nella raffigurazione arcaica siano diventate fanciulle dalla coda di pesce (e dunque non divise da un *sexus*, eternamente vergini ma seduttive; ho affrontato questa tematica in Volli 1997, 2002). Ma vi sono anche figure maschili che vivono immerse o esplorano questa condizione, da Poseidone nella mitologia greca, al capitano Nemo delle *Ventimila leghe sotto il mare* di Jules Verne, al pesciolino che ne ha ereditato il nome nel celebre film di Disney. La vita sottomarina può essere *contemplata* con ammirazione, *cacciata,* penetrata in maniera *competitiva* o diventare un *rifugio* o un luogo di guerra. L'immersione diventa così *erotica, funzionale, ludica, bellica, sportiva*. Il senso che vi corrisponde è soprattutto una forma di *estesia* (Greimas 1988): immergersi dà il destro per sentirsi liberi di galleggiare o forti pescatori in agguato, per meravigliarsi della bellezza, perdersi nell'azzurro degli abissi.

B) Immergere indumenti e stoviglie o anche immergere il proprio corpo nell'acqua calda o gelida di una vasca o di una doccia per *lavarli e lavarsi* può sembrare banale. Ma vi si mescola un aspetto terapeutico e di piacere che ha una lunga vicenda storica e interculturale, quella delle *terme*. Vi è una storia culturale delle terme e dei loro diversi usi di piacere e terapeutici, che parte almeno dall'antichità romana, è malvisto dal cristianesimo antico, si estende al mondo turco, ma è ben presente in forma organizzata nell'Europa medievale e moderna, come testimoniano per esempio molte storie su Carlo Magno e le note di viaggio di Montaigne, assume forme particolari con l'uso del vapore, del caldo secco temperato poi da un'immersione nell'acqua gelida con la sauna finlandese, ecc. (per una storia delle origini di queste pratiche: Dvorjetski 2007): Anche qui il senso preso da questa figura è soprattutto *estetico*, ma esso passa attraverso la dimensione *funzionale* e spesso anche *moralizzata* dell'igiene.

C) Quest'opera di pulizia e di recupero di una condizione positiva attraverso il contatto con l'acqua o l'immersione diventa ancora più interessante quand'è *simbolica*, quando essa cioè lava via non lo sporco ma *l'impurità rituale* (un tema di grandissima importanza e grande complessità nel mondo antico, oggi quasi dimenticato, per cui qui mi limito a rimandare a Douglas 1966) o addirittura *i peccati* e restaura non il benessere fisico, ma quello spirituale o addirittura *l'innocenza*. Beninteso, fra i due livelli, corporeo e spirituale, il confine non è sempre preciso. Abbiamo così la *lustrazione* romana e greca, vale a dire:

> la purificazione di cose o persone sia in vista di una destinazione sacra (lustrazione presacrificale), sia in seguito a una polluzione (lustrazione espiatoria), sia a scopo di prevenzione magica (lustrazione preventiva). [...] Strumenti materiali delle lustrazioni furono in primo luogo l'acqua (*aqua lustralis*) e il fuoco, poi anche alcune specie di vegetali, come ad es. un ramoscello di lauro o di ulivo.(3)

Tutte queste pratiche in fondo sono varianti della *libazione*, che consiste nello spargere a terra vari liquidi come atto cultuale. Ma in esse rientrano anche i grandi riti di *immersione collettiva* (per esempio in India) o individuale, di cui *il battesimo* è un esempio eminente, originariamente praticato per immersione, poiché la sua origine storica sta nella *tevillà* ebraica, immersione totale in acqua prescritta per purificare l'impurità rituale, praticata tradizionalmente dai fedeli alla vigilia di molte feste e in particolare dalle donne dopo le mestruazioni ed il parto, dato che questa immersione è prescritta per poter riprendere la vita matrimoniale. La tradizione richiede *l'immersione individuale totale* in acque libere correnti oppure piovane raccolte in cisterne e rese disponibili da apposite istallazioni chiamati *mikvè*. È *necessaria anche* la mancanza di ogni ostacolo fra l'acqua e il corpo, dunque la nudità, protetta dal carattere riservato dei *mikvé*.

Costumi non troppo diversi sono testimoniati in molte società, anche geograficamente e storicamente assai lontane. Bisogna dunque prendere atto che in diverse culture all'immersione fisica nell'acqua è attribuito un potere liberatorio e purificatore sull'identità personale, la mente o l'anima: un effetto somatopsichico che potrebbe essere considerato come simbolico (Volli 2004), cioè secondo certe interpretazioni, metaforico. In tutti questi casi, il simbolismo dell'immersione andrebbe indagato senza troppi occhiali razionalisti. In genere non si tratta di metafore ma di metonimie, che si fondano sull'intuizione di un'unità psicofisica della condizione umana e sull'iscrizione nel corpo di tracce di prototipi storici e metafisici dotati di efficacia simbolica, nel senso proposto da Lévi Strauss (1966) o dalla definizione cattolica dei sacramenti come "segni efficaci" (Catechismo della Chiesa Cattolica, Sez. I, cap. I, § 1131, online https://www.vatican.va/archive/catechism_it/p2s1c1a2_it.htm). Il

(3) https://www.treccani.it/enciclopedia/lustrazione

senso di ciò che è puro o impuro, importantissimo nelle società "primitive", anche se oggi poco sentito, e quello assai diverso di ciò che è colpevole e peccaminoso o innocente, pur essendo ben distinti si fondono in molte culture nella polarità assiologica fra permesso e proibito che organizza tutto il loro mondo e il comportamento umano. In tale opposizione, spesso l'immersione marca una soglia.

D) La figura successiva da prendere in considerazione è quella fortemente disforica (e dunque assiologicamente opposta alle precedenti) del *naufragio*, che fino a tempi moderni fu l'immagine più diffusa del disastro collettivo. Chi fa naufragio viene *inghiottito* dai flutti, dunque senza volerlo e spesso definitivamente è *immerso* nell'acqua e può perirvi. Il naufrago per lo più non si salva e perisce; ma invece ad alcuni accade di sopravvivervi, per esempio a Robinson Crosue sulla sua isola o a Paolo di Tarso a Malta: *Atti degli Apostoli*, Cap. 27. Il naufragio è comunque anche in questi casi *crisi della vita e dell'identità*, richiamo a un inevitabile e radicale *cambiamento.* Se ne esce morti o trasformati dal pericolo corso.

Talvolta questo naufragio è descritto in qualche modo come *colpevole*, per esempio di eccesso di audacia come nel caso dell'Ulisse dantesco e di altre riletture analoghe del personaggio omerico (Boitani 2012), o di una violazione più radicale, come la fuga da Dio di Giona (*Libro di Giona*, Cap. I), che, per salvare i marinai, accetta di essere buttato a mare dalla nave su cui cercava di sottrarsi all'ordine che aveva ricevuto, di profetizzare a Ninive; Giona, come è noto, non affoga, ma dall'immersione in acqua è salvato per mezzo di un'altra immersione in un ambiente estraneo molto simile a una grotta, la bocca di un grandissimo pesce, dover subisce una conversione spirituale profonda.

Un bellissimo libro di Hans Blumenberg complica quest'analisi. Come mostra Blumenberg, a partire da Lucrezio e fino a oggi, nella storia del pensiero occidentale si ripete con molte varianti anche di senso una figura in cui il naufragio è complementato dalla presenza di qualcuno che vi assiste dalla terraferma, con sentimenti che vanno dalla solidarietà all'angoscia alla soddisfazione per la propria sicurezza: si tratta di un "naufragio con spettatore" (Blumenberg 1979). A tali naufragi esemplari ci sono dunque astanti, più o meno rassicurati per il fatto di vederlo senza esservi coinvolti. Ma altrove Blumenberg (1987) analizza

anche un'altra figura altrettanto intrigante, l'*angoscia del fondamento*, che spinge a farci sprofondare nello *specchio* (dell'acqua), su cui torneremo. Il senso che emerge dalla figura del naufragio è quello estremo della fragilità dell'esistenza, nella doppia polarità del pericolo e della sicurezza.

E) Il naufragio è così ricco di conseguenze e coinvolgente perché non si tratta solo di cambiare ambiente o atmosfera, come nel caso della grotta o della pancia del pesce di Giona (e di Pinocchio), cioè di immergersi magari anche traumaticamente in un ambiente diverso e minaccioso e però transitorio, ma di correre il *rischio immediato* di trovarsi senz'aria, senza possibilità di respiro, soffocati coi polmoni pieni d'acqua, morti. I naufraghi per lo più non sono solo immersi, ma *sommersi*. È una condizione particolarmente paurosa, la "morte per acqua", un destino definitivo ed esemplare (*The waste land*, parte IV)

> Death by Water
> Phlebas the Phoenician, a fortnight dead,
> Forgot the cry of gulls, and the deep sea swell
> And the profit and loss.
> A current under sea
> Picked his bones in whispers. As he rose and fell
> He passed the stages of his age and youth
> Entering the whirlpool.
> Gentile or Jew
> O you who turn the wheel and look to windward,
> Consider Phlebas, who was once handsome and tall as you.

Oltre a Fleba, muoiono per acqua diversi altri personaggi famosi fra cui Narciso (Ovidio, *Metamorfosi*, Libro III) e Ofelia (Shakespeare, *Amleto,* atto IV, scena 7), entrambi sommergendosi da soli a morte per l'impossibilità di raggiungere l'amore. Sono particolarmente esemplari per questa ragione, anche se le loro motivazioni sono profondamente diverse: il carattere impossibilmente riflessivo dell'amore di Narciso per sé stesso non fa pensare al suicidio ma alla disgrazia, e quello invece impossibilmente transitivo di Ofelia per un personaggio in fondo narcisista come Amleto porta chiaramente all'autodistruzione. Muoiono per acqua ma certamente senza volerlo anche "carri e cavalieri" lanciati all'inseguimento del popolo ebraico sul fondo scoperto del Mar Rosso (o "Mar

dei Giunchi" che è una traduzione più corretta) che il popolo ebraico aveva attraversato all'asciutto. Esso è dunque testimone di un doppio miracolo, la propria salvezza dall'immersione e la morte per acqua dei persecutori e lo esalta in uno dei brani poetici più famosi del Pentateuco (L'intero episodio è nel Libro dell'Esodo 13:17–14:2, la "cantica del mare nel cap. 15):

> Voglio cantare in onore del Signore:
> perché ha mirabilmente trionfato,
> ha gettato in mare
> cavallo e cavaliere. [...]
> I carri del faraone e il suo esercito
> ha gettato nel mare
> e i suoi combattenti scelti
> furono sommersi nel Mare Rosso.
> Gli abissi li ricoprirono,
> sprofondarono come pietra [...]
> Al soffio della tua ira
> si accumularono le acque,
> si alzarono le onde
> come un argine,
> si rappresero gli abissi
> in fondo al mare. [...]
> Soffiasti con il tuo alito:
> il mare li coprì,
> sprofondarono come piombo
> in acque profonde.

È un canto di trionfo per l'annegamento dei nemici, una versione particolarmente estrema del "naufragio con spettatore", assai precedente a Lucrezio, non considerata da Blumenberg. Ma nella tradizione ebraica c'è anche un'altra versione, con altri spettatori: "In quella occasione gli angeli al servizio dell'Eterno volevano dire un cantico davanti all'Eterno ma l'Eterno lo proibì: "l'opera delle mie mani affonda nel mare e voi volete dire un cantico?" (*Talmud babilonese*, trattato "Sanhedrin", 39b).

È vero, infine, che alcune morti sono per acqua. Ma bisogna ricordare che ogni nascita passa per l'acqua, che i feti vivono immersi nel liquido

amniotico. La polarità fra morte e vita è drammaticamente proposta come senso di questa figura.

F) Un'altra variante diffusa rispetto all'acqua è, come ho accennato per Giona, la *chiusura in una grotta* o luogo analogo, chiuso e opprimente. Tale figura ha anch'essa una lunga storia metaforica che culmina con *La Repubblica* di Platone (ma prima c'è Odisseo nella grotta di Polifemo nel libro nono dell'*Odissea,* Mosè nascosto dalla mano divina nell'*Esodo* e l'incontro sotterraneo di Davide e Saul nel *Primo libro di Samuele*). La grotta greca è il luogo dell'*illusione percettiva*, inclusa la propria autopercezione: si vede proiettato sulla parete ciò che non è, ovvero solo l'ombra fallace e incerta della realtà (Platone, *Repubblica* Libro VII) o si ritrova "nella grande caverna della memoria" ciò che non è più (Agostino, *Confessioni* Libro X, 8, pp. 12–15). La grotta biblica è rivelazione *non visiva ma auditiva* (Mosè che volle vedere Dio ma non gli è consentito e invece *sente* la sua autodefinizione) attiva e relazionale, ma rischiosa (Davide con Saul in un episodio narrativamente in parte analogo a quello di Odisseo con Polifemo, ma del tutto diverso sul piano assiologico, se non altro perché in esso domina non la violenza ma la rinuncia a praticarla). L'essere "immerso" nell'oscurità della grotta intravvedendo quel che si può (le ombre di Platone, i nemici di Davide e Odisseo) è probabilmente *il prototipo dell'immersività dei media*, su cui tornerò.

4. Immersioni non figurali

Bisogna ora passare dall'immersione fisica a quella virtuale o percettiva, Anche in questo caso ci troviamo davanti diverse figure, capaci di esprimere modalità di senso assai diverse.

A) Lo specchio è anche figura dell'immersione che perciò ci deve interessare: la sua condizione è ambigua. Esso non produce un'immersione fisica, ma la sua illusione è tale da apparire come se lo facesse. Gli specchi non sono media o segni, come ci ha mostrato Eco (1985). Sono dispositivi che producono un riflesso così realistico da suggerire spesso che ci sia *in essi* un doppio di chi guarda. In ciò essi rimandano agli effetti della superficie liquida (cioè le figure del naufragio e della morte per acqua)

e dunque appaiono *pericolosi* e facilmente producono un effetto di *immersione e seduzione*, due stati fra cui vi è un legame non troppo segreto. Ad esempio, come ricorda Borges in un celebre racconto contenuto in *Ficciones* ("Tlön, Uqbar, Orbis Tertius" Borges 1955, pp. 79–89) nel paese immaginario di Tlön c'è "un eresiarca" il quale sostiene che "gli specchi e la copula sono abominevoli, poiché moltiplicano il numero degli uomini". Tali personaggi borgesiani odiano la vita e l'umanità e ordinano di coprire tutti gli specchi. Lo stesso gesto viene compiuto nella tradizione ebraica nelle case in cui giace una salma.

Ma il senso del legame fra immersione nello specchio e seduzione può essere positivo, indurre a scegliere la vita. La fonte del detto riportato da Borges è infatti forse un *midrash,* vale a dire un commento narrativo rabbinico condotto sul versetto di Esodo 38,8 in cui si dice che Mosè si decise a usare per la conca di rame in cui doveva essere contenuta l'acqua di purificazione del Tabernacolo l'offerta degli specchi fatta dalle donne:

> Quando Dio disse a Moshé di costruire il Tabernacolo, vennero tutti gli ebrei e fecero le loro offerte: chi portò oro, chi portò argento o bronzo, chi portò pietre d'anice e chi pietre da incastonare; tutti offrirono con diligenza. Le donne dissero tra loro: "Cosa abbiamo da portare come offerta per il Tabernacolo?" Presero gli specchi e andarono da Moshé. Quando Moshé li vide si adirò e disse al popolo: "Alzate i bastoni contro queste donne. A cosa servono gli specchi?" D-o disse a Moshé: "Moshé! Tu disprezzi gli specchi? Eppure, proprio questi ti hanno fatto stare in piedi tutte le schiere in Egitto. Prendili e fa di essi la conca di rame e il piedistallo per i Sacerdoti, affinché da essi si santifichino". Disse rabbi Shim'on ben Chalafta: "Che cosa fecero le figlie di Israele? Quando scendevano per attingere l'acqua al Nilo, Dio metteva nelle loro brocche dei piccoli pesci, una parte ne vendevano e una parte ne cucinavano; poi prendevano quelli cucinati, del vino e andavano nei campi per dare da mangiare ai loro mariti. Dopo aver mangiato e bevuto, prendevano gli specchi e si specchiavano con i propri mariti. Lei diceva: 'Io sono più bella di te'. E lui: 'Io sono più bello di te'. In questo modo, suscitando in loro il desiderio, prolificarono e aumentarono. [...] Per merito di quegli specchi che mostrarono ai mariti, le donne riuscirono a far sopravvivere — malgrado la dura schiavitù — tutto il popolo.»" (Misrash Tanchuma Pekudé, 9)

È qui insomma teorizzata una *santità degli specchi e della vita matrimoniale*, proprio "*quia multiplicant homine*s", contribuendo alla vittoria della vita sulla persecuzione. Di nuovo in questo *midrash* abbiamo una forte configurazione di senso: l'acqua, gli specchi in cui virtualmente ci si immerge, l'amore, la minaccia della morte.

Gli specchi e le grotte ci portano vicini ad altre situazioni in cui si dice di essere immersi:

B) il sonno e il *sogno* che vi compare, con tutto il potere di rivelazione che la tradizione ermeneutica e la psicoanalisi vi hanno attribuito. Nel sogno *si entra*, per lo più senza aver coscienza che lo sia: il suo senso primo è quello di una condizione apparentemente fisica cui al sognatore sembra di appartenere interamente, giocandovi un ruolo piacevole o perturbante. Ma vi è poi un senso ulteriore che spesso si cerca di estrarne, che sia un senso *profetico o divinatorio*, come nella maggior parte delle tradizioni che a questo proposito ci sono pervenute e sono ancora attive a livello popolare; o di un senso *diagnostico* sul piano psicologico, come è stato proposto in maniera decisiva per la cultura contemporanea da Freud (1971): una fittizia immersione in un *ambiente esterno* che in realtà ci parla del nostro *intimo*.

C) il mondo delle *droghe*, che ha avuto anch'esso un'influenza culturale assai notevole, soprattutto nel Novecento, anche come strumento per immergersi in un senso sconosciuto e avere rivelazioni metafisiche (Giuliani 1977, Paolucci 2022). Dal nostro punto di vista, la costruzione del senso delle droghe non è diversa da quella del sogno.

D) alcune narrazioni, capace di produrre "effetti di realtà", per esempio libri in cui ci si immerge tanto da riprodurne più o meno impropriamente l'atmosfera (è quel che dicono per esempio gli autori di *Don Chisciotte* e di *Madame Bovary* a proposito dei loro personaggi. È lo stato che tutti conosciamo di quando semplicemente "ci si sprofonda" in un libro o in uno studio: una condizione talvolta faticosa, anche se questa immersione in uno stato altro dagli interessi quotidiani può essere uno degli aspetti più belli della vita intellettuale:

> Venuta la sera, mi ritorno a casa ed entro nel mio scrittoio; e in sull'uscio mi spoglio quella veste cotidiana, piena di fango e di loto, e mi metto panni reali e curiali; e rivestito condecentemente, entro nelle antique

> corti delli antiqui huomini, dove, da loro ricevuto amorevolmente, mi pasco di quel cibo che solum è mio e ch'io nacqui per lui [...] e non sento per quattro hore di tempo alcuna noia, sdimentico ogni affanno, non temo la povertà, non mi sbigottisce la morte: tutto mi transferisco in loro. (Machiavelli, *Lettera a Francesco Vettori* 10 Dicembre 1513)

E) il *gioco*, in tutte le sue varianti, in particolare i videogiochi resi "immersivi" non solo dal "realismo" delle immagini, ma anche da dispositivi tecnologici come guanti, occhiali, caschi. Stabilendo un *altro spazio* e un *altro tempo* ed altri obiettivi (oggetti di valore) rispetto a quelli del mondo "reale" (Caillois 1981, Huizinga 1982) ogni gioco richiede un atto preliminare di *immersione* in questa realtà *altra* e implica il suo riconoscimento come almeno momentaneamente efficace e importante. Col punto precedente, dunque, il gioco condivide quello stato che è stato chiamato da Samuel Taylor Coleridge (1817, Cap. XIV) "sospensione dell'incredulità". Non si tratta semplicemente di un'immersione psicologica, dell'essere assorti in un'attività, ma di un riconoscimento metafisico e valoriale della sussistenza di un mondo possibile, cui si desidera partecipare o, nei nostri termini, *immergerci*.

Non mi soffermo ulteriormente su queste figure note. Vale la pena di dire però che tutte queste situazioni implicano una *rinuncia al controllo,* un'apertura all'inconscio, che spesso è vista come un valore. Soprattutto portano in campo il *desiderio*, che sommerge e fa annegare, lo stesso che produce il fascino delle Sirene.

F) Il naufragio con spettatore può essere anche metafora del rapporto con la condizione artificiale dei media, soprattutto nella loro condizione di "immediatezza" (Bolter e Grusin 2005). Il primo vero medium immersivo, il teatro greco, nasce dal coinvolgimento travolgente delle processioni dionisiache e ne porta le tracce evidenti; è rivolto a uno spettatore modello cui è suggerito implicitamente di essere *distaccato e critico* (nei confronti del *naufragio* dei personaggi provocato dalle loro passioni e ragioni) coma sembra mantenersi sempre *il coro* che lo rappresenta sulla scena; ma gli effetti della tragedia vanno però sempre in direzione di un'*efficacia mimetica* (cioè immersiva), come testimonia la teoria aristotelica della catarsi *di elèou kài phòbou,* ottenuta cioè "con compassione e terrore". Chi può provare "compassione" per forza non è in gioco

ma ricopre un ruolo transitivo analogo a quello che Blumenberg attribuisce nel naufragio allo spettatore che guarda da riva; chi sente "terrore" è in primo luogo il naufrago. La com-passione è il sentimento dello spettatore del naufragio che si identifica col naufrago, condividendone virtualmente il terrore, ovvero dello spettatore del teatro che, praticando una *sutura* semiotica se non psicoanalitica (Miller 1977/78) *si identifica* col personaggio. Questa ambiguità fra critica e partecipazione è comune a tanti allestimenti mediatici, in particolare dello spettacolo. Si pensi per esempio alle opposte teorie del "teatro epico" di Brecht (1957), che dovrebbe produrre il *Vefremdungeffekt*, lo straniamento dello spettatore che non si lascia ingannare né dal teatro, né, soprattutto dall'ideologia dominante"; e del "teatro povero" di Grotowski (1970), in cui il pubblico non può non identificarsi pienamente con l'"attore santo".

Nel loro momento fondativo, spiegano Bolter e Grousin, i media tendono a presentarsi come "finestre sul mondo", naturalmente per lo più su un mondo possibile alternativo. Abbiamo prove che questo "effetto di reale" spesso retroflesso in "sutura" o identificazione da parte del fruitore, che funziona per la pittura greca (col celebre aneddoto narrato da Plinio il Vecchio nel XXXV libro della *Naturalis historia*) per il teatro (l'analisi della "Poetica" di Aristotele: 6, 1449b 24–28), per il semisimbolismo dell'architettura e poi per i poemi cavallereschi (lo prova il racconto del Don Chisciotte) e per i romanzi (la caratterizzazione della protagonista di "Madame Bovary"), per il cinema (il mitico treno dei Fratelli Lumiere, analizzato in Loiperdinger 2004).

Nel nostro tempo l'"immersività" di vari dispositivi e programmi elettronici è divenuto un obiettivo esplicito, fino alla teorizzazione del "metaverso" come luogo generale della virtualità spettatoriale. L'immersione come la si considera oggi è la conclusione di un percorso "realistico" o "iconico" di storia dei media e delle arti (Maldonado 1974) in cui lo spettatore è sempre più fortemente identificato con la sua esperienza: l'architettura e la ritualità ecclesiastica, i gabinetti rinascimentali (*Wunderkammer*) e le quadrerie; il cinema, con gli sviluppi a colori, 3d ecc. In generale tutto ciò che produce *sutura* da parte del pubblico. Di fatto però le diversioni mediatiche nei mondi possibili (e i relativi "divertimenti") consumano presto la loro immediatezza e finiscono col rifugiarsi nell'ipermediazione.

G) Al polo opposto e certamente assai notevole di chi si immerge metaforicamente in qualche situazione per realizzare piacere e divertimento, troviamo l'ampio campo dell'immersione mistica. Si tratta di chi "penetra" così profondamente nel contatto con il Trascendente da perdervisi, secondo le diverse tecniche della meditazione e del misticismo, superando la più fondamentale barriera metafisica: "Dio è il Luogo del Mondo, ma il Mondo non è il Suo Luogo" (*Bereshit Rabbah* 68, 9). Qui possiamo accennarne solo in maniera particolarmente frettolosa, dato che l'investimento personale e teorico su questa materia è immenso. È chiaro, comunque, che si tratta di un'impresa che promette un premio superiore a ogni altro, ma fondamentalmente rischiosa. Come racconta un celebre brano della tradizione ebraica a proposito del misticismo: Talmud babilonese, trattato *Chaghiga* 14b):

> Cosí hanno insegnato i nostri saggi: quattro persone sono entrate nel *Pardès* ed erano: Ben Azai, Ben Zoma, Acher e Rabbi Akiva. Rabbi Akiva disse loro: quando arriverete alle pietre di marmo bianco non dite: acqua! Acqua!, dato che è scritto: colui che dice menzogne non potrà stare davanti ai miei occhi. Ben Azai guardò e morì, e di lui il verso dice: preziosa agli occhi di Dio è la morte dei suoi pii. Ben Zoma guardò e rimase ferito, e di lui dice il verso: ha trovato miele, basta di mangiarne, o altrimenti ti sazierà al punto di vomitarlo. Acher si mise a tagliare i virgulti. Rabbi Akiva uscì in pace.

Nel giardino mistico del *Pardès* si entra a proprio rischio. Si perdono in vario modo tre dei quattro grandi maestri che si immergono nel mistico "giardino" (questo è il significato letterale dell'espressione "*Pardès*" che può essere anche letto come una sigla che evoca i quattro livelli dell'interpretazione talmudica) E il solo dei quattro esploratori che entri ed esca "in pace", Rabbi Akivà, ammonisce gli altri all'inizio dell'avventura con una strana dichiarazione a non fare un errore che sembra impossibile, come confondere il "marmo bianco" con l'acqua o "mentire" su un dato così evidente. È una frase misteriosa, interpretata in molti modi, ma forse anche un monito sui rischi di immergersi in una condizione che sembra trasparente e facilmente penetrabile come l'acqua, ma in realtà è duro, resistente e opaco come il marmo. Al di là di questa

narrazione, è chiaro che la via dell'immersione mistica porta in solitudine verso luoghi mentali o metafisici incontrollabili dove il senso è sempre esposto al rischio o all'obiettivo, della propria estinzione, e dunque la morte e la follia sono sempre possibili.

H) Esiste poi una zona intermedia della percezione estetica e dell'apertura contemplativa, di cui è possibile parlare rispettandone il senso. Essa ha avuto talvolta grandissime espressioni poetiche

> Sempre caro mi fu qu'st'ermo colle,
> e questa siepe, che da tanta parte
> d'll'*ultimo* orizzonte il guardo *esclude.*
> Ma *sedendo* e *mirando*, *interminati*
> *spazi* di là da quella, e sovrumani
> silenzi, e *profondissima quiete*
> io *nel pensier mi fingo*, ove per poco
> il cor non si *spaura*. E come il vento
> odo stormir tra queste piante, io quello
> *infinito silenzio* a questa voce
> vo comparando: e mi sovvien *l'eterno*,
> e le morte stagioni, e la presente
> e viva, e il suon di lei. Così tra *questa*
> *immensità s'annega* il pensier mio:
> e il *naufragar* m'è dolce in questo *mare*.

Non è questo il luogo per provare a lavorare su quella che è probabilmente la più celebre poesia della nostra letteratura, ma è evidente che i nostri termini dell'immersione (naufragio, annegare, colui che contempla e poi è coinvolto ecc.) sono tutti presenti. Si sviluppa così il ruolo di chi "sedendo e mirando" vede gli "interminati spazi" che ci sono solo nella fantasia, vi "annega" e trova "dolce" "naufragare in questo mare". Ma Leopardi è consapevole che anche questa laica contemplazione, seriamente intesa, sia un'attività pericolosa, "ove per poco il cor non si spaura".

5. Conclusione: Il pericolo dell'immersione

Non solo da Leopardi, ma anche dal Talmud, da Blumenberg, da Eliot, dalle altre figure prese in considerazione emerge con chiarezza che

l'immersione del senso presenta spesso un *rischio grave*. Vi è naturalmente il pericolo fisico dell'annegamento, e quello altrettanto concreto dell'assuefazione e della dipendenza che ne deriva. Vi è il fatto, che ho potuto solo sfiorare finora, dell'offuscamento della vista che deriva dall'immersione in atmosfere magari affascinanti o rivelatrici, ma opache per la densità di senso indifferenziato che vi si presenta, oppure *abbaglianti* fino all'*accecamento*, quando si sente di sperimentare direttamente la Fonte unica del Senso. Non si tratta necessariamente delle ultime figure mistiche dell'immersione: anche la folla, il ballo, la partecipazione politica e sportiva producono insieme *esaltazione* e *con-fusione*. L'indistinzione e l'abbaglio sono il rimprovero che la filosofia — occhiuta spettatrice che si sforza di distinguere i fatti dalle apparenze, mentre sta solidamente accomodata sulle rocce che fronteggiano il burrascoso mare della partecipazione — ha sempre fatto ai mistici che vi si immergono con *entusiasmo* — una parola che a sua volta rimanda a un'immersione nel divino, come testimonia la sua etimologia: ἔνθεος, ἐν "in" e θεός "dio". Il conflitto fra la modestia critica del pensiero filosofico e scientifico e le ardite immersioni della mistica, spesso tenuto sottotraccia a causa della vigilanza delle religioni (Strauss 1990) è uno dei percorsi fondamentali della cultura occidentale.

Non solo quelli religiosi, ma anche i naufragi estetici, come le sommersioni fisiche e anche le immersioni mediatiche, per non parlare dei viaggi della droga, presentano rischi. Prendiamo atto, dunque, che l'immersione rischia di essere un *annegamento del pensiero*. A questo rischio vi sono risposte strategiche e personali: l'assunzione del ruolo del testimone e del suo distacco, "l'integrità" attribuita a Rabbi Akiva, che gli permise di salvarsi nel *Pardes*, la coscienza teoretica della filosofia, la delimitazione dello spazio virtuale, il framing, il *Verfremdungeffekt* di Brecht, la sobrietà di chi contempla lucidamente il mondo per conoscerlo, eventualmente per controllarlo.

In particolare, oggi c'è una forte pressione nella nostra società in favore dell'*immersione di massa* non solo in forme di spettacolo, ma anche di pensiero condiviso e acritico, che rimuovono e "cancellano" tutto ciò che disturba il sonno e sostituiscono il desiderio alla realtà. A me sembra che questo sia un grande problema, che bisogna in qualche modo opporsi all'*illusione,* perché anch'essa è *immersione* nel gioco (*in-ludus*). Mi

sento di concludere ancora con un verso di Brecht: *Laßt Euch nicht verführen*! Non lasciatevi sedurre! Perché il prezzo della piacevole immersione che ci viene continuamente proposta può essere il naufragio collettivo, non solo individuale, con tutto ciò che esso ha comportato nella storia, per esempio nei *totalitarismi* (altra parola nascostamente immersiva) del secolo scorso. Il senso immerso diventa allora *perdita del senso* e talvolta, dell'umanità stessa.

Riferimenti bibliografici

Blumenberg H. (1985 [1979]) *Naufragio con spettatore: Paradigma di una metafora dell'esistenza*, il Mulino, Bologna.

___. (1989 [1987]) *L'ansia si specchia sul fondo*, il Mulino, Bologna.

Böhme, G. (1995) *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik*, Suhrkamp, Francoforte sul Meno.

___. (1998) *Anmutungen: Über das Atmosphärische*, Edition tertium arcaden Ostfildern vor, Stoccarda.

___. (2006) *L'atmosfera come concetto fondamentale di una nuova estetica*, "Rivista di estetica" (online), 33; disponibile nel sito web http://journals.openedition.org/estetica/4319 (ultimo accesso 25/11/2024).

Boitani P. (2012) *L'ombra di Ulisse*, il Mulino, Bologna.

Bolter, J. D. e R. Grusin (2005 [1999]) *Remediation: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano.

Borges J. L. (1955 [1944]) *La biblioteca di Babele*, successivamente pubblicato nella raccolta dal titolo *Finzioni*, Einaudi, Torino.

Brecht B. (1957) *Scritti teatrali*, Einaudi, Torino.

Caillois R. (1981 [1958]) *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.

Coleridge S.T. (2006 [1817]) "Biographia Literaria" in Id. *Opere in prosa*, Milano, Bompiani.

Davidson D. (1994 [1975]) "Sull'idea stessa di schema concettuale", in Id. *Verità e interpretazione*, il Mulino, Bologna, 263–282.

Douglas M. (1966) *Purezza e pericolo*, il Mulino, Bologna.

Dvorjetski E. (2007) *Leisure, Pleasure, and Healing: Spa Culture and Medicine in Ancient Eastern Mediterranean*, Brill, Leida.

Distin K. (2010) *Cultural Evolution*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.
Eco U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
___. (1979) *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
___. (1985) *Sugli specchi e altri saggi: Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano.
Fodor J. (1994) *The Elm and the Expert: Mentalese and its Semantics*, MIT Press, Boston.
Freud S. (1971 [1898]) *L'interpretazione dei sogni*, Boringhieri, Torino.
Giuliani A. (1977) *Le droghe di Marsiglia*, Adelphi, Milano.
Greimas A.J. (1988 [1987]) *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo.
Griffero T. (2017) *Atmosferologia: Estetica degli spazi emozionali*, Mimesis, Milano.
Grotowski J. (1970) *Per un teatro povero*, Bulzoni, Roma.
Heidegger M. (2005 [1927]) *Essere e tempo*, Longanesi, Milano.
Huizinga J. (1982 [1938]) *Homo ludens*, Einaudi, Torino.
Husserl E. (2008 [1910–11]) *I problemi fondamentali della fenomenologia: Lezioni sul concetto naturale di mondo*, Quodlibet, Macerata.
Leibniz G.W. (2016 [1686]) *Discorso di metafisica*, Edizione Studium, Roma.
Lévi-Strauss C. (1966 [1958]) "L'efficacia simbolica", in. Ib., *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano, 210–230.
Loiperdinger M. (2004) *Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth*, "The Moving Image" (4)1: 89–118.
Lotman J. (1985) *La semiosfera: L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia.
Maldonado T. (1974), *Avanguardia e razionalità*, Bompiani, Milano.
Miller J.-A. (1977/1978) *Suture (Elements of The Logic of The Signifier)*, "Screen" 18 (4): 24–34.
Paolucci A. (2022) *Storia stupefacente della filosofia: Oppio, Lsd e anfetamine da Platone a Friedrich Nietzsche*, Il Saggiatore, Milano.
Saussure F. De (1967 [1916]) *Corso di linguistica generale*, Laterza, Bari.
Sorcinelli P. (2016) *Storia sociale dell'acqua*, Odoya, Città di Castello.
Strauss L. (1990 [1941]) *Scrittura e persecuzione*, Marsilio, Venezia.
Volli U. (1997) *Fascino*, Feltrinelli, Milano.
___. (2002) *Figure del desiderio*, Raffaello Cortina, Milano.

___. (2004) "Il simbolo: plusvalore semiotico", in Aa.Vv., *Sul Simbolo*, Sossella, Roma.
___. (2023) "Quando il senso che incontriamo "per via" è davvero impervio: Un percorso filosofico-semiotico", in Massimo Leone (a cura di), *Il senso impervio*, Aracne, Roma, 15–35.
Whorf B.L. (1970 [1959]) *Linguaggio, pensiero e realtà*, Boringhieri, Torino.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165253
pp. 75-92 (febbraio 2025)

PER SPECULUM ET IN AENIGMATE IL PARADIGMA IMMERSIVO TRA TRASPARENZA E MEDIAZIONE[1]

Graziano Lingua[2]

βλέπομεν γὰρ ἄρτι δι' ἐσόπτρου ἐν αἰνίγματι,
τότε δὲ πρόσωπον πρὸς πρόσωπον·
(1 Cor 13,12)

Title in English: Per Speculum et in Aenigmate*: The Immersive Paradigm Between Transparency and Mediation*

Abstract: The article explores the concept of immersiveness through the lens of the Pauline metaphor "per speculum et in aenigmate" (1 Corinthians 13:12), which contrasts mediated and direct vision. This metaphor, while theological in origin, is reinterpreted as a critique of the pervasive rhetoric surrounding digital immersiveness. By juxtaposing historical and contemporary perspectives on immersion—spanning classical rhetoric, Baroque art, and virtual reality—the study challenges the ideology of transparency and immediacy often associated with digital media. Through an analysis of three interpretative models (aesthetic illusion, transparency, and sensory absorption), the article argues for the ineluctable role of technological mediation in immersive experiences. Highlighting the epistemological and political implications of this critique, it proposes a reconceptualization of immersiveness, emphasizing its mediated nature and its potential as a tool for critical engagement rather than a pursuit of unmediated immediacy. This approach reveals the ideological underpinnings of immersive technologies and their alignment with neoliberal narratives of efficiency, transparency, and self-optimization.

Keywords: Immersiveness; Transparency; Mediation; Pauline Metaphor; Digital Media

(1) Questo saggio è il frutto di un lavoro di ricerca condotto all'interno dell'equipe del *Département Humanisme numérique* del *Collége des Bernardins* di Parigi e riprende in forma rielaborata l'intervento al convegno "Il senso immerso. Libertà e smarrimenti del corpo digitale", organizzato dalla Fondazione Bruno Kessler a Trento dal 29 novembre al 2 dicembre 2023. In alcune parti del testo utilizzo materiali già pubblicati nel saggio Lingua e De Cesaris (2020). Ringrazio in particolare Alessandro De Cesaris per il confronto costante sui temi trattati e per aver concesso questo riutilizzo.

(2) Università di Torino.

1. Introduzione

Perché partire dal famoso testo paolino di 1 Cor 13,12 ("Ora vediamo come in uno specchio, in maniera confusa; ma allora vedremo faccia a faccia") per parlare delle esperienze immersive negli ambienti digitali? Questa scelta può apparire a prima vista strana, non solo per la distanza storica, ma anche perché la pericope sembra proprio escludere ogni possibilità di immediatezza percettiva e quindi di "immersione" in senso lato. In essa, infatti, Paolo contrappone due forme di visione: da una parte quella *per speculum et in aenigmate* — l'unica possibile all'uomo nella sua condizione terrena — che è una visione indiretta, opaca e interrotta da un medium tecnologico (lo specchio); dall'altra quella *facie ad faciem*, generata da un rapporto diretto, senza mediazioni, una visione questa che potrebbe richiamare le esperienze immersive, ma che l'uomo non può raggiungere in questo mondo e solo sperare per un'altra vita.

In realtà il brano della *Prima lettera ai Corinzi* non è per nulla avulso dal tema che ci interessa, perché tocca la polarità immediatezza/mediazione, che rappresenta una delle questioni teoriche più rilevanti per l'analisi dell'esperienza dell'immersione e della qualità immersiva delle tecnologie informatiche[3]. Ma non solo: escludendo la visione immediata e la percezione trasparente esso getta una luce critica su alcune persistenti retoriche che circondano dalla fine dello scorso secolo la nozione di immersione, specie quando essa è riferita ai media digitali e alle possibilità da questi offerte.

Va notato infatti che la scelta operata da Paolo di utilizzare la metafora dello specchio, pur avendo nel testo biblico una esclusiva valenza teologica, è stata dai commentatori interpretata come una figura generale del rapporto con la verità e non soltanto del rapporto con Dio (cfr Hugédé 1957)[4]. Essa è servita innanzitutto per descrivere la dimensione

(3) Distinguerò in questo saggio "immersione" da "immersività", in linea con quanto bene sintetizza Jacopo Bodini: "L'immersione descrive [...] uno stato estetico e sensibile del soggetto il quale si ritrova percettivamente e emotivamente (e quindi fisicamente e psicologicamente) immerso in qualcosa. L'immersività descrive piuttosto le condizioni di possibilità dell'immersione, le modalità spazio-temporali, estetiche, materiali e tecnologiche che, pur non essendo in un rapporto di causalità determinante con lo stato di immersione, possono favorirne la sensazione" (Bodini 2023, p. 36).

(4) Per una storia culturale della metafora speculare cfr Tagliapietra (2023), Melchior-Bonnet (2002). Per un approfondimento della metafora speculare nel contesto del primo

imperfetta della conoscenza umana, sempre costretta a fare i conti con una dinamica indiretta, opaca, e simbolica[5]. Per altro verso tuttavia, la stessa metafora, conosciuta anche nella cultura pagana (si pensi a Plotino[6]), ha fatto da matrice, non solo etimologica, del concetto di "speculazione"[7], cioè dello sforzo di non fermarsi di fronte all'opacità, bensì di affrontarla con il pensiero, elaborando un sapere che abbia il coraggio di prendere in esame i principi e le realtà ultime, compresa appunto la realtà di Dio (Van Fleteren 2003, p. 560). Queste due dimensioni sono però solo apparentemente contraddittorie, basti pensare all'uso che della pericope paolina fa Agostino nel *De Trinitate* da una parte per connotare l'impossibilità della visione immediata di Dio[8], che non venne concessa neanche a Mosè sull'Oreb (Es 33, 20)[9], e dall'altra per sostenere che fin da subito l'uomo possiede una visione del divino, certo imperfetta, ma comunque possibile, perché riflessa in sé stesso, in quanto sua creatura (Gen 1, 26–27)[10].

Lasciando da parte questi aspetti di epistemologia e di teologia della storia, mi interessa qui isolare la metafora dello specchio, per leggerla come figura della mediazione tecnologica e delle sue ambiguità. Con il riferimento allo specchio Paolo esprime l'idea che la visione terrena necessiti di un *mediun* contro ogni pretesa di poter instaurare un rapporto disintermediato e totalmente trasparente con la realtà e con Dio. Per cogliere a fondo questo aspetto occorre però ricordare che quando Paolo parla di *esoptron,* non pensa a specchi di vetro come potremmo fare noi

pensiero cristiano, si veda invece il saggio di Emily R. Cain (2023). Sull'esegesi della pericope paolina è utile Hollander (2010).

(5) In questa linea va d'altro canto l'espressione ἐν αἰνίγματι (in maniera confusa), dove il termine αἴνιγμα significa "accenno", "allusione" (dal tema del verbo αἰνίζομαι «parlare copertamente, attraverso figure»).

(6) Come nota Andrea Tagliapietra, la metafora dello specchio assume in Plotino un'importanza centrale, dal momento che funge da operatore simbolico per elaborare diversi problemi, dal rapporto tra anima e corpo alla questione della materia, fino al rapporto tra pensiero e parola. Cfr Tagliapietra (2023), pp. 223–238. Va notato che già in Platone il tema dello specchio era servito a tematizzare il rapporto tra imitazione e illusione, con diretto riferimento alla questione delle arti figurative (Rep. X, 596d-e). Cfr anche Fauquier (2003) e Cain (2023, pp. 85 ss).

(7) Mostra bene questo aspetto il saggio di De Cesaris (2021, pp. 158–159).

(8) Agostino, *De Trinitate*, XV, 8.14 (trad. it. Agostino (2011, pp. 489–491).

(9) Agostino, *De Trinitate*, II, 16.27–28 (trad. it. Agostino (2011, pp. 85–86).

(10) Al riguardo si veda: L. Orbetello (1990). Altrettanto interessante è il modo in cui Gregorio di Nissa riprende il tema dello specchio in termini teologici e ecclesiologici. Cfr a riguardo King (2023, pp. 117–140).

oggi, ma a lamine di metallo[11] e quindi a "un oggetto imperfetto, opaco, capace di restituire un'immagine tutt'al più ambigua di ciò che vi si riflette" (De Cesaris 2021, p. 159). Lo specchio esprime quindi la resistenza e anche l'ambiguità di ogni mediazione tecnologica che allo stesso tempo manifesta e nasconde, mette in relazione e intralcia[12].

Si capisce allora perché la pericope paolina risulta particolarmente interessante per affrontare in modo critico l'immersione come esperienza mediale. Oggi non è difficile riconoscere come esista un modello interpretativo della svolta digitale che identifica nella disintermediazione l'elemento di novità delle tecnologie informatiche, quasi un salvifico *facie ad faciem*, di cui le esperienze immersive, permesse dagli schermi e dalla realtà virtuale, sarebbero il culmine e il compimento[13]. In questo modello prevale da un lato una narrativa sull'*immersione* come esperienza soggettiva di immediatezza e assorbimento che ci consentirebbe un accesso totalmente trasparente alla realtà, dall'altro una sull'*immersività* come qualità fondamentale che dovrebbero avere i dispositivi tecnologici per consentire una comunicazione autentica. Rispetto a questa narrazione, nelle pagine che seguono intendo domandarmi invece se le retoriche e le politiche dell'immersione non contengano al proprio interno un elemento problematico proprio nel momento in cui rimuovono la mediazione dimenticando il monito paolino che la visione terrena resta sempre *per speculum*.

Per affrontare questi aspetti, dopo aver mostrato che la questione dell'immersione ha una storia di lunga durata (§ 2), proporrò una provvisoria recensione di tre modelli interpretativi della stessa (§ 3) per poi riprendere criticamente la questione, a modo di conclusione, focalizzandomi sul ruolo ineliminabile della mediazione tecnologica e sulla valenza critica che può avere rispetto al tratto ideologico contenuto nelle retoriche sull'immersività.

---

(11) Sabine Melchior Bonnet restituisce in modo chiaro questa differenza ricordando che gli specchi dell'antichità erano lamine sottili di metallo, fabbricati con diverse leghe, più o meno preziose, mentre l'uso del vetro per fabbricare specchi di una certa dimensione era praticamente sconosciuto. Bisognerà aspettare al XVI secolo, quando, grazie ad una serie di innovazioni tecnologiche, sarà finalmente possibile ottenere la trasparenza del vetro e giungere quindi agli specchi attuali. Cfr Melchior-Bonnet (2002, pp. 21–33).

(12) Significativo quanto afferma Emily Cain al riguardo: "Il riflesso [dello specchio] nel mondo antico funzionava più come un'illusione ottica che una replica esatta del mondo" (Cain 2023, p. 86).

(13) Si veda al riguardo Carbone e Lingua (2024, pp. 91–111).

2. Esperienze e ambienti immersivi: una storia di lunga durata

La nozione di "immersione" rimanda genericamente alla capacità di alcuni media e ambienti di "assorbire" il fruitore con un'esperienza totalizzante in cui la differenza e lo scarto tra utente e ambiente mediale si assottiglia fino a dare l'impressione di sparire del tutto. Vale la pena di riprendere la definizione, ormai classica, proposta nel 1997 da Janet H. Murray in *Hamlet on the Holodeck*.

> L'immersione è un termine metaforico derivato dall'esperienza fisica di essere immersi nell'acqua. Da un'esperienza psicologicamente coinvolgente cerchiamo la stessa sensazione che facciamo tuffandoci nell'oceano o in piscina: la sensazione di essere circondati da una realtà completamente diversa — così come l'acqua lo è rispetto all'aria — che cattura tutta la nostra attenzione, l'intero nostro apparato percettivo (Murray 1997, p. 99).

La pluralità di media implicati e la molteplicità di pratiche a cui possono essere associate sia la sensazione di immersione, sia l'immersività come prestazione di determinati sistemi mediali rischiano però di rendere queste nozioni generiche e difficili da definire (cfr Calleja 2014). In più l'idea di immersione si presenta come una metafora potente della spinta che l'uomo ha di instaurare un rapporto fusionale e trasparente non solo con i propri prodotti tecnici, ma con il mondo in generale. Essa, come ricorda Andrea Pinotti (2020), incarna, nella sua strutturale ambivalenza, un desiderio antropologico di lunga durata. Non bisogna dimenticare ad esempio che l'avversione all'idolatria che troviamo nella tradizione ebraico-cristiana e che risuona nel testo paolino, esprimeva la paura nei confronti di un'attitudine fusionale nei confronti di manufatti umani[14], considerati come idoli che incorporavano il divino e quindi ne permettevano una visione *facie ad faciem*.

Ora proprio questa dimensione di lunga durata del desiderio di immersione segnala che se oggi siamo abituati a collegare l'immersione con il mondo digitale e in particolare con le diverse forme di realtà estesa (XR) generate dalle macchine, occorre non dimenticare che esperienze di vera

(14) Rispetto alla dimensione fusionale dell'idolatria cfr Lingua (2006, pp. 27–41)

e propria immersione erano già state concettualizzate fin dall'antichità. Il lavoro di Marie-Laure Ryan (2001) *Narrative as Virtual Reality* sul rapporto tra letteratura e immersione, per esempio, documenta come già la cultura classica attribuisse a determinate tecniche retoriche la capacità di produrre effetti immersivi. Come hanno evidenziato altri studiosi (Rutger, de Jong e de Jonge 2017) il lessico per descrivere queste esperienze comprende in particolare la nozione greca di *enargeia*, termine usato per esprimere situazioni di coinvolgimento emotivo in cui il discorso è capace di "far apparire davanti agli occhi la scena descritta dalle parole" (ivi, p. 35) e di trasportare l'uditore o il lettore in un'altra realtà grazie dalla vividezza del racconto.

Tuttavia, come dicevo in precedenza, l'immersività è oggi per lo più collegata con le tecnologie visuali che, avendo un carattere ambientale, creano con più facilità effetti di immersione. Anche in questo caso però non è corretto limitarsi unicamente agli ambienti virtuali. Oliver Grau, per esempio, sostiene che già gli affreschi pompeiani e l'allestimento in antiche ville romane di stanze dedicate alla simulazione di altri mondi, tramite dipinti e arredamenti, permettevano allo spettatore di sentirsi trasportato nella realtà rappresentata e assorbivano totalmente la sua attenzione (Grau 2003, pp. 24–33). Grau individua lo stesso effetto immersivo, accentuato dall'uso della prospettiva, nelle pitture ambientali dal Rinascimento in avanti, nelle realizzazioni francescane dei "sacri monti", nelle volte barocche e infine nel dispositivo della pittura circolare del "panorama", brevettato dall'artista scozzese Robert Barker[15].

Con l'ingresso della riproducibilità tecnica delle immagini le occasioni per creare questo tipo di assorbimento aumentano notevolmente, basti pensare ai diversi dispositivi ottici analizzati da Jonathan Crary nel suo *Techniques of the Observer*, che vanno dal fenachitoscopio alla lanterna magica, per trovare la loro espressione più piena nel cinema stesso (Crary 2013, pp. 112 ss.). Quanto il cinema fosse in grado di produrre un'esperienza avvolgente lo nota già nel 1944 André Bazin secondo cui l'obiettivo della settima arte era quello di creare "una rappresentazione totale e integrale della realtà [...] un'illusione perfetta del mondo esterno col suono, il colore e il rilievo" (Bazin A. 1999, pp. 13–14). Nel suo libro più recente, dedicato alla funzione proiettiva/protettiva degli

(15) Sul "panorama" si veda Grau (2003, pp. 52 ss.).

schermi, Francesco Casetti sottolinea a più riprese che lo schermo cinematografico fa parte di un dispositivo più complesso, un *assemblage* mediale che presuppone il trasferimento dello spettatore dallo spazio sociale a uno spazio chiuso e protetto, la sala cinematografica, in cui è possibile dare all'individuo l'impressione di essere "separato dal mondo" (Casetti 2023, p. 6).

Tuttavia è evidente che l'incremento più significativo di ambienti immersivi è reso possibile dall'avvento del digitale e dalla cosiddetta realtà virtuale (VR). Dal primo prototipo di visore creato nel 1965 da Ivan Sutherland fino al "metaverso" e alle diverse tecnologie di realtà estesa (XR), lo sviluppo dell'informatica ha creato ambienti mediali di volta in volta più performanti e in grado di trasportare l'utente in un mondo di apparenze sempre meno distinguibile dal mondo reale[16].

Proprio in relazione alla realtà virtuale, dalla fine dello scorso secolo si è sviluppato un ampio dibattito sulle esperienze immersive e gli ambienti tecnologici a queste connessi che ha coinvolto non solo i *media studies*, ma anche la filosofia, l'antropologia e la sociologia della comunicazione[17]. Quella prima ondata di interesse dovette però fare i conti fin da subito con una retorica futurologica che "ha enfatizzato gli effetti rivoluzionari degli ambienti virtuali" (Giomi 2022, p. 200), creando aspettative spesso eccessive che si sono mantenute anche nei decenni successivi. Negli ultimi anni si è poi registrata una vera e propria "ri-emergenza" (Evans 2019, pp. 4–5) della realtà virtuale e una sua diffusione a livello sociale non solo nelle situazioni di intrattenimento, ma anche nella vita quotidiana e professionale. Al riguardo sono significativi gli argomenti utilizzati da Mark Zuckerberg rispetto al metaverso. Nel discorso tenuto all'evento Connect 2021[18], egli descrive il sogno di una nuova tecnologia immersiva capace di offrire un'"intensa sensazione di presenza"[19]. D'altro canto, le strategie di comunicazione di molte aziende tecnologiche hanno fatto da tempo perno sulla promessa di una sempre più

(16) Sul tema della realtà virtuale cfr Lanier (2018), Ball (2022).

(17) Cfr per esempio Moser e MacLeod (1996) e Ihde (2001).

(18) L'intervento, intitolato *The Metaverse and How We'll Build It Together-Connect 2021*, è pubblicato in Meta YouTube Channel; URL: https://bit.ly/3dxcU4N (ultimo accesso 28/11/2024); per una prima discussione del video si veda López-Díez (2022).

(19) *The Metaverse and How We'll Build It Together-Connect 2021*, 2:12–13. Cfr Carbone e Lingua (2024, p. 137).

elevata esperienza di coinvolgimento e trasparenza, intercettando il desiderio antropologico di immersione di cui parlavamo e la conseguente attrattività di questo tema sul versante dei consumi di tecnologia (Modena, Pinotti e Pirandello 2021, p. 97).

L'insieme di questi elementi ha ulteriormente complicato i termini della discussione: immersione e immersività sono diventate così "termini ombrello" con cui indicare esperienze e proprietà molto diverse tra loro (De Cesaris 2022, p. 25). Non sono mancati poi gli autori che hanno segnalato il rischio che si trasformassero in nozioni inutili dal punto di vista teorico o peggio pericolose da un punto di vista politico, perché veicolerebbero surrettiziamente l'impianto neoliberale della cosiddetta "ideologia Californiana", imperniata su "mercificazione, efficienza, networking e self-branding" (Giomi 2022, p. 201)[20].

3. Modelli interpretativi dell'immersione[21]

Per districarsi in questa pluralità di esperienze e per cercare di disambiguare i concetti in gioco vale la pena di tentare una prima classificazione dei principali modelli che sono stati utilizzati in letteratura per delineare i contorni dell'immersione e delle condizioni ambientali a esse collegate. Ne evidenzierò tre, anche se nel dibattito essi si trovano raramente isolati, ma vengono piuttosto sovrapposti e mescolati con diverse sfumature a seconda degli autori.

3.1. *Illusione estetica*

In un primo senso, l'immersione è collegata con l'idea di "illusione estetica" (Wolf 2013, pp. 2–56). Un medium immersivo è tale perché capace di ingannare i sensi del fruitore attraverso un'esperienza multisensoriale che "camuffa" l'ambiente circostante e dà l'impressione di essere trasportati in un altro spazio, senza in realtà esservi presenti fisicamente (Calleja 2011, p. 18). L'immersione così intesa è quindi una "sofisticata forma di

(20) Sull'ideologia californiana si veda Barbrook e Cameron (1996).

(21) Riprendo qui la tripartizione già proposta in Lingua e De Cesaris (2021, pp. 63–84). De Cesaris (2022) ha ulteriormente sviluppato questo modello.

inganno" (Bodini e De Cesaris 2022, p. 12), prodotta da una spazialità apparente. Secondo Andrea Pinotti (2022, pp. 19–20), il mito di Narciso rappresenta un esempio di "proto-immersione"[22] proprio perché mette in scena l'illusione di una presenza che non c'è. Narciso, infatti, viene ingannato dalla propria immagine riflessa nell'acqua e confonde la mediatezza dell'immagine con l'immediatezza della presenza[23].

Non è un caso, peraltro, che nel mito di Narciso l'esperienza immersiva sia sollecitata innanzitutto dal senso della vista. In generale l'illusione estetica è favorita quando il soggetto è completamente assorbito da immagini e prova quindi la sensazione di essere trasportato al loro interno (Pinotti 2022, pp. 20 ss.). Se, come abbiamo visto per la retorica antica, i discorsi sono in grado di produrre questa dislocazione in termini di immaginazione, i dispositivi immersivi digitali come gli HMD (Head Mounted Display) o i CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) la producono con un'intensità anche maggiore, perché generano una visione fisicamente percepita. La potenza immersiva degli ambienti virtuali e di realtà aumentata non deve però farci dimenticare che quella sensazione di essere trasportati in un'altra realtà era già presente nelle diverse forme di pittura ambientale e di immagini a 360 gradi che abbiamo visto descritte da Grau (2007, p. 25).

3.2. *Trasparenza*

In un secondo senso, la nozione di immersione è associata all'idea di trasparenza (Ryan, 2001, p. 98; De Cesaris 2022, pp. 16–17), ovvero a un "effetto di immediatezza" che offre al fruitore la sensazione di avere una percezione diretta e senza ostacoli di quanto esperisce. A questa si collega, come hanno rilevato M. Lombard e T. Ditton, l'impressione della "presenza", cioè la convinzione di essere "realmente lì", in contatto diretto con un ambiente che è però artificiale e tecnologicamente mediato (cfr Riva *et al.* 2003). Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un'illusione, ma l'inganno non è dato tanto da una saturazione percettiva, quanto piuttosto dall'apparente assenza di mediazione (Lombard

(22) Sugli aspetti visuali del mito di Narciso si veda Macrì (2020).

(23) Va segnalato tuttavia che De Cesaris (2022, p. 18) sottolinea come invece il mito potrebbe anche essere interpretato come un fallimento dell'immersione perché il racconto dell'inganno finisce comunque con la morte di Narciso.

e Ditton 1997). Ecco perché, più diminuisce la resistenza del medium tecnologico, più l'esperienza che facciamo ci appare naturale e quindi in grado di assorbirci e immergerci totalmente.

Proprio grazie a questa eclissi del medium il modo stesso in cui si sono sviluppate le tecnologie informatiche ha notevolmente favorito l'identificazione tra immersività e trasparenza. Già alla fine del secolo scorso Jay David Bolter e Richard Grusin nel loro libro *Remediation*, notano che non solo gli ambienti virtuali, ma anche la definitiva affermazione delle Interfacce Grafiche Utente (GUI), rispondono a una "logica dell'immediatezza trasparente" (Bolter e Grusin 2018, p. 44)[24]. In quei sistemi infatti l'infrastruttura tecnologica è progettata per far sì che l'utente sia spinto a dimenticarsi che sta indossando un'interfaccia computerizzata o che sta operando su uno schermo così da "accettare l'immagine grafica generata come il proprio mondo visuale" (Bolter e Grusin 2018, p. 44). D'altro canto, ricordano sempre i due autori, questa logica diventa uno specifico obiettivo delle tecnologie virtuali perché il loro scopo è quello di "diminuire e eventualmente eliminare la presenza mediatrice del computer e delle sue interfacce" (Bolter e Grusin 2018, p. 45). Non va infine dimenticato, e ci torneremo in seguito, che l'identificazione tra immersione e trasparenza si inserisce in una retorica complessiva che circonda quest'ultima di un'"aura magica" (Alloa e Thomä 2019, pp. 28–29) come se bastasse farvi appello per poter finalmente accedere a un rapporto *facie ad faciem* con il mondo. Fatto sta che la valenza normativa di cui si carica la trasparenza nella sfera pubblica contemporanea contribuisce a connotare in termini positivi anche l'immersione, lasciando però nell'ombra, come vedremo in seguito, il ruolo ineludibile che anche nei dispositivi informatici hanno le mediazioni tecnologiche[25].

3.3. *Sentirsi sommersi*

In un terzo senso, infine, l'immersione è invece più strettamente collegata al tipo di esperienza corporea e sensoriale che viene prodotta dal "sentirsi sommersi", cioè totalmente avvolti e assorbiti in una situazione percettiva o immaginativa. Più questa sensazione è intensa, più il nostro

(24) Al riguardo si veda Lingua (2020).
(25) Per ulteriori elementi al riguardo cfr Lingua (2024)

apparato sensoriale è coinvolto fino a incorporarsi nella situazione che viene a crearsi (Freitag *et al.* 2020, p. 2). Come abbiamo visto nella definizione di Murray, l'immersione è una metafora acquatica che ci richiama immediatamente il senso che si prova quando si affonda totalmente in un liquido. Diversi studiosi[26] hanno illustrato questa sensazione citando una famosa storiella ripresa da David Foster Wallace (2009) in cui due giovani pesci che stanno nuotando tranquilli incontrano un pesce anziano che li saluta e domanda loro: "Salve ragazzi, com'è l'acqua?". I due pesci giovani proseguono per un po' e poi uno guarda l'altro e dice con un certo stupore: "L'acqua? Che cos'è l'acqua?" (Wallace 2009, pp. 8–9). La loro sorpresa nasce appunto dall'essere così immersi nell'ambiente mediale da considerarlo talmente ovvio da non aver bisogno di essere tematizzato. De Cesaris (2023, p. 18) nota che nella scelta di questo racconto per spiegare il fenomeno immersivo è implicita un'equivalenza tra immersione e incompetenza mediale. Paradossalmente, secondo questa posizione, il pesce più anziano sarebbe meno immerso nell'acqua rispetto ai pesci più giovani. In questo modo, ancora una volta l'esperienza immersiva viene equiparata a una forma di inganno, che qui diventa un errore cognitivo piuttosto che una illusione estetica o mediale.

Sempre il riferimento agli ambienti acquatici richiama un ulteriore elemento dell'identificazione tra l'immersione e il sentirsi sommersi che differenzia questo modello dagli altri due. Qui infatti ad essere sollecitata non è primariamente la vista, perché viene coinvolto l'intero sensorio e in particolare il tatto come senso della prossimità e come accesso primordiale al mondo. Diventa così rilevante la mancanza di distanza tra ciò che ci avvolge e il nostro corpo in quanto avvolto. Una volta sommersi si è in una situazione fusionale che elimina totalmente il fatto stesso di avere a che fare con una mediazione. L'ambiente tecnologico diventa un ambiente naturale e si prova qualcosa come una incorporazione fisiologica ed emotiva nel medium, tanto da identificarlo direttamente con la realtà.

(26) Ad esempio Granata (2015), ma la metafora acquatica è già presente nell'opera di McLuhan (cfr De Cesaris 2022, p. 21).

4. Conclusioni

Ciascuno dei tre modelli, a suo modo, lascia aperte una serie di questioni rispetto al ruolo che viene ad avere la mediazione tecnologica e alla capacità o meno che si ha di riconoscerla nel momento in cui, come soggetti, si fa un'esperienza immersiva. La più evidente di queste è la tendenza comune a pensare ogni mediazione come un ostacolo all'immersività perché frenerebbe la sensazione di essere totalmente parte della realtà finzionale che si sta sperimentando. Contrariamente al testo di Paolo che attribuisce un ruolo fondamentale al medium dello specchio, la retorica che si è sviluppata negli ultimi tre decenni sull'immersione digitale finisce per idealizzare l'immediatezza fino ad attribuirle non solo una esemplarità tecnologica da raggiungere a tutti i costi, ma anche una funzione normativa dal punto di vista individuale e collettivo. Riprendendo quindi l'immagine da cui eravamo partiti si potrebbe dire che l'obiettivo dell'immersione è quello di emanciparsi dalla visione *per speculum*, ovvero da ogni opacità e resistenza mediale.

Evidentemente il modello della trasparenza è quello che pone maggiormente l'accento sull'emancipazione dal medium, ma ritroviamo la stessa convinzione di fondo anche nell'identificazione di immersione e illusione estetica perché quest'ultima si fonda sulla capacità che le tecnologie immersive hanno di ingannare i sensi. Questa logica della trasparenza immediata, tra l'altro, contraddice una tradizione che sin dai tempi di Aristotele pensa il "diafano" precisamente come il luogo della mediazione [27]. La sensazione di "essere sommersi" sembrerebbe implicare meno questa eclissi perché la centralità del tatto e il coinvolgimento complessivo del corpo comportano un contatto con la materialità delle mediazioni che costituiscono gli ambienti tecnologici circostanti. Un pieno assorbimento nelle esperienze virtuali non sarà possibile finché non si riuscirà a cancellare del tutto la propriocezione, ovvero la percezione della propria posizione fisica nello spazio, che tende comunque a riemergere anche in ambienti tecnologici in cui il campo visivo è totalmente saturato di immagini artificiali.

Se si osserva attentamente tuttavia ci si rende conto che anche il modello dell'essere sommersi funziona pienamente soltanto in una

(27) Sul diafano in Aristotele e più in generale sulla storia antica e medioevale del concetto di trasparenza si veda Alloa (2021, pp. 76–80, 117 ss) e Vasiliu (1997, pp. 15–17).

situazione di "incompetenza mediale", come abbiamo visto nel racconto di Wallace. Nel momento stesso in cui ci si accorge del medium, è come se cadesse l'incanto della finzione e si perdesse quindi la sensazione di essere totalmente inseriti nel mondo a parte in cui si è trasportati.

Non è un caso però che il modello che identifica immersione e trasparenza sia quello che con più evidenza lascia trasparire gli elementi problematici dell'eclissi della mediazione. La retorica che avvolge le esperienze immersive ha una matrice comune al discorso sulla trasparenza perché entrambe attribuiscono una valenza emancipatoria all'eliminazione attiva di ogni forma di mediazione. Secondo Francis Dyson, nel dibattito che si sviluppa all'inizio degli anni '90 sulla realtà virtuale si registra una vera e propria idealizzazione dell'immediatezza immersiva che coinvolge non solo artisti digitali ed esponenti dei *media studies*, ma anche gli informatici della Silicon Valley. Questo perché "'il virtuale' contiene al proprio interno l'idea di un dominio liminale [...] dove gli utenti possono 'essere'. Quel dominio è spesso descritto come trascendente, sublime e mistico, incorrotto dalle realtà sociali e politiche che dominano i media tradizionali" (Dyson 2009, p. 1). L'immersione digitale condurrebbe quindi a una realtà in cui verrebbero meno le opacità e i conflitti che sono tipici degli effetti distorsivi della comunicazione analogica, consentendo un rapporto diretto e liberatorio con il mondo.

Va notato a questo punto il legame che annoda questa retorica sull'immersione con quella che si sviluppa nello stesso periodo rispetto alla nozione stessa di trasparenza. Dalla fine dello scorso secolo la trasparenza si è imposta come uno dei temi dominanti del discorso pubblico (Han 2014, p. 9), tanto da diventare non solo un imperativo politico, ma anche una condizione generale di moralità individuale e collettiva. Senza trasparenza sembra mancare l'onestà e la sincerità perché "se non si ha niente da nascondere, non si ha niente da temere" (cfr Solove 2011). Immersione e trasparenza vengono quindi accomunate in un discorso che programmaticamente si rifiuta di riconoscere le resistenze della mediazione tecnologica, colorando la realtà digitale dei tratti escatologici che Paolo attribuiva alla visione *facie ad faciem*. È tuttavia sufficiente osservare gli esiti politici e sociali dell'enfasi sull'immediatezza e la totale visibilità, per rendersi conto del suo tratto ideologico. Essa si alimenta dell'illusione che i media digitali siano neutrali, quando invece sono

programmati, cioè rispondono a una serie di scelte che direzionano la loro produzione e il loro utilizzo. Sul versante politico l'idealizzazione dell'immediatezza deve fare i conti con i risultati incerti e non sempre positivi dei progetti di e-democracy e di critica a tutti i livelli delle forme di rappresentanza e di mediazione esperta. Sul versante sociale la spinta continua all'esposizione online, alla partecipazione diretta e all'immersione virtuale impedisce la presa di coscienza dello sfruttamento sistematico a cui sono sottoposti i dati che disseminiamo nella rete[28].

Sono molti altri i fenomeni che potrebbero essere citati per motivare il sospetto che, come sostiene Andrea Giomi, l'immersione si sia trasformata da un mito a una mistificazione (Giomi 2023, pp. 204–208). Ecco perché il monito paolino sull'ineludibilità della mediazione *per speculum et in aenigmate* può risuonare oggi con una potente valenza critica e può indirizzarci a una riconcettualizzazione dell'esperienza immersiva che consenta di ripensare a fondo le derive ideologiche che si nascondono nell'idealizzazione dell'immediatezza, della trasparenza e dell'incompetenza mediale.

Riferimenti bibliografici

Agostino d'Ippona (2011) *La Trinità*, trad. it. di G. Beschin, Città Nuova, Roma.

Alloa E. e D. Thomä (a cura di) (2019) *Transparency, Society and Subjectivity. Critical Perspectives*, Palgrave Macmillan, Londra.

___. (2021) *Looking Through Images: A Phenomenology of Visual Media*, trad. ing. di N.F. Schott, Columbia University Press, New York, NY.

___. (a cura di) (2022) *This Obscure Thing Called Transparency. Politics and Aesthetics of a Contemporary Metaphor*, Leuven University Press, Lovanio.

Ball M. (2022) *Metaverso*: *Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, trad. it. di G. Mancuso, Garzanti, Milano.

Barbrook R. e A. Cameron (1996) *The Californian Ideology*, "Science as Culture", 6: 44–72.

Bazin A. (1999) *Che cos'è il cinema*, trad. it. a cura di A. Aprà, Garzanti, Milano.

(28) Per un approfondimento di questi aspetti rimando a Carbone e Lingua (2024, pp. 102–104).

Bodini J. (2022) *Immersivité et immédiation. Pourquoi* Écho *plutôt que Narcisse*, "Azimuth", 20: 31–52.

___. e A. De Cesaris (2002) *Preliminary notes*, "Azimuth", 20: 9–14.

Bolter J.D. e R. Grusin (2018) *Remediation: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Guerini, Milano.

Cain E.R. (2023) *Mirrors of the Divine. Late Ancient Christianity and the Vision of God*, Oxford University Press, Oxford, UK.

Calleja G. (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, MA, Ma.

Calleja G. (2014) *Immersion in Virtual Worlds*, in M. Mark Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, Oxford, UK, 222–36.

Carbone M. e G. Lingua (2024) *Antropologia degli schermi. Mostrare e nascondere, esporre e proteggere*, Luiss University Press, Roma.

Casetti F. (2023) *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano.

Crary J. (2013) *Le tecniche dell'osservatore*, trad. it. di L. Acquarelli, Einaudi, Torino.

De Cesaris A. (2020) *Exposition et médiation. De l'*écran à *la fonction* écranique, in J. Bodini, M. Carbone, G. Lingua e G. Serrano (a cura di), *L'avenir des* écrans, Mimésis, Parigi, 81–91.

___. (2021) *Al di là della riflessione: Sulla nozione di "speculativo" nel pensiero di Hegel*, "Annuario filosofico", 37: 155–76.

___. (2022) *Immediate Mediality: The Notion of Immersivity Beyond Transparency and Illusion*, "Azimuth", 20: 15–30.

___. (2023) *Digital Metempsychosis? A Critique of the Two-Worlds Model of Immersivity*, "Techne: Research in Philosophy and Technology", 27: 168–82.

Dyson F. (2009) *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, University of California Press, Berkeley (CA).

Evans L. (2019) *The Re-emergence of Virtual Reality*, Routledge, New York-London.

Fauquier F. (2003) *Matter As a Mirror: The Relevance and Limitations of Image According to Plotinus and Proclus*, "Revue de Métaphysique et de Morale", 37: 65–87.

Freitag F. *et al.* (2020) *Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion*, "Ambiances", 6; http://journals.openedition.org/ambiances/3233 (ultimo accesso 24 novembre 2024).

Giomi A. (2022) *Immersion as Ideology: A Critical Genealogy of Immersivity in Digital Arts, Aesthetics and Culture*, "Azimuth", 20: 197–215.

Granata P. (2015) *Ecologia dei media: Protagonisti, scuole, concetti chiave*, FrancoAngeli, Milano.

Grau O. (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trad. ing. di G. Custance, MIT Press, Cambridge, MA.

Han B.-C. (2014) *La società della trasparenza*, trad. it. di F. Buongiorno, Nottetempo, Milano.

Hollander H.W. (2010) *Seeing God 'in a riddle' or 'face to face': An Analysis of 1 Corinthians 13.12*, "Journal for the Study of the New Testament", 32,4: 395–403.

Hugédé N. (1957) *La métaphore du miroir dans les* épitres *de Saint Paul aux Corinthiens*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel.

King D.S. (2023) *The Church and the Problem of Divine Hiddenness. Mirrors of God*, Routledge, Londra e New York.

Ihde D. (2001) *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN.

Lanier J. (2018) *Dawn of the New Everything. Encounters with Reality and Virtual Reality*, Henry Holt and Co., New York, NY.

Lingua G. (2006), *L'icona, l'idolo e la guerra delle immagini: Questioni di teoria ed etica dell'immagine nel cristianesimo*, Medusa, Milano.

___. (2020) *Transparence numérique et frontières de la désintermédiation politique*, in J. Bodini, M. Carbone, G. Lingua e G. Serrano (a cura di), *L'avenir des* écrans, Mimésis, Parigi, 193–205.

___. (2024) *Immédiateté, exposition, surveillance : Les ambiguïtés de la transparence numérique*, in J. Bodini, T. Garcia. G. Lingua (a cura di), *Au prisme des écrans*, Mimésis, Parigi, 245–59.

___. e A. De Cesaris (2020) *Immersività distratta: Sulla nuova economia dell'attenzione negli ambienti digitali*, "Metis", 10: 63–84.

Lombard M. e Th. Ditton (1997) *At the Heart of It All: The Concept of Presence*, "Journal of Computer-Mediated Communication", 3; https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083–6101.1997.tb00072.x (ultimo accesso 28/11/2024).

___. (2023) "Being There. Concepts, Effects and Measurements of User Presence", in G. Riva *et al.*, *Synthetic Environments*, Amsterdam, IOS Press.

López-Díez J. (2022) *Metaverse: Year One. Mark Zuckerberg's Video Keynote on Meta (October 2021) in the Context of Previous and Prospective Studies on Metaverses*, "Pensar la Publicidad: Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias", 15: 299–303.

Macrì S. (a cura di) (2020) *Narciso: La passione dello sguardo*, Marsilio, Venezia.

Melchior-Bonnet M. (2002) *Storia dello specchio*, Dedalo, Bari.

Modena E., A. Pinotti e S. Pirandello (2021) *Virtual Reality and Augmented Reality New Tools for Art and Politics*, "Paradigmi", 39: 87–106.

Moser M. A. e D. MacLeod (1996) *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, MIT Press, Cambridge, MA.

Murray J.H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York.

Orbetello L. (1990) "«*Per speculum et in aenigmate*»: Conoscenza di sé e conoscenza di Dio nel *De Trinitate*", in L. Alici (a cura di), *Interiorità e intenzionalità in S. Agostino*: *Atti del I e II seminario internazionale del Centro di Studi Agostiniani di Perugia*, Institutum Patristicum Augustinianum, Roma, 107–31.

Pinotti A. (2020) *Avatars: Shifting Identities in a Genealogical Perspective,* in H. Aldouby (a cura di), *Shifting Interfaces: An Anthology of Presence, Empathy, and Agency in 21st Century Media Art*s, Leuven University Press, Lovanio, 31–46.

___. (2022) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi.

Riva G. *et al.* (2003) *Being There: Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments*, IOS Press, Amsterdam.

Ryan M.-L. (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, Baltimore, MA.

Rutger J.A., I.J.F. de Jong, e C.C. de Jonge (2017) *From Enargeia to Immersion: The Ancient Roots of a Modern Concept*, "Style", 51: 34–51.

Solove D.J. (2011) *Nothing to Hide: The False Tradeoff Between Privacy and Security*, Yale University Press, New Haven, CT.

Tagliapietra A. (2023) *La metafora dello specchio: Lineamenti per una storia simbolica dell'immagine*, Donzelli, Roma.

Van Fleteren F. (2003) "«Per *Speculum et in Aenigmate»: 1 Corinthians 13:12 in Augustine and Anselm"*, "Annali di studi religiosi", 4: 559–65.
Vasiliu A. (1997) *Du diaphane: Image, milieu, lumière dans la pensée antique et médiévale*, Vrin, Parigi.
Wallace D.F. (2009) *This is Water: Some Thoughts, Delivered on a Significant Occasion, about Living a Compassionate Life,* Hachette, New York, NY.
Wolf W. (2013) *Aesthetic Illusion*, in Wolf W. W. Bernhart W. e A. Mahler (a cura di), *Immersion and Distance: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media,* Rodopi, Amsterdam, 1–63.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165254
pp. 93-105 (febbraio 2025)

L'IMMERSIONE PROFONDA COME ESPERIENZA RELIGIOSA DAL CRATERE ERMETICO AL CYBERSPAZIO

Giovanni Filoramo[1]

Title in English*: Deep Immersion as a Religious Experience: From the Hermetic Crater to Cyberspace*

Abstract: This essay explores the religious dimensions of deep immersion, tracing its evolution from the Hermetic text *The Crater* to the contemporary realm of cyberspace. In the history of religions, immersion serves as a recurring motif, symbolizing either the transcendence of ordinary reality through ritual practices, such as baptism and initiation, or the ecstatic union with the divine via visionary and contemplative experiences. While traditional practices often involved elites capable of transcending human limitations, contemporary postmodern culture has democratized the immersive experience, offering access to what Zygmunt Bauman terms "total experiences" of revelation and transcendence through digital technologies. The essay examines the emergence of digital sacredness, in which cyberspace functions as a realm of new hierophanies, exemplified by virtual platforms like *Second Life*. These digital environments create spaces distinct from the mundane, offering opportunities for transformative engagement. Further, the essay identifies a gnostic dimension within digital immersion, linking the quest for salvific knowledge in cyberspace to ancient Hermetic and Gnostic traditions. Drawing parallels with *The Crater*, a 3rd-4th century Hermetic text, the essay argues that the metaphor of immersion in the *Nous* (divine intellect) anticipates the dynamics of modern digital immersion, where the body is transcended in pursuit of an ultimate unity with the universal mind. By engaging in a vertical, in-depth comparison between Hermetic immersion and digital experiences, the essay highlights both continuities and contrasts, particularly in the mediating role of the heart and imagination. These reflections shed light on the interplay between corporeality and transcendence in ancient and contemporary contexts, offering a nuanced understanding of how digital technologies reshape the age-old human aspiration for unity with the divine.

Keywords: Immersion; Hermetism; Cyberspace; Gnosticism; Transcendence

(1) Università di Torino; emerito.

1. Considerazioni introduttive

Nella storia delle più diverse religioni l'immersione profonda costituisce un tema ricorrente sia come pratica rituale, dai battesimi alle varie forme di iniziazione, a simboleggiare l'ingresso in un mondo trascendente la realtà quotidiana, sia come mezzo ideale, dai viaggi celesti dell'anima alle più differenti visioni estatiche, per descrivere un'esperienza di immersione temporanea nella realtà divina. Mentre le pratiche rituali hanno una dimensione sociale, coinvolgendo comunità e gruppi di varia natura, il secondo tipo di esperienza, che mette in genere in gioco la realtà mentale e l'immaginazione creatrice come vero motore del mondo reale, ha un carattere individuale ed elitario, dal momento che riguarda, nei mondi religiosi tradizionali, un'élite di uomini e donne eccezionali dotati di poteri particolari, che permettono loro di trascendere le limitazioni della condizione umana. Come notava anni fa Z. Bauman,

> oggi 'l'esperienza totale' della rivelazione, dell'estasi, dell'uscire da se stessi, dell'oltrepassare i confini corporei e della trascendenza, un tempo privilegio di una ristretta élite religiosa (santi, eremiti, monaci, mistici, zaddiq, yogin e dervisci), e che ' scendeva' sul prescelto come un miracolo indipendente dal suo modo di agire e di pensare, o come il premio per una vita di sacrifici e mortificazioni, è stata 'democratizzata' dalla cultura postmoderna che l'ha dichiarata accessibile a tutti (Bauman [1997] 2018, pp. 218–9).

Questa peculiare "democratizzazione", d'altro canto, non ha coinciso con un incremento della secolarizzazione, ché anzi quello a cui oggi assistiamo è l'emergere di un sacro secolare, e precisamente di processi di sacralizzazione che non hanno più un fondamento trascendente, che viene invece trovato nella realtà stessa in cui si vive, nel caso che ora ci interessa nello stesso mondo digitale col suo particolare cyberspazio (Filoramo 2022). Il virtuale può, infatti, diventare fonte di sacralità nel senso più noto del termine, come spazio separato e distinto da quello profano della vita reale, divenendo in questo modo il luogo di nuove ierofanie (Geraci, 2014). Programmi virtuali come *Second Life*, per non portare che un esempio, sono potenzialmente sacri perché offrono un tempo e

uno spazio separati dalla sfera mondana, trasformandosi in un veicolo ideale per la salvezza cibernetica offerta da quella che qualcuno ha proposto di definire l'intelligenza artificiale apocalittica (Geraci 2010, p. 83).

Vorrei, infine, sottolineare un terzo carattere di questa nuova religione digitale, che può servire come ponte per collegarci al tema del mio intervento: la sua dimensione gnostica, e precisamente il desiderio di una conoscenza salvifica totale, che circola nei meandri del mondo digitale (Davis 2023). Non è un caso che qualche studioso abbia paragonato il potere della Mente digitale a forme rinnovate di gnosticismo (Allegra 2017). La gnosi contemporanea (un'esperienza rivelatrice interiore che si traduce in una spiritualità trasformativa), cresciuta sul terreno dell'occultismo ottocentesco, è atterrata oggi nel mondo della tecnologia digitale. Qualcuno l'ha definita la cybergnosi: un'esperienza interiore di verità basata sull'interazione non più con qualche divinità ma col computer, che trasforma il credente digitale, liberandolo dalle costrizioni fisiche del corpo per immergerlo nella *Matrix* originaria, nella Mente universale. (Aupers, Hautman e Peel 2008, p. 697)[2].

Si tratta di un fenomeno per più aspetti analogo al processo di immersione descritto nel testo ermetico del III-IV secolo della nostra era, il *Cratere*, che è al centro del mio intervento. Invece di perdersi in voli comparativi 'orizzontali' ho preferito, infatti, una comparazione, per così dire, verticale, in profondità, tra l'immersione digitale e quella predicata da questo testo ermetico. Ho scelto un testo ermetico a chiaro sfondo gnostico sia perché in questo modo mi era più facile sottolineare la dimensione gnostica dell'immersione profonda descritta dal trattato ermetico (che richiama la dimensione gnostica della immersione tipica della cybergnosi attuale) sia, più in generale, per la straordinaria importanza culturale che l'ermetismo, un fenomeno filosofico-religioso dei primi

(2) Chi ha meglio colto la sintonia tra l'antico gnosticismo (ed ermetismo) e l'attuale tecnocultura è E. Davis. Basti una citazione: "da una prospettiva ermetica, che interpreta immagini e sincronismi con la stessa profondità con cui legge i fatti, le strutture mitiche e la psicologia dello gnosticismo sembrano entrare in una strana risonanza con lo *Zeitgeist* digitale e il suo paradigma dell'informazione [...] il mito gnostico anticipa i sogni più estremi degli odierni mutanti meccanici e dei cowboy transumani, specialmente nella spinta libertaria verso la libertà e l'autodivinizzazione, e nel rifiuto dualistico della materia a favore delle possibilità incorporee della mente. La tradizione gnostica fornisce anche una chiave mitica per il genere d'infomania e di pensiero complottista che finì per pervadere il mondo postbellico, terrorizzato da perfide congiure, tecnologie narcotiche e invisibili messaggeri dell'inganno" (Davis 2023, p. 124).

secoli della nostra era, ha continuato a recitare nella nostra tradizione culturale, pronto a rinascere a nuova vita nell'umanesimo fiorentino grazie alla traduzione dei trattati ermetici compiuta da Marsilio Ficino e a innervare delle sue idee e della sua visione dell'uomo e del cosmo alcuni degli spiriti più alti dell'epoca, da Pico a Giordano Bruno. Ma anche dopo il duro colpo assestato all'inizio del Seicento dalla critica filologica di Isaac Casaubon all'antichità dei trattati ermetici e alla connessa credenza che la rivelazione ermetica costituiva l'elemento essenziale della *prisca theologia*, l'ermetismo è rinato a nuova vita nelle correnti moderne e nei mille rivoli dell'esoterismo contemporaneo, per arrivare a noi, attraverso percorsi naturalmente esoterici, attraverso forme culturali come Ecologia profonda e New Age (Scarpi 2009, pp. XIX sg.).

Il confronto che mi accingo a fare — inevitabile *excusatio non petita* — ha purtroppo dei limiti per me insuperabili nella mia scarsa dimestichezza con la realtà digitale, non essendo io un filosofo della mente, un neuroscienziato, uno studioso dei mezzi di comunicazione o comunque uno specialista di questi nuovi mondi. Se, comunque, tento di abbozzarlo è perché sono convinto che il testo ermetico offre un esempio particolarmente significativo di quella "metafora corporea della fusione con la trascendenza" richiamata dall'organizzatore del Convegno nella sua Presentazione come utile termine di confronto per una migliore intelligenza dell'immersione nella realtà digitale.

2. La *religio mentis* ermetica

L'attuale dibattito postcartesiano sui rapporti tra mente e corpo nella letteratura relativa alla realtà virtuale (Chan 2020; Farr W., S. Price e C. Jewitt 2012), in cui sono all'opera un modello classicamente dualistico, che privilegia il ruolo della mente, contrapposto a un modello interpretativo che cerca di rivalutare, su uno sfondo postfenomenologico e sovente a partire da una teoria dell'enazione (Varela F. J., E. Thompson e E. Rosch 2016), il ruolo del corpo, ricorda, per chi si occupa di storia delle religioni, un analogo dibattito — centrale negli studi del secondo Novecento — tra chi interpreta la religione essenzialmente come credenza secondo un modello di esperienza religiosa tipicamente protestante,

e chi, di contro, cerca di tener conto della dimensione materiale e incarnata dell'esperienza religiosa, secondo un modello tipico piuttosto della tradizione cattolica controriformista. Se stiamo a questa tipologia di fondo, non v'è dubbio che l'esperienza religiosa descritta nei trattati ermetici rientri nel primo tipo e costituisca un esempio significativo di una, per così dire, 'religione di testa': in termini ermetici, secondo la classica definizione di uno dei trattati più importanti, l'*Asclepio*, una *religio mentis*.

Il trattato ermetico che meglio descrive questo tipo di esperienza è il quarto, il *Cratere*, così detto per il tipico battesimo noetico che vi è descritto (Södergård J. P. 2003). Esso inizia come discorso di Ermete Trismegisto, il dio tre volte grandissimo, al discepolo Tat, secondo un modulo letterario tipico di molti dei trattati ermetici filosofici, in cui il dio rivela, dialogando con un discepolo prediletto, i misteri del mondo superiore. Ermete fa presente a Tat che il demiurgo, cioè Dio, ha creato il mondo non con le mani, ma con la parola (*logos*). Il mondo è, dunque, il corpo visibile del Dio invisibile. Inoltre, non essendo invidioso, come ornamento del corpo cosmico ha creato l'uomo, che è dotato della ragione, comune a tutti gli uomini. L'intelletto o mente (*nous*), invece, che permette di conoscere Dio, di unirsi a lui e diventare come lui, Dio lo ha donato soltanto ad alcuni, per la precisione a coloro che ascoltano l'invito dell'araldo che egli ha inviato e sono, di conseguenza, in grado di meritarsi questo premio. A questo punto Tat domanda ad Ermete dove ha collocato il *nous* ed Ermete gli risponde:

> ne ha riempito un grande cratere, lo ha inviato sulla terra e, preso un araldo, gli ha ordinato di annunciare ai cuori degli uomini queste parole: "Immergiti (*baptison*), tu che puoi (*dunamene*), in questo cratere, tu che credi che risalirai fino a colui che ha inviato il cratere, tu che conosci il fine per il quale sei nato". Quanti hanno prestato ascolto all'annuncio e hanno ricevuto il battesimo dell'intelletto, hanno avuto parte alla conoscenza e sono divenuti uomini perfetti, perché hanno accolto in loro l'intelletto (IV 4; Scarpi 2009, pp. 77–9).

Costoro sono come immortali di fronte a mortali. In questo modo, potranno ricongiungersi con la Monade divina.

La datazione dei testi ermetici rimane problematica (Scarpi 2009, pp. XXXIII-XXXIV). In genere, si è d'accordo nel collocare, per varie

ragioni sulle quali non è ora il caso di dilungarsi, la data di redazione dei trattati filosofico-religiosi tra il I e il IV secolo della nostra era. Quel che, piuttosto, è evidente è che il nostro trattato è un testimone tipico di quella religiosità, intrisa di riflessione filosofica ma anche di *pietas*, alternativa all'annuncio cristiano, tipica delle élites pagane tra III e IV secolo, in cui intellettuali sempre più lontani dal potere si riuniscono in piccole conventicole per praticare una vita filosofica fatta di "esercizi spirituali" e meditazioni, che permettano di cogliere il mistero del mondo e dell'essere, ricongiungendosi a quell'Uno o monade da cui proviene la parte divina del loro essere, il *nous* (Fowden 1986). Questo è il percorso che Ermete indica a Tat, invitandolo ad ascoltare l'annuncio salvifico che l'araldo è venuto a portare e che consiste, in sostanza, nell' abbandonare la prigione del corpo e della materia per ricuperare la pienezza di quell'elemento divino che i neoplatonici, sulle orme di Plotino, individuavano ormai nel *nous* e non più nella *psyché*.

Per perseguire questo scopo, il discepolo è invitato a immergere il suo cuore nel cratere che contiene il Nous divino universale. Il tema del battesimo collegato a questa immersione noetica ha indotto alcuni interpreti a ipotizzare un possibile influsso cristiano, influsso che sarei portato ad escludere dal momento che nel nostro caso, a differenza del battesimo cristiano, non abbiamo a che fare con un rito collettivo di iniziazione che coinvolge la totalità del corpo e non aveva certo luogo in un cratere, ma con un tipico rito individuale di metamorfosi noetica, di rinascita spirituale. Piuttosto, si scorgono influssi misterici o, più precisamente, del modo in cui i misteri della Grecia antica si erano sempre più trasformati, in periodo imperiale, in processi di iniziazione e rinascita spirituale individuale. Inoltre, il rimando al cratere, un tipico strumento simposiale in cui si era soliti mescolare acqua e vino, sembra alludere a una dimensione di *sobria ebrietas*, e cioè a una possibile condizione estatica come premessa e modalità della palingenesi spirituale che conseguirà all'immersione nel cratere.

Ma perché è il cuore ad immergersi? Che ruolo ha in questo processo di indiamento? E in che rapporto si trova, da un lato, con il *soma* o corpo, dall'altro, con il *nous?* L'antropologia di fondo dello scritto è platonicamente dualista, contrapponendo, in modo a prima vista inconciliabile, l'elemento divino, il *nous*, al corpo con i suoi piaceri sensibili in

cui l'intelletto è imprigionato. In questo contesto, il cuore svolge una duplice funzione. Da un lato, un po' come la famosa ghiandola pineale del dualismo cartesiano, funge da mediazione tra materia e spirito, permettendo il passaggio da un piano all'altro. Dall'altro, questa volta pascalianamente, rappresenta quelle possibilità sentimentali e affettive di conoscenza che sovrastano quelle del *logos* o ragione discorsiva: una capacità intuitiva sintetizzata, anche nel nostro testo, ricorrendo all'immagine gnoseologica degli "occhi del cuore", capaci di intuire quella realtà invisibile che la vista corporea e la ragione discorsiva non sono in grado di cogliere.

Un rapido confronto tra immersione ermetica e immersione nel cyberspazio può aiutarci a comprendere meglio quest'aspetto. Oltre alle ovvie e decisive differenze, fattore evidente sul quale non è il caso di insistere, vi sono infatti degli elementi di somiglianza interessanti. Il contesto dualistico del battesimo del *nous* individuale del discepolo nel cratere che contiene il *Nous* universale ci ricorda la prima fase della cultura e letteratura digitale, in cui il corpo appariva obsoleto, limitante, oppresso da continui mali, un fardello che era necessario trascendere, appunto immergendosi nel cyberspazio. Come ebbe a dire un programmatore e hacker, Charles Lect: "Sei bloccato nel pantano della merda di maiale. Tutti noi lo siamo. Devi esserne libero. Devi diventare una mente pura". Nel libro cult di fantascienza di William Gibson, *Neuromante*, i cowboys dell'élite cyberspaziale che lo popolano vivono nell'esaltazione di un cyberspazio privo di corpo, visto come carne disgustosa da rifuggire (Davis 2023, p. 280; Chan 2020, p. 218). Certo costoro non conoscevano il filosofo pagano Celso che, alla fine del II secolo della nostra era — e dunque più o meno all'epoca in cui è stato redatto il *Cratere* —, criticando la concezione cristiana della risurrezione, sarcasticamente osservava che il destino della carne era quello di essere divorata dai vermi, non di risorgere per opera di qualche divinità maligna. Anche per i protagonisti di *Neuromante* platonicamente il corpo, con la sua carne maleodorante, è una prigione cui si può sfuggire soltanto portando la propria mente a immergersi nelle regioni eteree del ciberspazio, liberandosi dal corpo e dai suoi vincoli. Forse che Ermete dice qualcosa di diverso a Tat, invitandolo a fuggire dai legami del corpo immergendo la sua mente in quel cyberspazio particolare rappresentato dal cratere? In termini

contemporanei, è come se invitasse Tat a scaricare non il suo cervello ma la sua mente nella Mente universale rappresentata dal Cratere, abbandonando il corpo al suo destino fisico di putrefazione.

Ma, per ritornare al cuore, è lui che è invitato a immergersi. Questo invito ci mette di fronte a una caratteristica particolare dell'immersione ermetica. Per descrivere la fuga dal corpo l'autore del trattato non può fare a meno di ricorrere a metafore corporee, come a voler riconoscere, seppur controvoglia, che la mente è, comunque, nel corpo e che, per liberarsene, dovrà, comunque, ricorrere a quell'elemento di mediazione che è il cuore. Detto in altri termini: come oggi, a differenza di qualche anno fa, si tende a sottolineare il ruolo che il corpo ha nell'esperienza digitale di immersione (Chan 2020), così, senza voler forzare troppo questo confronto, si potrebbe dire che l'esperienza a prima vista incorporea di immersione del *nous* individuale nel *Nous* universale è, comunque, mediata da un elemento corporeo come il cuore. Il *nous*, per la sua immersione, per il suo viaggio nel cyberspazio del Nous universale, ha, comunque, bisogno di appoggiarsi a un qualche elemento corporeo. In altri termini, possiamo interpretare il cuore come una funzione mediatrice analoga a quel "veicolo dell'anima" od *ochema* nel quale, secondo il racconto del *Timeo* platonico (41 E), il demiurgo ha collocato l'anima invisibile come mezzo di congiunzione con il corpo visibile: un tentativo evidente da parte di Platone, molto prima di Cartesio, di trovare una via d'uscita alle aporie del suo dualismo radicale, aporie e tentativi di mediazione che si ripresenteranno continuamente nella successiva tradizione platonica, per riemergere nell'esoterismo moderno, dalla teosofia all'antroposofia, come concezione del corpo astrale, la cui ultima variante — un *avatar*, appunto — è il corpo digitale.

Per venire ora a un secondo punto di confronto possiamo chiederci: come si entra nel cyberspazio ermetico? Per rimanere all'analogia, attraverso un visore particolare: immergendosi nel testo. Anche se mancano indizi sicuri e al proposito le discussioni tra specialisti sono destinate a continuare, la mia impressione è che questi testi, contrariamente a quanto si pensava un tempo, non siano dei 'misteri letterari' e cioè testi composti per la lettura appartata e solitaria, ma fossero il patrimonio condiviso di piccole cerchie di allievi ermetisti guidati da un Ermete psicopompo

in carne e ossa (Fowden 1986). Comunque sia, è attraverso la lettura meditata del discorso ermetico che avviene l'immersione, il battesimo dell'iniziando e il passaggio dal mondo delle apparenze al mondo noetico, alla realtà virtuale del Nous universale. Comunque si decida di definire il mondo in cui l'ermetista, attraverso l'immersione nel cratere, si accinge ad entrare (finzionale, immaginario, un mondo di simulazione, e così via)[3], per lui è un mondo reale: il mondo della realtà divina. Per operare questo passaggio, l'iniziando è invitato a spostare il centro deittico della sua situazione dal mondo reale a un'immagine di se stesso che viene attivata dal dialogo (Södergård 2003, p. 43): se il paragone vale qualcosa, una sorta di *avatar*. Si tratta di uno spostamento significativo della propria struttura cognitiva che, attraverso quel visore particolare fornito dal dialogo, permette a Tat e ai suoi imitatori di immergersi nel cratere del particolare cyberspazio ermetico, navigando nella Mente universale.

Ma per vedere che cosa? Secondo una tipica tradizione platonica, chi si immerge nel cratere comprende con il suo intelletto, come ricorda Ermete a Tat, ogni cosa, e cioè il mistero del tutto:

> le cose della terra, del cielo e ciò che può essere oltre il cielo. Elevatisi così tanto, hanno visto il bene, e avendolo visto, hanno giudicato una sciagura la vita di quaggiù: trascurato tutto ciò che è corporeo e incorporeo, ambiscono solleciti all'uno e al solo. Questa, o Tat, è la scienza dell'intelletto, abbondanza delle cose divine, e la totale comprensione di dio, perché il cratere è divino (IV 5–6, Scarpi 2009, p. 79)

"Vedere Dio" è un tema ricorrente nella tradizione platonica (Festugière 1953), anticipatore del medievale *itinerarium mentis in Deum*. Nel *Cratere*, questo tema all'epoca diffusissimo — e che troverà nelle riflessioni sulla visione beatifica di Dio con cui si conclude *La Città di Dio* agostiniana la sua più sublime versione cristiana — nonostante lo sfondo dualistico platonico di questa *religio mentis*, conserva, tuttavia, elementi tipicamente panteistici, che emergono più chiaramente in altri trattati ermetici. Come afferma a un certo punto Ermete, "la monade, dunque, che è principio e radice di tutte le cose, è in tutte le cose come, appunto, radice e principio" (IV 10, Scarpi 2009, p. 81). Immergersi nel

(3) Per una disamina critica nella tecnocultura di queste nozioni si rimanda a Biggio 2023.

Cratere e cioè nel Nous come principio universale significa, dunque, immergersi nel principio dell'essere, nella totalità del cosmo (Davis 2023, p. 146).

Come monade, inoltre, essa "include tutti i numeri e non è inclusa da nessuno di essi, e genera ogni numero senza essere generata da nessun altro numero" (ivi): un universo pitagoricamente numerico, che ci ricorda le radici lontane dell'attuale universo binario in cui siamo sempre più immersi, ma anche un universo in cui è bello immergersi per perdersi nel suo infinito. Si tratta di un sentimento oceanico di immersione nell'essere tipico di tante esperienze mistiche ed estatiche, religiose ma anche profane (Filliot 2016), da quella profana descritta da Romain Rolland nel suo carteggio con lo scettico Freud (Vermorel e Vermorel 1993, pp. 295–325; cfr Freud 1978, p. 558 n. 2) a quella mistica d'importanza centrale nella tradizione vedantica, solo che si pensi alle *Upanishad,* dove l'anima universale, l'analogo del cratere ermetico, è paragonata all'oceano nel quale si dissolve l'anima individuale "come il sale nell'acqua". O, sulla linea di questa tradizione vedantica, all'esperienza decisiva vissuta dal grande mistico indiano Ramakrishna in un tempio dove stava meditando (Vermorel e Vermorel 1993, p. 306):

> La stanza, con tutte le sue porte e finestre, il tempio, tutto svanisce. Mi sembrava che non esistesse più nulla. E al suo posto percepivo un oceano di spirito, senza limiti, abbagliante. Da qualunque parte volgessi lo sguardo, per quanto lontano guardassi, vedevo onde enormi venire da questo oceano lucente [...] Persi tutta la mia coscienza naturale e caddi. Come passò quel giorno e poi quello seguente, non lo so. Dentro di me scorreva un oceano di gioia ineffabile.

Un sentimento oceanico — e, dunque, di pura immersione —, quello descritto da Ramakrishna, che ritorna nelle figure degli ecologisti contemporanei più significativi, da Thoreau a Emerson, da Alfred Leopold a Rachel Carson, a descrivere il sentimento oceanico di immersione che si può provare di fronte alla natura (possibilmente vergine).

Il trattato si conclude con una frase singolare di Ermete, che offre il destro per un ultimo rapido confronto:

> Questa è dunque l'immagine di dio, o Tat, che per te ho tratteggiato, per quanto ho potuto: se la contemplerai attentamente e la comprenderai con gli occhi del cuore, credimi, figliolo, troverai la via verso l'alto. O meglio, sarà la stessa immagine a indicarti il cammino. La contemplazione possiede infatti una particolarità: tiene stretti e attira verso l'alto coloro che già prima hanno contemplato, come si dice che faccia il magnete con il ferro (IV 11, Scarpi 2009, p. 83)

Quella che Ermete ha sinora presentato al discepolo è un'immagine di Dio. Immergendosi nel cratere che contiene il *Nous* universale, il discepolo è come se fosse messo nella condizione di poter vedere, sul grande schermo della mente, l'immagine della divinità. In quanto incorporea, infatti, la Monade è per definizione invisibile; ciò che la rende visibile è la sua immagine, che però, come insegnava già Platone, è possibile cogliere soltanto con gli occhi del cuore. Nel nostro caso, il trattato ricorre a una metafora artistica: è Ermete che l'ha tratteggiata, al discepolo che si è immerso nel *Nous* è ora data la possibilità di contemplarla cioè di immaginarla. Anche se il testo non ricorre mai al termine *phantasia*, a entrare in scena, nella chiusa del trattato, è il ruolo di mediazione, tra mondo reale e mondo ideale, della immaginazione. Si tratta di un tema fondamentale, quello del ruolo dell'immaginazione come mediazione tra mondo reale e mondo ideale o virtuale, che ritorna continuamente negli ambiti culturali più diversi nella nostra tradizione e che evidentemente non è ora possibile approfondire. Non ho, però, potuto fare a meno di chiedermi, senza trovare una risposta: che ruolo svolge oggi l'immaginazione nell'immersione digitale? L'avatar ha un'immaginazione? E se ce l'ha, di che tipo è? Non sta a me dare la risposta. In ogni caso, le parole conclusive di Ermete, per cui la contemplazione dell'immagine divina sullo schermo della propria interiorità ha alla fine il potere di attirare a sé il discepolo come il magnete attira il ferro — un'immagine diffusa, che si ritrova ad esempio in trattati alchemici coevi — confrontata con quanto accade oggi nell'immersione e nella realtà digitale che lo schermo del computer crea, può forse costituire un invito a riflettere sul ruolo dell'immaginazione anche nell'immersione digitale.

Riferimenti bibliografici

Allegra A. (2017) *Visioni transumane. Tecnica, salvezza, ideologia*, Orthotes, Napoli-Salerno.

Aupers S., D. Houtman e P. Pels (2008) "Cybergnosis: Technology, Religion and the Secular" in de Vries H. (a cura di), *Religion: Beyond a Concept*, Fordham University Press, New York, 687–703.

Bauman Z. (2018) *Il disagio della postmodernità*, Laterza, Roma-Bari.

Chan M. (2020) *Digital Reality. The Body and Digital Technologies*, Bloomsbury, Londra.

Biggio F. (2023) *Religion and Immersive Reality*, "Annali di Studi Religiosi" 24: 183–202.

Buongiorno F. (2019) *Embodiment, Disembodiment and Re-embodiment in the Construction of the Digital Self*, "Humana Mente. Journal of Philosophical Studies", 36: 310–30.

Christie D.E. (2017), "Nature writing and Nature mysticism" in Jenkins W., M. Evelyn Tucker e J. Grim (a cura di), *Routledge Handbook of Religion and Ecology*, Routledge, New York, 229–236.

Davis E. (2015) *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, North Atlantic Books, Berkeley (trad. it. *Mito, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Nero, Roma 2023).

Farr W., S. Price e C. Jewitt (March 2012) *An Introduction to Embodiment and Digital Technology Research: Interdisciplinary themes and perspectives*, MODE node, Institute of Education, Londra.

Festugière A. J. (1953) *La révélation d'Hermès Trismégiste.* Vol. IV *Le Dieu inconnu*, Gabalda, Parigi.

Filliot Ph. (2016) "Nature et art contemporaine", in A. Choné, I. Hajek e P. Hamman (a cura di), *Guide des humanités environnementales*, Presses Universitaires du Septentrion, Lilla, 135–142.

Filoramo G. (2022) *Sui sentieri del sacro. Processi di sacralizzazione nella società contemporanea*, FrancoAngeli, Milano.

Fowden G. (1986) *The Egyptian Hermes: A Historical Approach to the Late Pagan Mind*, Princeton University Press, Princeton, NJ.

Freud S. (1978) *Opere*, vol. 10, Paolo Boringhieri, Torino.

Geraci R.M. (2010) *Apocalyptic AI*, Oxford University Press, New York.

___ (2014), *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford University Press, Oxford.

Gibson W. (1986) *Neuromante,* Editrice Nord, Milano.

Scarpi P. (a cura di) (2009) *La rivelazione segreta di Ermete Trismegisto,* Vol. I, Fondazione Lorenzo Valle/Arnoldo Mondadori Editore, Milano.

Södergård J.P. (2003) *The Hermetic Piety of the Mind. A Semiotic and Cognitive Study of the Discourse of Hermes Trismegistos*, Almqvist & Wiksell International, Stoccolma.

Varela F.J., E. Thompson e E. Rosch (2016) *The Embodied Mind, Revised Edition: Cognitive Science and Human Experience*, revised edition, MIT Press, Cambridge, MA.

Vermorel H. e M. Vermorel (1993) *Sigmund Freud et Romain Rolland, correspondance 1923–1936*, PUF, Parigi.

Weiss D.M. (1998) *Human Nature and the Digital Culture: The Case for Philosophical Anthropology*, "Philosophical Anthropology" (The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy): 142–50; DOI: https://doi.org/10.5840/wcp20-paideia199816329.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165255
pp. 107-125 (febbraio 2025)

PARADISI ARTIFICIALI
SENSO DEL MORIRE E IMMERSIONE NEL MONDO DIGITALE

Enzo Pace[1]

Title in English: *Artificial Paradises: The Meaning of Dying and Immersion in the Digital World*

Abstract: The author examines Henri Corbin's *mundus imaginalis* concept by contemplating the potential impact that digital technology and AI could have on how religions depict the afterlife. Recent studies on digital immortality suggest that we may be on the brink of a significant shift in our perceptions and attitudes towards death and dying. Throughout history, religions have held a significant influence on defining what happens after death. They have developed intricate belief systems and practices that offer meaning and a sense of continuity during the transition from one stage of the life cycle to another. Digital communication has the potential to overcome the barriers that historical religions have erected around the individual experience of dying and death. This is because it allows us to preserve the memory of a person in a suspended image visible in the clouds. It tames the idea of death and allows the person to continue to exist in a way. This image, even if built based on an algorithm, taking into account the religious orientations of a person, is configured within the limits that the person himself has left, as her/his clues, in the world of web life. Secondly, the digital language empowered by the AI suggests it is possible to communicate with the world of the dead as long as their traces remain impressed in that middle world, made of intangible materiality. The idea of achieving digital immortality can be seen as a new form of belief that exists between secularization and the post-secular age. People no longer believe in afterlife narratives from their respective religions. Still, instead, they believe that they can create an artificial paradise that is visible every time they turn on a computer or access an app on their smartphone. These considerations are derived from the secondary analysis of recent research conducted on religiosity in Italy, in particular on the theme of death and post-mortem, from which the growing distance emerges between the traditional Catholic imagination and the uncertain beliefs by especially the new generations, digital natives. It is a middle ground, where digital communication allows individuals to build a *believable,* and virtually acceptable afterlife with circles of followers who are on leave from historical religions.

Keywords: Digital Immortality, Mundus Imaginalis, Religious Afterlife, Catholicism, Italy

(1) Università di Padova

1. Introduzione

Si deve a Henri Corbin la nozione di *mundus imaginalis*. Ne parla per la prima volta in modo compiuto in un articolo del 1964 (Corbin 1964) al termine di un percorso di ricerca intellettuale e spirituale che inizia negli anni in cui, giovane studente, frequentava all'École Pratique des Hautes Études i corsi di Alexandre Koyré sulla mistica speculativa tedesca (Koyré 1925). Sarà successivamente la lettura di Carl Gustav Jung a rafforzare l'interesse di Corbin per il tema dell'*immaginale*. In particolare, sarà la distinzione che Jung propone, riprendendo Paracelso e un trattato alchemico del XIII secolo, di tenere distinta la pura attività immaginifica della psiche, che non ha riscontro nella realtà, dalla *imaginatio vera*. Quest'ultima è intesa da Jung come la capacità di creare immagini mentali che percepiamo come reali, immagini che transitano dall'immaginifico alla visione di un mondo sospeso tra il sensoriale e il trascendente (Jung 1970). Infine, Corbin arriva a sviluppare la nozione di *mundus imaginalis* grazie ai suoi studi sul sufismo e sulla dimensione esoterica dello sciismo. Saranno, in particolare, il filosofo e mistico andaluso Muhammad Ibn al-'Arabi (1165–1240), da un lato, e, dall'altro, Shihāb al-Dīn Yahyā Sohravardi (1154–1191), poeta e mistico sciita, a offrire ulteriori spunti di riflessione sul tema (Corbin 1961, 1979)[2]. Nella topografia intermedia fra cielo e terra teorizzata dal pensatore persiano Corbin riconosce appieno i confini di quel mondo che può essere *visto* da chi raggiunge uno stato di percezione immaginativa, dove si manifesta la potenza divina o del sacro, fra cielo e terra, dove il corpo si spiritualizza e la terra diventa celeste, luogo di ierofania, come dirà Eliade (1961, 1963). Per certi versi, esso è un luogo al di fuori dello spazio materiale, un luogo non-luogo, dove ci si può immergere vivendo con un corpo trasfigurato.

Ciò che mi propongo di fare nelle pagine che seguono è una doppia operazione arbitraria: un esproprio in vista di una riappropriazione. Prendo a prestito la nozione di mondo immaginale di Corbin e provo ad applicarla al mondo delle credenze digitali, in particolare, quando queste hanno a che fare, per un lato, con il senso del morire (lato soggettivo

(2) Per gli influssi sia di Koyré sia di Jung su Corbin rinvio a Proulx (2019). Inoltre sul tema dell'immaginazione si veda Durand (1964).

delle credenze) e, per un altro, con il significato oggettivato dal sapere e dal potere delle religioni storiche sulla morte e sull'aldilà. Fin qui l'esproprio. Il passo successivo è di mettere alla prova dell'innovazione religiosa prodotta dalla *digital religion* la nozione di mondo immaginale, ritenendo che essa possa essere un efficace strumento di analisi di quanto accade nel mondo del web, quando, appunto ci si immagina di poter trattare e manipolare il senso della morte, soprattutto, inventando spazi virtuali dove il mondo dell'aldilà diventa sensibile e i corpi si smaterializzano. In tal senso, si tratta di una riappropriazione dell'idea di Corbin che sembra ben adattarsi a un promettente campo di studi pluridisciplinare, come la tanatologia, dove si incontrano filosofi, sociologi, netnografi, comunicazionisti, teologi e operatori del marketing.

L'interesse per il tema dell'immortalità digitale è diventato un intrigante oggetto di ricerca negli ultimi venti anni. In Italia ciò è avvenuto grazie soprattutto ai lavori di Sisto (2018, 2020, 2022) e Testoni (2021), mentre nella letteratura anglosassone, lo si deve agli studi rispettivamente di Bell e Grey (2000), nonché di Arnold, Gibbs, Meese e Nansen (2018)

Le religioni o le vie ascetico-spirituali possono vantare sul tema della morte ancora un particolare potere di definirne il senso, di regolarne i riti comunitari e di immaginare il mondo dell'aldilà. Ciò che chiamiamo convenzionalmente religioni, a ben guardare, sono sistemi organizzati di credenze e pratiche specializzate nel produrre senso da attribuire al vivere e al morire, un senso *pubblico*, segnato dai riti di passaggio, che scandiscono il transito da uno stato all'altro nel ciclo della vita (Pace 2008).

La comunicazione digitale sembra poter superare una sorta di barriera del suono che le religioni storiche hanno eretto attorno soprattutto all'esperienza individuale del morire e alla morte come fatto sociale. In primo luogo, perché essa permette di *addomesticare* l'eventuale trauma della morte di una persona che può continuare a *sopravvivere* in un'immagine sospesa nelle *nuvole elettroniche,* tra l'invisibile e il visibile. Tale immagine costruita sulla base di un algoritmo, tenendo conto degli orientamenti anche religiosi di una persona, si configura *nei limiti* che la persona stessa ha lasciato, come suoi indizi, nel mondo-della-vita del web. In secondo luogo, con la comunicazione assistita via computer si può continuare a comunicare da morto con il mondo dei viventi e viceversa — saltando le figure dei mediatori previsti da alcuni sistemi di credenza: dallo

spiritismo sino al culto delle *pezzentelle* a Napoli[3] — fin tanto che le sue tracce restano impresse in quel mondo di mezzo, fatto di materialità e immaterialità, che il metaverso sembra rendere possibile. Infine, il sistema di comunicazione digitale in tal modo si presta all'azione di rinforzo alle forme post-moderne di credere, tra *secolarizzazione e post-secolare*, tra non credere più nelle narrazioni dell'aldilà delle rispettive religioni di nascita e credere di aver a portata di mano un paradiso artificiale, visibile, che si materializza ogni volta che accendiamo il PC o accediamo a un app che abbiamo scaricato sul nostro smartphone, dove il corpo sottile dei propri cari o dei propri moderni idoli parlano ancora come se fossero in mezzo a noi. Quando l'immersione nell'oceano digitale sarà accessibile a un numero crescente di persone, probabilmente anche l'ultima frontiera di senso controllata dalle religioni storiche potrà essere valicata da soggetti alla ricerca di forme di spiritualità post-religiose.

2. Segnali dalle nuvole

Nel 2021 un programmatore di origine portoghese Henrique Jorge ha avviato un social network chiamato *Eter9* (Eternity+Cloud9; quest'ultima formula corrisponde al modo di dire in inglese "essere al settimo cielo"). Non è il solo sito né il primo che si propone di sfruttare le potenzialità comunicative dei nuovi media e dell'intelligenza artificiale per creare un *mundus imaginalis post-mortem.* Un mondo questo, dove si possa immaginare di tenere in vita ciò che naturalmente finisce con la morte, garantendo una sorta d'immortalità digitale a chi non c'è più. Ci si può costruire, quando si è ancora in vita, un proprio profilo che andrà a animare un avatar, quando biologicamente una persona sarà deceduta. Un algoritmo è già in grado oggi di costruire i nostri profili di consumatori seriali sulla base di quanto abbiamo comunicato attraverso le *piazze* digitali, dove ci mettiamo in vista e interagiamo con un numero elevato di persone note o completamente sconosciute. Possiamo immaginare allora che alla nostra morte, un sito specializzato in immortalità digitale

(3) Anime pezzenti, capuzzelle (teschi) vaganti tra il mondo dei vivi e quello dei morti attorno a cui si svilupperà un culto popolare tra paganesimo e cristianità tra Seicento e Ottocento. Su questo culto si veda M.Niola (2022). Uno dei sistemi di credenza più complessi relativo alla comunicazione tra i due mondi è stato elaborato dal voodoo (Hurbon 1993).

sia in grado di restituirci una seconda vita, in cui possiamo continuare a narrare noi stessi, comunicando con il mondo dei vivi. Smaterializzati del nostro corpo, possiamo far finta di continuare a interagire con il mondo dei vivi. Si tratta di una frontiera che i nuovi media stanno già da alcuni anni esplorando, offrendo la possibilità di trattare digitalmente il morire e la morte: dai riti funebri digitali alle commemorazioni che diventano magazzini della memoria del morto, sempre disponibili, visitabili individualmente o in gruppo. In questo ultimo caso, la visita diventa occasione per elaborare il lutto o semplicemente per rinnovare un legame di amicizia e affetto che lega i componenti del gruppo alla figura della persona deceduta. Invece di recarsi al cimitero a portare i fiori sulla tomba di una persona cara, la commemorazione digitale permette di accedere a un sito dove si può raccontare la vita di chi non c'è più attraverso le immagini che sono state immagazzinate nel sito stesso e che possono essere eliminate o arricchite nel tempo. Negli Stati Uniti d'America, Australia, Canada e Giappone alcune imprese di pompe funebri hanno compreso la potenzialità del digitale e offrono servizi online che integrano le cerimonie tradizionali d'inumazione o cremazione.

Elaborare il lutto, ricordare il morto e garantirsi una sopravvivenza post-mortem costituiscono tre diversi livelli che il mondo digitale tende a ridefinire già ora sia nelle pratiche connesse con il fine vita sia per quanto riguarda il senso stesso del morire e dell'immaginario dell'aldilà. Quando nel 2014–15 Henrique Jorge lancia il progetto di *Eter9,* lo slogan da lui coniato per pubblicizzarlo è: *Eternizing is a way of keeping your thoughts and posts for all time*(4). *Eter9* funziona in un modo simile a Facebook, una delle più grandi bacheche virtuali al mondo (2,80 miliardi di utenti attivi al mese). Ci si iscrive come al solito con un username e una password. Nella pagina iniziale ci si trova in uno spazio (*bridge*) in cui si possono inviare messaggi, condividere video e link e iniziare, in tal modo, ad allacciare rapporti online con la platea di altri utenti iscritti con le consuete modalità di altri social: commenti a messaggi, chat, scambio d'informazioni, condivisione d'immagini, idee ed emozioni e così via. Tutti questi dati che via via una persona immette sono orientati dal gestore del sito in base alla domanda che si trova nella stessa pagina iniziale: *pensa qualcosa per l'eternità*. Sin dal primo momento in cui l'aspirante all'eternità comincerà a inviare dati e

(4) https://eternime.breezy.hr/

materiali secondo una classificazione di generi di gusti personali predisposta dal sito stesso, si è indirizzati a un'altra pagina chiamata *cortex*. Questa pagina conterrà la propria *controparte virtuale*, che, per così dire, dovrà apprendere a imitare il profilo di chi è ancora in vita e che si è iscritto al sito. Un dispositivo questo non nuovo, giacché mette assieme tutta la potenza già manifestata da Facebook e la logica che soggiace alla piattaforma *Second Life*(5). Quest'ultimo, in particolare, è nato come videogame, ma, nel corso del tempo, è diventato un mezzo per sperimentare un'altra vita possibile: stando davanti al computer e celandosi dietro il nome fittizio di un avatar: si possono fare affari con altri simili, pregare, sposarsi, viaggiare, fare un pellegrinaggio, visitare un museo, condividere gusti musicali e così via. Tant'è che il programma è stato applicato con discreto successo nel campo educativo, per migliorare l'apprendimento degli adolescenti o in medicina per curare olisticamente una persona affetta da disturbi psicosomatici (Boulos, Hetherington, Wheeler 2008; Partala 2011; Tuncay 2011; Servais 2013; Heindbrick, Knoll 2014, 2015, 2016).

Un secondo esempio è rappresentato da *Eterni.me*. Il sito è ancora in costruzione, ma ha già raccolto l'adesione di più di quarantamila utenti. Chi ha sottoscritto sarà invitato presto a fornire al sito i propri *oggetti digitali* o le tracce che ha lasciato nel mondo dei social media, dai selfie alle foto scattate in occasioni varie della vita, dai video o film preferiti ai messaggi postati e ricevuti tramite Facebook o Twitter (X), insomma la banca dati dei gusti e del carattere di una persona. Un software tratterà tutta questa massa di dati e, alla fine, comporrà un profilo biografico digitale capace di adattarsi flessibilmente a situazioni non più determinabili da chi non è più in vita, interagendo con gli altri che lo sono ancora, come se fosse ancora in mezzo a loro.

(5) Questa piattaforma, che offre la possibilità di entrare a far parte del mondo virtuale grazie agli avatar che possono essere scelti e modellati liberamente dai singoli utenti, è stata creata nel 2003 da Philip Rosedale, allora giovane studente di fisica all'Università della California a San Diego. La piattaforma prese il nome di Linden-Lab (http://secondlife.com/). Nel 2013 ha raggiunto il picco massimo di un milione di *residenti*, di persone che hanno preso dimora nel mondo virtuale stabilmente; poi il numero ha iniziato a calare sino agli attuali 800.000 utenti. Tra le varie attività che è possibile svolgere c'è anche la vita religiosa. Alcune organizzazioni religiose hanno iniziato presto a gestire spazi, dove celebrare riti (nel 2007 la prima è stata la Christian Church di Edmond in Oklahoma) oppure poter fare virtualmente il pellegrinaggio alla Mecca (il gestore egiziano del sito Islam Online ha acquistato uno spazio nella piattaforma Second Life per questo scopo). Uno dei gruppi più attivi dal 2006 è Second Life Humanism, in cui convergono persone che si dichiarano atee, agnostiche e liberi pensatori.

Un altro sito simile a questi primi due è *LifeNaut* (https://www.lifenaut.com) lanciato dalla Terasem Movement Foundation[6]. Questa organizzazione nel 2006 ha proposto un programma *Mind Files*, dove poter collocare nel magazzino digitale la propria autobiografia che, secondo quanto afferma la pagina di presentazione, costituirà una traccia che sopravviverà alle catastrofi naturali che dovessero colpire il pianeta, grazie alla cyber tecnologia. Per rendere viva l'immagine di sé stessi attraverso un avatar immortale, i gestori del sito somministrano agli utenti un lungo questionario (di cinquecento domande) sulla loro personalità. Tutte queste informazioni prendono corpo in un avatar elettronico capace di emettere suoni. Grazie anche a un sintetizzatore vocale, si potrà continuare a raccontare la propria vita anche dopo la morte in connessione con quanti vorranno comunicare con lei o lui. L'avatar avrà il viso dell'utente deceduto; ogni singola connessione è una resurrezione (virtuale). *LifeNaut* riprende e si spinge più in là rispetto al sogno di un visionario come Claude Vorilhon, fondatore nel 1973 del movimento Raeliano: arrivare alla immortalità sfruttando le tecniche di clonazione e l'ingegneria genetica. *LifeNaut* non mira a congelare corpi e menti delle persone, giacché ritiene che la vita possa continuare nel mondo del web senza aver bisogno del corpo. Il motto del programma, infatti, suona così: *live forever by becoming a robot* o *cheating death for a reason.* Da qui l'offerta di un altro pacchetto di servizi per l'immortalità chiamato Bio Life. Si può inviare materiale genetico come la propria saliva ai gestori del sito. Questi sostengono che un giorno (ci stanno lavorando, ma, a quanto pare non ci sono ancora arrivati) il DNA contenuto nella saliva potrà essere trattato con le tecniche criogenetiche per poter poi essere un domani trapiantato in un avatar elettronico che, dunque, incorporerà alcune funzioni celebrali e mentali proprie di una persona.

(6) Terasem è l'acronimo di Tera-Earth e Sem-Seed. Il movimento è stato promosso da Martine Rothblatt e Bina Aspen Rothblatt nel 2002 in Florida, ispiratesi alle idee sulla transreligione della scrittrice di fantascienza Octavia Butler (scomparsa nel 2006). Il fulcro del programma del movimento è la possibilità di sperimentare *joyful immortal extension* grazie alla cibernatica e all'intelligrnaza artificiale educando le persone all'idea della morte come liberazione dal proprio corpo biologico quale premessa per entrare in una nuova vita digitale *(the resurrection*), superando in tal modo l'interpretazione della morte proposte dalle varie religioni esistenti. Per saperne di più si visiti il sito: www.terasemmovementfoundation.com. Si consulti anche *The Journal of Personal Cyberconsciousness* https://www.terasemjournals.com/

Tre ricercatori italiani(7), infine, hanno di recente avviato una start up chiamata *Forever Identity*. Oltre a offrire un servizio simile a quello dei siti appena ricordati, la piattaforma si è specializzata nella creazione di ologrammi in 3-D per ora di personaggi famosi e/o popolari che possiamo vedere muoversi con il loro corpo, parlare con la loro voce, in tal modo riuscendo ancora a cogliere i loro sentimenti, a comprendere i loro pensieri, immedesimandoci anche emotivamente con la loro vita. La dimensione emotiva dell'ologramma, infatti, è stata attentamente studiata per far corrispondere espressioni facciali con stati d'animo. Lo scopo per ora è fondamentalmente didattico al servizio di scuole, musei, e università per agevolare l'apprendimento di personaggi storici o di grandi artisti. Ma, in prospettiva l'ologramma renderà ancor più facile trasferire nel mondo del virtuale i tratti psicosomatici anche di persone comuni che desiderano continuare a vivere anche dopo morte: un backup di noi stessi, la creazione di *digital doubles* o *digital twins* come vengono chiamati in gergo.

Siamo appena agli inizi, ma ci si può porre la domanda su quale possa essere alla lunga l'impatto dei nuovi strumenti digitali sul tradizionale immaginario religioso dell'aldilà, quando tali strumenti tecnologici della comunicazione possano mettere alla portata di mano dei singoli la capacità di costruirsi un proprio paradiso fatto in casa, dove non solo rimontare le tracce lasciate nel web da una persona, immaginando di vederla virtualmente ancora con il suo corpo, di ascoltare la sua voce, ma anche lasciando aperta la possibilità che narri se stessa come se fosse ancora in carne e ossa in mezzo a noi: un paradiso artificiale, dove comunicare tra il mondo dei vivi e quello dei morti.

Da questo punto di vista è interessante ricordare lo sviluppo dei più recenti studi sulla religione digitale (Campbell 2012, 2019, 2020). Con tale formula gli studiosi intendono riferirsi non solo al modo in cui istituzioni, gruppi e movimenti religiosi utilizzano i nuovi media (da internet sino a quelli più interattivi di ultima generazione), ma anche e soprattutto a come il sistema di comunicazione digitale influenzi, modificandone spesso il senso, il modo di credere e praticare una qualche fede religiosa (Pace 2013). Credere e praticare si può via internet o social media — e la

(7) Si tratta di Fabrizio Gramuglio, Giorgio Manfredi e Tamara Zanella esperti di Human Machine Interaction. Si visiti il sito all'indirizzo http://www.foreeveridentity.com/

temperie del Covid ne ha mostrato tutte le potenzialità — dando vita a uno spazio di per sé ibrido, tra virtuale e reale, i cui confini non sono più facilmente tracciabili, come ritenevano, invece, di poter fare i primi studiosi del digitale-religioso (Helland 2000, 2005). L'apparizione in rete di chiese elettroniche, alcune nate online sulle ceneri di chiese reali svuotate di fedeli, altre create di sana pianta nell'ambiente virtuale d'internet, come la Chiesa del Prodigioso Spaghetto Volante (Ranzato 2020) o di offerte di ritiri spirituali online da parte di monasteri femminili cattolici danno un'idea di quale impatto il digitale ha avuto sinora e avrà sul modo in cui le religioni hanno definito il senso da dare al vivere e al morire e, di conseguenza, al modo in cui i passaggi fondamentali del ciclo della vita, la nascita o la morte, siano stati accompagnati nei secoli da un complesso di ritualità e pratiche che sono ancora ampiamente vive in molte società sul pianeta.

3. Eternità digitale e l'aldilà nella tradizione cattolica

Per delimitare il campo di osservazione, mi concentrerò su due aspetti: l'immaginazione digitale del post-mortem, da un lato, e la tradizionale visione dell'aldilà elaborata dalla Chiesa cattolica sia a livello popolare sia nel pensiero riflessivo dotto della teologia e della metafisica, dall'altro. Il caso della Chiesa cattolica è interessante, infatti, in relazione alla problematica che qui viene affrontata, giacché si tratta di una grande religione mondiale che ha costruito un sistema di credenza fondato sul principio *auctoritas, non veritas facit legem*[8], sul monopolio del potere di definire la verità e d'imporla come se fosse un dubbio definitivamente risolto. Come in altri sistemi di credenza, il cattolicesimo ha socialmente costruito i luoghi dell'aldilà, ha attribuito alla morte il senso di un passaggio dalla vita terrena alla vita eterna, con la promessa di una risurrezione finale dei corpi, sacralizzando, allo stesso tempo, i corpi e i luoghi (i cimiteri) dove i resti riposano in attesa degli ultimi tempi. La topografia tripartita dell'aldilà che la Chiesa ha disegnato (Le Goff 1981) è stata narrata in tanti modi: dalla teologia alla poesia, dai prontuari di predicazione dei parroci alle tante *bibbie del popolo* dipinte sulle pareti delle chiese. Un

(8) Si tratta di un noto brocardo di Thomas Hobbes, tratto dal *Leviatano* (II: 26).

potente complesso di mezzi di comunicazione di massa dal Medioevo sino a tutto il Seicento, che teneva assieme le rappresentazioni delle élite dotte con l'immaginario dei ceti popolari, illetterati e senza altre forme iconiche possibili almeno sino alla congiuntura della Riforma e dell'invenzione della stampa (Testoni, Bormolini, Pace, Tarca 2015).

Una recente e approfondita indagine condotta in Italia su un campione rappresentativo della popolazione nazionale (Colombo 2022) sugli atteggiamenti e comportamenti nei confronti della morte e del post-mortem offre una serie di dati utili agli argomenti che sto trattando. A integrazione del focus specifico, mi rifaccio, inoltre, a un'altra recente ricerca nazionale (Cipriani 2020; Garelli 2020), da cui ricavo altri utili indicazioni sullo stato delle credenze sull'aldilà. L'indagine appena ricordata è articolata in una survey condotta con un questionario somministrato a tremila soggetti e nell'analisi qualitativa di approfondimento con interviste semi-strutturate a un gruppo di 164 persone, stratificato per età, genere, istruzione e professione. Le ricerche citate consentono di verificare lo scarto tra la dottrina cattolica sul fine vita e sull'aldilà e l'immaginario delle persone, nate cattoliche, ma con gradi variabili di credenza e non credenza. Siamo forse di fronte a una forma di dissonanza cognitiva e emotiva che potenzialmente potrebbe essere compensata dalle forme *domestiche* di elaborazione del senso del morire e d'immaginare una vita dopo la morte (propria e dei propri cari) senza più necessariamente rifarsi alla grande narrazione di una religione istituzionale, come quella del cattolicesimo.

Non è detto che costruirsi *digitalmente* un *mundus imaginalis* dell'aldilà implichi necessariamente l'abbandono di simboli, rituali e significati che una religione come quella cattolica custodisce e offre ai suoi fedeli, sia a quelli che vi si riconoscono pienamente sia a quelli che ne dubitano fortemente o si collocano in una terra di mezzo, in quella categoria ibrida dei credenti a modo loro. Ci si può chiedere se il mondo del digitale possa favorire un uso *individualizzato e personalizzato* di credenze, simboli e segni che si riferiscono al senso del morire e all'immaginario del post-mortem: dai riti di passaggio (cerimonie funebri, elaborazione del lutto e commemorazioni ripetute nel tempo) a una vita immortale dopo la morte. In tutti questi momenti, il mondo digitale può accompagnarsi ai riti funebri religiosi, offrire uno spazio di conforto e scambio

affettivo fra parenti e amici oltre alla cerimonia celebrata in chiesa e, infine, coltivare la memoria viva del caro estinto perpetuandone la vita tramite un suo avatar elettronico, integrandosi con il calendario liturgico che la Chiesa cattolica propone per ricordare i defunti. Allo stesso tempo, tutti questi momenti possono essere concepiti e vissuti come espressione di una relativa autonomia di una persona rispetto alle credenze tradizionali sul fine vita e sulla vita dopo la morte[9].

La prima ricerca focalizzata sul senso della morte poco sopra ricordata ci dice che l'uso dei social media per creare spazi di commemorazione o di comunicazione con fantasmi digitali di persone defunte è ancora limitato tra gli italiani. Solo il 14% dichiara di aver letto sui social network post pubblicati da una persona cara che non c'è più, direttamente dal proprio profilo o attraverso la mediazione di un'altra persona; si abbassa di due punti e mezzo tale percentuale, quando si chiede se si continua a postare su un profilo di una persona cara dopo la sua scomparsa (Bartoletti, Giannini e Pasquali 2022, p. 233). Se prendiamo in considerazione la classe di età 18–34, tuttavia, si vede come le nuove generazioni siano nettamente più propense a ricorrere ai social media in tale ambito (25%). Inoltre, sempre l'indagine di cui parliamo ci rivela che il 53,9% del campione nazionale italiano pensa che dopo la morte le persone continuino a esistere in una qualche forma (Pozzi e Marzano 2022, p. 244). Pesano i diversi gradi di credenza e pratica religiosa: tale percentuale è più alta, come ci si può attendere, tra i praticanti regolari, molto meno (sedici punti in meno, per l'esattezza rispetto al primo gruppo), tra quanti si autodefiniscono non credenti. Il dato più rilevante è la *dispersione* del senso che le persone intervistate attribuiscono all'aldilà. Nella tabella che segue, ho sintetizzato quanto emerge dall'indagine (Tabella 1).

(9) Il 1° novembre del 2023, compariva su *Avvenire* un articolo a firma di A. Ciucci dall'eloquente titolo *In rete. Profili digitali e frasi dei defunti online. Ma la vita eterna digitale è un'illusione.*

Tabella 1. Credenza su cosa succede al defunto dopo la morte, secondo la religiosità (valori %) (fonte: Pozzi e Marzano 2022, p. 245).

	Non credente	Credente non praticante	Credente praticante	Totale
Cessa di esistere	55,2	29,2	18,3	30,6
Continua a esistere in qualche forma	20,5	55,2	71,1	53,9
Non sa	20,9	14,5	9,8	14,0
Non risponde	3,4	1,1	0,8	1,5
Totale	100,00	100,00	100,00	100,00
N	464	657	847	1.968

Gli autori dell'indagine hanno chiesto nell'ordine:

se si crede nella sopravvivenza dell'anima e nella resurrezione dei corpi (35,8% ha risposto sì, percentuale che aumenta al 47,2% tra i credenti e praticanti);
se si crede solo nella sopravvivenza dell'anima (48,3% di sì);
se si crede nella reincarnazione dell'anima in un altro corpo (8,9%)[10].

Infine, sempre spulciando tra i risultati dell'indagine di cui stiamo parlando, il 30,8% degli intervistati dichiara di comunicare con i propri defunti. Lo si fa per chiedere un favore, cercare conforto, aiuto o semplicemente parlare con loro. Pochissimi rivelano di aver cercato un contatto con il mondo dei morti tramite un o una medium, magari recandosi a una seduta spiritica.

L'immaginario dell'aldilà che gli intervistati hanno è, per un verso, ampiamente difforme dalla narrazione che per secoli il cattolicesimo ha tratteggiato e divulgato in forma catechistica di generazioni in generazioni e, per un altro, vario e differenziato, segni entrambi dell'individualizzazione del credere e l'estensione di quella sorta di terra di mezzo (Castegnaro 2010; Stolz 2018; Giordan, Sbalchiero 2020; Palmisano e Pannofino 2021) tra credere e non credere, occupata soprattutto dalle nuove generazioni, i *nativi digitali* (Janschitz, Penker 2022; Mertala, Lopez-Permas, Vartiainen, Saqr e Tedre 2023). Per restare in Italia,

(10) Tale percentuale sale sensibilmente (più di quattordici punti) nella fascia di età 18–34 anni.

infine, l'area della non credenza religiosa si è ampliata soprattutto tra le unità generazionali, che hanno vissuto più direttamente di altre più mature e anziane la rivoluzione digitale (Garelli 2016).

La recente indagine quanto-qualitativa diretta da Cipriani e Garelli (2020), inoltre, conferma e arricchisce quanto sin qui sommariamente riportato sull'indagine sulla morte per gli italiani e le italiane. Tra chi pensa che non ci sia nulla dopo la morte (19,5%), chi dichiara di essere dubbioso (21,6%) e chi, infine, pensa che non si possa sapere cosa ci sia dopo la morte (23,7%) l'indeterminatezza prevale nettamente sulla minoranza di italiane/i che crede che ci sia un'altra vita dopo la morte (28,6%) o su quanti ritengono che ci si reincarni (4,4%). Assieme questi due clusters arrivano a un terzo del campione. Per un Paese di lunga tradizione cattolica, dove la socializzazione religiosa primaria (dall'infanzia all'adolescenza) raggiunge ancora il 70% delle nuove generazioni, il dato complessivo mostra quanto ampia sia la dissonanza cognitiva e emotiva tra quanto afferma la dottrina ufficiale della Chiesa cattolica e, in generale, del sistema di credenza di matrice cristiana, e quanto sente e pensa la maggioranza di una popolazione che, tuttavia, continua a rappresentarsi culturalmente come cattolica. Se si confronta, a puro titolo indicativo, giacché i campioni non sono comparabili, quanto era emerso già nel 1995 dalla prima indagine nazionale sulla religiosità in Italia (Cesareo *et al.* 1995) con i risultati dell'indagine del 2020, si ha un'idea di quanto profondo sia il cambiamento degli atteggiamenti avvenuto nel rapporto tra religione-di-chiesa e la maggioranza della popolazione italiana. Il valore percentuale di quanti credevano in un'altra vita è diminuito sensibilmente (dal 41,5% al 28,6%), con un aumento di quanti reputano che non ci sia nulla dopo la morte (dal 10,4% al 19,5%).

4. Conclusione: il Paradiso può attendere

Nell'economia della salvezza che il cattolicesimo ha definito riguardo al tema del morire e dell'aldilà, la comunicazione digitale si sta progressivamente appropriando dei momenti salienti e delle pratiche sociali che tradizionalmente accompagnano l'evento della morte di una persona e l'immaginario dell'aldilà. Dal più semplice: un gruppo di amici e parenti

si trovano in una seduta online per ricordare la persona scomparsa, condividendo immagini, foto, conversazioni che questi ha lasciato in rete (Facebook, Twitter, YouTube) con testimonianze di altri sulla su vita. In tal modo si commemora e si elabora assieme il lutto, integrando o sostituendo la liturgia del funerale cattolico. Al più complesso: utilizzando un algoritmo posso crearmi un avatar che dopo la mia morte continui a interagire con il mondo delle persone care che mi hanno conosciuto, un clone del mio io narrante che è in grado di raccontare sé stesso attingendo al magazzino di tracce che già in vita ho lasciato accedendo ai social network. Inoltre, l'aldilà digitale non è più un luogo immaginato, dove si trova il Paradiso, ma piuttosto uno spazio comunicativo in cui una persona possa continuare artificialmente a vivere, grazie alle potenzialità generative dell'intelligenza artificiale, a partire dalla massa di dati che la persona stessa ha prodotto in vita. Si tratta, alla fine, pur sempre di un mondo immaginato e immaginale. La differenza è nei gradi di libertà: maggiori nei paradisi domestici e artificiali generati dal metaverso, minori nel palinsesto definito dalla dottrina cattolica (dalla teologia all'iconografia). In questo secondo ambiente comunicativo il senso è predefinito e si dà come uno spazio pieno di immagini, vive e esultanti del Paradiso in contrappasso a quelle parimenti vive ma terrificanti dell'Inferno.

Nell'ambiente digitale il senso è tendenzialmente *disperso,* riflesso dell'individualizzazione del credere, formatosi e circolante nella diaspora di liberi credenti che provano a immaginare un paradiso, *terra terra*, alla loro portata, familiare e domestico. Il senso disperso è diverso dal senso condiviso. Quest'ultimo è ciò che le religioni tendono a produrre e riprodurre nel tempo, di generazione in generazione, favorendo la formazione di comunità di persone che *si parlano intendendosi*, comunicando tra loro in parole e opere, nell'agire sociali le orientato a valori e aspettative condivise. Nelle forme moderne di credere s'indebolisce il sentimento di appartenenza a una comunità di fede (Davie 1994, 2015). Viene a mancare in tal modo quel luogo che le religioni presidiano, dove si creano legami e patti di solidarietà sociale in base ai quali gli individui imparano a stare assieme non solo per calcolo, ma anche e soprattutto per un fine che li trascende.

A tal proposito, torna utile l'idea dello sciame di cui parla Bauman (2021). Egli riprende un tema caro alla sociologia critica della Scuola di

Francoforte e a Baudrillard (1970), in particolare, l'idea ancora attuale di quest'ultimo autore: il consumo come comunicazione che trasforma gli oggetti in simboli di un codice in base al quale gli individui apprendono a classificare il mondo e regolare le relazioni sociali. In tal senso, il modello perfetto di consumatore è il cliente fedele, ma non completamente appagato, tendenzialmente ansioso e inquieto, alla ricerca di nuovi prodotti. La società dei consumi, secondo Bauman (2021, p. 21), dura fintanto che crea desideri che non può esaudire: solo se gli individui avvertono di non essere pienamente soddisfatti, andranno a comprare qualcosa di nuovo. Consumare diventa sempre più un'attività solitaria e selettiva. Tuttavia, è altresì vero che attorno al consumo di un particolare oggetto si formano gruppi di persone che comunicano tra loro, non solo scambiandosi semplici *like* su Facebook, Twitter e Instagram, ma condividendo pensieri ed emozioni che il consumare un dato oggetto suscita al di là della sua concretezza[11]. L'oggetto che si acquista e che si consuma non porta l'individuo a sentirsi un elemento anonimo di una massa di consumatori, ma un soggetto che si mette in comunicazione con una comunità *affettiva*, di fedeli seguaci di una linea di prodotti che si mostra in grado di stimolare sentimenti d'identificazione morale. Si formano in tal modo sciami di consumatori, per usare la formula di Bauman, i cui membri si raccolgono e si disperdono all'occasione, per mode temporanee, accomunati solo dall'aspettativa di offerte di merci cariche di nuove promesse di benessere. Un esempio efficace è dato dai consumi *halal* che favoriscono la doppia funzione: soddisfare un bisogno o un desiderio materialistico e, allo stesso tempo, incorporare una norma religiosa[12]che fa sentire l'acquirente o il consumatore in pace con la sua coscienza di credente. Se grazie ai nuovi media e al metaverso è già oggi possibile fare il pellegrinaggio a Mecca, non si può escludere che un domani lo stesso credente possa immaginare il *mundus imaginalis* dell'aldilà, magari reso più domestico, senza dover sforzarsi di sognare a occhi aperti né

(11) Nuove tribù o comunità digitali sono state studiate da R. Kozinets (2009), cui si deve il primo tentativo di definire la netnografia. Sulla sua scia si vedano le ricerche di Smith M.A., B. Shneiderman, L. Rainie, and I. Himelboim (2014) *Mapping Tweeter Topic Networks: From Polarized Crowds to Community Clusters*, Washington, Pew Research Center e di Coleman G. (2010) *Ethnographic Approaches to Digital Media*, "Annual Review of Anthropology", 39, pp. 487–505.

(12) Sul fenomeno di rilevanza mondiale, rinvio a Shirazi (2016).

le urì (le supposte 72 vergini del Paradiso) né le loro tende con gli splendidi tappeti e soffici cuscini floreali[13].

Si apre un nuovo spazio sociale e culturale, dove l'immaginazione dell'aldilà non segue più necessariamente le narrazioni archiviate da una religione come quella cattolica[14]. Il linguaggio digitale sembra favorire comunità virtuali elettive che si aggregano spontaneamente per cercare di dare un senso alla morte e per costruire paradisi artificiali, per sé, per i propri cari e per i propri idoli. In tali comunità, che sciamano liberamente nel web, i significati attribuiti al morire e l'immaginario del post-mortem cominciano a essere definiti dai componenti di tali comunità affidandosi alla *grammatica generativa* dell'intelligenza artificiale.

Riferimenti bibliografici

Arnold M., M. Gibbs, J. Meese e B. Nansen (2018), *Death and Digital Media*, Routledge, Londra.

Bartoletti R., L. Giannini e F. Pasquali (2022) *Morte online*, in Colombo A. (a cura di), *Morire all'italiana*, il Mulino, Bologna, 209–42.

Baudrillard J. (1970) *La société de consommation*, Gallimard, Parigi, (trad. it. *La società dei consumi*, il Mulino Bologna 1971).

Bauman Z. (2021) *Homo consumens. Lo sciame inquieto dei consumatori e la miseria degli esclusi*, Il Margine, Trento.

Bell G. e J. Grey (2000), *Digital Immortality*, Microsoft Research, San Francisco, CA.

Boulos N.K., L. Hetherington e S. Wheeler (2008) *Second Life: An Overview of the Potential of 3-D Virtual World in Medicine and Health Education*, "Health Information and Libraries Journal", 24 (4), 233–45.

Campbell H. (2012) *Digital Religion*, Routledge, Londra.

(13) Parafraso la descrizione che si trova nel Corano (55: 72). Altrove (Corano 88: 12–16) si parla di una fonte d'acqua corrente, attorno a cui ci sono letti "elevati e coppe dinanzi e cuscini in fila e tappeti distesi". Il termine arabo *hūr* (da cui urì in italiano) significa candore: "daremo loro in spose fanciulle (*hūr*) dai grandi occhi neri" (Corano 44: 54).

(14) In un'udienza generale del 26 novembre 2014, papa Francesco ha affermato che il Paradiso non è un luogo, ma uno stato dell'anima in cui le attese dell'essere umano si compiranno, raggiungendo la piena maturazione spirituale e l'unione con Dio. Ha aggiunto, tuttavia, alla fine della sua esortazione, che "tutti noi ci ritroveremo lassù, tutti...". Una visione consolatoria che ripropone l'idea che esista un luogo.

___. (2019) *Ecclesiology for a Digital Church*, Texas University Press, Austin.
___. (2020) *Digital Creatives and the Rethinking of Religious Authority*, Routledge, Londra.
Castegnaro A. (2010) *C'è campo? Giovani, spiritualità e religione*, Marcianum Press, Venezia.
Cipriani R. (2020) *L'incerta fede*, FrancoAngeli, Milano.
Colombo A. (ed.) (2022), *Morire all'italiana*, il Mulino, Bologna.
Corbin H. (1964) *Mundus imaginalis ou l'imaginaire et l'imaginal*, "Cahiers Internationaux de Symbolisme", 6: 3–26.
___. (1979) *Corps spirituel et terre céleste. De l'Iran Mazdéen à l'Iran Schi'te*, Buchet-Chastel, Paris, (trad.it. *Corpo spirituale e terra celeste*, Adelphi, Milano 1986).
Davie G. (1994) *Religion in Britain: Believing without Belonging*, John Wiley & Sons, Hoboken, NJ.
___. (2015) *Religion in Britain: A Persistent Paradox*, John Wiley & Sons, Hoboken (NJ).
Durand G. (1964) *L'imagination symbolique*, PUF, Parigi (trad.it. *L'immaginazione simbolica*, Red Edizioni, Como 1999)..
Eliade M. (1961) *The Sacred and Profane*, Harper & Row, New York (trad it. *Il sacro e il profano*, Bollati Boringhieri, Torino 1967).
___. (1963) *Myth and Reality*, Harper & Row, New York (trad. it. *Mito e realtà*, Rusconi, Milano 1974).
Garelli F. (2016) *Piccoli atei crescono*, il Mulino, Bologna.
___. (2020) *Gente di poca fede*, il Mulino, Bologna.
Giordan G., S. Sbalchiero (2019) *La spiritualità in parole*, Mimesis, Milano.
Hourbon L. (1993) *Les mystères du vaudou*, Gallimard, Paris.
Janschitz G., M. Penker (2023) *How Digital are Digital Natives Actually?*, "Bulletin of Sociological Methodology", 153 (1): 127–159.
Jung C.G. (1970) *Psychologie et alchimie*, Buchet-Chastel, Paris.
Heindbrick S. e T. Knoll (a cura di) (2014) *Religion in Digital Games. Multidisciplinarity and Interdisciplinarity*, "Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet", 5 (online); DOI: https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12165.
___. (eds.) (2015) *Religion in Digital Games Reloaded,* "Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet", 7; URL: https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/1937.

___. (eds.) (2016) *Religion in Digital Games Respawned,* "Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet", 10; URL: https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/2354.

Helland C. (2000) *Online Religion/Religion Online and Virtual Communitas*, in Hadden J.K. and D.E. Cowan (eds.), *Religion on the Internet*, New York, JAI Press, 205–24.

___. (2005) *Online Religion as Lived Religion*, "Online-Heidelberg Journal of Religion on the Internet", 1; URL: https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/380.

Koyré A. (1925) *La mystique spéculative en Allemagne*, Éditions de l'École Pratique des Hautes Études-Section Sciences Religieuses, Paris.

Kozinets V.R. (2009) *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Sage, London.

Le Goff J. (1981) *La naissance du purgatoire*, Gallimard, Paris (trad. it. *La nascita del Purgatorio*, Einaudi, Torino 1982).

Mertala P., S. Lopez-Permas, H. Vartiainen, M. Saqr e M. Tedre (2023) *Digital Natives in the Scientific Literature,* "Computer in Human Behaviour", 152: 1–12.

Niola M. (2022), *Anime. Il Purgatorio a Napoli*, Meltemi, Roma.

Pace E. (2008) *Raccontare Dio. La religione come comunicazione*, il Mulino, Bologna.

___. (2013) *La comunicazione invisibile. Religioni e internet,* Edizioni San Paolo, Milano.

Palmisano S. e N. Pannofino (2021) *Religione sotto spirito. Viaggio nelle nuove spiritualità*, Mondadori Università, Milano.

Partala T. (2011) *Psychological Needs and Virtual Worlds: Case of Second Life*, "International Journal of Human-Computer Studies", 69 (12):787–800.

Perez-Agote A. (ed.) (2012) *Portraits du catholicisme : Une comparaison européenne*, PUR, Rennes.

Proulx D. (2019) *Henri Corbin et l'imaginatio vera*, in R. Barontini et J. Lamy (a cura di), *L'Histoire du concept d'imagination en France*, Garnier, Paris, 187–195.

Pozzi S. e M. Marzano (2022) *Aldilà*, in A. Colombo (a cura di), *Morire all'italiana*, il Mulino, Bologna, 243–76.

Ranzato J. (2020) *Le Tagliatelle in Piedi a difesa della famiglia pastafariana tradizionale*, in A. Saggioro (a cura di), *Definire il pluralismo religioso*, Quaderni di SMSR, Brescia, Morcelliana, 2020, 233–258.

Servais O. (2013) *Un anthropologue dans Second Life,* Academia/L'Harmattan, Paris.

Shirazi F. (2016) *Brand Islam: The Marketing and Commodification of Piety*, University of Texas Press, Austin, TX.

Sisto D. (2018) *La morte si fa social,* Bollati-Boringhieri, Torino.

___. (2020) *Ricordati di me: La rivoluzione digitale tra memoria e oblio*, Bollati-Boringhieri, Torino.

___. (2022) *Porcospini digitali: Vivere e morire online*, Bollati-Boringhieri, Torino.

Stolz J. (2018) *(Un) Believing in Modern Society*, Routledge, Londra.

Testoni I., G. Bormolini, E. Pace e V. Tarca (a cura di) (2015) *Vedere oltre,* Landau, Torino.

___. (2021) *Il grande libro della morte. Miti e riti dalla preistoria ai cyborg*, Il Saggiatore, Milano.

Tuncay N. (2011) *Why Second Life? A Research Study with Second Life Residents,* "International Journal of Learning and Teaches", 3 (2): 25–34.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165256
pp. 127-145 (febbraio 2025)

LE CARNI DIGITALI NELL'ETERNIDÌ ONLINE IMMERSIONI FUNEBRI TRA FANTASMI RESIDUI E ATTIVI

Davide Sisto[1]

Title in English*: Digital Flesh in the Online Eterniday: Funeral Immersions Among Residual and Active Ghosts*

Abstract: My essay aims, firstly, to show the main metaphors used to understand the characteristics of human beings in the age of digital culture. These metaphors aim to emphasise the hybrid character of today's humanity, marked by the full correspondence between the online and offline worlds. Above all, the metaphor of the digital flesh highlights the affective investment by humans in the care of their digital extensions through screens. Secondly, these metaphors allow us to understand how the relationship between life and death changes in the technologically hybridised world. Once biological life ends, the digital life of Internet users continues. This continuation produces passive and active ghosts of deceased individuals, leading to a peculiar form of independence of online life from offline life. The essay aims to show the characteristics of these passive and active ghosts according to interpretations typical of the field of study of Digital Death.

Keywords*:* Digital Flesh; Digital Death; Ghosts; Death Studies; Digital Immortality

1. Onlife, OMO, case trans-portatili, porcospini digitali

La cosiddetta "rivoluzione digitale", oltre ad aver stimolato (e continuare a stimolare) narrazioni spesso fantasiose, retoriche più o meno inedite e discorsi espliciti o sottintesi[2], è anche e soprattutto fonte di ispirazione per un numero considerevole di metafore e di neologismi, ciascuno impegnato a fornire l'immagine più appropriata — o a impatto più

(1) Università di Trieste

(2) A proposito dell'insieme delle narrazioni, delle retoriche e dei discorsi riguardanti la rivoluzione digitale rimando a G. Balbi, *L'ultima ideologia. Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari 2022.

brillante — in vista di una descrizione scrupolosa dell'epoca contemporanea. L'insieme di queste metafore e neologismi, associato alla metamorfosi antropologica in corso, costituisce una panoramica narrativa particolarmente preziosa per comprendere le caratteristiche che noi esseri umani stiamo assumendo da un punto di vista sia esistenziale che culturale, al di là degli aspetti più propriamente scientifici e tecnici inerenti al funzionamento del digitale, dell'intelligenza artificiale e della realtà virtuale. Sono oramai riconosciuti a livello internazionale i celeberrimi neologismi "onlife" e "OMO" (*online-merge-offline*), coniati rispettivamente da Luciano Floridi e Kai-Fu Lee, per indicare il carattere del tutto obsoleto di una distinzione rigida tra la dimensione online e quella offline, tra il reale e il virtuale, sempre che questa distinzione abbia mai avuto realmente senso o sostanza. Lo dimostrano, d'altronde, l'espressione *ubiquitous computing* o *ubicomp*, che Mark Weiser utilizza per la prima volta nel 1988 per ridefinire la relazione uomo-macchina a partire del progresso tecnologico in atto, e la corrispondenza tra atomi e bit teorizzata da Nicholas Negroponte nel suo classico lavoro *Being Digital* del 1995. Floridi, come sappiamo, fonde insieme online e offline nel termine "onlife" per descrivere l'esperienza di una vita iperconnessa all'interno della quale non ha più senso stabilire in modo specifico se si è online o, viceversa, offline. Pensiamo, spiega il filosofo italiano, a "un orologio smart che ci geolocalizza e monitora le nostre funzioni biologiche durante il giorno" (Floridi 2020, p. 64)[3]. Al concetto di onlife egli connette altri due neologismi, "infosfera" e "inforg", il cui scopo consiste nel sottolineare il ruolo di primo piano svolto dall'informazione e dalla produzione di dati nell'attuale vita ibrida degli esseri umani (Maurizio Ferraris, preferendo rimarcare invece il ruolo fondamentale del processo di registrazione di ogni dato prodotto nella dimensione online, contrappone a infosfera e inforg il neologismo "documanità") (Floridi 2017, Ferraris 2021). Kai-Fu Lee, in parallelo a Floridi, definisce come OMO (*online-merge-offline*) tutti quegli ambienti ibridi che, da una parte, portano la comodità del mondo online nella dimensione offline e, dall'altra, la ricca e stratificata realtà sensoriale del mondo offline nella dimensione

(3) A proposito della genesi del neologismo "onlife" si veda anche L. Floridi, *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Cham-Heidelberg-New York-Dordrecht-London 2015.

online, fino a confonderli l'uno nell'altro. "Nei prossimi anni — conclude il CEO di Apple, Microsoft e Google in Cina — l'intelligenza artificiale percettiva muterà i centri commerciali, i negozi di alimentari, le strade cittadine e le nostre case in ambienti OMO" (Lee 2019, p. 118)[4].

Il concetto di ibridazione, alla base dei neologismi onlife e OMO, ha logicamente determinato — secondo diversi studiosi — la conclusione celere della rivoluzione digitale, aprendo l'orizzonte a una fase storica di assestamento, fase caratterizzata da un'umanità intesa come "post-digitale". Il prefisso "post-" applicato al digitale, nel caso specifico, implica l'idea dell'impensabilità di un essere umano del XXI secolo in grado di poter fare del tutto a meno dei servizi, delle opportunità e delle prerogative offerte dalle tecnologie digitali (ovviamente, *digital divide* permettendo). Questo, almeno, a partire dal periodo compreso tra il 2007 e il 2008, periodo in cui si sono diffusi nel mondo gli smartphone e i social media, rendendo sempre più esigua la differenza tra l'online e l'offline. Si potrebbe, da un certo punto di vista, ritenere l'umanità post-digitale uno degli attuali approdi dell'homo cyborg, della cui natura si discute almeno dalla seconda metà del Novecento, in quanto tipologia di umanità "simbionte" definita dalla perfetta indistinzione e sinergia tra biologia e tecnologia[5].

L'umanità post-digitale, che svolge le sue attività quotidiane in un mondo onlife e dentro gli ambienti OMO, non può che disporre di variegate tipologie di abitazione. Oltre alla residenza e al domicilio entro i cui confini si spostano i nostri corpi biologici, possiamo contare infatti anche di almeno una "casa trans-portatile" (*The Transportal Home*). Questa metafora è stata elaborata per descrivere le peculiarità dello smartphone, nonché dell'uso che ne facciamo, da un team di antropologi della UCL (University College

(4) Trad. mia. "Over the coming years, perception AI will turn shopping malls, grocery stores, city streets, and our homes into OMO environments".

(5) A proposito, consiglio M. Savin-Baden (ed.), *Postdigital Humans. Transitions, Transformations and Transcendence*, Springer, 2019, p. 4. Si vedano anche C.U. Andersen, G. Cox, G. Papadopoulos, *Postdigital Research Editorial*, in "A Peer-Reviewed Journal About", 3,1 2014; P. Jandrić, J. Knox, *et al.*, *Postdigital Science and Education*, in "Educational Philosophy and Theory", 50, 10, 2018, pp. 893–899, P. Jandrić, *The Postdigital Challenge of Critical Media Literacy*, in "The International Journal of Critical Media Literacy", 1,1, 2019, pp. 26–37. Rimando anche al mio saggio *L'intelligenza artificiale e il mondo post-digitale: duplicazione, immortalità e invenzione dell'umano*, in "Etica & Politica", vol. 3, 2024, pp. 43–52. Il concetto di "simbionte" ci rimanda ai lavori di Giuseppe O. Longo, come appunto *Il simbionte. Prove di umanità futura*, Mimesis, Milano-Udine 2013.

London) all'interno del progetto di ricerca dal titolo *The Anthropology of Smartphones and Smart Ageing* (ASSA). Il progetto di ricerca, di natura etnografico-antropologica, è stato condotto negli anni precedenti alla pandemia da Covid-19 all'interno di undici comunità di nove diversi paesi del mondo, con l'obiettivo di studiare le caratteristiche della relazione d'interscambio tra lo smartphone e le persone della terza età. Nel libro che riassume il progetto ASSA, intitolato *The Global Smartphone. Beyond a Youth Technology*, questa relazione è ben riassunta, al di là delle differenze territoriali e rituali, appunto dal concetto di "casa trans-portatile":

> La presente riflessione si basa infatti sull'idea che lo smartphone non sia semplicemente un dispositivo che permette agli utenti di comunicare, ma che sia, in termini più generali, uno spazio in cui vivono e si sentono "a casa". Gli utenti, infatti, proprio come le lumache e le tartarughe, portano con sé la loro casa, tenendola però in tasca e non sul dorso. Alla luce di ciò, e considerando il tempo trascorso dagli individui "dentro" il proprio cellulare, è possibile affermare che lo smartphone sia diventato il primo oggetto a mettere in discussione alcuni dei luoghi fisici più importanti per le persone, come la casa e il posto di lavoro. Il termine "casa trans-portatile" racchiude, dunque, diversi elementi: non solo il concetto di casa, ma anche l'idea di smartphone come portale che permette alle persone di spostarsi da una parte all'altra, e l'analogia con il trasporto, che lo accosta a un veicolo per mobilità (Miller 2021, p. 238)[(6)].

La traduzione italiana "casa trans-portatile" cerca di mantenere vivido il significato specifico dell'espressione inglese *The Transportal Home*, la quale unisce insieme le peculiarità dell'abitazione domestica con quelle del veicolo mobile. L'espressione inglese, infatti, riassume in sé il duplice movimento *verso* e *da* un luogo, in virtù del gioco di parole che associa l'idea della trasportabilità all'aggettivo *trans-portal*. Questa espressione applicata allo smartphone include, infatti, sia l'idea della casa e dei suoi abitanti che ciascuno quotidianamente *porta con sé*, a prescindere dal luogo fisico in cui si trova, sia l'idea del "passaggio attraverso il portale", per cui ciascuno è sempre presente anche *presso* le persone a lui familiari, a prescindere

(6) La versione italiana del testo, gratuitamente disponibile per il download al link: www.uclpress.co.uk. Analizzo i contenuti della ricerca ASSA, soprattutto in riferimento ai concetti di soluzionismo scalabile, opportunismo perpetuo e, appunto, casa trans-portatile, nel libro *I confini dell'umano. La tecnica, la natura, la specie*, il Mulino, Bologna 2023, pp. 35 ss.

dal luogo fisico in cui si trovano. In altre parole, mentre portiamo con noi le persone fisicamente distanti, ci rechiamo al tempo stesso da loro grazie alla connessione alla Rete. Il costante e duplice movimento "da e verso" ridimensiona radicalmente i significati finora assunti dai concetti di vicinanza e di lontananza, i quali sono sempre meno dipendenti dalla sola localizzazione del corpo biologico, prospettando atipiche forme di ubiquità che si nutrono, ovviamente, della solita ibridazione tra online e offline, nonché dell'immersione psicofisica in mondi non comunemente tangibili.

Per tale ragione, mi è piaciuto non sottrarmi al gioco delle metafore, descrivendo a mia volta gli esseri umani post-digitali, dotati di case trans-portatili, come "porcospini digitali", non solo quindi come lumache e tartarughe con la casa in tasca. In altre parole, mi è parso opportuno riadattare all'epoca ibrida odierna il celeberrimo "dilemma del porcospino", esposto da Arthur Schopenhauer nel secondo volume dei *Parerga e Paralipomena* (1851). Come sappiamo, alcuni porcospini, durante una fredda giornata d'inverno, devono far fronte a un drammatico dilemma: meglio riscaldarsi, avvicinandosi strettamente l'uno con l'altro ma — al tempo stesso — patendo il dolore lancinante delle reciproche spine o, viceversa, evitare questo dolore, rimanendo distanti gli uni dagli altri e quindi rischiando di morire assiderati? Il continuo movimento di avvicinamento e di allontanamento reciproco, che traduce in senso pratico il dilemma, li spinge alla ricerca di una "moderata distanza reciproca" quale compromesso fondamentale in vista della collettiva sussistenza. Schopenhauer ritiene che nella società umana ciascuno ha tanto bisogno degli altri, per sopperire al vuoto della propria esistenza, quanto necessità di stare per conto proprio, di modo da evitare le conseguenze delle «molteplici repellenti qualità» altrui, vale a dire le spine mostrate all'interno delle relazioni interpersonali. Ecco che la moderata distanza reciproca garantisce una coesistenza, magari non così soddisfacente, ma almeno non dolorosa. "A colui che non mantiene quella distanza — osserva pertanto Schopenhauer — si dice in Inghilterra: *keep your distance*! — Con essa il bisogno del calore reciproco è soddisfatto in modo incompleto, in compenso però non si soffre delle spine altrui" (Schopenhauer 1999, cap. 31, p. 884)[7].

(7) Si veda a tal proposito il mio libro *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online*, Bollati Boringhieri, Torino 2022, in particolare pp. 23 ss. dove riprendo e attualizzo il famoso dilemma dei porcospini.

Nell'epoca ibrida del mondo onlife, degli ambienti OMO e delle case trans-portatili la ricerca della moderata distanza reciproca diviene ancora più delicata, tenuto conto del *prolungamento* digitale della nostra presenza psicofisica all'interno di più spazi pubblici online, prolungamento — si noti bene, non sdoppiamento o disincarnazione — mediato dagli schermi e favorito da quel duplice movimento "da e verso" a cui allude la casa trans-portatile. La pandemia da Covid-19 ci ha fatto particolarmente esperire questi peculiari prolungamenti digitali, enfatizzando drammaticamente il senso del *keep your distance!* schopenhaueriano: nel momento in cui i nostri corpi biologici non potevano varcare per legge la soglia delle abitazioni domestiche durante i periodi di lockdown, coprifuoco e quarantena, i loro prolungamenti digitali cercavano di mettere a frutto le case trans-portatili, vagando liberi al di là di qualsivoglia soglia immaginabile e producendo tipologie diverse di spine (come dimostrano, per esempio, le svariate tesi complottiste nate nel corso della pandemia e diffusesi attraverso i prolungamenti digitali sui social media).

2. Carni digitali: morbidezza, visceralità e decomposizione dei corpi online

Mondo onlife, ambienti OMO, case trans-portatili, porcospini digitali o tartarughe e lumache con la casa nella tasca: il filo rosso che unisce tutte queste metafore, intente a delineare l'insieme delle caratteristiche di un'umanità sempre più tecnologicamente ibridata, non può che essere rappresentato dal corpo umano, i cui bordi costituiscono le fondamenta per ridelineare il legame tra un interno e un esterno, tra ciò che ci appartiene e ciò che ci è invece estraneo, tra ciò che sta al di qua e ciò che sta al di là degli schermi. Il suo ruolo centrale durante il progresso tecno-scientifico e tecnologico non è certo una novità del mondo onlife e degli ambienti OMO: dalla nascita del concetto di cyborg allo sviluppo della cultura cyberpunk, dai primi esperimenti di intelligenza artificiale alle evoluzioni della realtà virtuale gli studiosi e i letterati si sono continuamente soffermati sul senso del limite, del confine, della delimitazione e della frontiera a cui riconduciamo la presenza del corpo portato a immergersi dentro luoghi alternativi rispetto a quello comunemente fisico.

L'attenzione per le sue terminalità informatiche diventa, per Lorenzo Taiuti, occasione a partire da cui riflettere sul confronto tra la materialità grezza del suo busto e l'immaterialità eterea della trasmissione cibernetica e della comunicazione (Taiuti 2001, p. 20). Derrick De Kerckhove menziona a più riprese il concetto di "telericezione" per indicare un contatto telesensorio capace di aggiungere una dimensione inedita alla vita biologica sensoriale, Erik Davis e Antonio Caronia addirittura colgono una dimensione spirituale nel contatto fisico con gli spazi tecnologici. Se Davis parla di veri e propri "cyborg spirituali", Caronia applica il concetto dell'estasi a chi, potenziato da componenti metalliche ed elettroniche (o portato a immergersi in mondi virtuali), tende costantemente a "uscire dallo stato abituale", aprendo nuovi orizzonti — chiaroscurali — per la presenza psicofisica dell'umanità nel mondo[8]. I concetti che pongono la corporeità al centro dell'ibridazione uomo-macchina sono, in realtà, innumerevoli e fondamentali anche per una serie di rivendicazioni di natura politico-sociale (come ben ci insegna Donna Haraway): corpo invaso o disseminato, superficie libidinale, neutralità fisica, e via dicendo. A questi si aggiunge recentemente una metafora, l'ennesima, intenta a raccogliere in un unico concetto le tante altre metafore finora elencate: vale a dire, la carne digitale (*Digital Flesh*), il cui scopo è enfatizzare il carattere liminare nel legame tra la vita e la morte di ogni attuale definizione di corporeità.

Questa metafora è stata elaborata, a partire dall'uso di Second Life, da Margaret Gibson e Clarissa Carden nel libro *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life* (2018). Il termine viene utilizzato per descrivere un tipo di vita "diversamente incarnata, ma inevitabilmente mortale", tenendo fermo il legame indissolubile tra online e offline nel corso della nostra vita. Rispetto al concetto di "corpo", quello di "carne" fa maggiormente emergere la finitezza umana, in quanto evoca la morbidezza, la vulnerabilità, il carattere soffice, la fragilità, la biodegradabilità. Non c'è bisogno di ricordare quanto risulti canonico, nella storia dell'Occidente, il collegamento di

(8) Riguardo alle teorie di De Kerckhove rimando soltanto a *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Milano 1992. Per quanto concerne invece il pensiero di Davis e Caronia si vedano rispettivamente E. Davis, *Technognosis. Mito, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Nero, Roma 2023 e A. Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, ShaKe, Milano 2001.

carattere religioso tra la carne, da un lato, e la debolezza, la soggezione ad appetiti inferiori o il peccato, dall'altro. *Flesh* evoca, in particolare, proprio la mortalità e, a causa della sua somiglianza con il tedesco *Fleisch*, anche la decomposizione, sia simbolica che reale. Il suo rapporto con il corpo, in relazione all'ingresso umano nel mondo onlife e negli ambienti OMO, ridelinea — almeno, implicitamente — la classica relazione tra *Körper* e *Leib* tanto della tradizione romantica ottocentesca, ispirata alle teorie teosofiche del "corpo spirituale", quanto della tradizione fenomenologica novecentesca. Il suo frapporsi tra il *Körper* e il *Leib* serve, in particolare, per mostrare la "pesantezza", *corposa* ma ugualmente fragile, con cui i porcospini digitali attraversano gli schermi dei computer e degli smartphone o penetrano nei mondi virtuali tramite i visori, mettendo a rischio la propria incolumità emotiva e psicologica. A primo acchito, Gibson e Carden, quando sottolineano l'eventuale contraddizione tra la carne mortale, di per sé fragile e distruttibile, e il progresso apparentemente pulito e caratterizzato dalla produzione, condivisione e conservazione dei dati nei nostri computer, sembrerebbero confermare l'"inferno della carne" teorizzato negli anni Novanta da Mark Dery. Egli sosteneva infatti che lo schermo determina l'opposizione alienante tra la carne pesante e il corpo etereo delle informazioni, producendo inedite forme di dipendenza. Dery, da questo punto di vista, accostava le allucinazioni mediatiche del romanzo *Synners* di Pat Cadigan all'assuefazione da eroina di William Burroughs: "Era un anno che non mi lavavo — scrive Burroughs ne *Il pasto nudo* — e che non mi cambiavo i vestiti o che non me li toglievo se non per infilare un ago ogni ora nella legnosa e fibrosa *carne* grigia dell'assuefazione terminale"[9]. In realtà, le due studiose australiane, pur non escludendo l'assuefazione terminale prospettata dalla versione digitale della carne, sono decisamente più prudenti e meno apocalittiche. Innanzitutto, intendono ridimensionare la radicale rottura tra un al di qua e un al di là degli schermi, confermando il carattere ibrido dei porcospini digitali con le loro case trans-portatili. Quindi, sottolineano che non ogni utente della Rete sviluppa automaticamente la propria carne digitale. Lo fa solo chi manifesta un coinvolgimento

(9) La citazione di Burroughs è ripresa proprio dal capitolo intitolato "L'inferno della carne" del libro di Mark Dery *Velocità di fuga. Cyberculture a fine millennio*, Feltrinelli, Milano 1996, pp. 274 ss.

continuo all'interno dei mondi virtuali e dei social media, co-creando quotidianamente la vita online di sé e degli altri utenti, condividendo narrazioni che generano autobiografie culturali collettive ed enciclopedie dei morti, registrando — in definitiva — nella dimensione online le tracce biografiche più significative della propria persona. La manifestazione di questo coinvolgimento continuo, da una parte, si lega in senso pratico alla nostra carnalità effettiva: "il mondo "virtuale" — osserva Giorgiomaria Cornelio — offre a tutti un peculiare *contatto* con la materia. Tocchiamo, sfreghiamo, clicchiamo, pigiamo, muoviamo occhi e bocca davanti allo schermo: una fisicità diversa, certo, ma comunque tatuata nella materia della carne digitale"(10). Dall'altra, produce connessioni, ricordi, investimenti temporali ed emotivi i quali ci rendono vulnerabili tout court, quindi, non a causa del processo eventualmente alienante e allucinatorio di chi apparentemente si "smaterializza" diluendo il proprio sé attraverso gli schermi. La sottigliezza della metafora proposta da Gibson e Carden sta nell'evitare le interpretazioni apocalittiche tipiche dell'epoca del cyberpunk novecentesco, confermando semplicemente quanto ciascuno di noi possa essere pienamente coinvolto una volta che investe le prerogative della propria persona, *prolungandola*, all'interno degli spazi social o dei mondi virtuali. In questo senso la carne digitale è una specie di "facsimile" della carne vivente, una sua riproduzione non meno pulsante di vita rispetto all'originale. Non c'è più una vera e propria demarcazione tra il carnale e il digitale a conferma dell'onlife e dell'OMO di cui sopra.

È interessante notare che Patrick Stokes, nel libro *Digital Souls* (2021), riprende la teoria di Gibson e Carden, compiendo un passo in più a favore dell'indistinzione tra carnale e digitale. Non crede, infatti, che la carne digitale sia solo da intendersi come una metafora. La decomposizione a cui il concetto allude sottolinea il carattere composito della vulnerabile presenza imperitura di chi, per esempio una volta deceduto, continua a frequentare in maniera più o meno attiva i luoghi online. Da questo punto di vista, la decomposizione della carne digitale coincide con la mancanza improvvisa di aggiornamento dei profili social. A tale mancanza certamente si oppongono i dati registrati precedentemente (le

(10) G. Cornelio, *Il social network dei morti. Internet, disincarnazione e reincarnazione*, in "Il Tascabile", 13 marzo 2024, https://www.iltascabile.com/linguaggi/il-social-network-dei-morti/.

immagini del volto, lo stile della scrittura, la voce registrata, ecc.), tuttavia il loro immobilismo — man mano che passa il tempo — li rende secondo Stokes simili molto più ai resti conservati nella bara che al libretto delle condoglianze presente all'ingresso delle agenzie di pompe funebri[11].

Ora, proprio l'applicazione concreta da parte di Stokes della metafora elaborata da Gibson e Carden, nel confermare una nostra presenza "alternativamente materiale" all'interno del mondo online e dei mondi virtuali, apre l'orizzonte interpretativo delle attuali tecnologie digitali a un evento che, in una certa misura, determina un'incrinatura nella perfetta ibridazione online-offline, o comunque la destabilizza: vale a dire, la morte.

3. Fantasmi residui e attivi. L'autonomia delle carni digitali

Le riflessioni sul concetto di carne digitale, raggruppando in sé i significati espressi dalle metafore precedentemente menzionate, comportano il riferimento a un ulteriore neologismo, in grado di fornire di un'immagine piuttosto appropriata la metamorfosi in atto della relazione tra il vivere e il morire: vale a dire, "eternidì" (*eterniday*). Questo neologismo, esito della fusione tra "eternità" e "giorno", è usato da Kenneth Goldsmith — a partire dalle teorie dell'artista surrealista Joseph Cornell — per descrivere il carattere atemporale tipico di internet (Goldsmith 2017, p. 90 ss.). Nel mondo online vige infatti un presente eterno, privo di passato e futuro e alieno all'alternanza tra giorno e notte, il quale palesa la sua peculiare performatività 24/7, segnata dal continuo e instancabile alternarsi degli istanti, a cui corrisponde lo scrolling senza fine da parte degli utenti. A proposito dell'eternidì e della performatività 24/7 è utile tenere a mente quanto afferma Jonathan Crary di seguito:

> La sua efficacia consiste piuttosto nell'incompatibilità o discrepanza che rivela tra il mondo della vita degli esseri umani e l'evocazione di un

(11) P. Stokes, *Digital Souls. A Philosophy of Online Death*, Bloomsbury, London-New York-Oxford-New Delhi-Sidney 2021. Cfr a proposito D. Sisto, *Carni digitali: morbidezza, vulnerabilità e decomposizione della presenza online*, in "Endoxa", 8, n. 47, 2024, https://endoxai.net/2024/01/26/carni-digitali-morbidezzavulnerabilita-e-decomposizione-della-presenza-online/.

> universo perennemente *on*, in cui la modalità *off* non è assolutamente prevista. Naturalmente, nessuno è davvero in grado di fare acquisti, giocare, lavorare, bloggare, scaricare files o inviare sms per una durata 24 /7. Comunque, poiché oggigiorno non esiste alcun momento, luogo o situazione in cui non sia possibile fare acquisti o consumare e sfruttare le risorse in rete, è in corso un attacco inesorabile da parte del non tempo 24 /7 contro ogni aspetto della vita sociale o individuale. Si può dire che attualmente quasi non esistano, per esempio, circostanze che non possano essere registrate o archiviate in immagini o informazioni digitali (Cray 2015, p. 127).

L'universo digitale perennemente *on*, a cui allude il neologismo eternidì, spinge Goldsmith a ritenere Pig-Pen, il personaggio del celeberrimo fumetto *I Peanuts*, come la perfetta incarnazione del cloud computing:

> Come un essere totalmente quantificato, ogni mossa che Pig-Pen compie — ogni passo, ogni scrollata di capo — genera altra polvere visibile. Non traffica col terriccio, né si rotola nel fango; la sua è una polvere atmosferica e cristallina, che si fonde con l'aria. Come neve cade lievemente su qualsiasi cosa tocchi, e ne viene spazzata via altrettanto rapidamente. È una macchina; la sua nuvola è attiva ventiquattro su sette, e sputacchia continuamente grumi di polvere. La sua condizione resta invariata a prescindere dal tempo atmosferico [...] La sua nuvola è connessa in rete, e agisce su tutti quelli che vengono in contatto con lui; lui stesso è un social network vivente che sollecita reazioni interattive in tutti quelli che gli capitano vicini. [...] Muovendosi nel mondo, Pig-Pen ingloba nella sua nuvola la contemporaneità, aggiungendo la polvere del giorno presente ai già molti strati che compongono la sua documentazione storica; è allo stesso tempo un archeologo, un geologo e un archivista (Goldsmith 2017, p. 45).

Ora, la nuvola informatica di Pig-Pen e l'universo digitale perennemente *on*, nel fornire un ulteriore immaginario in cui immergere i porcospini digitali con le loro case trans-portatili, si ritrovano all'interno di un legame piuttosto complicato con la modalità *off* per eccellenza della vita biologica: appunto, l'evento della morte. Questo evento rappresenta, probabilmente, una delle rare situazioni in cui percepiamo una rottura significativa all'interno dell'onlife e dell'OMO. Con la morte vengono

meno, in altre parole, la continuità e la corrispondenza tra online e offline e, di conseguenza, si spezza il legame inscindibile tra l'identità biologica della singola persona e i suoi prolungamenti carnalmente digitali attraverso gli schermi. La modalità off riguarda, infatti, la sola vita biologica, la quale con la morte interrompe all'improvviso le sue attività quotidiane e il suo percorso evolutivo, non la vita digitale del defunto. L'abitudine a vivere in un mondo onlife e negli ambienti OMO fa sì che, mediante il processo della registrazione a fondamento della produzione e della condivisione di dati, tutto ciò che abbiamo prodotto nella dimensione online continui a nutrirsi dell'eternidì di cui sopra, a prescindere dalla nostra effettiva presenza biologica nel mondo. La registrazione, già nel corso della nostra vita, comporta — come detto da Crary e Goldsmith — una peculiare e immediata identificazione tra i flussi di dati e i loro archivi, facendo sì che ogni profilo social di un singolo utente sia, al tempo stesso, uno degli innumerevoli prolungamenti digitali della sua presenza psicofisica nel mondo e l'insieme delle tracce e delle impronte che contribuisce a costituire l'archivio digitale dei suoi ricordi. Quando la morte separa la vita digitale che continua dalla vita biologica che si ferma, essa fa sì che l'identificazione tra flussi e archivi certifichi l'*autonomia spettrale* della carne digitale dal defunto: in altre parole, comporta l'indipendenza dei prolungamenti digitali da chi effettivamente prolungano, quindi la vitalità del solo mondo online rispetto al carattere mortifero acquisito da quello offline[12].

Inizialmente, la carne digitale spettralmente autonoma coincide con il *residuo statico* del morto nei vari luoghi online frequentati: continua, infatti, a recitare spettralmente all'infinito la stessa scena per mezzo di parole, suoni e immagini precedentemente registrate. In tal modo, intercetta e modernizza l'atavico rapporto tra la presenza dell'assente rappresentata dalla figura del fantasma e il progresso tecnologico fondato sul meccanismo della registrazione e, dunque, della ripetizione. Jean-Jacques Wunenburger, quando spiega il fenomeno spettrale collegandolo "all'apparizione di un'immagine che si aggiunge a una realtà data o

(12) Ho trattato ampiamente il tema del rapporto tra le tecnologie digitali e la morte (la cosiddetta Digital Death) nei seguenti libri *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018, *Ricordati di me. La rivoluzione digitale tra memoria e oblio*, Bollati Boringhieri, Torino 2020, e *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online*, cit.

ne prende il posto, poiché l'immagine è fornita di una fenomenicità visiva, sensoriale", sottolinea come questa immagine sia però priva di sostrato materiale reale, sia priva cioè "di carne" (Wunenburger 2018, p. 43). Le sembianze più o meno realistiche e identificabili adottate dal fantasma sono, per tale ragione, emancipate dai vincoli di localizzazione e di temporalità; tuttavia, la sua assenza di visibilità oggettiva non comporta la mancanza di effetti sulla vita delle persone che soffrono il lutto. Questo tipo di descrizione del fantasma "disincarnato" tende a reiterarsi costantemente, soprattutto quando il fantasma viene associato all'idea di immagine. Per esempio, Hans Belting, nell'istante in cui sostiene che il mondo diventa un archivio di immagini mediante la fotografia, sottolinea il fatto che noi tendiamo a rincorrerlo

> come fosse un fantasma e lo possediamo quindi soltanto nelle immagini, ma in quelle alle quali è sempre sfuggito. Le immagini sono e rimangono muti ricordi dei nostri sguardi passati. Le animiamo soltanto quando ci riportano i nostri ricordi personali [...] la differenza tra l'immagine e la realtà, dove risiede l'enigma di un'assenza resa visibile, ritorna nella fotografia attraverso la distanza temporale che ricade *post factum* davanti ai nostri occhi (Belting 2013, p. 261).

Il fantasma nella dimensione online, soprattutto all'interno dei social media e delle applicazioni di messaggistica privata, a partire dal momento in cui coincide con i profili dell'identità soggettiva del morto, se da una parte conferma il carattere disincarnato indicato da Wunenburger e Belting, dall'altra enfatizza il carattere digitalmente carnale della persona di cui prende il posto. In altre parole, allude a una particolare autonomia "incarnata" dai prolungamenti digitali del morto. Costui diventa infatti una sorta di catalogo di tracce vivide, cioè l'insieme dei frammenti di vita in passato condivisi e registrati nei luoghi online. A questa particolare forma di autonomia delle carni digitali corrisponde la modernizzazione delle tradizioni funebri finora acquisite. Per esempio, i profili social degli utenti deceduti vengono interpretati dai dolenti sia come luoghi pubblici, in cui si materializza il collegamento simbolico tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti, sia come presenze post-mortem dei defunti stessi. Il profilo social dell'utente deceduto spinge i vivi a comportarsi, al suo interno, come

se lì ci fosse ancora un barlume di vita sottrattosi alla morte, come se la carne digitale fosse perennemente pulsante. Ne *La morte si fa social* descrivevo questa particolare sensazione facendo riferimento al libro *Lincoln nel Bardo* di George Saunders, in cui il carattere polifonico dei monologhi degli spiriti nel Bardo somigliava alla timeline di Facebook, dove non sempre è facile distinguere i dialoghi tra i vivi da quelli con i morti. Questa peculiare relazione tra i vivi e i morti nell'epoca dell'onlife si ripresenta dentro le applicazioni di messaggistica privata, se consideriamo il significativo numero di persone che ammette di dialogare — in maniera simbolica — con i propri cari all'interno di WhatsApp, dove vige un'ambientazione intima e senza pubblico. La diffusa tendenza di scrivere al morto su WhatsApp unisce il catalogo spettrale di tracce digitali, non solo ai riti funebri, ma anche alla teoria psicologica dei *Continuing Bonds*, la quale consiste nel credere che "il mantenimento e la trasformazione dei legami siano parte integrante di un processo di adattamento riuscito alla perdita che si verifica attraverso un accomodamento [...] più che un attraverso un processo di "chiusura", "risoluzione" o "distacco" dal defunto" (De Luca 2023, p. 96)[13]. Ciò generalmente si traduce nel sentire accanto a sé la presenza della persona scomparsa, parlando con lei e considerandola una specie di guida morale per le azioni che vengono compiute dopo la sua morte.

Il fantasma diventa uno zombie, invece, nel momento particolare in cui i profili social degli utenti deceduti sviluppano una vitalità e una sorta di attività sociale poiché gestiti dai familiari o da qualche erede precedentemente nominato. In tal caso, vi è una specie di staffetta tra l'identificazione del profilo social con l'utente che ne è proprietario e il suo ampliamento tramite chi ne muta le caratteristiche, continuando a produrre testi scritti, immagini fotografiche o video. In tal senso, la carne digitale si limita a cambiare riferimento biologico, sovrapponendo l'inedito all'acquisito[14].

(13) Sulla teoria dei Continuing Bonds si veda soprattutto il capitolo 2. Le dettagliate descrizioni dei comportamenti dei dolenti all'interno dei profili social e delle applicazioni di messaggistica privata dei defunti sono contenute nel mio libro *La morte si fa social*, cit.

(14) Sul concetto di zombie digitali rimando soprattutto a D. Bassett, *The Creation and Inheritance of Digital Afterlives. You Only Live Twice*, Springer 2022. Per quanto concerne il rapporto tra il modo di produrre, condividere e registrare dati e il fine vita sono particolarmente utili i seguenti testi: T. Kneese, *Death Glitch: How Techno-Solutionism Fails Us in This Life and Beyond*, Yale University Press 2023, C. Öhman, *The Afterlife of Data. What Happens to Your Information When You Die and Why You Should Care*, The University of Chicago Press 2024.

Il passaggio dai fantasmi autonomi agli zombie impersonificati dai vivi prelude a una forma ancora più intensa di emancipazione dei prolungamenti digitali da colui — ora morto — che hanno prolungato nel corso della sua vita. Questa forma di emancipazione coincide con la "vita" dei cosiddetti *thanabots*. Questo termine, fondendo insieme il concetto tecnologico di bot con quello di "thanatos", indica le emulazioni più o meno accurate delle caratteristiche comunicative delle persone defunte in virtù dell'uso dell'intelligenza artificiale. Programmi come chatGPT, lo strumento sviluppato da OpenAI, sembrano in grado di rielaborare i dettagli e le tracce biografiche più significative relative alla vita della singola persona defunta, come narrazioni scritte, testimonianza fotografiche e documenti audiovisivi. La rielaborazione è il punto di partenza per la replicazione dello stile dialettico proprio del morto, delle sue cadenze dialettali, del suo specifico modo di dialogare, delle sue idee e dei suoi pensieri. L'interazione tra i vivi e i morti che ne deriva comporta la trasformazione radicale di ciò che la singola persona era prima di morire, determinando una specie di realtà online che sembra non aver più bisogno del collegamento vitale con quella offline. Questa realtà online è fondata sulle connessioni razionali di causa-effetto proprie del comportamento di un singolo individuo, connessioni prive delle casualità e delle incoerenze della sua vita precedentemente vissuta. Sono numerosi i progetti scientifici e tecnologici intenti a creare i thanabots: dall'applicazione per iPhone che permette di chattare con il morto (l'app Luka di Eugenia Kuyda) al Life Story Avatar interattivo (il progetto HereAfter AI di James Vlahos che trasforma le narrazioni biografiche delle persone defunte in vere e proprie vite indipendenti), dalle riproduzioni delle voci di chi non c'è più (come cerca di fare Alexa) fino ai loro ologrammi o avatar[15]. A proposito del sempre più frequente ricorso agli ologrammi e agli avatar dei morti, è particolarmente indicativo il caso dei Kiss, la celebre band hard rock americana, prossima alla creazione di avatar immortali in grado di sostituire i musicisti in carne e ossa, quando la loro morte sarà inevitabile. Paul Stanley, chitarrista dei Kiss, ha così spiegato questo processo:

(15) Tutti questi esperimenti sono descritti e analizzati nei miei libri *La morte si fa social*, cit., e *Porcospini digitali*, cit.

> La gente dice: 'Bene, cosa farai quando ti fermerai?' Beh, la band non si fermerà mai, perché la band non è nostra, è dei fan e di tutto il mondo. Abbiamo impiegato 50 anni per costruire tutto questo e assieme alla ILM e alla Pophouse, vogliamo portare i KISS a un livello completamente diverso dall'essere semplicemente una band musicale. Abbiamo sempre pensato a noi stessi come qualcosa di più di un semplice gruppo. Quello che abbiamo realizzato è stato fantastico, ma non è abbastanza. La band merita di continuare a vivere, perché è più grande di noi. È emozionante per noi fare questo passo successivo e rendere i KISS immortali.

Gene Simmons, l'altro leader della band, ha aggiunto:

> Così saremo per sempre giovani e iconici e andremo in posti che non abbiamo mai sognato prima. La tecnologia farà saltare Paul più in alto di quanto abbia mai fatto prima[16].

"La band non si fermerà mai, perché la band non è nostra". Le parole dei musicisti di Kiss sono emblematiche di un processo culturale contemporaneo che alcuni teorici, come il filosofo Grafton Tanner, hanno definito nei termini di "Foreverism" (Tanner 2023)[17]. L'ibridazione tra online e offline è tale da spingerci, quando la morte sottolinea impietosamente la differenza tra il biologico e il digitale, a lasciare al digitale il compito di portare avanti — per sempre — ciò che è destinato a fermarsi nel biologico. L'emancipazione dell'online dall'offline, preparata dall'indistinzione tra il carnale e il digitale quando siamo in vita, comporta un proseguimento dell'esistenza, a volte avallato da chi è biologicamente vivo (cfr i fantasmi come residui statici e gli zombie digitali) a volte direttamente dalla carne digitale del morto (cfr i fantasmi attivi), che mira ad aggirare l'assenza e la nostalgia che ne segue. Il risultato non è tanto una sorta di immortalità, la cui ricerca è certamente implicita all'interno di questi processi tecnologici, quanto una trasformazione radicale della narrazione e dell'interpretazione dell'esistente. La singola persona, una volta morta, unisce ciò che è stata a qualcosa di inedito, una volta realizzata artificialmente l'autonomia della sua carne digitale. Questa, infatti,

(16) Cfr Redazione, *Kiss: continueranno come band virtuale*, in "Metalitalia", 03 dicembre 2023, https://metalitalia.com/articolo/kiss-continueranno-come-band-virtuale/.

(17) Si veda anche T. Becker, *Yesterday: A New History of Nostalgia*, Harvard University Press 2023.

mantiene presenti alcuni suoi tratti pubblicamente condivisi ma, al tempo stesso, sovrappone la razionalizzazione della sua personalità alla casualità propria delle identità multiple sviluppate nel corso della sua vita. Ne risulta ciò che da sempre ha caratterizzato la storia dell'umanità: un proseguimento post mortem dell'esistenza, in questo caso nel mondo online, dove man mano che passa il tempo la coincidenza tra ciò che si è effettivamente stati e ciò che resta tende a venire gradualmente meno, lasciando all'invenzione circostanziale il compito di continuare una vita biologica conclusa. Le conseguenze, da un punto di vista del benessere psicologico ed emotivo, sono alquanto problematiche e, per tale ragione, sono molteplici gli studi interdisciplinari che ne analizzano gli aspetti etici e filosofici. Ciò non toglie, il fascino — potremmo dire — letterario di questo nuovo modo di conservare nel mondo le tracce di chi lo ha frequentato per una manciata di decenni.

Riferimenti bibliografici

Andersen, C.U., G. Cox e G. Papadopoulos (2014) *Postdigital Research Editorial*, numero monografico di "A Peer-Reviewed Journal About", 3,1.

Balbi G. (2022) *L'ultima ideologia: Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari.

Bassett D. (2022) *The Creation and Inheritance of Digital Afterlives: You Only Live Twice,* Palgrave MacMillan, London.

Becker T. (2023) *Yesterday: A New History of Nostalgia*, Harvard University Press, Cambridge, MA.

Belting H. (2013) *Antropologia delle immagini*, a cura di S. Incardona, Carocci, Roma.

Caronia A. (2001) *Il cyborg: Saggio sull'uomo artificiale*, ShaKe, Milano.

Cornelio G. (2024) *Il social network dei morti: Internet, disincarnazione e reincarnazione*, ne "Il Tascabile", 13 marzo 2024; URL: https://www.iltascabile.com/linguaggi/il-social-network-dei-morti/ (ultimo accesso 30/11/2024).

Crary J. (2015) *24/7: Il capitalismo all'assalto del sonno*, Einaudi, Torino.

Davis E. (2023) *Technognosis: Mito, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Nero, Roma.

De Luca M.L. (2023) *Psicoterapia per il lutto; La* Grief and Growth Therapy*: Un approccio integrato in una cornice di Analisi Transazionale*, San Paolo, Cinisello Balsamo, MI.

De Kerckhove D. (1992) Brainframes*: Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Milano.

Dery M. (1996) *Velocità di fuga: Cyberculture a fine millennio*, Feltrinelli, Milano.

Ferraris M. (2021) *Documanità: Filosofia del nuovo mondo*, Laterza, Roma-Bari.

Floridi L. (2015) *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Cham.

___. (2017) *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Cortina, Milano.

___. (2020) *Il verde e il blu: Idee ingenue per migliorare la politica*, Cortina, Milano.

Gibson M. e C. Carden (2018) *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*, Palgrave McMillan, Basingstoke, UK.

Goldsmith K. (2017) *Perdere tempo su internet*, Einaudi, Torino.

Jandrić P. (2019) *The Postdigital Challenge of Critical Media Literacy*, "The International Journal of Critical Media Literacy", 1,1: 26–37.

___., Knox J. *et al.* (2018) *Postdigital Science and Education*, "Educational Philosophy and Theory", 50, 10: 893–9.

Kneese T. (2023) *Death Glitch: How Techno-Solutionism Fails Us in This Life and Beyond,* Yale University Press, New Haven, CT.

Lee K.-F. (2019) *AI Superpowers: China, Silicon Valley, and the New World Order*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston, MA.

Longo G.O. (2013) *Il simbionte: Prove di umanità futura*, Mimesis, Milano-Udine.

Miller D., L.A. Rabho *et al.* (2021) *Lo smartphone globale: Non solo una tecnologia per giovani*, trad. it. di L. Liucci, UCL Press, Londra.

Öhman C. (2024) *The Afterlife of Data: What Happens to our Information When You Die and Why You Should Care,* The University of Chicago Press, Chicago, IL e Londra.

Savin-Baden M. (a cura di) (2019) *Postdigital Humans: Transitions, Transformations and Transcendence*, Springer, Cham.

Schopenhauer A. (1999) *Parerga e Paralipomena*, vol. 2, trad. it. di G. Colli, Adelphi, Milano.

Sisto D. (2018) *La morte si fa social: Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino.

___. (2020) *Ricordati di me: La rivoluzione digitale tra memoria e oblio*, Bollati Boringhieri, Torino.

___. (2022) *Porcospini digitali: Vivere e mai morire online*, Bollati Boringhieri, Torino.

___. (2023) *I confini dell'umano: La tecnica, la natura, la specie*, il Mulino, Bologna.

___. (2024) *Carni digitali: Morbidezza, vulnerabilità e decomposizione della presenza online*, "Endoxa", 8, 47; URL: https://endoxai.net/2024/01/26/carni-digitali-morbidezzavulnerabilita-e-decomposizione-della-presenza-online/.

___. (2024) *L'intelligenza artificiale e il mondo post-digitale: Duplicazione, immortalità e invenzione dell'umano*, "Etica & Politica", vol. 3, 2024, pp. 43–52.

Stokes P. (2021) *Digital Souls: A Philosophy of Online Death*, Bloomsbury, Londra e New York.

Taiuti L. (2001) *Corpi sognanti: L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano.

Tanner G. (2023) *Foreverism*, Polity Press, Cambridge, UK.

Wunenburger J.-J. (2018) "Paradossi dell'ontologia spettrale: Deficienza o leggerezza dell'essere?" in E. Puglia, M. Fusillo *et al.* (a cura di), *Ritorni spettrali: Storie e teorie della spettralità senza fantasmi*, il Mulino, Bologna, 43–58.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165257
pp. 147-165 (febbraio 2025)

XIUZHEN
SOGNI IMMORTALISTI E PROCESSI DI TRADUZIONE INTERSEMIOTICA NELLA LETTERATURA FANTASY ONLINE-BASED

Giustina Baron[1]

Title in English*:* Xiuzhen*: Immortalist Dreams and Intersemiotic Translation Processes in Online-Based Fantasy Literature*

Abstract: This academic contribution aims to illuminate the complex dynamics of religious significance that permeate the narrative within a particular subgenre of online Chinese fantasy known as Xiuzhen fantasy, or immortality cultivation. It begins by exploring its origins within the realm of literary scholarship and seeks to investigate its manifestations across diverse forms of expression and media. The primary objective of this study is to reconstruct the developmental trajectory and consolidation of the Xiuzhen fantasy genre, with a focused analysis on a text recognized as exemplary within this context. Furthermore, it will consider the influence exerted by innovations such as hypertext on more traditional textuality, prompting a reflection on significant cultural transformations that have transpired alongside the narrative experiments classified under this genre designation. I contend that this thorough examination addresses the necessity to conceptualize discussions surrounding immortality as indicative of an emerging anti-materialist sensibility (Leone 2014, p.9), while simultaneously broadening our understanding of the reified relationship among signs (Caputo 2006, p.:135). This research endeavors to engage with fantasy narratives through an intermedial and intersemiotic lens, emphasizing that the semiosphere surrounding religious texts invariably includes a mediasphere. This duality can be elucidated through contemporary discourses on progress, while remaining anchored in (auto)models of significant diachronic depth (Lotman, 1975).

Keywords: *Xiuzhen*; Online Literature; Semiotics; Religion; Taoism

1. Introduzione

L'ampliamento degli studi sul taoismo ha reso possibile negli ultimi tempi un approfondimento della conoscenza dei movimenti, delle scuole e

(1) Università di Torino — Università di Modena e Reggio Emilia — Università di Tartu

delle singole figure che hanno contribuito allo sviluppo di questa dottrina. È stata così possibile una più accurata visione di componenti di ordine diverso che nella prima fase degli studi erano state trascurate o non erano state prese nella dovuta considerazione. Le pratiche fisiologiche, alchemiche e religiose (e i testi che le tematizzano) considerate fino alla fine del secolo scorso "superstizioni grossolane" sono oggi al centro degli studi, anche perché il destino della religione taoista, nonostante la trasmissione della sua ortodossia attraverso il T'ien-shih Tao[2], fu quello di continui e reciproci "prestiti" con altre tradizioni: oltre alla religione popolare, quelli con le dottrine alchemiche del sud, con il buddismo, fino a giungere alle più recenti contaminazioni inter-mediali che garantiscono investimenti di senso rinnovati e slegati dalla contesto d'originaria afferenza (Beonio-Brocchieri 1964, pp. 3–27). Il problema ha anche assunto dimensioni inaspettate, perché la comprensione di una dottrina con un'esplicita connotazione etica rende necessaria l'osservazione ravvicinata della visione del mondo di chi la condivide e la pratica, e chiavi per una più ampia comprensione possono essere cercate in questa prospettiva[3].

Questo interesse è andato progressivamente ad ampliarsi man mano che la Rete ha cominciato a rivestire un ruolo sempre più rilevante, non solo nell'ecosistema mediatico, ma anche all'interno di una grande varietà di processi culturali e comunicativi. In effetti, come sottolinea Marco Castagnetto, nel perimetro degli studi sulle trasformazioni del vissuto "mediale" della post-modernità, il senso religioso rimane al centro di un vivace dibattito in cui convivono teorie e prospettive di ricerca diverse, contraddistinte tuttavia dal tentativo di costruire percorsi più a fuoco sotto il profilo epistemologico (Castagnetto 2022, p. 49).

E cioè, l'apertura delle singole cornici epistemiche risulta fondamentale per considerare l'esperienza *immersiva* del religioso nel suo significato più ampio proprio perché i media digitali hanno introdotto e sviluppato un modello comunicativo imperniato su flussi. Un modello che cioè fa perdere di coesione alle singole unità testuali e che tende quindi creare degli ecosistemi aperti, nei quali si indeboliscono i confini tradizionali e differenti domini semiotici. Questa *convergenza*, non si sviluppa all'interno dei testi, ma viene vissuta anche attraverso di essi, secondo una

(2) Per approfondire, si veda: Pregadio (1993, pp. 7–39).

(3) Sul rapporto tra taoismo e film studies: vedi Sun (2023) e Nagy (2018).

logica enunciazionale capace di chiamare in causa le abitudini percettive dell'utente-lettore (Codeluppi 2020, pp. 199–207; Jenkins 2006).

Inoltre, come sottolinea Mattia Thibault (2018, p. 141), l'ampliamento dell'utenza del web a una fascia sempre più ampia della popolazione, così come la sua trasformazione in uno strumento fortemente vincolato alla realtà quotidiana, han fatto sì che ad una condizione di sostanziale *periferialità* si è andata col tempo a sostituire uno scenario in cui la Rete è presente in ogni area della *semiosfera*, a partire dal centro in cui si distinguono quei siti talmente rilevanti da ampliare il loro potere modellizzante ben oltre il piano del Web. Questi siti, dato il loro prestigio, non solo polarizzano la relazione tra istituzione ed esperienza personale, ma facilitano la legittimazione di nuovi dispositivi di mediazione, capaci di trasferire la soggettivazione dell'esperienza religiosa in una rete, riconfigurando quindi sia l'identità delle comunità digitali stesse, sia il "mercato del sacro" a venire (Castagnetto 2022, p. 54).

Attorno al centro, spostandosi verso la periferia, ci si imbatte in una moltitudine di siti dedicati alle più varie attività e argomenti: blog, siti commerciali, siti di informazioni, e così via. La periferia di questa parte della semiosfera è infatti un luogo di innovazione continua, spesso in aperta contrapposizione con il centro, in cui si trovano siti dedicati a pratiche e testualità che appartengono a gruppi minoritari e a varie sottoculture (Thibault 2018, p.141). Tra questi vi sono diversi social network, image board e forum, tra i quali *myfreshnet.com*, sito di letteratura *online based*[4] che ha contribuito in misura determinante allo sviluppo della narrativa fantasy *xiuzhen* (Ni 2020). Come vedremo, questo nuovo genere letterario, di origine periferica, contiene elementi di grande rilevanza semiotica, e una prospettiva orientata a coglierne specificità e caratteristiche ci consentirà di approfondire le nostre conoscenze anche sul "senso religioso nell'era della smaterializzazione" (Leone 2014, pp.

(4) In Cina la letteratura online, conosciuta anche come *wangluo wenxue* 网络文学, ha fatto la sua comparsa negli anni '90, con la prima rivista online *Huaxia wenzhai* 华夏文摘 fondata da Wang Xiaofei 王笑飞 e da un gruppo di studenti cinesi negli Stati Uniti nel 1991. All'inizio del XXI secolo, importanti piattaforme come *Qidian.com* (起 点 中 文 网), fondata nel 2002 e considerata il più grande sito di letteratura online cinese, Jjwxc.net (晋江文学城 Jinjiang Literature City) e *Hongxiu.com* (红袖添香) iniziarono a pubblicare opere di letteratura online, per poi fondare in collaborazione, la *Cloudary Corporation* (盛大文学). Dal 2010 si è vista una diversificazione di generi e temi, tra cui le storie di viaggi nel tempo, storie d'amore, romanzi storici, romanzi fantasy (Passi 2022, pp. 13–15).

1–10). Riteniamo inoltre che trent'anni di frequentazione mediale prolungata, abbiano contribuito alla diffusione di una competenza meta-testuale ampia e condivisa, non sempre cosciente ma comunque praticata, per cui l'*intertesto* a cui prima si interessavano certe élite è divenuto un campo di esplorazione aperto a tutti. Torop e Saldre definiscono lo spazio della cultura in termini di "space of of different sign systems intersemiotic), discursive practice (interdiscursive), and media (intermedial)" e quindi un ambiente di condivisione *traduttivo* che coinvolge anche le pratiche discorsive e mediali che descrivono gli effetti del fenomeno dell'autocomunicazione della cultura (Torop e Saldre 2016; in Salemi 2020, p. 86). Dall'immagine della rete attingiamo allora la possibilità di tracciare nuovi percorsi, validi anche per mondi finzionali, tensivamente svincolati dal mondo di partenza, già in sé stesso diffranto da narrazioni e regimi di credenza diversificati. Proprio a causa di questo dinamismo, dovremmo allora domandarci se il rapporto dell'uomo contemporaneo con il sacro non debba passare per il riconoscimento di uno slittamento semantico tra *reticolare* e *spirituale*, uno spostamento sulla cui cifra proliferano nuovi gruppi e nuove spiritualità (Castagnetto 2022, p. 55).

Nelle pagine che seguono, dopo un inquadramento teorico del nostro campo di studio, procederemo a una breve analisi di uno dei testi più caratteristici di questo genere letterario. Di questo testo e delle sue articolazioni verranno tracciati i numerosi riferimenti intertestuali per poi approfondire le procedure di sovracodifica (Eco 1975) che li sottendono.

Sarà interessante notare che molte di queste tendenze sconfinano ben oltre il campo della fiction letteraria, investendo l'ambito delle pratiche identitarie individuali e sociali, anche in virtù della vasta quanto specifica enciclopedia condivisa dai fruitori del genere. Questo aspetto evidenzia sia la specificità delle interazioni che avvengono sull'Internet, sia le principali articolazioni del processo di risemantizzazione mediale del religioso (Thibault 2018, p. 142). Del resto, anche laddove non incontri il rigore teologico delle più antiche ermeneutiche, lo studio del senso religioso nella società contemporanea deve focalizzare la propria attenzione sui nuovi testi, ricordando come essi si sviluppino anche attraverso la rete digitale (Castagnetto 2022, p. 56).

Tale questione non può essere ritenuta marginale anche perché, come sottolinea Yuk Kui in *Cosmotecnica: La questione della Tecnologia in*

Cina (2016 trad.it. 2021) le relazioni tra il pensiero "tecnologico" orientale e quello occidentale presentano una forte asimmetria concettuale, per cui il modello orientale non è in alcun modo paragonabile al nostro. La proposta di Hui è di concepire la *tecnica* non solo come categoria filosofica ma anche come categoria ontologica per analizzarla su una configurazione più estesa, cioè la cosmologia propria della cultura nella quale si è sviluppata. Da qui la scelta del termine *cosmotecnica* che risolve l'opposizione natura/tecnica di matrice occidentale ma anche la progressione da magia/mito a scienza: "La cosmotecnica propone di riprendere la questione della modernità reinventando il sé e la tecnologia allo stesso tempo, dando la precedenza a morale ed etica" (Kui 2021, p. 236).

Nel prossimo paragrafo prenderò le mosse da un punto nodale dell'indagine di Hui, cioè dalla proposta di inquadrare in una prospettiva semiotica uno dei temi più dibattuti (l'immortalità in chiave immanente) anche perché il taoismo ha perseguito il superamento della dualità tra mente e corpo come elemento centrale dello sviluppo spirituale (Beonio-Brocchieri 1964).

2. La nascita del "fantasy con caratteristiche cinesi"

I primi anni del Duemila vedono un periodo fecondo per il fantasy che acquisisce un prestigio culturale senza precedenti in Cina, anticipando una delle caratteristiche della cultura di massa del ventennio successivo, che riprendendo l'efficace definizione di Antonio Camorrino, appare contraddistinta da processi di "notturnizzazione dell'esperienza" (Camorrino 2022, p. 69), "in which anything resembling empirical logic has been trumped by magical thinking" (Sobchack 2014, p. 284).

In questo periodo iniziano a circolare in Cina opere di narrativa fantasy, alcune di autori sinofoni ma soprattutto moltissime traduzioni di romanzi occidentali, come *Il Signore degli Anelli* (1954–55) di J.R.R. Tolkien (1892–1973) e la saga di *Harry Potter* (1997–2007) di J.K. Rowling (1965-), in una cornice ormai matura di letteratura commerciale (Ni 2020, p. 1)[5]. La letteratura cinese, sino agli anni Novanta conside-

(5) Questione di particolare importanza culturale per un paese come la Cina, in cui il genere letterario del fantasy ha sempre rivestito un ruolo secondario se messo a confronto con

rata unicamente per il suo valore politico, a partire dai primi anni 2000, si trasforma rapidamente in un capitale culturale, nonché in un prodotto commerciale. D'altra parte, la progressiva autonomia degli scrittori da ogni istituzione letteraria, in modo particolare dalla *Associazione degli scrittori*, sancisce la scissione tra il mondo degli intellettuali e quello degli scrittori di professione, evidente espressione del cambiamento sociale avvenuto in Cina dopo la Rivoluzione culturale. Il concetto di "rivoluzione" abbandona quindi il discorso ufficiale per accedere ad una dimensione artistico-formale differente, divenendo rivoluzione linguistico-filosofica, in una cornice in cui emergono sensibilità *estesiche* tendenti sempre più verso il fantastico, il grottesco e il paradossale, che lasciano tuttavia ampio margine di espressione ad un profondo ripiegamento sull'individuo e la sua sensibilità sul quotidiano (cfr Pesaro e Pirazzoli 2019, pp. 242–247).

Nel tracciare il declino della fantascienza in quanto genere narrativo "privilegiato", Vivien Sobchack sottolinea che la riscoperta del fantasy nella cultura contemporanea costituisce in realtà una risposta univoca a fenomeni complementari, da rintracciarsi nella progressiva digitalizzazione della cultura, che ha percorso ed esplorato la via di un'esperienza sicuramente più partecipata e "immersiva" dei testi (2014):

> Since the millennium, the consumer use of various digital technologies and applications, primary among them the Internet and smartphones, has escalated, significantly reconfiguring our experience of space, time, cognition, and process. We have become increasingly engaged in modes of non-linear and "associative" thought. Further expanding the spatializations of postmodernity, the Internet and smartphone have also intensified the contraction of time. Spatially, all things and all people seem technologically — and also magically — "interconnected". In sum, even as new media seem immediately obsolete and never immediate enough to satisfy us once we buy and use them, our desire for — and enchantment by — their "immediacy" has also (...) led to the dramatic rise in the popularity of that mode of "representation of the world" known as fantasy, which, unlike science fiction, owes no allegiance to "realism" (Sobchack 2014, pp. 286–7).

---

la letteratura cinese "canonica", composta principalmente di poesie e saggi in cinese classico *wenyan*.

Quello che più nello specifico ci interesserà osservare è come le tecnologie del web e i suoi immaginari digitali abbiano potuto influenzare, non solo a livello contenutistico e tematico, ma anche, procedurale e tecnico, le modalità di percezione e resa della letteratura, indirizzando scelte e configurazioni discorsive in maniera in un certo senso "vincolata" alla fluidità della mediasfera (Thibault 2018; Vittorini 2020). Una conseguenza davvero importante, come evidenzia Sobchack, è che il genere narrativo della fantascienza (che enunciava la fine dei "grandi racconti") sia stato progressivamente soppiantato dalla riattivazione di temi tradizionali della modernità, che sembravano essere stati eclissati dalle ben note disillusioni di cui scienza e tecnologia sono state portatrici nel XX secolo.

Tuttavia, tenendo ben presenti le disillusioni politico-ideologiche del secolo scorso (assai più profonde di ciò che intendevano soppiantare) non sorprende che nuove forme di narratività ibrida abbiano cercato di farsi strada nel percorso già tracciato dai loro screditati antecedenti. È insomma all'opera quello che potremmo definire (secondo un'espressione di marca durandiana) un processo di "reincantamento del mondo".

In questo contesto, il fantasy sembra capace di surrogare istanze politiche, e prima religiose, che per secoli hanno svolto una funzione di coesione sociale fondamentale, in un'ampia gamma di variazioni, la cui codificazione all'interno di nuove "mitografie" si poggia indubbiamente su sistemi di connotazione precedenti. Questi ultimi, anche quando non sono rappresentati direttamente nel testo, sono presenti in forma di "matassa di investimenti percettivi e cognitivi molto più ingarbugliata di quanto la loro lubrificata traduzione tecnologica non lasci, di volta in volta, trapelare" (Vittorini 2020, p. 71)[6]. Entro il fantastico contemporaneo si riscontrano, così, racconti che riprendono, riattivandoli, temi caratteristici della fantascienza, in bilico tra modalità rappresentative contigue (quali il meraviglioso, il surreale), o ancora che fanno scaturire il fantastico dalla tematizzazione di ipotesi teologiche o scientifico-filosofiche, e quindi fortemente innovatori rispetto alla tradizione su cui si innestano. Anche tracciando quindi una continuità tra il fantastico

(6) Per una introduzione preliminare alla fantasia cinese e alcuni testi rappresentativi, si veda (Song 2016). Per una panoramica dei principali sottogeneri fantasy, si veda (Chao 2013, pp. 113–82). Per la discussione sulle storie di coltivazione dell'immortalità, si veda (Huang 2011; Chao 2013, pp. 127–32).

"tradizionale" e quello contemporaneo è evidente che un graduale processo di trasformazione, sia tematico che formale, ha mutato in modo radicale la fisionomia del genere, facendolo pervenire a esiti talvolta molto lontani dai suoi antecedenti (Fambrini 2009, pp. 8–9). Infatti, come sottolinea Fabio Vittorini, è evidente che la letteratura degli ultimi decenni sia profondamente rimodellata dalle nuove forme di mimesi e dai nuovi immaginari generati dai media audiovisivi e dalla rete, in un quadro di irreversibile trasformazione cognitiva ed epistemologica (Vittorini 2020).

A tal proposito, in *Metahistory* (1973), opera dedicata allo studio della struttura tropologica delle quattro principali modalità narrative della storiografia del XIX secolo, Hayden White approfondisce anche il genere della satira e dell'ironia, sottolineando in particolare come quest'ultima non solo sia stata in grado di configurarsi come una presa di distanza critica, rivelando "the ultimate inadequacy of ... visions of the world emplotted dramatically" (1973, p. 10; enfasi nell'originale), ma anche che la satira e l'ironia rivelano un "world grown old" (ibid.), una rivelazione capace, nelle parole dello storico, "to prepare (...) consciousness for a repudiation of all sophisticated conceptualizations of the world" (...) e che anche "anticipates a return to a mythic apprehension of the world and its processes" (ibid.).

In questo senso, se l'ironia postmoderna con la sua natura "meta-tropologica"(7) evidenzia la potenziale insensatezza di tutte le caratterizzazioni linguistiche della realtà (così come l'assurdità delle credenze che parodizza) essa apre allo stesso tempo una consapevolezza nuova. E cioè se ogni costruzione linguistica implica la possibilità di conferire legittimamente significati molteplici a uno stesso evento, contesto, periodo, la messa in discussione dell'ironia sul piano logico-epistemologico impone un posizionamento etico rispetto ai problemi del presente stesso e sulle modalità narrative del senso storico, aprendo la possibilità a nuovi percorsi; ed è per questo che lo studio di generi narrativi emergenti si rivela di fondamentale importanza per comprendere mutamenti culturali in atto.

Un'opera letteraria ci fa quindi conoscere quella specifica realtà comunicata da chi la ha prodotta, ma riflette anche le *mediazioni* culturali

(7) White utilizza i tropi come metafore, ovvero figure che denotano metaforicamente "i modi del pensiero storico". A me interessa soprattutto sottolineare il fatto che i tropi rimandano alla dimensione plurale di costituzione dei significati storici.

che hanno reso possibile questa condizione. "La storicità è quindi un criterio interno alla testualità e assume così una valenza semiotica; forma e senso in tale prospettiva non sono estranei gli uni agli altri, non soltanto perché il senso è coglibile sotto un certo aspetto, ma anche perché la forma stessa ha e da un senso che nasce dal suo principio strutturale" (Caputo 2013, p. 6).

3. *Xiuzhen fantasy*

Nel tentativo di fare ordine in un panorama che inizia a delinearsi come piuttosto complesso, vale la pena soffermarsi sul particolare tipo di magia/superstizione caratteristico della fantasia *xiuzhen* che si discosta sia dalla tradizione alchemica popolare che dalla sua rappresentazione nei *xiaoshuo* premoderni. Il genere letterario *xiuzhen* si rifà al *wuxia xiaoshuo* 武侠小說 cinese (romanzi sulle arti marziali, che risalgono all'inizio del ventesimo secolo), da cui mutua stilemi e specifiche convenzioni di genere, tra cui l'aspirazione a congedarsi dai limiti dell'umano tradizionale ed un'insistenza sul tema del raggiungimento dell'immortalità tramite pratiche alchemiche (Ni 2020, pp. 1–4). All'inizio del XX secolo, sia l'alchimia esteriore che quella interiore vennero considerate superstiziose dai missionari cristiani e dalle élite cinesi, tuttavia, grazie ad una peculiare attenzione nei confronti delle pratiche fisiologiche incarnate, l'alchimia interiore continuò a prosperare in piccoli circoli e le "tradizioni coltivative" furono successivamente integrate nel Qigong[8], che si sviluppò negli anni '80 e '90 come movimento di massa, poco prima dalla nascita della fantasia xiuzhen.

Xiuzhen è un concetto centrale della tradizione dell'*alchimia interna*, in cui il carattere *zhen* significa "autenticità" o "perfezione" ed è spesso usato in modo intercambiabile con il carattere *xian*, per cui riteniamo valida la traduzione proposta da Ni, che traduce *xiuzhen* come "coltivazione dell'immortalità" (Ni 2020, pp. 1–2). Ancorché tale riproposizione

(8) "An applied definition of Quigong explains Quigong as the adjustment of the body, breath and mind transcending into oneness. In TCM disease is attributed to excess or deficiency of Qi, resulting in disruption of the flow of Qi to systems, organs and structures [...]. A clinical goal of Medical Quigong is to maintain or restore the natural balance of Qi and its associated nutritive benefits". Vedi, Klein et.al (2007).

non sia sempre fondata su accuratezze dottrinali, insisterò nel richiamare l'attenzione sull'importanza di questo concetto, in quanto la ripresa degli stilemi della narrativa tradizionale e della letteratura alchemica si piegano ad una possibile strategia retorica di legittimazione di un universo narrativo ancora in costruzione.

Come ha sottolineato Ni:

> As a type of magical arts fiction, *xiuzhen* reinvents Daoist alchemy and other "superstitious" practices to build a cultivation world which does not escape but engages with the dazzling reality of digital technology, neoliberal governance, and global capitalism. In this fantastic world, the divide of magic and science breaks down; religion, defined not by faith but embodied practice, serves as the organizing center of society, economy, and politics. Moreover, the subject of martial arts fiction that challenged the sovereignty of the nation-state has evolved into the neoliberal *homo economicus* and its non-/anti-capitalist alternatives (Ni 2020, p.1).

Come vedremo nel paragrafo successivo, in questo contesto, gli spazi digitali sono divenuti terreno di "rifigurazione immaginativa", capaci di dirottare la semiosi mitica del *testo* (o dei testi) di partenza secondo strutture metaforiche o pseudo-mitologiche, in cui motivi concettuali razionali (ad esempio la struttura a "livelli" caratteristica dei videogames; la figura dell'avatar digitale) vengono organizzati secondo criteri codificanti a carattere mitologico (cfr Augieri 1991, pp. 31–2; Lotman e Uspenskij 1975). Questi criteri sono chiaramente modellati sulle fasi della tradizione alchemica taoista, come *lianjing huaqi* (la raffinazione dell'essenza vitale in qi), *lianqi huashen* (la raffinazione del qi nello spirito) e *lianshen huanxu* (la raffinazione dello spirito nel vuoto), che vengono tuttavia arricchiti da ulteriori fasi/livelli (nel genere xiuzhen se ne possono individuare fino a dieci, mentre secondo la tradizione taoista essi sarebbero cinque). Come sottolinea Ni, questi livelli sono più simili a mondi-mappe di videogiochi che a fasi alchemiche, secondo una strategia che mira a disperdere un repertorio di tratti figurativi in una rete di rimandi intertestuali, riconducibili, in ultima analisi, all'universo digitale (Ni 2020, pp. 10–12). Elementi distintivi su cui poggia questo processo riguardano in particolare il piano del contenuto e della discorsività a cui tali testualità

rinviano, dove per "discorsività" intendiamo la capacità la *poetica* di un testo, cioè l'insieme strutturato dei suoi intenti espressivo-contenutistici.

Ma rispetto al nostro studio, l'aspetto più significativo di quanto appena osservato è la predisposizione a proporre e costruire determinate narrazioni in modo che l'argomentazione filosofico-religiosa e l'immaginario digitale siano strutturalmente vincolate in una cornice fantastica, che tuttavia prevede una sempre più stretta correlazione fra gli utenti dell'interazione, promuovendo aspetti interessanti anche per l'ambito interdisciplinare dei *games studies*, su vari livelli. Come verrà illustrato, questa strategia di legittimazione ha il compito di rendere accessibile un intero (nuovo?) campo epistemico. In questo processo, riteniamo che il *genere xiuzhen* svolga un complesso ruolo di mediazione: non si limita, infatti, a costruire un legame fra testo e discorso ma anche fra testo e situazione comunicativa, per poi riflettersi nell'ambito di una *pratica*: "il rapporto tra la pratica e il genere, pertanto, determina quello fra l'azione in corso e il testo scritto o orale che l'accompagna" (Rastier 2001, p. 339).

4. A Journey Into The Ephemeral

Un'opera che ha risvegliato molto interesse, specie nel periodo più recente è *A Jorney Into The Ephemeral* (*Piaomiao zhilv* 飄渺之旅), il primo romanzo xiuzhen (genere noto anche come *xiuxian* 修仙 o *xianxia* 仙俠 (arti degli immortali e cavalieri erranti), che riprenderò brevemente per mostrare le convenzioni narrative di un genere in cui si fondono insegnamenti di tipo cosmologico, sociale, etico e soteriologico. Nel mese di ottobre 2002, Liu Xiaoqiang 劉曉強 (1965–), iniziò a serializzare tale romanzo con lo pseudonimo Xiao Qian 蕭潛 (un omofono di xiaoqian 消遣, "divertimento") su myfreshnet.com, un portale letterario con sede a Taiwan. Il protagonista viene iniziato al mondo della coltivazione dopo essere stato trasportato su un altro pianeta, dove apprende che i *xianren* 仙人 (gli immortali)[9] delle leggende cinesi premoderne "are cultivators who have succeeded in ascending to outer space—that is, migrating to

(9) Robert Campany suggerisce di tradurre il carattere character *xian* 仙 come gli "ascendenti/trascendenti" perché per raggiungere lo stato di "*xian*" *xian-hood* bisogna superare diversi "livelli". Gli immortali nella tradizione delle arti *xian* sono coltivatori che hanno ottenuto poteri paranormali, quasi divini. Vedi (Campany 2009, p. 27).

better environments for further cultivation aimed at achieving genuine immortality" (Ni 2020, p. 2). Il romanzo, lungo complessivamente due milioni di caratteri, venne completato tre anni dopo, incoraggiando una serie di esperimenti narrativi di grande successo commerciale.

In primo luogo, sarà interessante notare, riprendendo le riflessioni di Ni, che dal punto di vista dell'attorializzazione, i coltivatori vengono presentati come instancabili "scalatori" che "sbloccano" livelli superiori di complessità superando ostacoli e affrontando coraggiosamente avversari e mostri. In secondo luogo, in modo analogo agli avatar dei videogiochi, i coltivatori devono accumulare *energia-qi*, quantificabile sotto forma di "punti" o monete, necessari per salire di livello e accedere a fasi successive del processo alchemico di coltivazione (Ni 2020, p. 11). La figura del coltivatore appare dunque come un'istanza discorsiva modulabile, soggetta a interventi di manipolazione che si dispongono su un continuum, i cui estremi sono da un lato la figura del coltivatore "tradizionale", dall'altro l'avatar dei videogames.

In secondo luogo, i riferimenti ai videogiochi e alla realtà digitale agiscono nel testo in cui si insediano in vari modi: con terminologie ed espressioni linguistiche chiaramente vincolate a tale universo narrativo ("scalatori") oppure in forma latente attraverso una sorta di "sporgenza" del contesto di partenza. Un esempio di questa "sporgenza" può essere individuato analizzando il significato del termine *xian* o *xianren* 仙人 (immortale): esso è costituito dal radicale *ren* 人 ("persona") e da quello di *shan* 山 ("montagna") che secondo la cosmologia tradizionale taoista stabilisce che coloro che si trovano "nei pressi delle montagne" sono esseri immortali[10].

L'attorializzazione dei personaggi, secondo un'espressione (*scalatori*) che ci riporta al campo semantico della montagna, segnala quindi, attraverso un'analogia del processo generativo, l'ingresso nel sacro, nella dimensione dello spirituale; il che si traduce in termini metaforici in una "scalata" di livelli gerarchici (i.e. una montagna virtuale) alla cui sommità si accede al Dao. Ciò che hanno in comune il videogioco e la montagna è il fatto che entrambi sono in qualche modo dei luoghi

(10) Il termine *shan* è anche presente nell'espressione *shanmen* 山門 ("entrata nella montagna"), con riferimento ai due caratteri spesso presenti sulla porta anteriore dei templi (D'Onofrio 2020, p. 16).

di "pellegrinaggio" (朝圣 cháoshèng) o, per dirla con Lotman, *di frontiera*, termine che ben sintetizza il percorso in livelli poc'anzi descritto (Lotman 1985).

Se osservato da altre angolazioni, questo esempio si porta appresso diverse relazioni intersemiotiche (Torop e Saldre 2012). E cioè questi due differenti domini semiotici (i videogames e la tradizione alchemica daoista) poggiano il loro colloquio dialogico su una qualità distintiva dei rispettivi "linguaggi" (Yokote, 2015). Il che ci presenta il testo anche nel suo aspetto intermediale, cioè di compresenza di testi diversi in un'unica discorsività. L'analogia della scalata è allora un elemento mitologico derivato, assimilato da un codice testuale esterno alla coscienza mitologica (la realtà virtuale) (Augeri 1991, 31–33). La scalata "virtuale" riprende quindi la simbologia delle fasi del processo alchemico, tanto più che sia il corpo umano quanto l'altare del rito sono concettualizzati in forma di montagna nelle pratiche rituali taoiste. Il mito originario opera quindi in una prospettiva "estesica" cercando di orientare la dimensione del *credere* in ossequio all' immaginario predominante (quello digitale).

A questo punto vale pena osservare che con la presa di coscienza richiesta all'utente (creatore o fruitore che sia) dall'adeguamento della letteratura alla nuova realtà di produzione/fruizione digitale viene a determinarsi una meta-cognizione simile a quella riscontrabile negli stessi testi "procedurali" (Thibault 2018). Se infatti lo sviluppo tecnologico sembrava avviarsi verso una graduale riduzione degli effetti di "rumore" provocati dal medium, qui la prospettiva sembra ribaltarsi, e l'operazione di adeguamento procede in direzione di un'accettazione intenzionale che individua la propria cornice di riferimento extra-testuale. La testualità che ne emerge configura dunque un *testo* come allegoria del presente, plasmato a immagine della rete dalla quale prende forma (cfr Yokote 2015; Yang, 2012).

Ne consegue che il mito è stato in un certo senso "profanato", e cioè riportato dalla sfera del sacro allo spazio dell'uso comune. Ma è proprio tale processo di profanazione che ha consentito all'immaginario digitale di recuperarlo e di integrarlo progressivamente al suo interno attraverso l'esibizione spettacolare (Carmagnola 2017, p. 249). Come sottolinea Fulvio Carmagnola, "nel presente possiamo forse ancora accedere al mito ma (solo) nella forma di una ripetizione del racconto" (ivi 78; 94).

Non a caso, racconti come quelli del genere *xiuzhen* mettono in scena la relazione dell'essere umano con le forze primordiali dell'esistenza (il Qi) sfruttando, a fini espressivi, la grande importanza che la dimensione mitologica ancora riveste nella cultura sociale.

Una convenzione narrativa inventata da *The Ephemeral* e adottata dagli altri romanzi *xiuzhen* è l'interesse per un'altra forma di *qi*. Non l'energia-qi da raffinare tramite le pratiche alchemiche interiori, ma il qi □ degli strumenti materiali impiegati nell'alchimia esterna. Ad esempio, il corpo umano viene paragonato ad una "fornace" e ad un "recipiente di reazione" in cui vengono "cucinati" nuovi organi corporei. Di nuovo ispirandosi ai videogiochi, l'autore di The Ephemeral ha immaginato una tradizione fittizia di *lian-qi* (tradizione del raffinamento degli strumenti), in cui i coltivatori cercano di implementare costantemente l'efficacia e la precisione delle loro attrezzature, come armature, armi e altri oggetti magici chiamati *fabao* (gioiello del dharma, un'espressione usata nelle narrazioni premoderne). I coltivatori utilizzano un fabao chiamato *yujian* (una tavoletta di giada), rappresentata in termini figurativi come una chiavetta USB (nella versione pubblicato nei primi anni 2000; come uno smartphone nelle versioni più recenti), cercando così di "raffinare" non solo il qi contenuto nei loro corpi, ma anche l'estensione tecnologica degli stessi (la tavoletta di giada/USB ha bisogno di costanti aggiornamenti).

La coltivazione corporea (che è ancora la preoccupazione centrale si completa quindi con il raffinamento degli strumenti, in una versione sino-transumanista. La metafora del corpo come macchina (reattore, fornace, recipiente di reazione) che ha ancora una storia dal peso assolutamente decisivo nella riflessione filosofica contemporanea, viene quindi inserita in una cornice adeguata e più funzionale ad una possibile tematizzazione in chiave alchemica, secondo dispositivi enunciativi che la portano a confluire entro uno spazio spirituale dell'immaginario. Alchimia interiore e alchimia esteriore si mescolano dunque in modo imprevedibile: tanto imprevedibile che i coltivatori assumono, a partire dal potenziamento garantito dagli inserti artificiali, una magnificazione dei caratteri spirituali (sono instancabili, coraggiosi, forti) (cfr anche Shuang, 2016)

E infine, a partire da *The Ephemeral*, il fantasy *xiuzhen* ha trasformato l'energia-qi in una forma di energia paragonabile a quella di un fossile,

conservata nelle pietre numinose (*lingshi*) che vengono estratte dal mondo della coltivazione e tagliate in pezzi regolari, in maniera funzionale ad alimentare la produzione di medicine, talismani, oggetti magici e protesi corporee. Le pietre numinose sono sia la risorsa fossile di cui si alimentano le macchine produttive, ma sono anche la "valuta" del mondo della coltivazione, in un sistema economico di impronta capitalista che ambisce alla propria auto-espansione. Sebbene la pratica delle arti *xian* e la ricerca dell'immortalità (essere "xian") nella Cina premoderna siano sempre state inserite all'interno di una cornice ben definita, il fantasy *xiuzhen* ripropone questa tradizione nell'economia capitalistica contemporanea. I coltivatori, in questa prospettiva, sono il "capitale umano" imprenditoriale che aspira ad integrarsi nel Dao del capitalismo (vedi Ni 2020).

Così, ad esempio, le immagini dei fossili, delle chiavette usb, la struttura a livelli caratteristica dei videogames ecc., per quanto derivate da rappresentazioni ampiamente convenzionali e frequentate, contribuiscono a porgere con la forza del "tangibile" un qi — *possibile* nell'universo digitale.

È significativo, del resto, che la descrizione delle pratiche alchemiche e degli oggetti da "raffinare" presentino un alto grado di iconicità, data la presenza di sememi altamente figurativi, che conferiscono al racconto una maggiore efficacia comunicativa, in grado di aumentare l'effetto di referenzializzazione nel testo. Questa strategia determina un più accentuato mimetismo rispetto alla realtà referenziale; infatti, maggiore è la densità di semi figurativi all'interno di una sequenza descrittiva, maggiore è l'impressione di realtà che ne deriva (Pozzato, 2020:140). Il racconto quindi, se da un lato contiene una serie di avvenimenti appartenenti all'ordine finzionale del testo, attraverso gli effetti di referenzializzazione, rende i contenuti veicolati riconducibili ad un contesto culturale e sociale chiaramente individuabile e comprensibile, funzionale a favorire una possibile "immersione spirituale" del lettore modello dell'opera all'interno della vicenda narrata. In tal modo, il testo responsabilizza l'enunciatario, "che diviene egli stesso fonte del senso, poiché è invitato a costruire un senso nuovo, rispetto a quello che lo svolgimento figurativo del testo gli consente di percepire" (Bertrand 2007, p. 258).

Ciò esplicita ancor più la concezione della creatività della *traduzione intermediale* e della sua propensione a risemantizzare il possibile a partire

da sfondi semiotici già stabiliti. La *creatività* in questo senso sospende la gestione "normativa" del senso in favore della potenziale adozione di regimi di semantizzazione alternativi, che cancellano delle relazioni tra dati esperienziali in modo da poter instaurare nuovi rapporti tra di essi, a partire da elementi manipolabili secondo dei ragionamenti figurativi.

Conclusione

La riflessione finora condotta lascia intravedere le ragioni più profonde del successo del genere *xiuzhen*. L'attivazione di un immaginario assolutamente contemporaneo suggerisce una riflessione su che cosa implichi divenire immortali *oggi*: una possibilità che riduce l'individuo all'informazione e lo rende di diritto "scaricabile" in supporti inorganici, assolutamente duraturi e sostituibili. Il dualismo proposto riprende quello più radicale presente in alcune fasi della tradizione culturale taoista, quello tra alchimia interiore ed esteriore, in cui comunque, implicitamente, si suggerisce un'opzione preferenziale per il virtuale anziché per il corporeo e materiale. Ed è proprio questo tipo di suggerimento a garantire una certa legittimità a questa cornice: da un lato si innesta su una veneranda tradizione filosofica e religiosa; dall'altro, riattiva un immaginario digitale convocato dall'idea suggestiva dell'*io immateriale*.

Dal punto di vista filosofico i limiti di tali tentativi sono abbastanza evidenti. È però importante riconoscere che essi esprimono, talvolta espressamente, contemporanee aspirazioni soteriologiche assolutamente lontane da qualunque demitizzazione. È in atto, come abbiamo discusso, un paradossale *reincantamento*. Una prospettiva di salvezza, non a caso, è anche quella proposta dalle visioni postumane, dove il riferimento assiologico consiste nella rifusione dell'esistenza individuale nella "Vita Universale".

Riferimenti bibliografici

Augieri C.A. (1991) "Lotman. Semiotica e Interpretazione", Salento University Publishing; URL: http://siba-ese.unisalento.it/index.php/idee/article/viewFile/2886/2359 (ultimo accesso 30/11/2024).

Bertrand D. (2000) *Prècis de sémiotique litteraire*, Edition Nathan HER, Parigi (trad.it *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma 2007).

Beonio-Brocchieri P. (1964) *La tradizione del tao e il suo senso nella filosofia dell'estremo oriente*, "Rivista critica di storia della filosofia", 19, 1: 3–27.

Camorrino A. (2022) *I "regimi immaginali" del sacro: Religione, spiritualità, trascendenza: Un'analisi di sociologia della religione e dell'immaginario*, Imago, 19: 67–88.

Campany R.F. (2009) *Making Transcendents: Ascetics and Social Memory in Early Medieval China*, University of Hawai'i Press, Honolulu, HA.

Caputo C. (2014) "Forma e figure del testo", Università degli Studi di Bari; URL: http://www.augustoponzio.com/files/caputo-comunicazione-bari.pdf (ultimo accesso 30/11/2024).

Carmagnola F. (2017) *Il mito profanato: Dall'epifania del divino alla favola mediatica*, Meltemi, Roma.

Castagnetto M.A. (2022) "I nuovi movimenti religiosi e la globalizzazione. Una cornice teoretica", *Quaderni di Diritto e Politica Ecclesiastica,* 1: 49–68.

Codeluppi V. (2020) *Il destino della globalizzazione: Verso una società dei flussi controllati*, "Mediascapes Journal", 15: 99–107.

D'Onofrio V. (2020) *Wang Liping: Vita, dottrina e opere di un maestro di neidan nella Cina contemporanea*, Tesi di laurea, Università di Ca'Foscari, Venezia.

Eco U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.

Huk K. (2016) *The Question Concerning Technology in China. An Essay in Cosmotechnics*, Urbanomic Media Ltd, Falmouth, GB (trad. it. S. Baranzoni, *La questione della Cosmotecnica in Cina*, Nero, Roma 2022).

Jenkins H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York e Londra.

Joshi D.K. (2020) *The Other China Model: Daoism, Pluralism, and Political Liberalism*, "Polity", 52,4: 551–83.

Klein P., G. Picard, J. Baumgarden e R. Schneider (2017) *Meditative Movement, Energetic, and Physical Analyses of Three Qigong Exercises: Unification of Eastern and Western Mechanistic Exercise Theory,* "Medicines", 4,4: 69; DOI: 10.3390/medicines4040069.

Hauskeller M., D. Philbeck e C. Carbonell (a cura di) (2015) *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.

Leone M. (2014) *Il senso religioso nell'era della smaterializzazione*, Mimesis, Milano.

Lotman J.M. e B. Uspenskij (1975) "Mito, nome, cultura" in *Semiotica e Cultura*, Saggio introduttivo e trad. a cura di D. Ferrari, Bavo, Ricciardi, Napoli-Milano, pp. 83–109.

___. e Z. Minc (1985) "Letteratura e Mitologia", in Id. (1985) *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, a cura di S. Salvestroni, Marsilio, Venezia, pp. 201–24.

Maestrutti M. (2011) *Imaginaires des nanotechnologies: Mythes et fictions de l'infiniment petit*, Vuibert, Parigi.

Nagy D. (2018) *The Balance in The Matrix: Taoist Characteristics in The Matrix Films*. Bachelor's dissertation, Szegedi Tudományegyetem, Szeged.

Ni Z. (2020) *Xiuzhen (Immortality Cultivation) Fantasy: Science, Religion, and the Novels of Magic/Superstition in Contemporary China*, "Religions" 11, 25: 1–24.

Passi F. (2022) *Indagine sulla narrazone nella letteratura cinese online. Proposta di traduzione e commento traduttologico di un articolo letterario*, Tesi di Laurea, Università Ca'Foscari.

Pesaro P. e M. Pirazzoli (2019) *La narrativa cinese del Novecento*. Autori, opere, correnti, Carocci, Roma.

Pozzato M.P., 2000 (2020), *Semiotica del testo*, Carocci, Roma.

Pregadio F. (1993) *Il canone taoisa (Tao-Tsang): Guida agli studi e alle opere di consultazione*, "Cina", 24: 7–39.

Rastier F. (2001) *Arti e scienze del testo: Per una semiotica delle culture*, Meltemi, Roma.

Salemi G. (2015) *Past, Games and Miracles. Intersemiosi e metamoderno nelle opere di Neil Jordan*, Tesi di dottorato in "Visual and Media Studies", Ciclo XXXII, curriculum in "Writing, Translation, Creativity"; IULM.

Sobchak V. (2014) *Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry, "*Science Fiction Studies", 41, 2: 284–300.

Sun Z. (2023) *When Film Mediatizes Taoism, What Does It Bring to Taoism?* "Religions", 14: 414.

Torop P. e M. Saldre (2012) "Transmedia space", in I. Ibrus e C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*, Peter Lang, Francoforte sul Meno, 25–44.

Thibault M. (2018) *Welcome to the Internet: Identità, ludicità e mascheramenti ai confini del Web*, "EcAiss", 23, pp.137–47.

Vittorini F. (2020) *Un mondo che si espande oltre la nostra presa: Comparatistica e intermedialità*, "Comparatismi", 5: 68–76.

White H. (1973) *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Johns Hopkins UP, Baltimore, MA.

Xiao Q. 蕭潛 (2006) *Piaomiao zhilv* 飄渺之旅: *Journey into the Ephemeral*, in Haikou. Nanhaichuban gongsi, vol. 1–7.

Xu S. (2016) "Traveling through Time and Searching for Utopia: Utopian Imaginaries in Internet Time-Travel Fiction" in *Frontiers of Literary Studies in China,* 10: 113–32.

Yang D.R. (2012) "New Agents and New Ethos of Daoism in China Today", *Chinese Sociological Review*, 45: 48–64.

Yokote Y. (2015) "Daoist Internal Alchemy", trans. by F. Pregadio, in *Modern Chinese Religion*, Part 1: "Song-Liao-Jin-Yuan", Brill, Leida, pp. 1055–110.

Zeppegno G. (2009) *La trasgressione fantastica: Infrazioni logiche e abissi di senso nella narrativa fantastica da Kafka a Cortazar,* Tesi di Dottorato, Università degli Studi di Trento, Scuola di Dottorato in Letterature Comparate e Studi Linguistici, Ciclo XXI.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165258
pp. 167-186 (febbraio 2025)

Antropotecniche meditative e *immersive technologies*

Marco Castagnetto[1]

Title in English*: Meditative Anthropotechnics and Immersive Technologies*

Abstract: Today, Buddhism is one of the religious actors that seem to exhibit a stronger inclination towards the advancements in immersive technology and cutting-edge uses of artificial intelligence, and a vast literature specifically emphasizes the potential of these technologies in aiding the contemplative practices of its practitioners. This chapter examines the epistemic settings of Buddhist meditation (*jhāna*) and immersive technology, specifically focusing on the their narratives and understandings. Both anthropotechnics share the distinctive trait of being fully immersive, allowing the subject's consciousness to be entirely concentrated on non-ordinary cognitive and perceptive patterns. The former, serving as a method of spiritual development, proposes the attainment of a non-dialectic state of mind as a prelude to the experience of *nibbāna*. On the other hand, artificial intelligences have been refined to the point that they can offer immersion in physically reduced but highly evocative artificial environments, such as virtual and augmented reality. Both experiences are based on three fundamental components of an identical relationship: the perceiving subject, the medium through which the experience occurs, and the content or nature of the experience itself. The chapter aims to analyse these factors to investigate the opaque intersections between empowerment, the digital market, and modern transformations of Buddhism.

Keywords: Buddhist Meditation; Immersive Technologies; Artificial Intelligence; Buddhist Modernism; Scientific Buddhism

1. La singolarità buddhista

In un suo recente articolo, Yutong Zheng (2024) ha cercato di comprendere in che modo le etiche del cosiddetto buddhismo umanistico[2]

(1) "Università di Torino e École Pratique des Hautes Études

(2) Lo *humanistic buddhism* è una corrente riformista nata nel contesto del buddhismo cinese e popolarizzata da una giovane generazione di maestri taiwanesi. Anche la scuola della Soka Gakkai ne ha incorporato e sviluppato gli assunti fondamentali.

possano essere compatibili con quelle postulate dal pensiero post–umanista, in particolare per ciò che concerne le implicazioni antropologiche introdotte dagli sviluppi delle intelligenze artificiali. L'interrogativo fondamentale dello studio è delicato e affascinante: può un'intelligenza artificiale insegnare il *dhamma* e — ancora più radicalmente — fare di sé stessa un buddha? Facendo leva sulla teoria della natura degli esseri non senzienti, secondo la quale la *buddhità* apparterrebbe indistintamente a ogni aspetto fenomenico del mondo(3), il monaco Hsing Yun (1927–2023), uno tra i più influenti maestri del buddhismo taiwanese contemporaneo, ha sostenuto che tutti gli esseri non senzienti sono parti del corpo del Buddha e che, in quanto tali, esprimono la sua natura e non sono in alcun modo dissimili dagli esseri umani. Un'estensione cruciale: se nelle più tradizionali formulazioni Chan gli esseri non senzienti comprendevano tutte le manifestazioni naturali non animali o umane (ciò cui oggi riferiremmo come *environment*), Zheng ci mostra uno sviluppo teoretico contemporaneo che estende la categoria a tutte le espressioni artificiali e, in particolare, all'AI e alla robotica (Baffelli 2021).

Si tratta di un dibattito che sta conquistando spazi crescenti tanto presso il consesso accademico quanto tra i praticanti buddhisti, in uno spettro espressivo che oscilla tra il tecno–ottimismo (Hammond 2023) e la cautela metodologica, ma che in alcun modo può essere sottovalutato. Che si tratti di Mindar, il robot che offre i *sūtra* e scandisce la pratica dei monaci del tempio Kodaiji di Kyoto(4), della diffusione dei *cybertemples* e della preghiera online (Grela 2018) o dell'implementazione di *virtual reality environments* per la pratica meditativa (Miller, Mistry, Jetly e Frewen 2021), il buddhismo è in effetti — con la Chiesa cattolica — l'attore spirituale globale più attento agli impatti dell'*artificial turn* sulle nostre esistenze e sul suo stesso portato tradizionale, una prospettiva che ha permesso la produzione di una letteratura vasta e stimolante sulle implicazioni etiche delle nuove tecnologie. Senza trascurare le più che condivisibili preoccupazioni di segno attualista, comunque dirimenti nel contesto di un nuovo pluralismo che livella le presenze e costringe a fare

(3) Promossa dal lignaggio *Léngqié Shīzī Jì* del buddhismo Chan, la teoria si riflette nella produzione artistica e letteraria che dello Zen ha mutuato l'essenzialità e la sintesi percettiva.

(4) Oltre a Mindar, una compagnia giapponese ha proposto l'uso del robot Pepper della holding SoftBank Robotics in sostituzione dei celebranti per i riti funerari. In entrambi i casi si tratta di un'applicazione ancora piuttosto rudimentale delle potenzialità della robotica.

i conti con il *religious market*. A margine del simposio del 19 novembre 2023, organizzato dall'UBI a Padova per ragionare collettivamente sui rapporti tra buddhismo e intelligenze artificiali, la rivista ufficiale dell'Unione commenta:

> Tenendo conto di queste avvertenze, si è provato a immaginare un metaverso buddhista — o piuttosto un «mettāverso», come lo chiama Shi Juewei, arrivata dall'Australia per unirsi al gruppo di lavoro, giocando con il termine sanscrito mettā, «amorevolezza». Come dovrebbe essere? Non è ancora chiaro, ma una cosa è certa: chiamarsi fuori dalle novità tecnologiche sarebbe un autogoal per il Buddhismo, soprattutto per l'importanza di arrivare anche ai più giovani (Mascarello e Torme 2024, p. 27).

Una presa di coscienza di estremo pragmatismo e di lucida concretezza, che sembra comprovare quel "*surf or die*" che Robert Pepperell aveva messo a monito del suo manifesto del post–umano (2003). Ma, soprattutto, l'esplorazione di un rapporto — quello tra buddhismo e modernità scientifica — che ha una storia peculiare su cui conviene soffermarsi.

Quando un campione del nuovo ateismo come Richard Dawkins ha definito il buddhismo come il "religion's best shot"[5], volendo in questo modo premiarlo per il suo stagliarsi sopra l'irrazionalismo che innerva il pensiero religioso e spirituale, ha ottenuto due risultati di segno diverso. Il biologo britannico, prima di tutto, ha assicurato al buddhismo una sponda di legittimazione epistemologica affatto indifferente. Seguendo l'antropologo Philippe Descola, possiamo descrivere la reificazione degli oggetti del mondo e l'epistemologia volta a comprenderli come un processo di *mondiazione*, vale a dire una sorta di distillazione ontologica che permette ai soggetti di costruire una visione del mondo condivisa, sulla quale andranno ad orientarsi specifici modelli socio–antropologici lungo periodi in qualche modo assiali (Descola 2021). Lo studioso francese definisce quattro mondiazioni fondamentali — l'animismo, il totemismo, l'analogismo e il naturalismo — che si sono susseguite nella nostra

(5) Non casualmente, la citazione si trova nelle brevi note inserite in quarta di copertina per il libro *Buddhist Biology: Ancient Eastern Wisdom Meets Modern Western Science* di David Barash (2014, Oxford University Press, Oxford).

storia e che hanno determinato la cornice di massima nella quale si sono articolati l'*esprit du monde* e le trasformazioni intellettuali nei secoli. In particolare, il naturalismo appare a Descola come la mondiazione dominante il percorso dell'Occidente dalla modernità alla contemporaneità, un modello ermeneutico ed epistemologico che guarda alla materia come al suo fondamento monista e che, dunque, offre alle scienze misurabili ed empiriche il vertice della piramide autoritativa.

Come sempre accade, il predominio di una mondiazione sulle altre non è un fatto fulmineo, né esente da conflitti: se non in qualche caso agli estremi dello spettro epistemico della storia, la *ratio* empirica adottata come canone veritativo della nostra esperienza del mondo ha accompagnato tutto il cammino della nostra tecnica e del nostro *pensare la tecnica*. Tuttavia, il portato della sua egemonia nella contemporaneità si muove verso un'unanimità che descrive un processo storico in cui l'esaurimento delle possibilità di significazione dei miti e la divisione di campo tra filosofia e scienza — si passi la semplificazione — sono fatti statisticamente maggioritari.

Da questo scenario, il buddhismo che Dawkins aveva in mente in quello slogan efficace non ha che da beneficiare. Osservando il percorso di crescita dell'Unione Buddhista Italiana (UBI), l'organizzazione che raduna e collega la maggioranza delle realtà più strutturate del buddhismo nella penisola, non possiamo non notare le diverse sfaccettature della sua attenzione alle sfide globali, ivi comprese, certamente, la complessità delle relazioni tra umano e *macchinale*, tra *techné* e ambiente, tra il problema della coscienza e il preconizzato avvento dell'era artificiale.

Il secondo effetto suscitato dall'esternazione di Dawkins è quello di aver svolto un'operazione semplificante, per mezzo della quale ha raccolto in un contenitore terminologico (il buddhismo) più di due millenni di elaborazioni filosofiche, speculazioni epistemiche, indirizzi meditativi e frammentazioni scolastiche, assicurandoci che — seppure distante da una compiuta legittimità scientifica — il buddhismo è in qualche modo la scelta migliore per chi voglia concedersi una tentazione religiosa senza rinunciare alle salde fondamenta del sapere empirico contemporaneo. Non c'è alcun biasimo per la scelta di una strategia semplificante: ognuno di noi ne adotta continuamente, perché la complessità di cui è intimamente intessuto il mondo fa a pugni non solo con gli attrezzi linguistici

quotidiani, ma soprattutto con le risorse cognitive che abbiamo a disposizione nella concretezza della vita. Semmai, possiamo rimproverare a Dawkins di aver agito come non avrebbe mai permesso di fare a chi si fosse pronunciato sulla scienza con lo stesso approccio, vale a dire senza evidentemente conoscere l'oggetto del contendere.

Il buddhismo, dunque, in estrema sintesi: fiorito dal percorso ascetico del principe indiano Siddhārtha Gautama, vissuto probabilmente tra il VI e il IV secolo a.C., il buddhismo è un complesso di dottrine e di disposizioni meditative che si fondano sul riconoscimento delle Quattro Nobili Verità (*cattāri ariya-saccāni*) e sulla pratica dell'Ottuplice Nobile Sentiero (*ariya-aṭṭhaṅgika-magga*). Nel corso dei secoli, l'ermeneutica buddhista ha prodotto una pluralità di scuole e di indirizzi epistemologici, variamenti frammentati e codificati in tre macro–tradizioni (*theravāda*, *mahāyāna* e *vajrayāna*) e in un vasto numero di discipline per la vita monastica (*vinaya*) e per i praticanti laici. Se questa coralità è stata massimamente determinata dalle differenze esegetiche relative ai testi canonici, la complessità dello scenario si è ulteriormente arricchita in seguito alla diffusione extra–indiana delle dottrine buddhiste in Tailandia, in Tibet, in Cina, in Giappone e nelle regioni limitrofe, dove i diversi insegnamenti si sono confrontati con le tradizioni locali ingenerando un fecondo processo di contaminazione.

Per capire *quale* buddhismo Dawkins ritenesse vicino agli assunti della scienza, torniamo alle arie di famiglia tra i due contesti che così frequentemente si ritrovano nella percezione contemporanea. Nella vulgata, l'assenza di una metafisica conclamata, le peculiari dottrine della mente, il rifiuto delle grandi strutture cosmologiche e brahmaniche dell'India e l'enfasi sulla sperimentazione pratica sono i cardini reggenti dell'omogeneità metodologica di buddhismo e scienza. Si tratta di argomenti fondati, ma che corroborano questa omogeneità soltanto nel momento in cui decidiamo che il buddhismo è reificato da questi aspetti e *non da altri*, cioè quando il nostro *cherry–picking* buddhista presume di poter tralasciare — a titolo di esempio — la cosmogonia descritta nell'*Abhidharmakośabhāṣya* di Vasubandhu (IV–V secolo d.C.) o le pratiche magico–rituali delle scuole *Shingon* giapponesi.

Per osservare la relazione tra esperienza meditativa e immersione digitale, quindi, non occorre soltanto capire quale buddhismo abbiamo

deciso di accettare, ma appunto chiedersi se tra i due termini della relazione esista una qualche forma di omogeneità. La prospettiva dirimente per chi sostiene questa compatibilità è quella che viene generalmente definita come *buddhismo scientifico*, il cui sviluppo concettuale è stato ben descritto da Bruno Lo Turco in un saggio del 2006, programmaticamente intitolato "Salvare il buddhismo dalla scienza". Ed è questa la *facies* del buddhismo a cui Dawkins si riferisce.

Il percorso storico del buddhismo scientifico tracciato da Lo Turco muove i suoi primi passi nella metà del XIX secolo, quando si sviluppò un dialogo tra i membri della Società Teosofica[6] ed alcuni riformatori indiani. Nel contesto del World's Parliament of Religion di Chicago del 1893, figure buddhiste di spicco come l'*anagārika*[7] dello Sri Lanka Dharmapāla (1864–1933) e il giapponese Soyen Shaku (1859–1919) sostennero l'accordo tra la dottrina buddhista e le più recenti acquisizioni scientifiche, affermando, ad esempio, l'assonanza tra *karman* ed evoluzionismo (Lo Turco 2006, p. 38). Questa prospettiva concettuale sarebbe stata affinata e rilanciata negli anni successivi, potendo contare sulle sponde eccellenti di quei riformatori buddhisti che desideravano liberare la strada dalle accuse di nichilismo che l'Occidente dell'epoca coloniale rivolgeva assiduamente alle dottrine del Buddha. Una strategia che ricalcava più o meno pedissequamente le volontà riformiste di Ram Mohan Roy (1772–1833), il fondatore della Brahmo Samāj che aveva cercato di purgare le tradizioni induiste da tutti quegli elementi metafisici e soprannaturali che apparivano in contrasto con il razionalismo occidentale (Kopf 1979, pp. 48–49) e che, dunque, si ponevano in un solco epistemologico liminale:

> Nel fare ciò essi dimostrarono di aver colto quella che era a un tempo la forza e la debolezza della civiltà occidentale: l'egemonia del modello conoscitivo proposto dalle scienze naturali. Tale egemonia svuotava di credibilità ogni conoscenza che non dipendesse dal metodo scientifico.

(6) La Società Teosofica, fondata a New York nel 1875, ebbe contatti profondi con Dharmapāla, sebbene non esenti da contrasti che portarono questi ad accusare la società di essere eccessivamente filo–induista (McMahan 2004, p. 922).

(7) Un *anagārika* è un individuo che ha rinunciato alle sue proprietà e alle sue occupazioni mondane per dedicarsi completamente al *dhamma*, pur non avendo ufficialmente assunto i voti monastici.

> L'induismo nel suo complesso, una vastissima e straordinariamente variegata tradizione intellettuale, rischiava di essere escluso dal novero delle possibili esperienze di verità, divenendo archiviabile come stravaganza fideistica, circoscritta al dominio della curiosità erudita. (Lo Turco 2006, p. 41).

È la traiettoria di ciò che McMahan (2008) definisce *modernismo buddhista*, cioè quel processo che attraverso lo svolgersi di complesse interazioni politiche, economiche e culturali ha cercato di allineare gli insegnamenti buddhisti per ottenere una massimizzazione della sua accettazione nel quadro positivista. Dunque, la convinzione diffusa che il buddhismo sia intrinsecamente razionale e scientifico, rifiutando qualsiasi speculazione metafisica, enfatizzando la continuità tra gli oggetti dell'esperienza e affermando l'assenza di un sé o di un'anima essenziale (*anattā*) è la pietra angolare di quello che è stato definito come *eccezionalismo buddhista*. In questa prospettiva, gli aspetti religiosi e ascetici del buddhismo dovrebbero essere considerati superflui e relativamente facili da eliminare, dando vita a un tipo di buddhismo che si concentra principalmente sugli aspetti psicologici della meditazione e funziona come una scienza della mente (Thompson 2020).

Stiamo oggi assistendo alla diffusione di una nutrita letteratura che possiamo dividere — a spanne — in due macro–aree più importanti. Da un lato, alcune ricerche accolgono il dibattito sui diversi orientamenti con cui le scuole buddhiste si rapportano ai problemi della *techne* e alla sistemazione che le nuove tecnologie possono trovare negli orizzonti epistemologici e ontologici tradizionali[8]. Parallelamente, sono stati pubblicati studi di grande interesse in merito all'applicazione di contesti tecnologici come *augmented* e *virtual reality* finalizzati a facilitare le esperienze meditative, per mezzo di algoritmi in grado di creare *settings* modellati sulle preferenze degli utenti[9]. Uno studio recente di Peter Nguyen, Javier Fdez e Olaf Witkowski, in particolare, ha introdotto un

(8) A questo riguardo, si veda l'analisi condotta da Döllinger, Wienrich e Latoschik (2021) sulle interazioni tra le tecnologie immersive e la Mindfulness, pratica resa popolare dal biologo statunitense Jon Kabat–Zinn che prevede tecniche meditative di origine buddhista ma prive dei loro originari riferimenti più propriamente spirituali o religiosi.

(9) Possono essere consultati i lavori di Kermavnar e Desmet (2024), Raghav e Gulia (2023) e Daudén Roquet e Sas (2020).

sistema guidato dall'AI mirato all'*empowerment* della meditazione guidata, che si compone di tre parti. Il software[10] utilizza un modello linguistico per creare testi di meditazione, convertiti poi in *patterns* audio e infine, in *textures* visuali grazie a un *Compositional Pattern–Producing Network* (CPPN) che analizza il feedback dell'utente (Nguyen, Fdez e Witkowski 2024).

Dobbiamo cercare di comprendere, dunque, quali sono i modi in cui questa *liaison* può esprimersi e che cosa possa comportare, tanto sotto il profilo epistemologico, quanto nei termini dei suoi possibili addentellati sociali.

2. *Meditative immersion*, o il problema dei tre corpi[11]

L'apparato concettuale soggiacente al buddhismo scientifico che abbiamo appena considerato determina, grazie alla sua scrematura dei contenuti non quantificabili del buddhismo, l'effetto di una sua essenzializzazione in chiave antropotecnica, *sensu* Sloterdijk. Il buddhismo si avvia, in altre parole, verso la reificazione strumentale che lo articola come *omeotecnica*, cioè come un dispositivo di perfezionamento del sé e della collettività che non si esercita su un'alterità dominabile o sfruttabile, ma sulle risorse endogene dell'applicante (Sloterdijk 2010). Non è un caso, infatti, che il filosofo tedesco raduni semanticamente l'ascesi, l'acrobatica e l'addomesticamento in una teoria che relega al passato tanto l'*homo faber* quanto l'*homo religiosus*, per inaugurare l'era dell'*exercitium* (*ibid.* p. 7). Dunque, il passaggio al post–moderno implica la risoluzione della tecnica sul *bios* (Pansera 2016, p. 153), aprendo alla rettificazione razionale del buddhismo la possibilità di configurarsi come una *tecnologia del sé* (Foucault 1992) personalizzabile e non totalizzante.

Caratteri antropotecnici analoghi — la costruzione sulle preferenze soggettive, l'obiettivo dell'*empowerment* personale, l'ottimizzazione delle risorse — sono costitutivi delle promesse prometeiche delle tecnologie immersive come le realtà virtuali e aumentate e le intelligenze

(10) https://github.com/petern48/meditation_induction_ai.

(11) Il riferimento è al romanzo di fantascienza di Liu Cixin del 2006 da cui è stata tratta la recente serie televisiva in streaming su Netflix.

artificiali (Suh e Prophet 2018). Antropotecniche estensive, potremmo dire, che lasciano intravedere in filigrana (e, per ora, a una significativa distanza) l'ibrido potenziante dell'uomo–macchina, quel *cyborg* adattivo che guarda indistintamente all'utopia come alla distopia. Ma per tecnologia immersiva si deve intendere anche quella sintesi possibile non soltanto tra l'individuo umano e l'artificiale, ma soprattutto l'interrelazione tra questi e l'ambiente, in uno sfumare del *limes* che, forse, è l'argomento retorico più solido nel dialogo adattivo tra buddhismo e nuove tecnologie. Questo tema si fonda sull'interdipendenza di tutti i fenomeni (*idaṃpratyayatā*), sovente interpretata nella vulgata come una generale — e poco approfondita — connessione di ogni essere nel cosmo, biologico o artificiale che sia. Eppure la sua applicazione dovrebbe essere meno superficialmente ampia. Come ha sottolineato Richard Gombrich, tutte le nostre azioni sono condizionate dalla causalità e comportano quindi un'assunzione di responsabilità che sostiene non solo la dottrina del *karman* enunciata dal Buddha, ma anche l'interezza del suo edificio morale (Gombrich 2009, pp. 142–143). In un senso buddhista, dunque, la nostra immersione digitale — così come qualsiasi altra nostra esperienza nel mondo — non significa l'assunzione *naive* di uno sprofondamento amniotico, sonnambulo e passivo, quanto piuttosto la lucida consapevolezza delle catene causali in gioco.

In primis: cosa intendiamo per meditazione (*jhāna*)? Non ci sono dubbi sul fatto che parlare di meditazione come di un oggetto in qualche modo univoco sia una grossolana generalizzazione, perché nello scorrere dei secoli la sovrabbondante scolastica buddhista ha scandagliato i recessi più remoti di tutta la polisemia meditativa. Tuttavia, per i fini di questo breve studio, dobbiamo almeno suggerire una *somiglianza di famiglia* che rischiari il campo. Possiamo quindi circoscrivere l'area definendo la meditazione buddhista come quell'insieme di antropotecniche per mezzo delle quali i praticanti cercano di alterare gli ordinari processi cognitivi e percettivi, per raggiungere — gradualmente o istantaneamente — la dissipazione temporanea della distinzione tra soggetto e oggetto. Questa condizione, considerata come l'esperienza anticipativa dello stato permanente del *nibbāna*, origina nella precedente elaborazione dottrinale brahmanica, dove è formulata come "cessazione della percezione e del sentimento" (*saññāvedayitanirodha*), ma che nella successiva

comprensione buddhista articola nuovi vettori (Wynne 2007). Se il *theravādin* indiano Buddhaghosa (V sec.) enuclea quaranta oggetti idonei sui quali esercitare l'attenzione meditativa[12], la pratica silente del maestro cinese Hongzhi Zhengjue (1091–1157) prevede un'attenzione indifferenziata sull'interezza dell'esperienza momentanea, culmine della raffinata elaborazione del lignaggio *Caodong* che darà origine alle scuole Zen *Sōtō* in Giappone (Leighton 2000). Ancora, le minuziose visualizzazioni che accompagnano gli apparati magico–rituali dello Shingon, la scuola buddhista esoterica fondata dal monaco giapponese Kūkai durante l'epoca Heian, arricchiscono il paesaggio meditativo di Buddha e Bodhisattva che assolvono funzioni ipostatiche del *Dharmakāya*, l'interezza della realtà (Trenson 2023).

Al tavolo della partita siedono i tre termini implicati in ogni atto relazionale, tre corpi le cui orbite intrecciate disegnano rapporti di forze variabili: il *soggetto* esperiente, il *mezzo* dell'esperire e il *contenuto* dell'esperienza. Per capire se l'immersione meditativa e quella artificiale condividono articolazioni importanti o se, al contrario, si tratta di un ircocervo meramente intellettuale, dobbiamo osservare più a fondo questi tre elementi.

Innanzitutto, chi è il soggetto dell'esperienza? In entrambi i casi, siamo indubitabilmente noi, individui coscientemente impegnati nell'immersione e ricettacoli degli effetti e delle conseguenze dell'esperienza stessa. Nella storia del pensiero indiano, la grande frattura ingenerata dal buddhismo nei confronti della cultura brahmanica è la negazione della sostanzialità permanente del sé individuale, concettualizzata nella dottrina dell'*anattā* che fa la sua comparsa nell'*Anattalakkhaṇa Sutta*, tradizionalmente considerato il secondo discorso del Buddha storico. Non si tratta di una negazione della persona, quanto piuttosto di un'indicazione tesa a descrivere la possibilità di un'esperienza cosciente che si situa al di là dei cinque aggregati psico–somatici (*pañcupādānakkhandhā*) che costituiscono la nostra imprecisa percezione di noi stessi e che sono, in definitiva, impermanenti (*anicca*) e fonti della nostra sofferenza (*dukkha*). La percezione del nostro essere soggetti, cioè, è l'espressione coagulata

(12) Nel suo importante *Visuddhimagga*, Buddhaghosa descrive i quaranta oggetti come l'*ambiente di lavoro* (*kammaṭṭhāna*) della meditazione. A mero titolo di esempio, si trovano tra questi gli elementi, la luce, la consapevolezza del respiro, la compassione, la decomposizione dei corpi, gli aspetti disgustosi del cibo (Shaw 2014, p. 22).

dell'attaccamento agli oggetti dell'esperienza che caratterizza il nostro errore ontologico fondamentale. Mentre il *nibbāna* non è che l'esperienza stessa del non–sé in quanto è l'arresto del terreno di coltura delle nostre percezioni errate (Harvey 2004, p. 53). Ma *chi* può fare esperienza del non–sé e tornare a raccontarlo, se non possiamo contare su un sé che possa concretamente fare un'esperienza soggettiva? È proprio questo paradosso cognitivo che ha fatto preferire la formula del *kōan* ai seguaci di una scuola come lo Zen: lo shock dialettico e razionale è l'elemento cruciale che specifica la natura soteriologica ed empirica del buddhismo, al di là delle forme intellettuali della nostra tradizione filosofica Occidentale. Ed è su questo snodo che si appoggiano i parallelismi più convincenti con le esperienze immersive di natura artificiale: come ogni elemento costitutivo del mondo buddhista (*dhamma*) è impermanente e privo di una sostanzialità oggettiva, con evidenza ancora maggiore lo sarà una simulazione virtuale.

Spendere qualche parola sul *mezzo* dell'esperienza può chiarirci le idee. Seguendo la letteratura sul tema, possiamo riferirci a due applicazioni diverse delle tecnologie come supporto alle attività meditative: quelle pensate per disciplinare e ottimizzare l'attività dei praticanti[13] e quelle che, oltre a questa funzione primaria, mirano a fornire un *environment* meditativo più totalizzante, integrato di *backgrounds* visivi e musicali che si suppone possano contribuire al raggiungimento di stati meditativi più profondi[14]. Si tratta, quindi, della somministrazione di stimoli che sono proposti come elementi facilitatori, come *mezzi* di ausilio per quel *mezzo* meditativo attraverso il quale la tradizione buddhista presume raggiungere uno stato cognitivo non ordinario. Nel *Mahāsatipaṭṭhāna Sutta*, uno dei testi più riveriti del Canone pāli e fondamento della meditazione

(13) È il caso delle innumerevoli apps che possiamo reperire facilmente in qualsiasi *store* digitale e che rientrano nella vasta categoria dei software di ottimizzazione delle performance. A titolo di esempio, mTracker dello sviluppatore Thach Nguyen Trong, è un'app che permette di programmare dei *goals* di pratica giornalieri e di valutare i propri progressi attraverso statistiche e grafici periodici.

(14) Alle funzioni precedenti, un software come Vital "offers a gentle, empathetic guiding hand, helping individuals find solace, understanding, and a renewed perspective during these tumultuous times. Amidst the hustle of professional life, it's easy to feel adrift and unmotivated. Vital not only boosts motivation but also offers clarity, ensuring that individuals are aligned with their goals, purposeful in their actions, and invigorated in their pursuits" (https://joinvital.ai/, visitato il 12/04/2024). Il modello proposto prevede sei diversi AI coaches, la personalizzazione degli ambienti sonori di meditazione e il tutoraggio automatico via email.

vipassana, troviamo una pregevole descrizione dell'origine della sofferenza, nucleo soteriologico della tradizione buddhista sul quale dovrebbe agire la prassi meditativa, estinguendone l'origine:

> Visible objects are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. Sounds are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. Smells are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. Tastes are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. Tangibles are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. Mental phenomena are enticing and agreeable things in the world; here such a craving arises when it arises, and here it is established when it settles. (*Mahāsatipaṭṭhāna Sutta* 19, trad. in Holder 2006, p. 53).

Seguendo le riflessioni di Massimo Negrotti, l'artificiale potrebbe essere definito come "un oggetto o una macchina che riproducono la prestazione essenziale di un oggetto, un sotto–sistema o un processo naturali" (Negrotti 1997, p. 89). Applicata al *modus* meditativo, l'antropotecnica artificiale esprime il suo potenziale estensivo e duplicante, riproducendo sensibilmente —nel dispiegarsi del suo arsenale audio–visivo — le stesse pre–condizioni del sorgere della sofferenza esemplificate nel *Mahāsatipaṭṭhāna Sutta*.

Una dinamica che si amplifica nell'ultimo termine della nostra analisi, vale a dire il *contenuto* dell'esperienza. La promessa sottesa dell'esperienza liminale della vacuità (*suññatā*), come si è accennato, è il paradosso della realizzazione del vuoto di identità (*svabhāva*) coscientemente sperimentato: la realtà ultima di ogni fenomeno — compreso lo stesso sperimentatore — si rivela con una dirompenza tale da liquidare ogni punto di vista ontologico preesistente (*dṛṣṭi*) in un momento di volitivo superamento della struttura binaria del nostro apparato cognitivo. Laddove la meditazione si incorpora attraverso il suo stesso atto volontario, che viene così a partecipare al contempo di un valore strumentale e contenutistico, il *tutoring* artificiale si fa automazione della prestazione,

allineandone l'output agli standard del rilassamento, della riduzione dello stress e dell'ottimizzazione dell'attenzione nel contesto di una vita produttiva. L'adeguamento al modello comportamentale della società post–fordista — cifra più secolarizzante di gran parte delle elaborazioni socio–simboliche messe in campo dagli studiosi — è l'interstizio in cui il buddhismo scientifico trova una porzione significativa del suo nutrimento, perché è dove la dottrina lascia il podio del principio d'autorità alla regimentazione quantitativa della contemporaneità.

Nel momento in cui l'economia si è imposta come scienza del mercato e della quantificazione competitiva dei nostri desiderata, ha assunto una sua intelaiatura antropotecnica, un'atletica del perfezionamento della produzione e di massimizzazione dei profitti. Seguendone i precetti, i mercati delle nuove tecnologie devono almeno ipoteticamente soddisfare tre requisiti: migliorare la vita delle persone, la loro produzione di beni consumabili e il profitto di che ha creato o messo a disposizione le tecnologie medesime. Stefano Harney ha sottolineato come la gestione algoritmica del lavoro trovi una sua espressione paradigmatica nel concetto di *kaizen*, applicato nelle catene di produzione automobilistiche giapponesi nel senso di *miglioramento continuo* (Harney 2014, p. 119). Attraverso l'identità indebita di mezzi e fini, questa tracimazione del processo produttivo in ogni piega del tessuto esistenziale elegge il perfezionamento della *performance* a dogma comportamentale. È un'equazione dotata di una scivolosa incertezza: potremmo essere portati a pensare che poiché la meditazione è un'antropotecnica e una tecnologia del sé, e poiché la *ratio* algoritmica promette un illimitato progresso performativo, allora deve esistere un algoritmo — o un microcosmo computazionale — che ci permetterà di accorciare la via alla *bodhi*, al risveglio.

Secondo Éric Sadin, l'*aletheia* algoritmica si impone come un regime autoritativo il cui livello di specializzazione e di aderenza ai dati non ci offre la possibilità della sua accettazione o del suo rifiuto, ma ci detta il sentiero unico della conformità (Sadin 2019, p. 58), perché, in fondo, *indubitabile*. Il vero potere del dato digitale è quello di presentarsi come quella monade in cui verità e realtà coincidono. Celato nella velocità imprendibile dei processi computazionali, il miracolo artificiale appare agli utenti finali più misterioso di Dio, ma ampiamente meno dubitabile. Erede vigoroso della volontà di potenza che non rinuncia alla

seduzione del dominio del naturale (Webster 1982), esso ci persuade di un presente continuo (Rushkoff 2014) che vuole farsi simile al *qui e ora* della vulgata Zen, ma che è in realtà intessuto dai micro–tempi dei suoi processori e dagli archi di previsione dei suoi investitori.

3. Technodhamma

Prima di cercare qualche conclusione sull'eventuale omogeneità tra l'esperienza di immersione meditativa e quella artificiale, dobbiamo ancora accennare brevemente a un secondo ordine di problemi che riguarda la relazione tra utenti e produttori. Rachel Wagner e Christopher Accardo hanno riportato le parole di Robin Barooah, il designer dell'app Equanimity, secondo il quale "commerce is the only way we (humans) have managed to organize ourselves to develop this level of technology so far. So there simply isn't an alternate choice at this time for doing this kind of thing" (Barooah citato in Wagner e Accardo 2015, p. 146). È quella forma di fatalismo che Alain Caillé aveva già additato quasi quarant'anni fa, descrivendo le retoriche che hanno preparato il terreno per l'accettazione supina di una direzione economica — quella del mercato auto–regolato alla base della moderna etica capitalista — che pure non era che una delle opzioni, non certo quella che avrebbe garantito una maggiore equità (Caillé 1988). A distanza di quattro decenni (un'era geologica, in termini tecnologici) e con l'assunzione del dato digitale come nuovo valore di scambio, l'apparente immaterialità dell'ecosistema digitale sembra poter rilanciare il mito dell'espansione illimitata, libera finalmente dal vincolo minaccioso dello sfruttamento ambientale (D'Eramo 2020). Va da sé che la realtà è molto diversa. Sotto questo profilo, le voci degli attori religiosi e spirituali sono nella posizione di negoziare standard etici e modelli comportamentali che segnino i confini allo strapotere delle *enclaves* economiche che detengono le proprietà delle nuove tecnologie (Slobodian 2023). Possono farlo, tuttavia, a patto di mantenere separati i propri orizzonti teleologici (Hershock 2021): in caso contrario, sarebbe ingenuo non pensare che a prevalere sarebbe quello dei *gigacapitalisti* del silicio (Staglianò 2022).

Anche per queste ragioni, è importante discriminare razionalmente sulla possibile porosità tra prassi meditative e immersioni artificiali,

assumendo quanto nelle seconde è di supporto all'esperienza umana e mettendoci al riparo dalle seduzioni di un nuovo mercato a cui del nostro risveglio, in definitiva, importa meno di niente. Forse, il momento è precoce e il problema, per ora, si addensa più nei corridoi delle università che non nei templi e nelle sale di meditazione. I praticanti sembrano consapevoli tanto delle potenzialità inter–relazionali delle tecnologie, quanto delle ambiguità connesse a certi entusiasmi sacralizzanti (Markum e Toyama 2020).

Ma ritorniamo al nostro problema dei tre corpi. Se tra i due termini della possibile relazione di omogeneità il soggetto rimane lo stesso, le criticità più rilevanti emergono in merito al mezzo e al contenuto dell'esperienza. Laddove l'obiettivo della pratica è il raggiungimento di uno stato di non–discriminazione tra tutti gli oggetti fenomenici, riconosciuti come privi di identità sostanziale soggettiva, sarebbe certo improprio e ingenuo non annoverare tra questi ogni prodotto in qualche modo artificiale. Tuttavia — e questo mi sembra più rilevante — è questo stesso presupposto che ci avverte che non si dovrebbe assicurare nessuna priorità, per esempio, a dei visori Oculus Rift piuttosto che a una moka, un mulinello o un trapano elettrico. Un tablet di ultima generazione non ha una maggiore *buddhità* di un frullino a immersione: è solo più seducente e, oggi, meglio pubblicizzato. In secondo luogo, ogni declinazione meditativa promossa dalle scuole più diverse del buddhismo cerca di sconfiggere volitivamente i vincoli di attaccamento (*upādāna*) che ci costringono a bramare il mondo e a identificarci con la nostra personalità cristallizzata e irrigidita. Se deleghiamo la nostra attenzione volitiva al *design* di un'app o a un *environment* artificiale che quantifica e ottimizza al nostro posto l'esperienza, prestiamo il fianco a una nuova forma di governamentalità, progettata per farci credere che la nostra dipendenza occidentale da dispositivi pervasivi possa essere vinta da un'app sul cellulare che ci dice come meditare e come farlo sapere ai nostri amici (Jablonsky 2021).

L'utentizzazione della spiritualità è la *mise en abyme* del sacro in un modello di mercato ormai tautologico che detta gli standard per i quali la meditazione è un bene socialmente desiderabile, così come sono desiderabili alcune delle sue promesse, per poi riprodurre i suoi prodotti all'infinito. Il grande successo delle pratiche meditative in contesti aziendali

e manageriali non è una fioritura spontanea, ma una strategia costruita sulla consueta scacchiera del marketing. È un contesto più ampio, evidenziato da Douglas Rushkoff con il suo solito *sense of humor*:

> Proprio come quegli altri dirigenti ancor più avventurosi, che coi loro jet privati vanno in Messico o in Perù a prendere parte a cerimonie dell'ayahuasca con uno sciamano indigeno o uno psicologo new age (o con entrambi). Gli inviti a questi eventi [...] sono sempre diretti a "leader" e "influencer" e promettono la presenza di ospiti "selezionatissimi", per "far aumentare al massimo la consapevolezza nel minor tempo possibile" (Rushkoff 2023, p. 99).

Leader e influencer che al ritorno "fanno quel che facevano prima, solo con qualche giustificazione cosmica in più" (*Ibid.* p. 100), confermati nel sacramento del massimo profitto e dell'accelerazione del risultato. Occorre, mi pare, farla finita con ciò che potremmo definire *digital romanticism*, cioè con quell'insieme di attitudini emotive e cognitive per mezzo delle quali rivestiamo il cosmo computazionale di aspirazioni e slanci che i codici non possono conoscere e che, volendo offrire il fianco alla fantasia proiettiva, un giorno non vorranno probabilmente conoscere. La notte che Novalis riveste di superamenti interiori e di impeti visionari è scura come le *black boxes*[15] dei nostri dedali digitali, ma il suo nervo ontologico è energicamente diverso. Per il poeta tedesco, gli spazi e i tempi della notte si sottraggono al Leviatano della mondanità perché sono luoghi ed eventi interiori, ipostasi a un tempo umane e divine che coagulano l'esperienza del sacro. Invece, ogni nostra incursione negli ipermondi digitali si storicizza all'indomani della razionalizzazione della presenza che ha contrassegnato il secolo dell'elettricità. Secondo Ernst Bloch (1994), quando l'illuminazione elettrica ha destituito l'uso del gas nelle nostre strade e nelle nostre case, abbiamo compiuto un passo decisivo verso la società secolare, troppo frequentemente sviscerata nelle sue forme teoriche e troppo poco osservata nella sua fenomenologica

(15) Cercando di sintetizzare la natura del metaverso (da Second Life alle ultime imprese di Mark Zuckerberg), Simone Arcagni lo definisce come un quell'ambiente "in cui sistematicamente reale e virtuale convivono, anzi formano, nell'atto della loro ibridazione, un'architettura nascosta invisibile e oscura fatta di infrastrutture per la connessione, coding, dati, dispositivi per l'estrazione dei dati, ma anche atti, azioni, gesti, processi e così via" (Arcagni 2023, p. 81).

tecnologica. Tra il diodo di John Fleming e GeForce di Nvidia scorre un secolo di emissioni luminose che hanno ricacciato i demoni della notte negli abissi da cui provenivano, e che le lampade a gas faticavano a tenere fuori dalle porte del villaggio. Ora che abbiamo abbagliato dèi e demoni, geni e ḍākinī, un nuovo romanticismo digitale ci convince di ritrovarli laddove un codice può almeno generarne i lineamenti.

Laggiù, nella notte dei codici dove il fuoco computazionale alimentato a silicio forgia e scompone oggetti iperreali, secondo traiettorie ignote anche a chi quel fuoco lo ha accesso attraverso i mantra/prompt del coding. Ma la notte del codice non contiene *mistero*, ma *segreto*: un segreto che è tale soltanto perché corre talmente veloce che non riusciamo più a vederlo.

Riferimenti bibliografici

Arcagni S. (2023) *La zona oscura. Filosofia del Metaverso*, Luiss University Press, Roma.

Baffelli E. (2021) "The Android and the Fax: Robots, AI and Buddhism in Japan", in G. Bulian e S. Rivadossi (a cura di), *Itineraries of an Anthropologist: Studies in Honour of Massimo Raveri*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia, 249–265.

Bloch E. (1994) *Volti di Giano*, Marietti Editore, Genova.

Caillé A. (1988) *Mitologia delle scienze sociali. Braudel, Lévi–Strauss, Bourdieu*, Bollati Boringhieri, Torino.

Daudén Roquet C. e C. Sas (2020) "Body Matters: Exploration of the Human Body as a Resource for the Design of Technologies for Meditation", in *DIS '20: Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, ACM, New York, 533–546.

D'Eramo M. (2020) *Dominio. La guerra invisibile dei potenti contro i sudditi*, Feltrinelli, Milano.

Descola P. (2021) *Oltre natura e cultura*, Raffaello Cortina, Milano [2005].

Döllinger N., C. Wienrich e M.E. Latoschik (2021) *Challenges and Opportunities of Immersive Technologies for Mindfulness Meditation: A Systematic Review*, "Frontiers in Virtual Reality", 2: https://doi.org/10.3389/frvir.2021.644683.

Foucault M. (1992) *Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, Torino.

Gombrich R. (2009) *What the Buddha Thought*, Equinox Publishing, London e Oakville.

Grela J. (2018) *Buddhism Goes Digital. New Phenomena in the Old Tradition*, "Journal of Ñāṇasaṃvara Centre for Buddhist Studies", I: 67–85.

Hammond M. (2023) *Exploring Digital Technology in Education. Why Theory Matters and What to Do about It*, Bristol University Press, Bristol.

Harney S. (2014) "Istituzioni algoritmiche e capitalismo logistico", in M. Pasquinelli (a cura di), *Gli algoritmi del capitale. Accelerazionismo, macchine della conoscenza e autonomia del comune*, Ombre Corte, Verona, 116–129.

Harvey P. (2004) *The Selfless Mind. Personality, Consciousness and Nirvāṇa in Early Buddhism*, Routledge, London e New York [1995].

Hershock P.D. (2021) *Buddhism and Intelligent Technology. Toward a More Humane Future*, Bloomsbury, London e New York.

Holder J.J. (a cura di, 2006) *Early Buddhist Discourses*, Hackett Publishing, Indianapolis e Cambridge.

Jablonsky R. (2021) *Meditation Apps and the Promise of Attention by Design*, "Science, Technology, & Human Values", 47,2: 314–336.

Kermavnar T. e P.M.A. Desmet (2024) *Technology and Meditation: Exploring the Challenges and Benefits of a Physical Device to Support Meditation Routine*, "Multimodal Technologies and Interaction", 8,2: 9.

Kopf D. (1979) *The Brahmo Samaj and the Shaping of the Modern Indian Mind*, Princeton University Press, Princeton.

Leighton T.D. (2000) *Cultivating the Empty Field. The Silent Illumination of Zen Master Hongzhi*, Tuttle Publishing, Boston.

Lo Turco B. (2006) *Salvare il buddhismo dalla scienza. Osservazioni su una confusione di giochi linguistici*, "Religioni e Società", 56: 37–53.

Markum R B. e K. Toyama (2020) *Digital Technology, Meditative and Contemplative Practices, and Transcendent Experiences*, CHI '20: Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems: 1–14.

Mascarello C. e F. Torme (2024) *Dimensione digitale: l'enigma della coscienza nell'era delle macchine*, "Buddhismo Magazine", 1: 24–29.

McMahan D.L. (2008) *The Making of Buddhist Modernism*, Oxford University Press, New York.

___. (2004) *Modernity and the Early Discourse of Scientific Buddhism*, "Journal of the American Academy of Religion", 72: 897–933.

Miller M., D. Mistry, R. Jetly e P. Frewen (2021) *Meditating in Virtual Reality 2: Phenomenology of Vividness, Egocentricity and Absorption–Immersion*, "Mindfulness", 12: 1195–207.

Negrotti M. (1997) *La terza realtà. Introduzione alla teoria dell'artificiale*, Edizioni Dedalo, Bari.

Nguyen P., J. Fdez e O. Witkowski (2024) "AI–Driven Meditation: Personalization for Inner Peace", in C. Johnson, S.M. Rebelo e I. Santos (a cura di), *Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design*, Springer, Cham, 296–310.

Pansera M.T. (2016) *L'antropotecnica e le sue declinazioni in Sloterdijk*, "Polis. Revista de Ştiinţe Politice", IV(4): 151–163.

Pepperel R. (2003) *The Posthuman Condition. Consciousness Beyond the Brain*, Intellect, Bristol e Portland [1995].

Raghav Y. Y. e S. Gulia (2023) "The Rise of Artificial Intelligence and Its Implications on Spirituality", in S. Chakraborty (a cura di), *Investigating the Impact of AI on Ethics and Spirituality*, IGI Global, Hershey, 165–179.

Rushkoff D. (2023) *Solo i più ricchi. Come i tecnomiliardari scamperanno alla catastrofe lasciandoci qui*, Luiss University Press, Roma.

___. (2014) *Presente continuo. Quando tutto accade ora*, Codice Edizioni, Torino.

Sadin É. (2019) *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*, Luiss University Press, Roma.

Shaw S. (2014) *The Spirit of Buddhist Meditation*, Yale University Press, New Haven e London.

Slobodian Q. (2023) *Il capitalismo della frammentazione. Gli integralisti del mercato e il sogno di un mondo senza democrazia*, Einaudi, Torino.

Sloterdijk P. (2010) *Devi cambiare la tua vita*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Staglianò R. (2022) *Gigacapitalisti*, Einaudi Editore, Torino.

Suh A. e J. Prophet (2018) *The State of Immersive Technology Research: A Literature Analysis*, "Computers in Human Behavior", 86: 77–90.

Thompson E. (2020) *Why I Am Not a Buddhist*, Yale University Press, New Haven e London.

Trenson S. (2023) *The Black Jewel of Shingon Tradition: A Historical Examination of Its Emergence, Characteristics, and Associated Rituals*, "The Eastern Buddhist", 3,1: 27–66.

Wagner R. e C. Accardo (2015) "Buddhist Apps: Skillful Means or Dharma Dilution?", in G. P. Grieve e D. Veidlinger (a cura di), *Buddhism, the Internet, and Digital Media. The Pixel in the Lotus*, Routledge, New York e London, 134–152.

Webster C. (1982) *From Paracelsus to Newton. Magic and the Making of Modern Science*, Cambridge University Press, Cambridge.

Wynne A. (2007) *The Origin of Buddhist Meditation*, Routledge, London e New York.

Zheng Y. (2024) *Buddhist Transformation in the Digital Age: AI (Artificial Intelligence) and Humanistic Buddhism*, "Religions", 15,1: 79.

SEZIONE II: IMMERSIONI MEDIALI

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/97912218165259
pp. 189-205 (febbraio 2025)

TELE-MEMORIALI: FRA IMMERSIONE ED EMERSIONE[1]

Andrea Pinotti[2]

Title in English*: Tele-Memorials: Between Immersion and Emersion*

Abstract*:* This contribution examines the implications of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR), with a particular focus on how these technologies reshape our experience of space, perception, and memory. VR immerses users in alternative environments, effectively disconnecting them from their physical surroundings, while AR enhances the real world by overlaying it with digital elements. The two technologies are framed as conceptual opposites: VR offers a deeply immersive, often solipsistic experience, while AR is described as "emersive," integrating digital entities into the physical environment. The chapter further explores how these technologies contribute to the creation of *tele-memorials* — digital monuments that engage with both space and time, offering innovative ways to experience memory and history. These approaches are applied in both institutional and grassroots projects, exemplified by virtual reconstructions of historical sites and memorials using VR and AR. Through these examples, the duality of immersion and emersion is analyzed, revealing the transformative potential of these technologies in redefining our relationship with memory, history, and the spaces we inhabit.

Keywords*:* Virtual Reality (VR); Augmented Reality (AR); Tele-memorials; Immersion vs. Emersion; Digital Monuments

1. Due tecnologie

La pandemia da Covid-2019 ci ha abituato all'uso pervasivo del termine "virtuale". Quotidianamente eravamo ingaggiati in riunioni virtuali,

(1) Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (*grant agreement* No. 834033 AN-ICON), finanziato dall'*European Research Council* (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023–2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

(2) Università di Milano

didattica virtuale, visite in musei e gallerie virtuali... Dovendo ottemperare alle restrizioni imposte dalle condizioni sanitarie, le nostre attività — che si trattasse del tempo professionale (il cosiddetto smart working) o del tempo libero — si erano giocoforza complessivamente virtualizzate. Si tratta di pratiche che, ben al di là della fine della situazione emergenziale, hanno ormai modificato in profondità il nostro stile di vita, portando a compimento una tendenza intrinseca alla rivoluzione digitale.

Come spesso accade, tuttavia, a un ampliamento dell'estensione di un concetto e della relativa area semantica corrisponde una sua diluizione intensiva: "virtuale" è così diventato un termine-ombrello i cui contorni si sono via via sfumati fino all'indistinzione, finendo per essere impiegato in maniera pressoché sinonimica al posto di "remoto", "online", "digitale". Se da un lato opporsi a un uso linguistico ormai diffuso sarebbe come combattere contro i mulini a vento, dall'altro è invece opportuno, nel momento in cui si tenta una riflessione critica, operare delle necessarie distinzioni di campo, separando l'accezione *lato sensu* di "virtuale" che ho appena ricordato da una più specifica accezione *stricto sensu*.

A tal fine, riesce particolarmente chiarificatore il confronto tra due tecnologie digitali che, pur venendo spesso e volentieri ricondotte sotto la comune etichetta di "virtuale", presentano delle proprietà costitutive non solo profondamente differenti, ma per certi versi persino antipodali: la Realtà Virtuale (VR) e la Realtà Aumentata (AR).

La Realtà Virtuale offre all'utilizzatore un mondo alternativo allo spazio peripersonale nel quale fisicamente si trova. Tale spazio cessa di essere direttamente percepito, e viene sostituito da un ambiente sintetico nel quale il soggetto viene teletrasportato, trovandosi in tal modo circondato a 360 gradi da un paesaggio iconico che si dispiega davanti ai suoi occhi senza soluzione di continuità. Sono principalmente due le tipologie di dispositivi che consentono tale esperienza: il casco e il CAVE (Cave Automatic Virtual Environment). Nel primo caso, il soggetto indossa uno *headset* o *head-mounted display*, che opera escludendo lo spazio circostante offerto alla percezione ordinaria e persino la possibilità di percepire il corpo proprio stesso dell'utente. Nel secondo caso, il soggetto entra in una stanza le cui pareti, soffitto e pavimento sono costituiti da schermi che lo avvolgono tutt'intorno.

In linea di principio, l'esperienza in VR tramite *headset* è tendenzialmente solipsistica: il soggetto viene a trovarsi, come *solus ipse*, in un

ambiente che percepisce in prima persona. Nel caso del CAVE, per contro, l'esperienza può essere condotta insieme ad altre persone, la cui co-presenza nello spazio-display è percepibile dall'utente. Tuttavia, anche la modalità via *headset* può consentire una modalità *intersoggettiva* nel caso in cui il sistema preveda un'opzione multiplayer. In tal caso, l'altro mi si fa incontro nella forma dell'*avatar*: un delegato o proxy digitale che rappresenta l'utente nell'ambiente sintetico. L'avatar nel quale mi incarno può a sua volta essere totale (full-body) o parziale: in questa seconda modalità, posso essere rappresentato ad esempio a mezzo busto, oppure — ed è il caso più frequente — da mani digitali che (guidate da guanti virtuali, joystick o controller) mi offrono una possibilità di agency. Se ciò accade, parlerò di ambienti virtuali *interattivi*, che consentono cioè di interagire con altri avatar o con gli enti digitali che incontro nell'ambiente sintetico.

Una importante precisazione terminologica importata dal lessico della robotica distingue fra tecnologie VR a 3 gradi di libertà (3DOF: Degrees of Freedom) e a 6 gradi di libertà (6DOF): nelle prime sono libero di ruotare il mio sguardo a 360 gradi nell'ambiente virtuale, ma non posso avvicinarmi agli, o allontanarmi dagli enti digitali che lo abitano; nelle seconde mi è concessa invece anche tale traslazione spaziale.

Se quelle appena descritte, seppur in estrema sintesi, sono le proprietà della VR, consideriamo ora i tratti costitutivi della AR. In tale tecnologia il mio ambiente peripersonale insieme con il mio stesso corpo proprio non viene espunto, ma continua a essere afferrabile nella modalità della percezione ordinaria. Tale ambiente viene però integrato — *aumentato* — tramite l'aggiunta di enti digitali che finiscono per sovrapporsi allo spazio circostante, arricchendolo di informazioni e dati. Rispetto alla VR, la cui diffusione a livello della produzione e del consumo di massa assume la caratteristica di una promessa sempre rinnovata e mai davvero mantenuta, mantenendosi almeno allo stato attuale in una nicchia sostanzialmente elitaria, la AR gode di una più efficace capacità di penetrazione nelle consuetudini quotidiane di larghi strati della popolazione: a differenza infatti della VR, che necessita di dispositivi specifici costosi come *headsets* o ambienti CAVE, la AR può facilmente parassitare dispositivi già ampiamente in uso, come smartphones, tablets e occhiali.

Volendo ricorrere alla metaforica acquatica, potremmo qualificare le due tecnologie di cui stiamo parlando nei termini di una polarità:

immersione / emersione. La VR è immersiva, nel momento in cui l'utente è invitato a tuffarsi in un mondo altro che lo avvolge a 360°, sottraendolo al suo spazio-tempo ordinario. La AR è, per contro, emersiva, poiché, rimanendo nel mio spazio-tempo, io vi evoco, convoco, faccio emergere l'ente digitale, che viene ad aggiungersi al mio ambiente peripersonale come in una sorta di epifania sintetica.

È importante a tal riguardo sottolineare la relazione antipodale istituita dalle due diverse tecnologie proprio con lo spazio peripersonale e con il corpo proprio dell'utente a partire dal quale quello spazio si struttura. Nel caso dell'emersione in AR io resto ancorato al mio corpo proprio come origine inaggirabile del mio centro deittico: in altre parole, io rimango *qui* dove sono, e nel mio qui faccio apparire l'ente digitale che viene ad aumentare il mio spazio peripersonale. Nel caso dell'immersione in VR, io rimango *qui* nella stanza in cui ho deciso di eseguire l'esperienza, indossando il casco o entrando nel CAVE; ma al contempo vengo teletrasportato, in una sorta di bilocazione, in un *là*, in un altrove, in uno spazio alternativo, nel quale finisco per assumere un nuovo *qui*. Si viene cioè a produrre un caratteristico sdoppiamento del mio centro deittico, in virtù del quale io sono *qui* simultaneamente in due luoghi diversi. Tale sdoppiamento avviene contemporaneamente a livello percettivo e cognitivo: so di essere qui nella stanza o nel CAVE, e per certi versi lo sento pure (avverto, ad esempio, la sedia girevole sotto le mie natiche); eppure mi sento anche altrove, e il mio corpo reagisce visceralmente come se mi trovassi effettivamente impegnato in un diverso contesto spazio-temporale.

Se volessimo descrivere nel quadro concettuale della fenomenologia le esperienze in prima persona consentite dalle tecnologie in AR e in VR, dovremmo rivolgerci rispettivamente a Husserl e Merleau-Ponty. Il primo insiste infatti sul fatto che "io non ho la possibilità di allontanarmi dal mio corpo vivo [*Leib*] o di allontanare il mio corpo vivo da me" (Husserl 1982, p. 552). Nell'emersione dell'ente digitale che evoco ad aumentare il mio spazio peripersonale, io rimango il centro delle mie azioni ancorato al mio corpo proprio inscritto nello spazio-tempo ordinario. Il secondo, per contro, concepisce "il mio corpo come sistema di azioni possibili, un corpo virtuale [*corps virtuel*] il cui 'luogo' fenomenico è definito dal suo compito e dalla sua situazione. Il mio corpo è là dove

c'è qualcosa da fare" (Merleau-Ponty 1972, p. 334). Un corpo, dunque, capace di dislocarsi, assumendo un differente "qui" a seconda dell'ingaggio pragmatico in cui si trova coinvolto.

A ulteriore considerazione delle differenze costitutive che caratterizzano le due tecnologie, è utile prendere in esame le diverse linee genealogiche alle quali appartengono in una prospettiva di storia e archeologia dei media: VR e AR non spuntano infatti dal nulla, ma rappresentano le stazioni contemporanee di una vicenda secolare, che qui non posso ricostruire, ma semplicemente ricordare almeno per quanto riguarda i parenti più prossimi nel contesto dei dispositivi ottici del XIX secolo. Il casco in VR può essere ritenuto un erede dello stereoscopio (Burd Schiavo 2003), il CAVE del panorama (Oettermann 1980; Bordini 1984), la AR della fantasmagoria (Elcott 2016; Casetti 2023, cap. 2).

Sottolineare, come è necessario e come ho cercato di fare nei paragrafi precedenti, le differenze fra la VR immersiva e la AR emersiva non deve tuttavia indurci a trascurare i tratti che entrambe condividono. Al di là del fatto che si tratta in entrambi i casi di tecnologie digitali di produzione di immagini, VR e AR partecipano — seppur con modalità differenti — a un processo che potremmo definire di progressiva "ambientalizzazione" dell'esperienza d'immagine. Tale processo non è certamente inedito nella storia di *homo pictor*. Anzi, per certi versi è proprio una reviviscenza di tratti esperienziali arcaici che procede lungo tre assi principali — presenza, immediatezza, scorniciamento (cfr Pinotti 2020) —, che corrispondono ad altrettanti "effetti", fra loro intimamente interrelati, che vanno indagati in una prospettiva di fenomenologia della coscienza d'immagine.

In primo luogo, l'effetto di *presenza*. Quando mi trovo a relazionarmi a enti digitali in ambienti VR e AR, la mia consapevolezza della loro struttura rappresentazionale e referenziale (cioè del fatto che si tratta di "immagini-di", che stanno per altro, che vi si riferiscono), recede a tutto vantaggio della sensazione di essere al cospetto di una presenza in carne e ossa nell'ambiente: è la presenza propria di quel che Victor Stoichita (2006) e non pochi rappresentanti della cosiddetta French Theory — pensiamo a Deleuze, Foucault, Baudrillard — hanno designato come *simulacro*: immagine che si auto-impone senza appoggiarsi a un modello. A tale presenza *a parte obiecti*, si correla nei mondi in VR la sensazione di

presenza *a parte subiecti*: una volta teletrasportato nell'ambiente virtuale, sviluppo un "feeling of being there", abito quello spazio-tempo, reagisco ad *affordances*, posso eseguire *agencies*. Tale effetto promette di venire via via potenziato dal punto di vista estesiologico, pertinente cioè ai canali sensoriali implicati. Tanto nella VR quanto nella AR, allo stato attuale si tratta ancora di un'esperienza primariamente audiovisiva. Tuttavia, l'evidente tendenza degli sviluppatori va decisamente in direzione di una progressiva integrazione *multisensoriale*: innanzitutto implicando le sensazioni tattili tramite il ricorso a feedback aptici; ma sono in corso ormai da qualche tempo tentativi di coinvolgere anche l'olfatto e il gusto, nella prospettiva di guadagnare una simulazione olistica dell'esperienza.

In secondo luogo, l'effetto di *immediatezza.* Per quanto possa da un certo punto di vista apparire paradossale, l'impiego delle più sofisticate tecnologie di mediazione negli ambienti VR e AR punta a indebolire, e idealmente ad annullare, nell'utente la consapevolezza di trovarsi di fronte a un ambiente mediato e costruito. In una sorta di contemporanea variazione digitale dell'antico adagio secondo il quale *ars est celare artem* (cfr D'Angelo 2005), le immagini in VR e AR tendono a impedire, o almeno a ostacolare, la possibilità di orientare il focus dell'attenzione percettiva ora sull'immagine che appare, ora sul supporto materiale che la sostiene. Questa possibilità è stata identificata come costitutiva dell'esperienza iconica da diversi modelli teorici: pensiamo alla concezione husserliana della fenomenologia della coscienza d'immagine (Husserl 2017), o alla teoria del *seeing-in* elaborata da Richard Wollheim (2013). Osservando una tavola lignea, posso decidere di concentrarmi su quel che rappresenta l'icona (è Cristo o il Battista?), oppure considerare le screpolature del legno e dei pigmenti che lo ricoprono; lo stesso vale per la texture della tela o per la grana della carta fotografica. Per contro, gli ambienti VR e AR puntano a sopprimere questa possibilità di tematizzare il supporto nell'atto percettivo.

Last but not least, l'effetto di *scorniciamento*. Se l'esperienza iconica sembrava essere per definizione l'esperienza di un ritaglio ben delimitato (pensiamo alla celeberrima metafora della finestra albertiana), all'interno del quale vigono leggi autonome che regolano i rapporti immanenti dello spazio iconico, l'ambiente a 360 gradi nega l'inquadratura e

i conseguenti rapporti di inclusione/esclusione, di immagine/realtà, per promuovere il collasso fra mondo ordinario e mondo iconico, e quindi la sovrapposizione di percezione ordinaria e percezione d'immagine. A differenza di quanto accade nel momento in cui guardo un quadro, una foto o anche un film (tutte situazioni in cui come spettatore subisco quella che è stata chiamata la tirannia dell'inquadratura, cioè quel che l'autore ha deciso di mostrarmi e di sottrarmi alla vista), l'ambiente virtuale mi promette la libertà di decidere come e dove orientare lo sguardo, e di scegliere senza vincoli come inquadrare il campo visivo, proprio come avviene nella percezione ordinaria.

Questa caratteristica sembrerebbe riservata agli ambienti VR e invece contraddetta nel caso della tecnologia AR, soprattutto quando questa sfrutta (come si è detto) dispositivi di uso comune come smartphone, tablet e occhiali che per definizione sono delimitati da una incorniciatura: quella dello schermo per i primi due, quella della montatura per il terzo. Anche nel campo delle tecnologie aumentate, tuttavia, è evidente la tendenza a indebolire, e idealmente ad annullare, la consapevolezza di trovarsi a interagire con un'immagine inquadrata e incorniciata: pensiamo ai dispositivi pseudo-ologrammatici come Microsoft Hololens, o alle ricerche in corso per realizzare lenti a contatto dotate di interfacce in AR.

Riguardo ai tre assi principali che ho appena descritto — presenza, immediatezza, scorniciamento —, è importante ribadire che si tratta di "effetti". Occorre cioè distinguere a tal proposito fra un livello *fenomenologico* e un livello *ontologico*: se, ontologicamente parlando, si tratta di immagini che sono intrinsecamente rappresentazionali, altamente mediate e inevitabilmente inquadrate, gli effetti che esse tendono a innescare nell'esperienza fenomenologica in prima persona dell'utente puntano a negare tali proprietà, offrendosi piuttosto come presenze immediate e scorniciate.

Un'ulteriore e decisiva ragione per non irrigidire eccessivamente la polarità fra VR immersiva e AR emersiva è data infine dalle più recenti tendenze della ricerca e dello sviluppo nel contesto delle big tech companies. Caschi di recentissima produzione come Apple Vision Pro e analoghi prodotti competitor offrono la possibilità di passare da una modalità completamente immersiva in VR vera e propria a una modalità *see-through* che consente di continuare a percepire lo spazio peripersonale,

aumentandolo con integrazioni sintetiche. Tali dispositivi ibridi sembrano oggi concretamente realizzare dal punto di vista della tecnologia quella concettualizzazione elaborata ormai trent'anni fa da Milgram e Kishino (1994), i quali parlavano di uno spettro continuo delimitato ai suoi estremi dalla Realtà Reale e dalla Realtà Virtuale.

Infine, tanto gli ambienti in VR quanto gli oggetti digitali in AR possono legittimamente essere qualificati come "virtuali" se riconduciamo tale aggettivo alla sua radice etimologica. *Virtus* è il termine latino con cui la filosofia scolastica medievale traduceva la nozione aristotelica di *dynamis*, potenza, come esposta nel libro IX della *Metafisica* (cfr Parmentier 2023). In quanto ontologicamente definibili come programmi, gli enti in VR e AR costituiscono delle potenzialità che possono attualizzarsi di volta in volta in maniera diversa, al momento dell'esecuzione che li evenemenzializza (v. Lévy 1997, Diodato 2020). In tal senso, se volessimo ricorrere alla celebre distinzione introdotta da Nelson Goodman (2013, Cap. 3), più che all'ambito delle opere *autografiche* (che non possono essere replicate senza che si produca una falsificazione, come nel caso tipico di un dipinto), VR e AR sembrano piuttosto appartenere a quello delle opere *allografiche* (che, come nel caso di uno spartito musicale, si identificano in una notazione che necessita del momento dell'esecuzione per accadere).

2. Tele-memoriali

Fatte salve le rispettive analogie e differenze, VR e AR si presentano come due tecnologie che negoziano e gestiscono "tele": l'esperienza della distanza. Grazie alla bilocazione che mi è consentita dalla VR, sono al contempo qui nella mia stanza, comodamente seduto sulla mia sedia da gamer, e sto pericolosamente sfrecciando là, sulle montagne russe. Tramite una app in AR per l'arredamento di interni, sono qui nel mio salotto, e vi convoco in presenza sintetica una poltrona che sta là, nel mobilificio.

Considerate da questo punto di vista, VR e AR vanno contestualizzate nel vasto dominio delle tele-protesi, insieme alla storia dei mezzi di trasporto nel suo intrecciarsi con la storia della sensibilità (pensiamo, per

fare solo un esempio, alle ricerche sulle trasformazioni dell'esperienza spazio-temporale in seguito all'invenzione della ferrovia), e a quella delle tele-comunicazioni fisiche (telegrafo, telescrivente, telefono, radio, televisione, ecc.) e metafisiche (telepatia, esperienze medianiche, e così via).

Nel momento in cui le tecnologie in VR e AR vengono applicate alla realizzazione di memoriali — cioè di monumenti intenzionalmente volti a commemorare un personaggio o un evento particolarmente rilevanti per un gruppo, una comunità, una nazione, una cultura——, emerge con chiarezza ancor più evidente la dimensione *crono-topica* implicata dal prefisso "tele". Quando ci riferiamo all'ambito delle tele-protesi, tendiamo perlopiù ad accentuare la componente spaziale della distanza, intesa come un ostacolo o un handicap da superare e conquistare alla prossimità (e dunque alla possibilità di intervento e di azione) appunto grazie all'ausilio protesico che potenzia l'apparato sensorimotorio dell'essere umano. Così facendo, rischiamo di marginalizzare il fattore temporale, che invece proprio l'istituzione del memoriale porta in piena luce. Per sua natura, infatti, il memoriale è pontefice, fa ponte tra le tre estasi temporali: eretto nel presente, tende un arco fra il passato che si propone di ricordare, onorare e trattenere, sottraendolo al lavoro dell'oblio, e il futuro verso il quale lancia il suo *memento* come *monumentum*, monito e ammonimento. Costitutivamente trans-generazionale, il memoriale inscrive lo spazio pubblico caricandolo di un indice temporale intensivo, che si espone insieme a venire tràdito e tradìto, tramandato e riappropriato, venerato e contestato.

Questa natura pontefice del memoriale, volta a colmare quella distanza temporale che si instaura fra passato e futuro attraverso l'esperienza del presente, si declina con sfumature di senso differenti a seconda che la tecnologia impiegata sia virtuale (in senso stretto) o aumentata.

Esaminiamo innanzitutto alcune tipologie esemplari di memoriali in VR. Tale tecnologia può essere utilizzata per dare vita a progetti non realizzati, come il famoso *Cenotafio* di Newton, utopico mausoleo progettato dal visionario architetto Étienne-Louis Boullée nel 1784. Nel 2021, lo studio parigino Femme Fatale ha realizzato una versione virtuale della tomba, permettendo all'utente non solo di sentirsi presente davanti all'edificio, ma anche di penetrare al suo interno. L'ambiente è a 3 DOF: consente dunque una rotazione dello sguardo a 360 gradi, ma non la

traslazione spaziale. La deambulazione è obbligata in senso rettilineo e unidirezionale, dall'esterno all'interno e quindi di nuovo all'esterno, e il visitatore, pur perfettamente fermo nella sua poltrona, viene visivamente condotto lungo il percorso dal programma(3).

La VR è naturalmente un modo per accedere anche a monumenti commemorativi effettivamente realizzati. *Nefertari: Journey to Eternity* (pubblicato nel 2018 da CuriosityStream) ci conduce ad esempio all'interno della cosiddetta Cappella Sistina dell'antico Egitto: la tomba di Nefertari, moglie del faraone Ramesse II, nella Valle delle Regine. Il visitatore può entrare nel favoloso sepolcro e immergersi nella storia della sua arte, della sua costruzione e della sua mitologia, tele-trasportandosi attraverso i vari vani tramite il controller e ricavando informazioni da elementi interattivi che, opportunamente cliccati, offrono approfondimenti audio. Questo ambiente è stato realizzato utilizzando sofisticate tecniche di fotogrammetria e scansione laser, che consentono un livello di dettaglio estremamente elevato(4).

Considerati sotto il profilo della committenza, i memoriali in VR possono essere istituiti per decisione istituzionale, quando sono promossi da una istituzione ufficiale. Oppure possono venire realizzati in modalità *grassroots*, rispondendo a una spontanea creatività dal basso tipica di molti prodotti della cultura del web. Fra i primi possiamo menzionare la ricostruzione virtuale della casa segreta di Anne Frank ad Amsterdam, promossa nel 2018 dalla fondazione che porta il suo nome. Grazie alla parziale avatarizzazione delle proprie mani, l'utente può interagire con elementi digitali del recesso buio e angusto: ad esempio, può aprire la libreria girevole che occulta l'accesso al nascondiglio, afferrare il binocolo col quale la giovane osservava di notte le finestre dei vicini, o sollevare il celebre diario dalla sua piccola scrivania. Dando lettura di alcuni brani, la voce narrante in sottofondo impersona la stessa Anne, che racconta della sua vita da reclusa accompagnando il visitatore durante le fasi successive dell'esplorazione del rifugio(5).

Fra i secondi, generati da singoli utenti senza sostegno istituzionale, ricordiamo il caso dei memoriali in VR di 9/11, come quello realizzato su

(3) Si veda il sito ufficiale: https://www.femmefatale.paris/project/cenotaphe-newton-vr.

(4) Si veda una esperienza al sito: https://www.youtube.com/watch?v=_oeZ--CymF8 (ultimo accesso 30/11/2024)

(5) Si veda una esperienza al sito: https://www.youtube.com/watch?v=G6hbQNB5YGw (ultimo accesso 30/11/2024)

Second Life da Liam Kanno, che era stato testimone oculare dell'attacco alle Twin Towers. Il design immersivo ci propone una vasca centrale di forma quadrata (analoga alle due vasche che costituiscono il memoriale fisico realizzato a Ground Zero da Michael Arad e Peter Walker e intitolato *Reflecting Absence*), circondata da pareti di ossidiana che portano incisi i nomi delle vittime. A differenza del celeberrimo muro eretto nel 1982 a Washington da Maya Lin a commemorazione dei caduti in Vietnam, che ha fornito a Kanno un'evidente ispirazione, qui i nomi rimangono, per quanto vicini, fuori portata, non consentendo quella palpazione aptica permessa invece dal Vietnam Veterans Memorial. Questa irraggiungibilità, come ha spiegato lo stesso autore, sta a sottolineare l'angosciante senso di impotenza da lui provato nel vedere le vittime buttarsi nel vuoto senza essere in grado di afferrarle per trattenerne la caduta mortale(6).

Volgiamoci ora ai memoriali in AR, per considerare alcuni esempi significativi.

Il *Border Memorial: Frontera de los Muertos* è un progetto di arte pubblica in realtà aumentata creato dall'artivista John Craig Freeman al fine di commemorare le migliaia di migranti che negli ultimi anni hanno perso la vita lungo il confine tra Stati Uniti e Messico nel tentativo di attraversare il deserto in cerca di lavoro e di una vita migliore. L'app di Freeman, tramite un sistema di geolocalizzazione GPS, identifica uno dei luoghi in cui è avvenuto un decesso, visualizzandovi in realtà aumentata una *calaca*: uno scheletro stilizzato secondo la tradizione messicana e ancor prima azteca delle effigi lignee utilizzate durante la festa del Día de los Muertos(7). Tale progetto si iscrive nel contesto delle attività di ManifestAR, un gruppo di cyber-artisti il cui manifesto pubblicato nel 2011 esalta le possibilità creative, interventive e partecipative della realtà aumentata. Questa tecnologia consente di intervenire nella narrazione ufficiale e mainstream, perturbandone l'ordine costituito senza previa autorizzazione(8).

A una analoga strategia *counternarrative* fa appello il *Monuments Project*, sviluppato nel 2021 dal collettivo di artivisti newyorchesi Movers

(6) Si veda il post: https://nwn.blogs.com/nwn/2007/09/911.html (ultimo accesso 30/11/2024)

(7) Cfr il sito del progetto: https://johncraigfreeman.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/ (ultimo accesso 30/11/2024)

(8) Cfr il manifesto del gruppo sul sito: https://manifest-ar.art. (ultimo accesso 30/11/2024)

and Shakers, successivamente rinominato Kinfolk[9]. L'app Kinfolk invita gli utenti ad aprirsi a una storia non allineata a quella raccontata dalla dominante narrazione americana *white*, offrendo la possibilità di esplorare monumenti in realtà aumentata dedicati alle comunità *black*, *indigenous*, *latinx* e *queer*. Gli utenti possono selezionare e posizionare a piacere i monumenti da una libreria di personaggi salienti appartenenti alla storia dell'anticolonialismo e dell'anti-segregazionismo. Ogni monumento fornisce informazioni biografiche sul personaggio prescelto, lette da una voce fuoricampo. Il collettivo offre anche assistenza alle comunità locali per la creazione di contro-storie che permettano di dar voce a vicende marginalizzate e trascurate.

Nella *gallery* troviamo eroi ed eroine come Gaspar Yanga (1545–1618), ricordato come *El Primer Libertador de América* per aver capeggiato una rivolta di schiavi africani a Veracruz durante il dominio coloniale spagnolo; Toussaint l'Ouverture (1743–1803), rivoluzionario afroamericano che guidò i moti indipendentisti a Haiti contro i colonizzatori francesi; Denmark Vesey (1767–1822), schiavo liberato che venne accusato di aver organizzato una rivolta nel South Carolina; Shriley Chisholm (1924–2005), attivista e prima donna nera eletta al Congresso; Ruth Revels (1936–2016), nativa americana della tribù Lumbee, attivista e fondatrice della Guilford Native American Association. Questi e altri personaggi consentono all'utente di costruirsi un albero genealogico alternativo rispetto al mainstream ufficiale, venendo a formare un vero e proprio "parentado" (cui il termine stesso Kinfolk rinvia). Questo progetto memoriale aumentato si combina con il progetto correlato *Unsung*, rivolto alle storie "non cantate" dalla narrativa ufficiale ed esplicitamente pedagogico in quanto dedicato alle scuole e agli educatori[10].

La facilità *user-friendly* delle interfacce in AR si associa in maniera assai efficace alla loro non invasività. Ciò consente non solo di esercitare un dissenso non violento e non distruttivo, offrendo una opzione non iconoclasta alle demolizioni delle statue promosse dal movimento Black Lives Matter e dalle controverse iniziative della cosiddetta Cancel Culture. Ma permette altresì di aggirare divieti e ostacoli amministrativi. Si può ricordare a tal riguardo il caso della statua dedicata al Che Guevara

(9) Cfr il sito del gruppo: https://www.kinfolktech.org (ultimo accesso 30/11/2024)
(10) https://www.kinfolktech.org/unsungpage.

africano Thomas Sankara (carismatico leader panafricanista e presidente del Burkina Faso), realizzata dall'artista senegalese Mor Talla Sek nel contesto dell'iniziativa Decolonize the City. Il 18 ottobre 2020 il collettivo antagonista Cantiere ha svelato il monumento ai Giardini Montanelli di Milano senza tuttavia preliminarmente richiedere l'autorizzazione per l' installazione alle autorità cittadine. In seguito alla rimozione forzata della statua, il memoriale è stato resuscitato in realtà aumentata, col risultato di segnalare una "presente assenza" nel giardino fisico e un'"assente presenza" nello spazio digitale. Scaricando sullo smartphone l'app Artivive e inquadrando un QRcode sotto un grande punto di domanda piazzato nel punto in cui la statua era stata collocata, il memoriale riappariva così sullo schermo del cellulare: "La statua che non c'è. Oggi sabato 24 ottobre abbiamo inaugurato la statua che non c'è. Il monumento alla rimozione del colonialismo, involontariamente realizzato da chi ha rimosso la statua di Sankara, ai giardini pubblici di Porta Venezia"(11).

Grazie alla sua notevole accessibilità, la tecnologia AR promuove iniziative di memorializzazione di tipo partecipativo e collaborativo, aperte ai contributi direttamente provenienti dalla comunità di riferimento, che in tal modo si emancipa dallo statuto di mero pubblico ricettivo per assumere un ruolo co-autoriale. Citiamo a tal riguardo due esempi: il memoriale interattivo in onore delle vittime del COVID-19, realizzato dalla associazione Marked by Covid in collaborazione con l'artista Marcos Lutyens, che viene progressivamente alimentato dalle storie e dalle immagini caricate dai familiari e dagli amici delle vittime(12); e lo *Stonewall Forever Memorial*, che commemora lo storico bar di Manhattan pilastro del Gay Pride e del movimento per i diritti LGBT, che consente agli utenti di navigare documenti d'archivio, foto, video storici e caricare le proprie storie personali(13).

Se, a valle dell'esame sintetico di questi casi di studio, confrontiamo le proprietà caratterizzanti dei memoriali in AR e VR, possiamo enucleare alcuni tratti distintivi al di là delle differenze specifiche. Nel complesso, i monumenti commemorativi in VR recuperano e riformulano in ambiente digitale le convenzionali strategie di esperienza memoriale. Grazie

(11) Si veda la pagina dedicata sul sito del Cantiere: https://www.cantiere.org/33414/la-statua-che-non-ce/.

(12) Si veda il progetto al sito: https://www.markedbycovid.com/memorial.

(13) Si veda il sito: https://stonewallforever.org.

alla possibilità di bilocazione offerta dalla tecnologia virtuale, i visitatori possono sentirsi presenti sul posto senza abbandonare la propria stanza: lo sdoppiamento del centro deittico consente loro di surrogare il pellegrinaggio tradizionale. Si tratta di una possibilità che offre una importante compensazione nel caso di disabilità e impedimenti fisici a eseguire il pellegrinaggio effettivo. Il progetto *Honor Everywhere 360. Virtual Reality Veterans Experience*, ad esempio, consente ai reduci americani ormai troppo anziani per viaggiare di visitare in VR i siti a loro dedicati: "Grazie alla realtà virtuale i veterani possono fare esperienza dei memoriali della Seconda guerra mondiale, del Vietnam, della Corea, di Iwo Jima, delle Donne in servizio militare, della USS Nimitz e dell'Arlington National Cemetery, come se fossero lì di persona"[14].

In tale contesto sono da includere anche i tour "virtuali" non immersivi dei siti memoriali nel senso generico del termine impiegato dalla museografia contemporanea: siti web navigabili via browser, come nel caso di *A Virtual Tour of Auschwitz*[15]. In entrambi i casi — immersivo via headset e non-immersivo via browser — la convenzionale strategia di memorializzazione non viene problematizzata e affrontata criticamente, ma compensata e rimpiazzata attraverso la tecnologia digitale.

Per contro, le pratiche memoriali in AR sembrano aprire a maggiori possibilità di intervento politico, al fine di mettere in discussione attraverso strategie *counternarrative* lo storytelling istituzionale (come nel caso della riscrittura della monumentalità americana proposta da Kinfolk), o di porsi in esplicito contrasto anti-monumentale rispetto a un monumento preesistente (cfr Malaspina e Pirandello 2021). Nel medesimo sito in cui è stata installata la *Statua che non c'*è dedicata a Thomas Sankara, i Giardini di Porta Venezia a Milano, campeggia la statua a Indro Montanelli, realizzata dallo scultore Vito Tongiani e inaugurata nel 2006. Il monumento è periodicamente oggetto di polemiche e tentativi di riappropriazione, soprattutto promossi da movimenti antagonisti e associazioni femministe, che contestano la memorializzazione di un uomo che da ufficiale volontario ai tempi della guerra fascista in Africa orientale si era comperato una sposa bambina eritrea. Nel luglio del 2020 Diana Spaghetto Manfredi ha realizzato un filtro in AR per la piattaforma Instagram, che ha intitolato

(14) Cito dal sito del progetto: https://honoreverywhere.com.
(15) Il tour è accessibile dal sito: https://remember.org/auschwitz.

Monumento al presente: puntando lo smartphone in direzione della statua di Montanelli o di una sua riproduzione fotografica, la figura del giornalista viene sostituita da quella della bambina eritrea, che indossa una t-shirt con la scritta "My Life Matters"(16).

A conclusione di questo percorso, possiamo rilevare una criticità condivisa da entrambe le tipologie memoriali: l'obiezione, che viene rivolta tanto alla VR quanto alla AR, di diluire in un processo di *gamification* le implicazioni etico-politiche insite nelle pratiche di memorializzazione (cfr Grossi e Modena 2021; Modena, Pinotti e Pirandello 2021).

Il *virtual tour* ad Auschwitz (che abbiamo appena menzionato) ha sollevato dubbi riguardo al rischio di invitare i cyber-turisti a forme di *dark tourism* digitale in parchi a tema sintetici, sorta di *traumascapes* gamificati (cfr Kaelber 2007). Dal canto suo, uno dei principali protagonisti dell'artivismo in AR, Mark Skwarek (2018), ha dovuto difendere le pratiche di antagonismo digitale dall'accusa di essere in buona sostanza delle forme di "armchair activism", che nella *comfort zone* della propria stanza consentono al gamer di sgravarsi la coscienza convincendosi di aver fatto la cosa giusta senza rischiare le manganellate e i gas lacrimogeni in una protesta di piazza.

Riferimenti bibliografici

Bordini S. (1984) *Storia del panorama: La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Officina, Roma.

Burd Schiavo L. (2003) "From Phantom Image to Perfect Vision: Physiological Optics, Commercial Photography, and the Popularization of the Stereoscope", in L. Gitelman e G. B. Pingree (a cura di) *New Media*, 1740–1915, The MIT Press, Cambridge, MA, 113–137.

Casetti F. (2023) *Schermare le paure: I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano.

D'Angelo P. (2005) Ars est celare artem*: Da Aristotele a Duchamp*, Quodlibet, Macerata.

Diodato R. (2020) *Immagine, arte, virtualità: Per un'estetica della relazione*, Morcelliana, Brescia.

(16) Si veda il link: https://mobile.twitter.com/SPAGHETTO/status/1294018003244322818

Elcott N. (2016) *The Phantasmagoric Dispositif: An Assembly of Bodies and Images in Real Time and Space*, "Grey Room", 62: 42–71.

Grossi G. ed E. Modena (2021) *Immersive Monuments: Social Memory and Trauma Processing in Video Games and Virtual Reality*, "Mémoires en jeu", 14: 88–94.

Husserl E. (1982) *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, Libro II: "Ricerche fenomenologiche sopra la costituzione", Einaudi, Torino.

___. (2017) *Fantasia e immagine*, Rubbettino, Soveria Mannelli.

Kaelber L.F. (2007) *A Memorial as Virtual Traumascape: Darkest Tourism in 3D and Cyber-Space to the Gas Chambers of Auschwitz*, "E-Review of Tourism Research", 5/2: 24–33.

Lévy P. (1997) *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano.

Malaspina R.P. e S. Pirandello (2021) *Memoria interattiva: Contro-monumenti in realtà aumentata*, "Routes and Roots", 11/35; URL: https://www.roots-routes.org/memoria-interattiva-contro-monumenti-in-realta-aumentata-di-roberto-paolo-malaspina-e-sofia-pirandello/ (ultimo accesso 26/11/2024).

Merleau-Ponty M. (1972) *Fenomenologia della percezione*, il Saggiatore, Milano.

Milgram P. e F. Kishino (1994) *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, "IEICE Transactions on Information and Systems", 77/12: 1321–9.

Modena E., A. Pinotti e S. Pirandello (2021) *Virtual Reality and Augmented Reality: New Tools for Art and Politics*, "Paradigmi: Rivista di critica filosofica", 39/1: 87–106.

Oettermann S. (1980) *Das Panorama: Die Geschichte eines Massenmediums*, Syndikat, Francoforte sul Meno.

Osborne T. e P. Jones (2021) "Virtual Reality and Memorials: (Re)building and Experiencing the Past", in J. Micieli-Voutsinas e A. M. Person (a cura di), *Affective Architectures: More-Than-Representational Geographies of Heritage*, Routledge, Londra e New York, 252–66.

Parmentier M. (2023) *Archives du virtuel*, Vrin, Parigi.

Pinotti A. (2020) *Towards An-Iconology: The Image as Environment*, in "Screen", 61/4: 594–603.

Skwarek M. (2018) "Augmented Reality Activism", in V. Geroimenko (a cura di), *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, Springer, Cham, 3–40.

Stoichita V. I. (2006) *L'effetto Pigmalione: Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, il Saggiatore, Milano.

Wollheim R. (2013) "Vedere-come, vedere-in e rappresentazione pittorica", in Id., *L'arte e i suoi oggetti*, Christian Marinotti, Milano, 131–46.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652510
pp. 207-224 (febbraio 2025)

Teatro immersivo: Media e agency spettatoriale

Chiara Cappelletto[1]

Title in English*: Immersive Theater: Media and Spectators' Agency*

Abstract*:* The experience of theatre audiences participating in contemporary "immersive" productions is often regarded as an enhanced and more effective iteration of the illusionistic apparatus of bourgeois theatre, wherein the materiality of the medium is rendered "transparent" to its users through digital technologies. I argue that this interpretation is rooted in an epistemological misunderstanding, which I term the *regressive assimilation of media*. This phenomenon occurs when the epistemic power of a newer medium, combined with the ease and frequency of its use, reconfigures the understanding and experience of an older medium through a feedback mechanism, effectively assimilating its cognitive and aesthetic functions. In this case, the screen assimilates the architectural space of the theatre, including the box-set stage and audience hall. I propose a distinction between the notions of *immersive experience* and *immersive theatre*. Immersive experience, exemplified by environments such as anechoic chambers or sensory deprivation tanks, heightens an individual's proprioceptive awareness. In contrast, immersive theatre arises from a highly constructed and relational context involving the participants or "immergents". Finally, I argue that theatre is inherently immersive—independent of its engagement with digital technology—precisely because of its mediated and reflexive nature.

Keywords: Theatrical Illusion; Media Transparency; *Screenification*; Immersive Experience; Spectatorship

1. L'assimilazione regressiva dei media

La storia delle rappresentazioni drammaturgiche europee, considerate dal punto di vista dello spettatore, testimonia due modi di declinare la questione della credibilità dell'illusione scenica. Da un lato il pubblico

(1) Università degli Studi Milano

desidera essere completamente e immediatamente commosso dal gioco attoriale al punto di raggiungere l'immedesimazione empatica. Dall'altro ammette, e quasi denuncia, che tale fusione non può che essere il frutto di stratagemmi, menzogne, autoinganni, ed è sostanzialmente impossibile da ottenere. I documenti di questa aspirazione e di questo timoroso disprezzo per la possibilità di vivere un'esperienza estetica pienamente allucinata coincidono con l'origine stessa del teatro, e sono numerosi e costanti nel tempo.

Per non citare che alcune tra le fonti più autorevoli, nel VI a.C. Tespi, l'inventore della tragedia greca, colui che separò l'attore dal coro per dare vita all'azione drammatica, veniva accusato di essere un bugiardo da Solone, perché avrebbe preteso di essere chi non era, e ciò era pericoloso, perché un tale scherzo avrebbe potuto essere ripetuto in faccende ben più serie, come la stipula di contratti (Plut., *Vita di Solone*). Platone voleva cacciare il teatro dalla città, a meno che il dettato — in particolar modo omerico — non venisse composto e pronunciato in terza persona; la forma narrativa, e non quella imitativa, è infatti assai meno ipnotica del temibile racconto in prima persona, capace di convincere il pubblico della legittimità di comportamenti contrari al buon vivere civile (Pl., *Rep*., 393). Agostino scrive nei *Soliloqui* a proposito di Roscio, uno dei massimi attori di epoca romana, che "per suo volere era sulla scena una falsa Ecuba, mentre per natura era un uomo vero; ma per quel suo volere egli era anche un vero attore tragico, proprio perché chiaramente eseguiva ciò che era stato fissato; d'altra parte, era un falso Priamo, poiché imitava Priamo, ma non lo era" (10.18). Ne *La città di Dio* il Padre della chiesa sostiene che la fruizione teatrale è contagiosa come la peste e ancor più pericolosa perché non infetta il corpo ma l'anima (I, 32), proponendo una metafora che ritroverà slancio nel Novecento con Antonin Artaud. Nel 1822 Stendhal racconta in *Racine et Shakespeare* di un soldato di guardia in un teatro di Baltimora, il quale, vedendo in scena che Otello stava per uccidere Desdemona, gridò: "'Non sia mai che in mia presenza un nero maledetto uccida una donna bianca.' E all'istante tirò un colpo di fucile, rompendo il braccio dell'attore" (Stendhal 1823, p. 17). Solo cinque anni prima Coleridge aveva scritto nella *Biographia Literaria* che i suoi sforzi sarebbero stati diretti a disegnare personaggi soprannaturali, cui i fruitori avrebbero attribuito una parvenza di verità

grazie a "una *volontaria sospensione dell'incredulità* [*willing suspension of disbelief*]" (1817, cap. 14). Coleridge coniò allora un'espressione che, estrapolata, diventerà di uso comune per spiegare l'artificiale credulità del pubblico teatrale. Vedremo a breve che tale artificialità dipende non dal volontarismo psicologico dello spettatore ma dalle condizioni materiali che ne costringono l'esperienza sensibile.

L'adesione dello spettatore al gesto drammatico, alla parola recitata e al corpo truccato viene posta sistematicamente al centro del progetto teatrale europeo a partire dal Settecento, e resiste fino ai nostri giorni malgrado lo sviluppo e l'affermazione di pratiche performative (Fisher-Lichte 2010). Che l'obiettivo di convincere attraverso l'artificio fosse considerato realizzabile o non valesse piuttosto come ideale regolativo, è tema di un altro studio. Qui mi interessa mettere in dubbio un'idea che sta ricevendo ampio credito. L'originario proposito del teatro sarebbe, *sic et simpliciter* e malgrado le costanti obiezioni, la perfetta fusione empatica di spettatori e attori. Tale adesione fallirebbe a causa dell'opacità del corpo umano dell'attore, ovvero della sua carne e della sua voce — Maurice Maeterlinck rimproverò a un attore cui vide recitare Amleto di svelargli suo malgrado "il proprio stato di salute e le proprie abitudini, le proprie passioni e i propri dolori" (Maeterlinck 1890, p. 84). Oggi si potrebbero però portare a trasparenza lui e la scena tutta, obliterandone la materialità grazie ai dispositivi digitali, che vanno dagli smartphone ai caschi di realtà virtuale e soprattutto aumentata, i quali *finalmente* consentirebbero al pubblico di tuffarsi nell'azione drammatica.

Come ha scritto Oliver Grau, "il principio dell'immersione è usato per sottrarre alla percezione dell'osservatore il dispositivo del medium che produce l'illusione, così da massimizzare l'intensità del messaggio veicolato. Il medium diventa invisibile" (2002, p. 349), e da ciò — se ne evince — completamente impercepibile. Secondo una logica continuista se non teleologica, sarebbe insomma in atto uno sviluppo incrementale di dispositivi via via più adeguati a produrre illusioni *visive*, capaci di creare un mondo la cui complessiva pregnanza estetica sarebbe in grado di competere organicamente con quella del mondo reale. L'idea che l'efficacia dell'illusione teatrale dipenda dall'effetto di realtà prodotto, ricalca la tendenza iconoclasta che Gottfried Boehm ha riconosciuto all'arte pittorica, per la quale "il vero trionfo della pittura consiste, secondo

la logica di questi aneddoti [scil. la gara tra Zeusi e Parrasio narrata da Plinio nella *Storia naturale*], nella sua stessa dissoluzione. Il pittore è idealmente un iconoclasta. È indiscutibile che questa antica riflessione sul ruolo dell'immagine abbia mantenuto la sua attualità" (Boehm 1994, p. 62). Teatro e figurazione procederebbero dunque di pari passo, verso il rispettivo auto-annichilimento.

Senz'altro il teatro — dal greco *théatron*, derivato da *theáomai*, "osservo," "guardo a distanza" — è stato uno dei dispositivi materiali e una delle metafore attraverso cui si è realizzata "l'epoca dell'immagine del mondo", con la quale per Heidegger addirittura coincide l'Occidente (Heidegger 1936). È dunque con giustificato disappunto che Maaike Bleeker rileva quanto sia "notevole [...] l'assenza quasi totale di rimandi al teatro nei testi di riferimento interdisciplinari e negli studi di cultura visuale" (2008, p. 2). Tale negligenza critica è infatti inversamente proporzionale alle informazioni storiche. È ad esempio significativo che a partire dal tardo Rinascimento lo spazio teatrale sia stato progettato organizzando la scena per piani prospettici rispetto ai quali il dominus era collocato frontalmente al punto di fuga. Molta terminologia di quel periodo è pittorica: la "cornice" come limite del proscenio, la "tela" per indicare il fondale. L'affinità delle due arti troverà la propria epitome con la concezione scenica di Richard Wagner e le sue pareti mobili, in un periodo in cui i libretti d'opera venivano strutturati per immagini (*Bilder* in Germania, *tableaux* in Francia) e non per atti. Questa relazione è lungi dall'essersi conclusa a Bayreuth. Per non citarne che uno dei *re-enactement* più recenti ed espliciti, nel 2023 Pascal Rambert ha prodotto con il Piccolo Teatro di Milano *Prima*, in cui tanto la scena ricrea lo spazio figurativo della tavola della *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello (1438) quanto il dramma si organizza per corrispondere alla logica spaziale che discende dalla narrazione dell'artista fiorentino, seguendo prevalentemente assi diagonali.

L'illusione scenica si salderà con la maschera attoriale attraverso la codificazione ottocentesca dello spazio del teatro borghese: una scatola divisa in due parti. Di là il *box-set stage*, illuminato, composto da un pavimento, un soffitto, tre pareti e l'invisibile quarta. Di qua la sala, buia, dove il pubblico orientato frontalmente sta seduto e in silenzio. Una logica dello spazio che organizza una precisa gerarchia dei sensi e dei

movimenti non solo degli attori ma anche degli spettatori; di questi ultimi viene normata la possibilità di mangiare, di alzarsi, di andare in bagno, di fumare, di tenere il cappello in testa. L'abito del pubblico maschile diventa un'uniforme: nero e del medesimo taglio, lo smoking. Viene insomma prodotto il corpo di un soggetto collettivo, quel "noi tutti" che a sua volta recita un ruolo. È dotato di uno specifico linguaggio che consiste nei commenti all'intervallo, negli applausi e nei fischi, nei bisbigli e negli sbadigli Conrad (1911, p. 55). A lui, con buona pace dell'ardimentoso soldato di Baltimora, è preclusa la possibilità di entrare in contatto con gli attori. Non è allora la "sospensione volontaria dell'incredulità" che va raggiunta; è piuttosto la partecipazione spettatoriale da inibire, come mostra l'impegno con cui l'interazione fisica viene messa tra parentesi, grazie alla localizzazione di spettatori immobilizzati e frontali. Si crea così una eterogeneità tra attori e spettatori, che non mi pare produttivo pensare come il risultato di una semplice convenzione socio-artistica; è piuttosto l'esito di un'economia del sensibile che il dispositivo materiale del teatro innesca e governa, mettendo in mostra (in scena e in sala) corpi e artefatti che favoriscono o reprimono *affordances* materiali e possibilità d'interazione tra persone e oggetti, suoni e luci: ambienti.

La pittorializzazione del palco vive oggi una nuova stagione. Il *box-set stage* viene assimilato allo schermo. È un processo descritto con lucidità nel 2010 dall'artista totale William Kentridge, allora impegnato a mettere in scena *Il naso* di Gogol su musiche di Šostakovič per il Metropolitan Opera di New York. Dichiarava a proposito del suo lavoro: "La premessa di questa produzione è l'allestimento; la scenografia esiste come un enorme schermo da proiezione: i cantanti talvolta vengono visti con estrema chiarezza, le luci sono puntate proprio su di loro in questo palco enorme, mentre in altri momenti sono come obliterati e persi dentro a una proiezione gigantesca"[2]. Un simile processo di *screenification*, che è insieme materiale e metaforico (Friedberg 2006), ricorre in molte produzioni contemporanee[3]. Da un lato, le quinte e le entrate in scena scom-

(2) *An Interview with William Kentridge on The Nose (Met Opera),* https://www.youtube.com/watch?v=nD_oW9pb3O8&ab_channel=MetropolitanOpera. Ultimo accesso 18/12/2021.

(3) Come il riferimento al teatro non esaurisce il campo della performance, così il riferimento alla regia operistica esemplificata da Kentridge non esaurisce il campo dell'opera lirica. "Nell'ultimo decennio, la crescente '*screenification*' dell'opera è andata di pari passo, o ha di fatto favorito, una

paiono; gli attori valorizzano con i loro movimenti la lunghezza del palco piuttosto che non la sua profondità; indipendentemente dalla loro posizione, la voce si mantiene costantemente alla medesima altezza, con o senza ausilio del microfono; i giochi di luce escludono l'esistenza di uno spazio esterno a quello drammatico. Dall'altro lato, l'allestimento non è più destinato al corpo di un pubblico il cui movimento è inibito ma virtualmente possibile, bensì a spettatori che vengono concepiti come puro occhio. Si passa dall'originaria osservazione da lontano allo zoom in/out.

La compagnia dublinese The Dead Center allestisce nel 2019 *Beckett's Room*. Per raccontare la storia di Samuel Beckett e della sua compagna Suzanne Déchevaux-Dumesnil nella Parigi occupata durante la II Guerra Mondiale, viene adottata la tecnica delle marionette a filo; in scena solo mobilio, oggetti, infissi mossi in modo da far evincere i gesti dei protagonisti. Nessun attore è sul palco. Malgrado ci siano le premesse per un pezzo di teatro altamente performativo, le *affordances* esibite in scena (da luci, ombre, suoni, disposizione dei piani dell'appartamento) lo destina a una fruizione oculocentrica. La scelta registica è tanto esplicita che la rappresentazione inizia con la proiezione video di un occhio azzurro spalancato. Nel libretto di sala per *The Sheep Song* (2021), storia della metamorfosi di una pecora che ambisce a un destino migliore, la compagnia belga FC Bergman scrive che il proprio spettacolo è una "epopea per gli occhi". *Il Terzo Reich* del 2022 di Romeo Castellucci, con Scott Gibbons, consiste nella proiezione della totalità dei sostantivi del vocabolario italiano su uno sfondo monocromo e vuoto. La velocità della sequenza è commisurata alla capacità retinica e mnestica con cui gli esseri umani trattengono una parola che appaia nel baleno di un ventesimo di secondo.

Ora, se la spazialità teatrale scompare a favore della proiezione su schermo, se il palco è lavorato come una superficie, se lo spettatore è concepito come un punto di vista disincorporato, allora il proscenio può essere

tendenza opposta meno nota: un'impennata di compagnie d'opera alternative che rompono con produzioni visivamente esuberanti ma concettualmente conservatrici e con la posizione frontale della visione associata sia ai teatri con il proscenio sia al cinema. Al contrario, abbracciano radicalmente le radici performative, materiali, sperimentali, collaborative, multimediali e incarnate dell'opera. A New York, culla delle produzioni in HD, compagnie come Loft Opera o On Site Opera proclamano già nel nome il loro impegno verso spazi performativi insoliti. E anche compagnie emergenti come Heartbeat Opera, che si esibiscono in teatri di posa tradizionali, tendono a liberare lo spettacolo dalla scatola e l'orchestra dalla buca" (Kreuzer 2019, pp. 262–3).

attraversato come lo è la cornice pittorica Pinotti (2021) e gli spettatori possono immergersi in uno spazio drammatico che diventerebbe finalmente appropriabile, la cui materialità sarebbe diventata impercepibile, come ci è impercepibile la strada su cui camminiamo finché la pianta del piede non si indolenzisca e porti alla nostra attenzione il piano di calpestio. Si compirebbe dunque quella obliterazione della scena menzionata sopra.

Questa conclusione è condivisa da molti studiosi. Rose Biggin ritiene che l'obiettivo delle diverse tecnologie utilizzate in tanto teatro contemporaneo sia di "scomparire efficacemente dietro gli effetti" che esse stesse creano (Biggin 2017, p. 63), proprio come vuole Grau. Tra i risultati di maggior successo si conterebbe allora *Dream*: tra il 12 e il 20 marzo del 2021 — in piena pandemia — 65.000 persone di 92 paesi partecipano a uno spettacolo di 50 minuti realizzato dalla Royal Shakespeare Company al Guildhall di Portsmouth. I personaggi della vicenda, che si svolge sulla falsariga del *Sogno di una notte di mezza estate*, sono incarnati da performer i cui movimenti e le cui espressioni facciali vengono mappati con *mockup* e riprodotti su avatar virtuali. Gli spettatori possono interagire con loro da remoto attraverso il mouse del proprio computer o il *touchscreen* dello *smartphone*, trasformandosi in lucciole inseguite da Puck, il folletto qui protagonista assoluto. Si tratta di un lavoro che ibrida *gaming* e tecnologia virtuale, musica orchestrale e recitazione. La prossimità dei corpi di attori e spettatori sarebbe infine raggiunta attraverso un'interfaccia mediale (ancora lo schermo), che permetterebbe di superare la soglia della quarta parete. *Dream* è stato accolto come si trattasse di un aggiornamento tecnologico del buon vecchio illusionismo teatrale[4]. Sono però le parole del direttore artistico della Royal Shakespeare Company, Gregory Doran, a chiarire quanto fuorviante sia un tale giudizio. "Questo è uno spettacolo di Shakespeare ripensato nel XXI secolo, e offre un vocabolario completamente diverso alla nostra immaginazione. [...] Non si tratta del pezzo di teatro *Un sogno di una notte di mezza estate*, ma del mondo di *Un sogno di una notte di mezza estate*"[5]. Shakespeare è insomma solo un pretesto.

(4) https://eandt.theiet.org/content/articles/2021/03/theatre-review-dream-the-royal-shakespeare-company/, ultimo accesso 11 ottobre 2021 e https://www.nytimes.com/2021/03/17/theater/review-dream-royal-shakespeare-company.html. Ultimo accesso 11/10/2021.

(5) https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play. Ultimo accesso 08/04/2024.

Una rappresentazione teatrale non diventa infatti né interattiva né immersiva perché invece delle cantinelle si usano gli algoritmi. Uno spettacolo digitale non "smaterializza" il dramma; crea piuttosto un diverso tipo di ambiente, di "mondo" appunto. Se l'effetto di retroazione di media nuovi su media loro precedenti è una costante dell'aggiornamento tecnologico (Kittler 1993), applicare al dispositivo teatrale questa logica genera un fraintendimento, per il quale trasparenza mediale e immersione spettatoriale coinciderebbero. Va invece ricordata la differenza tra gioco illusionistico e immersione teatrale(6). L'opposizione di dramma e ambiente, osservazione della *pièce* ed esperienza in prima persona di una vicenda trova conferma nelle nozioni stesse di illusione e immersione. Esse pongono due distinte economie della spettatorialità. Quanto a illusione — che deriva da "in", prefisso locativo, e "*ludus*", gioco —, indica "entrare nel gioco"; parteciparvi significa vivere come reali comportamenti finzionali incorniciati dal "come se". Quanto a "immersione" — che deriva da "in", ancora prefisso locativo, e "mergere", affondare —, viene da "immergere", "introdurre in un liquido", e suggerisce l'idea di una commistione dei corpi. Mentre l'illusione spettatoriale si raggiunge inibendo l'impulso dello spettatore a interagire con i corpi e gli artefatti in scena, appunto secondo una logica a mio parere inversa alla sospensione volontaria dell'incredulità, l'immersione sembra liberare la nostra propensione a esplorare gli spazi che ci circondano, a corrispondere con gesti e movimenti agli stimoli estetici che incontriamo.

Illusione e immersione non indicano allora il grado minimo e massimo di una medesima esperienza fruitiva. Se lo crediamo, è a causa di quel tipo di fallacia epistemologica che Carlo Sini attribuisce al nostro comportamento teorico e che ha chiamato "azione retrograda del vero". Situati in un punto dato del nostro sapere, lo assolutizziamo e lo proiettiamo all'indietro: se studiamo un cane che si azzuffa con un altro cane, attribuiamo al cane tutte le conoscenze che abbiamo su di lui, di cui lui,

(6) Come ha notato Josephine Machon, un uso meno sistematico e precedente agli anni Novanta del termine "teatro immersivo" si può trovare nella descrizione di esperienze che già contengono le caratteristiche del teatro sensoriale e partecipativo, come, ad esempio, alcuni lavori della Fura dels Baus e di Robert Wilson. La nozione di immersività come legata a un tipo di performance dal vivo invece "sembra essere entrata nel linguaggio comune all'interno dei circoli accademici e artistici a partire dal 2004 circa e le ricerche d'archivio delle recensioni suggeriscono che sia entrata nel lessico della critica teatrale intorno al 2007" (Machon 2013, pp. 53–63 e 65–66, traduzione mia).

il cane, nulla sa, ma alla luce delle quali verrà addestrato, così trascurando molto del suo mondo (Sini 1996, p.12). Trovo si verifichi sul piano estetico e mediale un processo analogo, che chiamo *assimilazione regressiva dei media* con una formula presa in prestito dalla fonologia(7). Un medium la cui diffusione e il cui utilizzo sono divenuti dominanti — qui lo schermo nei suoi diversi formati — retroproietta le pratiche corporee e sensibili con cui ne facciamo esperienza su un medium che lo precede storicamente ma che, per le ragioni più diverse, è divenuto marginale quanto alla capacità di generare esperienze, metafore, abitudini. Parimenti, aggiorniamo la spiegazione delle nostre modalità fruitive del medium in disuso alla luce di quella relativa al medium dominante. Il potere epistemico del medium più recente e la facilità con cui lo usiamo riconfigurano con un meccanismo di retroazione la comprensione e l'esperienza del medium precedente, assimilandone il potere estetico e cognitivo. Il medium dominante assimila quello divenuto desueto.

Si realizza qui una logica inversa a quella dello "specchietto retrovisore" illustrata da Marshall McLuhan, per la quale "di fronte a una situazione assolutamente nuova, tendiamo sempre ad attaccarci agli oggetti, all'aroma del passato prossimo. Guardiamo il presente in uno specchietto retrovisore. Arretriamo nel futuro" (McLuhan e Fiore 1967, pp. 74–75). Essa ha agito anche in ambito teatrale. I media stereoscopici di inizio Novecento in cerca di rispettabilità, e il cinema in particolar modo, furono infatti "repressi" e costretti allo spazio dell'edificio teatrale. Il teatro coartò il cinematografo (Elsaesser 2013, p. 232). Nel nostro caso invece un dispositivo schermico e digitale attira a sé lo spazio materiale, annulla l'ambiente tridimensionale e le drammaturgie che gli sono adeguate. Che ciò renda immersivo il teatro, è però tutto da vedere. In prima battuta, possiamo dire che tale assimilazione regressiva è legittimata dalla posizione culturalmente minoritaria che detengono oggi le produzioni teatrali se confrontate con tutte le altre forme artistiche contemporanee — per lo più partecipative — cui lo stesso fruitore teatrale è educato. "La diffusione di lavori che si definiscono 'immersivi' riflette una valorizzazione di forme culturali che offrono la possibilità di fare qualcosa di

(7) L'assimilazione si verifica quando un segmento fonologico modifica il segmento precedente (assimilazione regressiva o anticipatoria) o quello successivo (assimilazione progressiva o perseverativa). Può essere parziale se il cambiamento è solo parziale, totale se il cambiamento è totale. Ad esempio, in + raggiungibile diventa irraggiungibile.

più che 'solo' osservare o studiare [...]. Prendere partito per l'immersivo come forma di riparazione personale e culturale spesso afferma/implica che il teatro stesso abbia bisogno di essere risvegliato, di essere riassegnato a un programma di impegno incarnato e interattivo" (Frieze 2016, pp. 1–2). La grande assente in questo programma è però la natura performativa della visione e la specificità del corpo dello spettatore teatrale.

2. Allucinazione *versus* relazione

Alla base dell'attuale polemica contro la scatola teatrale borghese è sottesa la polemica contro la vista pensata come solo ricettiva, puntuale e indipendente dagli altri sensi. Assistere a uno spettacolo sarebbe un "mero puntare lo sguardo" (Bleeker 2008, passim), inteso come "isotropico, rettilineo, astratto e uniforme" (Jay 1988, p. 6). Felix Barrett, direttore artistico di *Punchdrunk*, la compagnia teatrale leader nel mondo del teatro immersivo, è inequivocabile quando dichiara che l'obiettivo della compagnia è proprio rendere le persone "fisicamente pronte ad avere un contatto reale e tattile con un altro essere vivente"[8]. A considerare l'insieme della loro ricchissima produzione, che conta la serie televisiva *The Third Day* con Judd Law e un concept show per sfilate di Alexander McQueen, è lecito dubitare che della vista abbiano davvero una concezione tanto restrittiva. Come prima sapevano i Padri della Chiesa e poi la psicologia tedesca dell'Ottocento, e come sostiene la più recente *Embodied Simulation Theory*, la vista non è infatti che un tocco da remoto; è congenitamente ambientale, corporea e materiale. Solo ignorando per un verso la componente motoria e tattile della visione e per l'altro dimenticando che il teatro è un dispositivo *audio*-visivo (si può stare in sala tenendo gli occhi chiusi), possiamo pensare che a inibire l'incorporazione del dramma sia il fatto di starcene seduti a guardare a occhio nudo, laddove è proprio questa costrizione a stimolare uno specifico gioco dell'immaginazione.

Tuttavia, così ci vien detto. Per Josephine Machon l'immersività descrive "un movimento in atto nella performance contemporanea verso

(8) https://futureofstorytelling.org/video/felix-barrett-burn-the-seats-audience-immersion-in-interactive-theater. Minuti 2:41–2:50. Ultimo accesso 11/10/2021.

un'esperienza spettatoriale viscerale e partecipativa, per la quale le produzioni hanno un'estetica sensuale che avvolge tutto" (Machon 2013, p. 66, traduzione mia). Vince Kadlubek, il cofondatore e direttore di Meow Wolf, società specializzata in arte e ambienti immersivi, conforta questo tipo di posizione, quando afferma a proposito di Omega Mart, un supermercato di sua ideazione: "Facendo arte immersiva, facendo arte che ti circonda, [...] arte nella quale puoi camminare dentro, offriamo alle persone esperienze che sono loro familiari. [...] Il punto non è l'oggetto, ma essere ispirati"(9).

Chris Goode è poco condiscendente verso questa eccitazione inoculata. Descrive infatti "un pubblico lusingato, che non esplora la sintassi e i parametri della propria libertà in modo più creativo o significativo di quanto non facciano degli adolescenti annoiati e spaventati che si ubriacano di brutto in un quartiere del centro città il venerdì sera" (Goode 2015, p. 284). La distinzione concettuale tra il teatro e le altre esperienze mediali sarebbe allora "progressivamente sfumato" (Blyth 2016, p. 196), tanto da indurre Valentina Valentini ad affermare che il primo "è diventato un termine anacronistico" (2020, p.13), indipendentemente dalle poetiche e dalle rappresentazioni che continuano a venire realizzate. Il dispositivo teatrale contemporaneo si trova dunque dissolto nel vasto e generico mondo dell'immersività purchessia? Il pubblico teatrale anela a "tuffarsi" in scena (Rose 2015, p. 4.)? Credere che questa sia una effettiva possibilità spettatoriale è ideologico come lo è ritenere di poter assistere a uno spettacolo semplicemente "puntando lo sguardo" (Bleeker 2008, passim). Proviamo piuttosto a discriminare tra esperienza immersiva e teatro immersivo.

La forma più riuscita, emblematica, compiuta di esperienza immersiva è quella prodotta dalla vasca di deprivazione sensoriale inventata dal neurologo John Lilly alla fine degli anni Cinquanta. Chi si chiuda dentro questa sorta di sarcofago, galleggia senza sforzo fisico in acqua satura di sale di solfato di magnesio mantenuta a temperatura corporea in modo da eliminare puntuali sensazioni tattili. Luce e rumori esterni sono parimenti annullati. Il soggetto si confonde con lo spazio circostante e ha una percezione alterata dei confini del proprio corpo. Lo stesso accade a

(9) https://futureofstorytelling.org/video/meow-wolf-immersive-experiences-as-a-tool-for-transformation. Ultimo accesso 11/10/2021.

chi entri in una camera anecoica, foderata di materiale che impedisce la riflessione dei suoni sulle pareti. Nel 1951 John Cage la racconta con una storia che diventerà paradigmatica della sua biografia di artista: "In quella stanza silenziosa, udii due suoni, uno alto e uno basso. Così domandai al tecnico di servizio perché, se la stanza era tanto a prova di suono, avevo udito due suoni. Disse: 'Me li descriva.' Lo feci. Rispose: 'Il suono alto era il suo sistema nervoso in funzione, quello basso il suo sangue in circolazione'" (Cage 1967, p. 88). Che fossero più probabilmente acufeni e movimenti respiratorii non cambia il fatto che si tratta di un'amplificazione propriocettiva per la quale la persona raggiunge un senso aumentato e allucinato di presenza a se stessa. La trasparenza del medium è qui sì massima, ma relativa solo ad alcune stimolazioni sensoriali, e non basta a definire un'esperienza spettatoriale. Quest'ultima, infatti, per essere tale ha bisogno di mettere a tema lo scarto proprio a ogni esperienza di fruizione artistica, che amplifica quello scarto (immaginativo e corporeo) tra la mia persona abituale e la mia persona drammatica, se è vero, come ho ricordato, che anche lo spettatore recita una parte.

Lo spettatore teatrale è un corpo umano e reale, vivente e situato, sede di una dialettica originaria e produttiva tra capacità senziente da un lato e semplice disponibilità degli organi dall'altro, possibilità di azione e di distrazione. Non un semplice consumatore in supermercati immersivi. La negligenza con cui viene trattato mi sembra derivare, di nuovo, dalla posizione subalterna che la discussione sull'immersività teatrale occupa nei confronti dell'attuale spettacolarizzazione in ambito visuale e mediale. Sarebbe piuttosto interessante invertire i termini del problema, e chiedersi in che modo lo studio della risposta partecipata alla scena possa aiutare la comprensione drammatica dell'immagine; come la teatralizzazione dei dispositivi scopici — cui rispondono i nostri corpi materiali, situati, relazionali, pesanti e affettivi — perfezioni una conoscenza critica delle esperienze digitali in realtà aumentata. Riprendendo l'invito di Claire Bishop, sarebbe insomma proficuo pensare la cultura visuale e mediale "attraverso la lente del teatro più che della pittura" (Bishop 2012, p. 15). Tutta la storia del teatro drammatico europeo è infatti segnata dalla consapevolezza progressiva del ruolo che il pubblico detiene nella rappresentazione. Quanto al teatro contemporaneo, è caratterizzato dal crescente individualismo degli spettatori in un processo di

disgregazione del "noi tutti" in gran parte dovuto, ancora con Bishop, all'"idea neo-liberale di comunità [che] non tenta di costruire relazioni sociali, ma piuttosto di sgretolarle" (Bishop 2012, p. 26). Lo stesso vale per il teatro immersivo, che "risponde" anch'esso "alla coscienza culturalmente e storicamente specifica dello spettatore" (Bleeker 2008, p. 166), della cui agency esplicita alcune specifiche componenti.

Bisogna ora discriminare tra giochi di ruolo e mascheramenti tecnologicamente supportati e teatro. Per i primi si prenda *Peaceful Places* (2021), performance VR di Margherita Landi e Agnese Lanza, in cui alcuni immergenti, dopo aver indossato un casco, osservano cinque coppie di persone filmate mentre si abbracciano e ne scelgono liberamente una da imitare, riproducendone i movimenti, ciascun per sé in beata solitudine. L'immergente può per un momento diventare "un personaggio nella propria stessa vita"[10], di cui il drammaturgo scrive una variazione. Per il secondo, ci si basa sul modo in cui il gioco attoriale porta lo spettatore a un'esperienza intensificata della propria presenza a sé, accentuando i conflitti tra i sensi, la tensione tra corpo senziente e semovente e punto di vista. In ciò l'immersività effettivamente rompe con l'illusionismo del teatro borghese, e si conferma come la libertà di esplorare spazi alternativi a quelli cui siamo abituati, e così realizza la natura performativa della vista, ma non richiede una trasparenza mediale. I corpi restano tutti assolutamente opachi.

Si considerino *Suz/O/suz*, lo spettacolo del 1985 che portò la compagnia catalana La Fura dels Baus agli onori della scena internazionale, e *Roseline*, il "dramagate" anche detto "*promenade theatre*" ideato da Paolo Sacerdoti e realizzato a Milano nell'aprile del 2018 nel vecchio Palazzo Calchi Teggi di 3.000 mq distribuiti su più piani[11]. Il primo utilizza carri, palchi, piattaforme mobili che si spostano rapidamente all'interno di un hangar, con un numerosissimo pubblico partecipante i cui membri si muovono spaventati e senza sosta mentre viene diffusa una musica violenta e i performers compiono azioni irruente e pericolose. Il pavimento è scivoloso. Una recensione dell'epoca descrive uno spettacolo "selvaggio ed espressionista, in cui gli attori vivono più che

(10) https://futureofstorytelling.org/video/felix-barrett-burn-the-seats-audience-immersion-in-interactive-theater. Ultimo accesso 18/12/2021.

(11) https://www.vice.com/it/article/zm8nk8/roseline-teatro-milano. Ultimo accesso 18/12/2021.

rappresentare e diventano, insieme al pubblico, *vittime della loro stessa performance*" (Trena 1985, p. 28, corsivo mio). Il secondo, che si propone come "l'unico spettacolo senza spettatori"[12], consiste in azioni innescate da un gruppo di performers riconoscibili innanzitutto dal fatto che si e ci rivolgono la parola, oltre che dal trucco, dall'abbigliamento eccentrico e dalla prossemica, mentre si spostano in un ampio spazio edificato e in stato di abbandono invitando i partecipanti a seguirli, avvicinarsi, sostare, toccare oggetti e vestiti, ad agire con loro. Sono due casi di un teatro in cui attori in carne ed ossa stabiliscono regole di ingaggio con gli astanti in uno spazio architettonico extra abituale, potenziando il lavoro sulla differenza e lo scarto tra attore/personaggio e spettatore che perde il senso dell'orientamento spaziale e temporale, immergendosi completamente nella storia, senza però sospendere la consapevolezza della presenza materiale degli artefatti e dei corpi che lo circondano ed amplificando la coscienza della natura contradditoria della propria stessa corporeità: mi tocco, mi guardo, senza che mai questo esercizio riflessivo risolva l'eterogeneità tra me che tocco e osservo, e me che sono toccato e osservato.

La mia proposta è che un teatro autenticamente immersivo, che potenzia il senso di presenza a sé degli spettatori, si basa sull'agentività relazionale di questi ultimi tra loro e con gli attori. Il teatro immersivo mette in atto una specifica strategia drammaturgica, una drammaturgia spettatoriale che consente allo spettatore tanto di fare da spalla al performer quanto di antagonizzarlo. "Stabili[sce] sempre un 'mondo in sé' in cui lo spazio, la scenografia, il suono e la durata sono forze palpabili che lo compongono. Per consentire la piena immersione in questi mondi, una sorta di 'contratto di partecipazione' viene condiviso fin dall'inizio tra lo spettatore e l'artista, invitando e permettendo diverse modalità di agentività e partecipazione" (Machon 2016a, pp. 35–36). Amplifica le tensioni e i contrasti tra esseri viventi e ambienti. Esso è dunque inversamente proporzionale all'*esperienza* immersiva che "sfuma la differenza tra storia e marketing, racconto e pubblico, illusione e realtà" (Rose 2015, p. 3). La sua specificità è l'emersione dello spettatore singolo dall'anonimia del pubblico, e non la dissoluzione del suo corpo in un ambiente.

Che si tratti di spettacoli corali come quelli menzionati o *one-to-one* — come *Plus One* (2022) dell'artista belga queer Sophie Guisset che invita

(12) https://roseline.com/about/. Ultimo accesso 17/12/2021.

una persona alla volta a entrare in uno spazio chiuso e sederlesi accanto per parlare delle proprie pratiche sessuali rispondendo a domande scritte su un mazzo di carte da pescare, mentre si completa un puzzle su amplessi promiscui in un bosco (cruising)—, le produzioni immersive mostrano bene che "la presenza, quale fenomeno teatrale, nasce dall'interruzione, dalla privazione, dalla deviazione della presenza" (Lehmann 2011, p. 23), non dall'amalgama. Dai gesti differiti, da un ritmo interrotto, da un'immagine disturbata per un'interferenza luminosa o sonora, o per la sua incompletezza, non dall'obliterazione degli scarti tra spazi eterogenei e oggetti. Da uno spazio-tempo della performance che non è semplicemente incorniciato all'interno del mondo abituale, ma riorienta la capacità dei performer e degli immergenti di collaborare attivamente al dramma. Il teatro è immersivo perché è relazionale. Ecco allora una spettatorialità che si realizza "prestando attenzione ai modi corporei in cui la percezione si manifesta. Essa incorpora la consapevolezza della propria presenza e della propria partecipazione nel momento presente, piuttosto che la semplice presenza 'asservita' allo spettacolo" (Machon 2016b, p. 35). Il motore del teatro immersivo sono gli spettatori che innescano processi performativi tra loro distinti ed eventualmente conflittuali. Da un lato, infatti, ogni performance sollecita esercizi di partecipazione specifici da parte del pubblico presente. Dall'altro, la scena mette in gioco le (in)disponibilità fruitive che di volta in volta caratterizzano gli spettatori. Una drammaturgia immersiva riorganizza la gerarchia del sensorio dello spettatore, educa i sensi a una diversa posizione di predominio o subalternità — l'udito sulla vista, la cinestesia sull'udito —, difende una nozione di soggettività relazionale che risulta da interferenze e contraddizioni, dall'interazione tra chi osserva ed è osservato, che includa o meno dispositivi digitali.

Lasciamo allora da parte il mondo dell'immersione digitale a servizio della retorica culturale più generica — che pone sullo stesso piano la visita in VR a Notre Dame attraverso i secoli della sua edificazione[13] e quella a un appartamento messo in vendita da un'agenzia immobiliare[14] —, e che considero come una forma di *soft social engineering*.

Senza saturare il nostro immaginario, il teatro mette *en abyme* l'eterogeneità di me con me stessa in quanto essere senziente, palesa la posizione

(13) https://www.eternellenotredame.com/. Ultimo accesso 23/01/2022.
(14) https://lacasavirtuale.it/. Ultimo accesso 23/01/2022.

di chi partecipa alla performance tanto al di qua quanto al di là della maschera, della cornice, della soglia di finzione che viene però mantenuta nel corpo artefatto del performer/attore, esibendo la riflessione reciproca dei corpi in carne e ossa che, tutti pienamente nella parte, manipolano artefatti con gesti inabituali. Il teatro è immersivo grazie alla sua congenita e produttiva paradossalità: quanto più esso è palesemente artefatto, tanto più è immersivo.

Riferimenti bibliografici

Agostino (1991) *Soliloqui*, in Id., *Il filosofo e la fede*, Rusconi, Milano.

Biggin R. (2017) *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Pallgrave Macmillan, Londra.

Bishop C. (2012) *Artificial Hells. Participatory art and the politics of spectatorship*, Verso, Londra e New York (trad. it. *Inferni artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella, Roma 2015).

Bleeker M. (2008) *Visuality in Theater: The Locus of Looking*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.

Blyth R. (2016) "The Fourth Wall and Other Ruins: Immersive Theatre as a Brand", in: J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Mcmillan, Londra, 193–198.

Boehm G. (1994) "Die Wiederkehr der Bilder", in G. Boehm, (a cura di), *Was ist ein Bild?*, Fink, Monaco di Baviera, 11–38 (trad. it. "Il ritorno delle immagini", in: A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano 2009, 39–71).

Cage J. (1967) *Diary: How to Improve the World (You Will Only Make Matters Worse)* Continued Part Three, Something Else Press / A Great Bear Pamphlet, New York, NY.

Conrad W. (1911) *Bühnenkunst und Drama*, "Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft", VI, 249–277 e 355–404 (trad. it. *Scena e dramma. Per una fenomenologia del teatro*, Clueb, Bologna 2008).

Elsaesser Th. (2013) *The 'Return' of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*, "Critical Inquiry", 39, 2: 217–246.

Fisher-Lichte E. (2010) *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Francoforte sul Meno (trad. it. *Estetica del performativo: Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma 2014).

Friedberg A. (2006), *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge, MA.

Frieze J. (2016) "Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance", in: J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Mcmillan, Londra, 1–25.

Goode C. (2015) *The Forest and the Field: Changing Theatre in a Changing World*, Oberon, Londra.

Grau O. (2002) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.

Heidegger M. (1936) "L'epoca dell'immagine del mondo", in Id. *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze 1968, 71–101.

Jay M. (1988) *Scopic Regimes of Modernity*, in: H. Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle, WA, 3–23.

Kittler F. (1993) *The History of Communication Media,* https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/download/14325/5101.

Kreuzer G. (2019) "Flat Bayreuth: A Genealogy of Opera as Screened", in C. Buckley, R. Campe e F. Casetti (a cura di), *Screen Genealogies from Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 237–268.

Lehmann H. (2011) *La presenza del teatro*, "Culture teatrali", 21: 17–30.

Machon J. (2013) *Immersive Theaters: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave MacMillan, Basingstoke, UK.

___. (2016a) *Watching, Attending, Sense-making: Spectatorship in Immersive Theatres*, "Journal of Contemporary Drama in English", 4, 1: 34–48.

___. (2016b) *On Being Immersed: The Pleasure of Being: Washing, Feeding, Holding*, in J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Mcmillan, Londra, 29–42.

Maeterlinck M. (1890) "Menus propos : le théâtre. (Un théâtre d'Androïdes)", in Id., *Introduction à une psychologie des songes et autres écrits (1886–1896)*, Editions Labor, Bruxelles 1985, 83–87.

McLuhan M. e Q. Fiore (1967) *The Medium Is the Massage*, Bantam Books, New York, NY (trad. it. McLuhan, M. e Fiore, Q., *Il Medium* è *il*

Massaggio. Un inventario di effetti, Feltrinelli, Milano 1968).

Oliver G. (2002) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.

Pinotti A. (2021) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Rose F. (2015) *The Power of Immersive Media: The Most Successful Advertising Today convincingly Takes on the Qualities of Real Experience*, "Strategy+business", 78: 1–11.

Sini C. (1996) *Gli abiti, le pratiche, i saperi*, Jaca Book, Milano.

Stendhal (1823) *Racine et Shakespeare*, Le Divan, Parigi.

Trena M.A. (1985) *'Suz o Suz', nuevo ejercicio de La Fura dels Baus sobre la violencia*, "La Vanguardia", 1° settembre: 28.

Valentini V. (2020) *Teatro contemporaneo. 1989–2019*, Carocci, Roma.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652511
pp. 225-244 (febbraio 2025)

GUARDARE IL TITANIC
STORIA E QUESTIONI DI UNA NICCHIA ECO-MEDIALE

Ruggero Eugeni[1]

Title in English: *Watching the Titanic: History and Issues of an Eco-Media Niche*

Abstract*:* In the first section, this article examines the various practices employed to visualize the wreck of the *Titanic* from its discovery in 1985 to the present day. Particular emphasis is placed on the critical role of media technologies in shaping these visualizations, delineating three distinct phases in the narrative of the wreck. The initial discovery was facilitated by the use of video and electronic media; its widespread dissemination was driven by the production of spectacular 3D film footage; and its current representation is characterized by the datafication of the wreck and the visualization of algorithmic models through extended reality (XR) devices.

The second section of the article introduces the concept of the *Titanic* site as an "eco-medial niche"—a system of dynamic interactions that interconnects and mutually conditions organisms and material resources within a specific environment. Within this framework, the visual practices surrounding the *Titanic* not only contribute to the transformation and anthropization of the original niche but also facilitate its relocation into new contexts, including television, cinema, and extended reality environments.

Notably, extended reality and immersive media exhibit two key characteristics. First, akin to the original eco-medial niche but in contrast to previous media forms, they function as t*hick media*—dispositives whose material configurations exert a particularly invasive and compelling influence on the organisms engaging with them. Second, and again in contrast to earlier media, these dispositives enable an expanded range of interactions and reciprocal presences among organisms, objects, images, and technological devices.

Keywords*:* Underwater Movies; Underwater Imaging; Immersive Media; Virtual Reality; Augmented Reality; Extended Reality

(1) Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

1. Una scelta ottusa

In questo intervento prenderò alla lettera il titolo del Convegno cui siamo stati invitati: se di immersione dobbiamo parlare, parlerò del relitto del Titanic — che come è noto giace a 3810 metri di profondità nell'Oceano Atlantico, a circa 650 chilometri dall'isola di Terranova —. Una scelta ottusa, che ignora bellamente il rimando metaforico ai media immersivi di cui dovremmo occuparci. Eppure, una scelta non ingenua: cercherò infatti di mostrare che studiare il caso del Titanic finirà per ricondurci ad alcune implicazioni dei media immersivi, attraverso una strada meno consueta del solito (ma, spero, proprio per questo più interessante).

Ho detto che studierò il caso del relitto del Titanic, ma sono stato sincero solo a metà. In effetti racconterò soltanto la storia delle *visualizzazioni* del relitto: dal suo ritrovamento (che, come vedremo, è pesantemente dipendete dall'utilizzo di tecnologie visuali) fino alle più recenti ricostruzioni virtuali tridimensionali ad altissima definizione. Tuttavia, la quota di sincerità del mio enunciato precedente è un po' maggiore di quanto si potrebbe pensare: studiare le differenti visualizzazioni del relitto implica immediatamente considerare una serie di aspetti diversi ma pure connessi alla ossessione del guardare il Titanic — dalla compromissione dello stato fisico del relitto, prossimo alla decomposizione, alle numerose e talvolta tragiche esperienze di turismo subacqueo; dal prelievo di reperti o intere parti della nave per alimentare mostre ed esposizioni fino alle analisi forensiche volte a ricostruire le dinamiche dell'affondamento —.

Questa ricostruzione mi condurrà nella parte finale ad alcune considerazioni teoriche di più ampio respiro. Argomenterò infatti che il sito del Titanic costituisce un ottimo esempio di quelle che recentemente Michele Cometa (2023) ha definito *nicchie ecomediali*. A partire da qui introdurrò alcune questioni che si riveleranno particolarmente utili per comprendere alcuni aspetti dei media immersivi.

2. Scoperte visive

Sono le 24:48 del 31 agosto 1985. La nave da esplorazione Knorr percorre un'area a 13 miglia (24 chilometri) a est rispetto al punto da cui era

stato lanciata l'ultima richiesta di soccorso dal Titanic, la fatidica notte tra il 14 e il 15 aprile 1912. Ma il relitto sembra svanito nel nulla: inutili le numerose ricerche condotte fino a quel momento — comprese le tre spedizioni condotte tra il 1980 e il 1983 dal petroliere texano Jack Grimm, che aveva assoldato i migliori oceanografi dell'epoca[2] —. Anche la spedizione della Knorr, diretta dallo specialista di archeologia subacquea Robert Ballard e da lui preparata con accanimento da più di dodici anni, sembra destinata al fallimento: alcuni membri della spedizione osservano con attenzione le immagini in bianco e nero di scarsa qualità trasmesse su alcuni schermi dalle telecamere posizionate su Argo, un robot immerso a 3800 metri nelle profondità oceaniche e trascinato dalla nave madre a circa 10 metri dal fondale. Un altro giorno sta finendo, il finanziamento è ormai esaurito e nulla di significativo è ancora apparso sugli schermi.

Poi, accade qualcosa: improvvisamente si delinea sullo schermo un'immagine incerta, che sembra un manufatto umano di forma circolare. Ballard, tirato bruscamente giù dal letto, la riconosce immediatamente grazie alla lunga frequentazione degli archivi fotografici del Titanic: è una delle caldaie della nave affondata. Mentre la forma passa e ripassa sotto gli occhi attoniti degli scopritori, Ballard alza lo sguardo sull'orologio di bordo: sono le 2, l'ora dell'affondamento del Titanic in una notte di 73 anni e 138 giorni prima[3].

Il *pathos* di questa scena è evidentemente legato all'apparizione *visuale* del reperto; ma questa forma di scoperta non è casuale. Il metodo di ricerca subacquea all'epoca più diffuso si basava infatti sull'utilizzo del Sonar (*SOund NAvigation and Ranging*), un radar acustico che utilizza le particolari proprietà trasmissive del suono proprie dell'acqua: era stato per esempio il metodo utilizzato nelle spedizioni di Grimm. Tuttavia, Ballard non si fida della localizzazione acustica, perché montagne e canyons sottomarini creano ampie zone cieche; egli propone quindi di introdurre nell'archeologia sottomarina nuovi metodi di esplorazione *visuale*, basati sull'utilizzo dei media elettronici. Nasce di qui Argo, il robot sottomarino dotato di cinque videocamere (su alcune delle quali

(2) Sulle spedizioni di Grimm vengono realizzati tre documentari: *Search for the Titanic* (1981) con la voce narrante di Orson Welles, *Return to Titanic* (1981, voce narrante di James Drury) e *In Search of Titanic* (1981), che rimonta parti delle due opere precedenti.

(3) Per tutto quello che riguarda le spedizioni di Ballard e il suo approccio faccio riferimento al *memoir* dello scienziato (1998).

vengono montati sensori di visione implementata provenienti dalla tecnologia della Marina Militare e dell'esercito statunitensi) collegate alla nave madre da un cavo in fibra ottica: si tratta del dispositivo che, come abbiamo visto, ha reso possibile la scoperta del Titanic(4).

Ma non è tutto: questo primo dispositivo visuale si collega a un secondo basato sull'utilizzo di Alvin, un batiscafo rivestito in lega di titanio che rende possibile l'immersione alle profondità in cui giace il Titanic. Alvin sarà il protagonista della seconda spedizione organizzata da Ballard, nel luglio 1986: lo scienziato lo aveva infatti dotato di un braccio esterno con una videocamera a colori, una fotocamera e vari strumenti di illuminazione (chiamato familiarmente dall'equipaggio Big Bird, in onore di un pupazzo della serie televisiva *Sesame Street*); un'ulteriore videocamera era collocata nella parte inferiore del veicolo per riprese dall'alto. Ma il pezzo forte era un altro: dall'interno di Alvin era possibile pilotare mediante un joystick Jason, un piccolo e agile robot autonomo dotato di una terza videocamera a colori capace di penetrare all'interno del relitto: a lui si devono le prime immagini della grande scalinata sommersa del salone di prima classe.

Insomma: il ritrovamento del relitto del Titanic è una tappa fondamentale non solo per la scoperta in sé, ma per l'utilizzo di nuovi metodi di individuazione, esplorazione e documentazione dei reperti basati su riprese e registrazioni video, destinati a trasformare i metodi dell'archeologia sottomarina(5).

3. Che lo show abbia inizio

Nel 2023 la Woods Hole Oceanographic Institution ha messo a disposizione circa un'ora e mezzo del materiale girato da Alvin e Jason nel

(4) In effetti Ballard non abbandona del tutto il Sonar, ma lo utilizza con alcune limitazioni: o come strumento di prima esplorazione (compito svolto nella prima spedizione dalla nave francese Le Suroit, dell'Institut Français de Recherche pour l'Exploitation de la Mer, o Ifremer); oppure come strumento per la localizzazione e l'auto-localizzazione dei robot subacquei.

(5) Utilizzo i termini "archeologia sottomarina" o "subacquea" perché li ritengo i più adatti rispetto ai concorrenti: per una definizione di distinzioni e rapporti tra archeologia (sotto)marina / marittima, subacquea e nautica (ma occorre aggiungere anche "oceanica") si veda Ford, Halligan e Catsambis (2020), p. 67. Sull'importanza in questo settore dei dispositivi visuali introdotti da Ballard si vedano oltre al citato Ballard (1998), Ballard (2008) e Klyuev, Schreider e Rakitin (2023).

1986[6]; tuttavia, tale girato aveva già in parte alimentato il primo documentario che racconta l'impresa di Ballard, *Secrets of the Titanic*, del National Geographic (Nicholas Noxon, USA, 1987). Le immagini divengono immediatamente iconiche: in particolare, il dettaglio della prua che emerge lentamente dalle tenebre dell'oceano è destinato a costituire una costante riconoscibile dei film e documentari successivi[7]. Esso si ritrova infatti in *Titanica* (Stephen Low, Canada, 1992), documentario kolossal che nasce da una spedizione organizzata nel 1991 da un team internazionale che utilizza una nave (la Akademik Keldysh) e due sommergibili russi di nuova generazione, i Mir I e II. La novità e data dal fatto che la troupe adopera per le riprese un sistema cinematografico IMAX e alcuni gruppi di luci HMI ad alta intensità: ne derivano immagini di enorme impatto, ben differenti da quelle elettroniche, di formato ridotto e a bassa risoluzione, utilizzate in precedenza.

È l'inizio di una nuova tendenza basata sulla *spettacolarizzazione* del relitto sommerso. L'incontrastato protagonista di questa nuova stagione è il regista James Cameron: dalla dozzina di immersioni che questi fa con il team che aveva girato *Titanica* nascono le sezioni iniziali documentarie girate in IMAX 3D del suo blockbuster *Titanic* (USA, 1997), nonché altri lavori quali il documentario della Walt Disney Pictures *Ghosts of the Abyss* (USA, 2003), con nuove immagini ad altissima tecnologia del relitto, e *Last Mysteries of the Titanic* per Discovery Channel (Neil Flagg, USA 2005), con la esplorazione di aree ancora poco viste come i bagni turchi e l'entrata alla prima classe.

Il fascino delle immagini del relitto sommerso non resta d'altra parte confinato all'ambito cinematografico e televisivo. Nel 1987 un gruppo di investitori privati fonda la Titanic Ventures Limited Partnership e organizza una prima spedizione che (complice anche un vuoto legislativo)

(6) https://youtu.be/kmfjjsRbKCY?si=7Y-QH5jolGGNl-86

(7) Come lo stesso Ballard individua fin dalla sua prima spedizione, il sito del relitto è piuttosto ampio: esso vede al centro i due tronconi della nave, quello di prua meglio conservato (lungo circa 180 metri) e quello di poppa ridotto a una massa di detriti (lungo circa 100 metri), entrambi sollevati dal fondale di circa 6 metri e immersi nel fango per circa 14–18 metri (45 piedi) separati da una distanza di circa 600 metri (1.970 piedi) che sono disseminati di detriti e resti (non di cadaveri, che il tempo e l'acqua hanno completamente decomposto): complessivamente, i detriti si estendono su una superficie di circa 3 miglia per 5 (5,5 per 9 chilometri). In questo senso la prima scoperta rilevante è che la versione ufficiale sino a quel momento diffusa (nonostante alcune testimonianze contrarie) di un affondamento della nave in un pezzo unico era falsa: il Titanic si è spezzato in due tronconi prima di affondare.

preleva dal relitto circa 1800 reperti. Tra il 1993 e il 1994 vengono prelevati più di 5000 oggetti. Nel 1994 la Titanic Ventures cede i propri diritti di recupero a una nuova azienda, la RMS Titanic Inc.: questa ottiene nel 2011 da un tribunale distrettuale il diritto di possesso di tutti i reperti recuperati a condizione che essi vengano conservati ed esposti in condizioni museali. La prima mostra, *The Wreck of Titanic*, viene organizzata nel 1994 con 150 oggetti originali. Tra il 1996 e il 1998 due operazioni di recupero riescono (con infinite difficoltà e una spesa di $ 17.000.000) a prelevare una parte della parete esterna di due cuccette di prima classe del ponte C: the Big Piece (come viene chiamato il grosso frammento) viene esposto nella mostra permanente *Titanic: The Artifact Exhibition* ospitata dall'Hotel Luxor di Las Vegas.

Ma il recupero (secondo alcuni il saccheggio) e l'esposizione di reperti non è il solo business di visualizzazione del Titanic: ad esso si affianca il turismo subacqueo. Nel 2001 due turisti americani, David Leibowitz e Kimberly Miller, si sposano a bordo di un sottomarino poggiato sulla prua del relitto, citando il film *Titanic* di qualche anno prima. L'evento viene sponsorizzato dell'azienda inglese SubSea Explorer, che opera il tragitto di turisti interessati a visitare il sito del relitto; ma già dal 1998 la Deep Ocean Expeditions offriva servizi analoghi, come pure numerose altre compagnie (il costo varia dai $ 35.000 ai $ 60.000). Dal 2021 la OceanGate Expeditions organizza immersioni regolari al Titanic: il 18 giugno 2023 l'implosione del loro sommergibile Titan, diretto al relitto, ha procurato la morte dei 5 passeggeri (Yang 2023)[8].

Insomma: a partire dalla sua scoperta, il sito del relitto del Titanic diviene piuttosto frequentato da troupes cinetelevisive, prelevatori di reperti e turisti. Questa massiccia presenza umana ha sollevato molte perplessità, soprattutto per la condizione di estrema fragilità e quindi facile danneggiamento del relitto: nel 2010 è stata scoperta una specifica famiglia di batteri, battezzata *Halomonas titanicae*, responsabile della trasformazione delle lamiere in fragilissimi composti rugginosi[9]. Inoltre, le va-

(8) Si veda anche Spignesi (2021), che ho tenuto presente per numerosi particolari di questo rendiconto.

(9) Sánchez-Porro *et al.* (2010); Salazar e Little (2017). Lo stato di disfacimento del relitto è testimoniato da due documentari recenti: *Back to the Titanic* (Tom Stubberfield, National Geographic, 2020) e *Titanic au coeur de l'épave* (*Titanic: Into the Heart of the Wreck*, Thomas Risch, 2021).

rie escursioni hanno lasciato una grande quantità di rifiuti sul fondale marino, comprese lattine di birra e bottiglie di plastica. Nel 1986 Ballard si è fatto promotore del RMS Titanic Maritime Memorial Act, approvato dal Congresso Americano ma senza l'effettiva traduzione in una legge specifica. Il 14 aprile 2012, in occasione del centenario dell'affondamento, il relitto è entrato a far parte del programma di protezione del patrimonio culturale subacqueo regolato dalla Convenzione UNESCO. La protezione legale del relitto rimane in ogni caso ancora oggi un problema aperto (Aznar e Varmer 2013, Frigerio 2022).

4. Il relitto algoritmico

Nell'estate del 2010 la RMS Titanic Inc. in collaborazione con la Woods Hole Oceanographic Institution (abbiamo già incontrato entrambe le istituzioni) effettua una nuova impresa: due piccoli sottomarini comandati a distanza (chiamati Ginger e MaryAnn, in onore delle protagoniste dello show televisivo degli anni Sessanta *Gilligan's Island*) ottengono immagini tridimensionali ad alta definizione del relitto; essi utilizzano una tecnica mista che unisce le riprese visuali all'imaging sonoro (la traduzione dei dati digitali provenienti dai Sonar in immagini): in tal modo, vengono catturate 130.000 immagini ad alta definizione e tridimensionali. È il primo passo della più recente tendenza di visualizzazione del Titanic, ancora oggi in corso.

Nell'agosto 2019 infatti la compagnia Atlantis invia il sottomarino Limiting Factor della Triton Submarines che, grazie ad alcune videocamere appositamente adattate, ottiene per la prima volta immagini in 4K; inoltre, grazie a strumenti fotogrammetrici (vedi avanti), il team di esperti può ricavare accurati modelli tridimensionali: ne è derivato il documentario *Back to the Titanic* (Tom Stubberfield, 2020) prodotto dalla Atlantis per National Geographic. Nel maggio del 2023 ancora la Atlantis si unisce alla società di mappatura sottomarina Magellan per realizzare la prima scansione digitale a grandezza naturale del Titanic, utilizzando circa 700.000 immagini. La conseguente ricostruzione 3D e i mezzi della realtà aumentata consentono di vedere l'intero relitto a grandezza naturale, come se l'acqua fosse stata prosciugata: un sorprendente

servizio trasmesso dalla BBC distende il "gemello digitale" del relitto a occupare per intero il London Stadium (riunendo un po' artificialmente i due tronconi della nave)[10].

La svolta algoritmica nella visualizzazione del Titanic non è casuale: ancora una volta, i tentativi di rendere visibile il relitto utilizzano i più recenti sviluppi tecnologici. In effetti, gli anni Dieci del XXI secolo hanno visto un netto progresso nell'imaging subacqueo, dovuto in sostanza a tre tipi di avanzamento tecnologico. Anzitutto, l'introduzione di una nuova generazione di algoritmi specifici per l'ottimizzazione dell'immagine sottomarina digitale di origine ottica: questi utilizzano in particolare reti neurali profonde (*Deep Underwater Neural Networks*) e reti avversarie generative (*Generative Adversarial Networks*), con il passaggio dal semplice perfezionamento (*enhancement*) alla più radicale ricostruzione (*restoration*) delle immagini[11].

Poi, si assiste all'introduzione di strumenti fotogrammetrici avanzati, quali il photogrammetric digital 3D modelling o P3DM[12]; esso deriva dalla possibilità di fondere mediante appositi algoritmi all'interno di un'unica iper- o meta-immagine tridimensionale esplorabile, singole immagini di differente origine: ottiche (Hu *et al.* 2023); acustiche — prodotte cioè mediante sound e ultrasound imaging[13]—; derivanti da radar e scanners di varia natura quali Lidar (radar a raggi laser), scanners a luce strutturata, Times of Flight (ToF) Cameras (Bräuer-Burchardt *et al.* 2023).

Infine, interviene una nuova generazione di veicoli sottomarini a guida autonoma (*Unmanned Underwater Vehicles* o UUV), siano essi

(10) BBC News, *Scan of Titanic reveals wreck as never seen before*, 21 May 2023, https://youtu.be/R2XtefrMNhg?si=X9lr7R2PHBDw36on

(11) Per alcune systematic reviews aggiornate della copiosa letteratura in merito rimando a Ahmed e Al-Ameen (2023); Singh e Bhat (2023); Zhou, Yang e Zhang (2023).

(12) La fotogrammetria, nata per le misurazioni di distanze a partire da fotografie aeree (e ancora oggi utilizzata in questo senso, grazie anche alla diffusione dei droni), è stata riconvertita grazie a specifici software nel corso degli anni Dieci verso il rendering tridimensionale di oggetti a partire da un numero elevato di immagini di partenza (una sorta di collage tridimensionale ottenuto mediante specifiche tecniche di ripresa e algoritmi di postproduzione): Maas e Luhman (2022); i suoi utilizzi nell'archeologia subacquea vengono illustrati in Singh *et al.* (2013); McCarthy *et al.* (2019).

(13) Si assiste quindi in certa misura a una "rivincita del Sonar", che tuttavia questa volta non utilizza le frequenze alte utili per esplorare ampie aree (come in precedenza) quanto piuttosto le frequenze basse utili per la "micro batimetria", ovvero la mappatura di oggetti anche piccoli in 3 D. Inoltre, le nuove procedure sono in grado di tradurre in modo più veloce e perfezionato i segnali sonori in immagini: si veda Chi (2019).

connessi a un veicolo guida e a un operatore umano (*Remotely Operated Vehicles* ROVs), oppure siano del tutto autosufficienti (*Autonomous Underwater Vehicles*, AUV) (Castillòn *et al.* 2019). Questi ultimi in particolare non solo utilizzano gli strumenti dei due punti precedenti per la propria "visione" ai fini dell'auto-orientamento (tanto che le ricerche sulla implementazione e ottimizzazione dell'immagine sottomarina si sovrappongono di fatto a quelle sui sistemi di sensibilità e controllo degli AUV) (Yu, Chen e Kong 2021), ma stanno acquisendo una struttura robotica "embodied", particolarmente importante nell'habitat sottomarino: essi simulano la struttura fisica e le tecniche di locomozione proprie degli organismi biologici, e sostituiscono alla precedente robotica "hard" una nuova robotica "soft" (Paley e Wereley 2021).

La svolta algoritmica che deriva dalla sinergia di queste innovazioni presenta alcune implicazioni e conseguenze che vale la pena osservare con attenzione. In primo luogo, non si tratta di uno sviluppo casuale. L'investimento di ingenti risorse sull'imaging sottomarino non è dovuto solo a interessi scientifici e naturalistici (riconoscimento di specie ittiche, monitoraggio delle barriere coralline, archeologia subacquea, etc.) ma anche e soprattutto a interessi economici e geopolitici: la colonizzazione dei fondali marini è un fenomeno letteralmente "sommerso" ma di estremo rilievo, sia per la scoperta e lo sfruttamento di miniere di materie prime;sia per la costruzione e la manutenzione di oleodotti e gasdotti; sia per la posa di cavi di trasmissione di informazioni e l'intercettazione dei flussi di comunicazione che passano attraverso essi; sia infine per la sperimentazione di nuove tecnologie di guerra. Ne consegue un inserimento dell'imaging subacqueo nel più ampio campo della governamentalità geopolitica sottomarina[14].

In secondo luogo, cambia lo statuto dell'immagine che viene prodotta ed esibita: essa non deriva più direttamente e immediatamente da una "impronta" di qualunque tipo, quanto piuttosto dalla trasformazione di differenti tipi di impronta in modelli numerici o data set; a partire da questa "dataficazione" del relitto[15], una serie di algoritmi si incaricano come abbiamo visto di ottimizzare e fondere automaticamente i dati al

(14) Si vedano per esempio alcuni saggi in Squire e Dodds (2020).

(15) Sui più ampi processi di data visualization come strumenti per rileggere e reinterpretare visualmente l'evento del naufragio si veda Friendly, Symanzik e Onder (2019).

fine di pervenire a un nuovo modello n-dimensionale che possa essere finalmente visualizzabile. Il termine "immagine algoritmica" rimanda appunto a questo nuovo tipo di immagine "invisuale" (i dataset non sono interamente visualizzabili), in grado di ospitare e rendere disponibili informazioni complete e tridimensionali di una certa porzione di spazio (rinunciando in particolare ai necessari riduzionismi dell'immagine bidimensionale prospettica)[16].

In terzo luogo, infine, si trasformano le modalità di esibizione delle immagini del relitto, che per essere viste richiedono strumenti più o meno evoluti di Realtà Virtuale o Aumentata — dall'utilizzo del computer a quello di particolari visori e strumenti di interazione gestuale con il software —. Sul piano scientifico e museale, e in termini più generali, queste nuove modalità stanno avendo profonde ripercussioni epistemologiche ed etiche nelle pratiche della archeologia subacquea: per esempio, alcuni studiosi hanno denunciato i rischi di una eccessiva e immediata fiducia nei dati fotogrammetrici di tale ondata di "realismo digitale" (McAllister 2021)[17]. Questo fenomeno ha posto inoltre alcuni problemi sia tecnici che etici riguardanti i dispositivi di esibizione al grande pubblico dei relitti e degli altri reperti in forma virtuale così accurata e ravvicinata: una vera e propria "resurrezione digitale" dei cadaveri sepolti nell'oceano, che richiede particolari cure e attenzioni (Rich 2021, pp. 189–226)[18].

Sul piano dell'intrattenimento, e in senso più specifico, queste "resurrezioni digitali" del Titanic hanno trovato numerose modalità di espressione. È del 2018 il videogioco di edutainment *Titanic* (prodotto dalla Immersive VR Education, scritto da Jen Archibald e diretto da David Whelan). Il gioco, sviluppato dapprima per Windows con supporto di visore VR e poi esportato su varie altre consolle (Oculus Rift, PS, etc.), offre la possibilità di esplorare il relitto sommerso nonché di partecipare "in diretta" all'esperienza dell'affondamento[19]. Nel febbraio 2024 è invece uscito *Titanic: A Space Between*, un videogioco horror escapista per

(16) Rimando per una bibliografia completa a Eugeni (2024) e Diodato ed Eugeni (2023).

(17) Per una discussione Magnani *et al.* (2020) e vari interventi in Rich e Campbell (2023).

(18) A queste considerazioni si dovrebbero aggiungere i nuovi metodi forensi di accertamento delle cause dei naufragi a partire dai modelli tridimensionali dei relitti e dalle simulazioni in Computer Grafica degli incidenti: il caso specifico del Titanic è analizzato in *Titanic the Final Word with James Cameron* (Tony Gerber, USA 2012).

(19) https://store.playstation.com/it-it/product/EP1577-CUSA10530_00-IVRETITANICPS4EU (ultimo accesso 26/11/2024)

visori Meta Quest, in cui il giocatore viene catapultato da una macchina del tempo nelle ultime ore di vita della nave e durante il suo affondamento[20]. Infine, un ruolo particolare spetta al progetto *Titanic: Honor and Glory*, nato nel 2015 e tutt'ora in corso. In questo caso la Vintage Digital Revival, nata dalla passione di un gruppo di operatori nel settore videoludico e impegnata a raccogliere fondi per completare l'impresa, intende costruire il più dettagliato modello digitale esplorabile della nave esistente mentre tiene vivo il ricordo del naufragio con alcune iniziative specifiche che coinvolgono un'ampia community di fan[21].

5. Il sito del Titanic come nicchia ecomediale

Non c'è dubbio che il sito del Titanic costituisca per uno studioso di media un oggetto curioso: i media sono come abbiamo visto estremamente presenti, dalle primissime riprese video a bassa definizione passando per i grandi spettacoli cinematografici e alle riprese digitali fino alla cattura e alla restituzione algoritmica più recente. Eppure, essi devono negoziare la loro presenza con condizioni ambientali particolari: l'assenza di luce delle profondità oceaniche e in genere le alterazioni che l'acqua comporta per la visione; la fortissima pressione, che rende impossibile l'azione e l'osservazione diretta da parte di un essere umano che non sia posizionato all'interno di un particolare batiscafo; la presenza di forme di vita organica "aliene" quali l'*Halomonas titanicae* che sta divorando il relitto. Tutti elementi e fattori che non si limitano a circondare gli apparati mediali ma interagiscono con essi e tra di loro: per esempio, l'azione dei batteri rende più friabile lo scafo, che diviene quindi facilmente danneggiabile dai batiscafi turistici; ma anche i veicoli subacquei a guida autonoma che penetrano il relitto per riprenderne visualmente o mappare digitalmente lo stato di disfacimento possono apportare danneggiamenti: veicoli la cui forma e tecnica di natazione si ispira a quelli dei pesci e degli altri organismi subacquei che circondano e accompagnano l'andamento delle camere digitali o dei vari tipi di sensori.

Questa particolare situazione rende il sito del Titanic un perfetto esempio di quella che Michele Cometa (2023) ha proposto di definire

(20) https://www.meta.com/it-it/experiences/5443778519036361/ (ultimo accesso 26/11/2024)
(21) https://www.titanichg.com/ (ultimo accesso 26/11/2024)

una "nicchia ecomediale". Secondo l'autore, gli studi sui media hanno abbandonato negli ultimi quindici anni circa un approccio ecologico alla McLuhan, che privilegiava gli aspetti tecnologici dei media nella loro relazione con gli ambienti; la "svolta ecomediale" consiste nell'adozione di un paradigma biologico aperto tuttavia all'attenzione per gli aspetti culturali: si tratta del paradigma della *niche construction*, variamente adottato e modulato da differenti studiosi di media (Cometa cita in particolare Francesco Casetti, Jussi Parikka, John Durham Peters e Richard Grusin).

In questa prospettiva, una nicchia ecomediale è definibile come l'insieme delle relazioni e dei processi che gli organismi viventi (non solo umani) intrattengono e perseguono con gli altri organismi, con gli oggetti e con i materiali che li circondano. Queste trasformazioni possono essere cognitive o pragmatiche, ovvero possono riguardare gli stati di conoscenza e di esperienza degli altri organismi oppure gli stati di cose del mondo; in entrambi i casi (nel secondo caso con una portata temporale più ampia) gli organismi esternalizzano alcune informazioni rendendole disponibili per altri organismi anche in situazioni temporali e talvolta spaziali differenti: i processi di interazione trasformano dunque la nicchia; ma questa a sua volta trasforma e plasma gli organismi mediante un meccanismo di "ereditarietà ecologica", ponendosi quindi come un dispositivo di trasmissione bio-culturale oltre che di interazione attuale.

A partire da questo quadro si attua un triplice decentramento rispetto agli studi sui media tradizionali. In primo luogo, viene decentrato (come accennavo sopra) il ruolo della tecnologia: tra natura, tecnica e tecnologia non esistono salti quanto piuttosto un continuum in quanto i differenti tipi di strumenti biologici, comportamentali, materiali nei loro differenti concatenamenti servono a svolgere analoghe funzioni di interazione con l'ambiente. In secondo luogo, viene decentrato il ruolo degli stessi media: recuperando l'idea che medium deriva da *milieu*, o ambiente, Cometa sottolinea che la mediazione (sia nel senso di una azione diretta tra organismi che in quello di una inscrizione e del suo recupero e quindi di una interazione tra organismi e oggetti o tra organismi e ambienti) può essere molte cose: nel nostro caso per esempio il medium è l'acqua in cui è immerso il relitto, lo stesso relitto che prescrive alcuni percorsi di esplorazione, il batiscafo che consente di osservare la

nave inabissata, oltre ovviamente ai vari strumenti di ripresa e di cattura. Infine, il terzo decentramento riguarda il soggetto umano: l'uomo appare in questo quadro post-antropocentrico sullo stesso piano di altri organismi viventi e addirittura di altre entità non viventi.

Dunque, possiamo agevolmente rileggere la vicenda e la configurazione del sito in cui giace il relitto del Titanic alla luce di una teoria delle nicchie ecomediali. Ma potremmo anche fare un piccolo passo avanti; anzi due. Anzitutto, potremmo chiederci in che senso quanto abbiamo esposto sollecita una discussione e qualche approfondimento circa le nicchie ecomediali. Poi, potremmo considerare che l'avvento della "svolta ecomediale" non è casuale, ma si sintonizza con gli sviluppi dei media contemporanei e in particolare con l'avvento di media ambientali e a diverso titolo immersivi. Sviluppare qualche spunto di riflessione sulle nicchie ecomediali implica dunque il dotarci di alcuni strumenti teorici particolarmente utili per analizzare i media immersivi. È appunto questo *paso doble* che mi propongo di fare nel paragrafo finale.

6. Scalarità, rilocabilità, densità, presentività

Le mie osservazioni del concetto di nicchia ecomediale alla luce dell'esempio del relitto del Titanic si articolano in quattro punti. Anzitutto, osservo che su un aspetto le argomentazioni di Cometa mal si conciliano con quanto ho descritto. Secondo l'autore, l'adozione della prospettiva ecomediale e il conseguente decentramento dei media porta ad adottare la prospettiva del "tempo profondo" tipica della archeologia dei media (e proposta in particolare da Siegfried Zielinski): in realtà la mia storia sarebbe dovuta iniziare ben prima della scoperta del relitto e molto prima anche del naufragio del Titanic, con la nascita degli oceani in seguito alle scissioni della crosta continentale e la nascita del medium equoreo. Questo è senza dubbio vero, ma è altrettanto vero che una lettura di così ampia portata fa perdere di vista la complessità dei processi e degli eventi che ho descritto, vanificandone il portato teorico. Propongo dunque di ammettere che *una nicchia ecomediale è caratterizzata dalla compresenza e dalla interazione di temporalità multiple*, alcune di lunga o lunghissima durata, altre più brevi o brevissime. Questa *scalarità temporale*

delle nicchie ecomediali consente di osservare le differenti velocità di trasformazione che operano congiuntamente al suo interno: il tempo lunghissimo del fondale oceanico e delle creature marine che li abitano; quello relativamente lungo della sopravvivenza del relitto e dell'azione della *Halomonas titanicae*; quello breve della antropizzazione del sito e delle differenti pratiche di visualizzazione del relitto del quale ho seguito gli sviluppi nella prima parte di questo intervento.

Al tempo stesso, a partire da qui, si può anche osservare la peculiarità di quest'ultima scala di trasformazioni: che non consiste solo in una accelerazione dei processi riguardanti le altre due scale (compromissione del relitto, inquinamento del fondale marino) ma anche e soprattutto nella introduzione di una nuova pratica, ossia la *rilocazione* della nicchia ecomediale[22]. A partire dalla esplorabilità del relitto da parte di soggetti umani (mediante i batiscafi: *locazione* del soggetto dello sguardo) si producono le riprese video osservabili in diretta o meno su uno schermo (*rilocazione astantiva*); quelle in formato IMAX che si possono fruire in 3D (*rilocazione astantivo-immersiva*); e quelle algoritmiche che richiedono specifici visori, sensori e apparati per la realtà virtuale, aumentata o mista (*rilocazione immersiva*). Il caso esaminato insomma ci mette di fronte a una specifica caratteristica: la *rilocabilità* delle nicchie eco-mediali; nonostante le loro origini antiche o antichissime, questo tipo di pratica conosce forme espressive recenti e particolari nei media immersivi.

Cosa resta e cosa cambia nel passaggio dalla nicchia "originale" a quelle "rilocate"? Anzitutto, assistiamo a una rimodulazione della *densità* mediale. Il dibattito sui media, lavorando sull'aspetto tecnico e tecnologico, ha spesso insistito sulla *medium specificity*; un dibattito in chiave ecomediale potrebbe piuttosto elaborare una riflessione sulla *medium thickness*. La nicchia ecomediale originaria del Titanic è caratterizzata dalla presenza di un medium particolarmente denso: l'acqua marina. Come ha osservato John Durham Peters (2015), il medium equoreo determina caratteri fisiologici e forme dell'esperienza degli organismi che lo abitano proprio a partire dalle differenti manifestazioni della sua particolare densità: luce attenuta o annullata dal filtraggio, distorsioni delle forme e dimensioni, alterazione dei colori, annebbiamenti e impurità,

(22) Riprendo con qualche libertà il termine da Casetti (2015).

forte conduttività sonora, pressione, resistenza ai movimenti e differente reazione ai gesti di propulsione a seconda delle correnti che la percorrono. Questa densità originaria conosce due forme di traslazione nelle nicchie ecomediali rilocate. Per un verso è possibile una sua "simulazione incarnata" nel caso delle rilocazioni astantive o astantivo — immersive: a partire dai propri processi di sguardo lo spettatore sperimenta "in prima persona" tanto le impurità e le alterazioni della visione quanto le resistenze che l'acqua oppone ai processi motori e che la sensorimotricità dei movimenti di ripresa esprimono in forma diretta[23]. Per altro verso, le rilocazioni immersive introducono la possibilità di una riproduzione della densità equorea originale in una forma differente: l'insieme di sensori ambientali *outside-in*, cavi, dispositivi di visione (microschermi montati su caschi o visori) e relative tute con sensori *inside-out*, *data gloves, battery pack* portabili che sono richiesti per la visione in realtà estesa. L'acqua e i media di realtà estesa condividono dunque un aspetto essenziale: essi sono *thick media*, media densi che allestiscono ambienti attraversati e occupati da vincoli materiali particolarmente invasivi e cogenti per l'esperienza visuale e sensorimotoria degli organismi che li abitano[24].

Ma la densità mediale non è l'unica caratteristica che viene rimodulata nella costruzione delle nicchie ecomediali vicarie. Non c'è dubbio che la storia che ho raccontato non sia solo storia di ritrovamenti, scoperte, sfruttamenti economici: è anche la storia di una ossessione. Guardare il Titanic ha costituito l'oggetto di una pulsione che va al di là, o per meglio dire che sta alla base di tutte le differenti pratiche di ricerca, tentativi di recupero, organizzazione e visione di mostre, come anche delle ore e ore di girato, dei numerosissimi film, documentari, videogiochi sul tema, dei milioni di bytes catturati dal relitto che consentono la riproduzione del suo fantasma. Si intuisce cosa muove questa ossessione e in cosa essa in fondo consiste: nel *rendere presente* il Titanic e al tempo stesso di *rendersi presenti* ad esso[25]. La seconda rimodulazione nelle rilocazioni delle

(23) Per il concetto di "simulazione incarnata" rimando a Gallese e Guerra (2015). Adriano D'Aloia (2010 e 2012) propone di parlare a questo proposito di "enwaterment" piuttosto che di "embodiement" dello spettatore. Sul cinema equoreo e le sue implicazioni teoriche si vedano almeno Starosielski (2012) e Gaudiosi (2019).

(24) Il collegamento tra le due forme di densità materiale (equorea e tecnologica) può assumere la forma non di una *transizione* ma di una *sovrapposizione* nei (rari) caso di realtà virtuale subacquea esperita in piscine appositamente attrezzate: si veda al proposito D'Aloia (2019).

(25) Sul fascino in questa chiave dei relitti di naufragi si vedano Cohen (2019) e Rich (2021).

nicchie ecomediali coinvolge dunque la loro *presentività,* ossia la costruzione del senso di presenza degli organismi tra loro e rispetto agli elementi del loro ambiente.

Ogni nicchia ecomediale richiede una gestione di tali forme di presenza legate a una serie di caratteristiche materiali: nel caso della nicchia ecomediale del Titanic risulta indispensabile la protezione del batiscafo che consente una visione parziale attraverso gli oblò e a seconda degli spostamenti fisici dello stesso e della illuminazione. Leggendo la recente proposta di Francesco Casetti (2023) in chiave ecomediale, possiamo dire che i media moderni derivano da questa e da altre e più antiche pratiche protettive, che permettono al tempo stesso all'organismo di interagire percettivamente con la propria nicchia conservando comunque una posizione "sicura": la duplice accezione del termine "schermo" testimonia bene questa traslazione. E in effetti anche nel nostro caso le rilocazioni astantive e astantivo-immersive televisive e cinematografiche esibiscono in modo evidente una simile orgine: molto spesso gli osservatori che dall'interno dei batiscafi osservano sopraffatti dallo stupore i profili del relitto vengono equiparati (mediante soggettive e semisoggettive) agli spettatori che in sala guardano lo stesso spettacolo come osservassero un acquario.

I media immersivi appaiono anche in questo caso differenti: la possibilità inedita di gestire la visualizzazione degli oggetti mediante i movimenti del proprio corpo, come pure quella di manipolare eventualmente tali oggetti e di farlo anche in modalità collettive introduce infatti nelle varie forme di realtà estesa non solo nuovi gradi di presenza quantitativamente misurabili, ma altresì *nuovi modi di presenza qualitativamente esperibili* nelle nicchie ecomediali rilocate — a partire dalle forme di esistenza e di sperimentazione degli oggetti, delle loro immagini, di sé stessi, dei dispositivi di esibizione e di visione, degli altri organismi[26].

In conclusione, dunque, l'esserci immersi nella storia della visualizzazione del Titanic ci ha insegnato almeno tre cose sui media immersivi. La prima è che essi possono essere considerati come *rilocazioni di nicchie ecomediali*, e dunque come una loro riproduzione modellizzante;

(26) Ho approfondito questo punto in Catricalà ed Eugeni (2020) ed Eugeni (2021), pp. 156–162. Una *systematic review* aggiornata che attesta tanto la predominanza quanto l'insufficienza dei metodi quantitativi è Merino, Higuera-Trujillo e Millán (2023).

per converso, mi sembra evidente come il nuovo legame complesso tra spettatore e ambiente che essi costruiscono ed esibiscono, incoraggi la riflessione teorica verso un approccio ecomediale. In secondo luogo, essi sono *thick media*, media densi che al contrario dei precedenti *thin media* (quali cinema e televisione) avviluppano lo spettatore in una rete di determinazioni materiali che al tempo stesso ne consente e ne condiziona l'esperienza. La terza è che essi lavorano molto più dei media precedenti sulla *modulazione delle forme e dei modi di presenza* degli spettatori rispetto al mondo, ai dispositivi di visualizzazione, a sé stessi e agli altri spettatori. È forse un bottino scarso, ma invoglia per lo meno a immergersi di nuovo.

Riferimenti bibliografici

Ahmed A.A. e Z. Al-Ameen (2023) *Underwater Image Enhancement: A Review of Modern Utilized Concepts*, "International Research Journal of Innovations in Engineering and Technology (IRJIET)", 7,8: 167–172.

Aznar M.J. e O. Varmer (2013) *The Titanic as Underwater Cultural Heritage: Challenges to its Legal International Protection*, "Ocean Development & International Law", 44: 96–112.

Ballard R.D. (1998) *The Discovery of the Titanic*, 3rd edition, Madison Press, Toronto, (*Il ritrovamento del Titanic*, Giorgio Mondadori, 2ª edizione, Milano 1998).

___. (ed.) (2008) *Archaeological Oceanography*, Princeton University Press, Princeton — Oxford.

Barry A. e E. Gambino (2019) *Pipeline Geopolitics: Subaquatic Materials and the Tactical Point*, "Geopolitics", 25,1, 109–42; DOI: https://doi.org/10.1080/14650045.2019.1570921.

Bräuer-Burchardt C., C. Munkelt, M. Bleier, M. Heinze, I. Gebhart, P. Kühmstedt e G. Notni (2023) *Underwater 3D Scanning System for Cultural Heritage Documentation*, "Remote Sensors", 15: 1864.

Casetti F. (2015) *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.

___. (2023) *Schermare le paure: I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano.

Castillón M., A. Palomer, J. Forest e P. Ridao (2019) *State of the Art of Underwater Active Optical 3D Scanners*, "Sensors", 19: 5161.

Catricalà V. e R. Eugeni (2020) "Technologically Modified Self–Centred Worlds. Modes of Presence as Effects of Sense in Virtual, Augmented, Mixed and Extended Reality", in F. Biggio, V. Dos Santos, G. Thierry Giuliana (a cura di), *Meaning–Making in Extended Reality*, Aracne, Roma, 63–90.

Chi C. (2019) *Underwater Real-Time 3D Acoustical Imaging Theory, Algorithm and System Design*, Springer, Cham.

Cohen M. (2019) "The shipwreck as undersea gothic", in M. Cohen e K. Quigley (a cura di), *The Aesthetics of the Undersea*, Routledge, London e New York, 155–166.

Cometa M. (2023), *La svolta ecomediale. La mediazione come forma di vita*, Meltemi, Milano.

D'Aloia A. (2010) *Cinematic Enwaterment. Drowning bodies in the contemporary film experience*, "Comunicazioni Sociali Online", 3: 31–39.

___. (2012) *Film in Depth. Water and Immersivity in the Contemporary Film Experience*, "Acta Universitatis Sapientiae — Film and Media Studies", 5: 87–106.

___. (2019) "Schermi acquatici. Immersività, presenza, multisensorialità nella realtà virtuale subacquea", in I. A. De Pascalis, L. Marmo (a cura di), *Superfici, confini, formati: le immagini contemporanee*, numero monografico di "Imago. Studi di cinema e media", X, 20: 181–98.

Diodato R. e R. Eugeni (2023) "L'immagine algoritmica: abbozzo di un lessico", in Eid. (a cura di), *L'immagine algoritmica tra media, arte, società*, numero monografico de "La Valle dell'Eden", 41–42, pp. 5–21.

Durham Peters J. (2015) *The Marvelous Clouds. Toward a Philosophy of Elemental Media*, The University of Chicago Press, Chicago e Londra.

Eugeni R. (2021) *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Morcelliana — Scholé, Brescia.

___. (2024) "Algoritmi", in B. Grespi e F. Villa (a cura di), *Postfotografia. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino, 32–48.

Ford B., J.J. Halligan e A. Catsambis (2020) *Our Blue Planet. An Introduction to Maritime and Underwater Archaeology*, Oxford University Press, Oxford — New York.

Friendly M., J. Symanzik e O. Onder (2019) *Visualising the Titanic disaster*, "Significance", February: 15–19.

Frigerio A. (2022) *Opening the Public Accessibility to the Wreckage of the RMS Titanic: Some Ethical Reflections*, "Journal of Heritage Management", 7,1: 118–22.

Gallese V. e M. Guerra (2015) *Lo schermo empatico*, Cortina, Milano.

Gaudiosi M. (2019) *Lo schermo e l'acquario. Scienza, finzione e immersività nel cinema degli abissi*, ETS, Pisa.

Hu K., T. Wang, C. Shen, C. Weng, F. Zhou, M. Xia e L. Weng (2023) *Overview of Underwater 3D Reconstruction Technology Based on Optical Images*, "Journal of Marine Science and Engineering", 11: 949.

Klyuev M., A. Schreider e I. Rakitin (2023) "Technical Means of Studying the Liner 'Titanic'", in Eid., *Technical Means for Underwater Archaeology*, Springer, Cham, 69–85.

Maas H.-G. e T. Luhmann (a cura di) (2022) *Recent Developments in Multi-Media and Underwater Photogrammetry*, Special Issue of "Journal of Photogrammetry, Remote Sensing and Geoinformation Science", 90.

Magnani M., M. Douglass, W. Schroder, J. Reeves e D.R. Braun (2020) *The Digital Revolution to Come: Photogrammetry in Archaeological Practice*, "American Antiquity", 85,4: 737–760.

McAllister M. (2021) *The Problem with 'Digital Realism' in Underwater Archaeology: Photogrammetric Digital 3D Visualization and Interpretation*, "Journal of Maritime Archaeology", 16: 253–275.

McCarthy J.K., J. Benjamin, T. Winton e W. van Duivenvoorde (2019) *3D Recording and Interpretation for Maritime Archaeology*, Springer, Cham.

Merino Higuera-Trujillo, R.B.J.L. e C.L. Millán (2023), *The Use of Sense of Presence in Studies on Human Behavior in Virtual Environments: A Systematic Review*, "Applied Sciences" 13: 13095.

Paley, D.A. e N.M. Wereley (a cura di) (2021) *Bioinspired Sensing, Actuation, and Control in Underwater Soft Robotic Systems*, Springer, Cham.

Rich S.A. (2021) *Shipwreck Hauntography. Underwater Ruins & the Uncanny*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

___. e P.B. Campbell (a cura di) (2023) *Contemporary Philosophy for Maritime Archaeology Flat Ontologies, Oceanic Thought, and the Anthropocene*, Sidestone Press, Leiden.

Sánchez-Porro C., B. Kaur, H. Mann e A. Ventosa (2010) Halomonas titanicae *sp. nov., a halophilic bacterium isolated from the RMS Titanic*, in

"International Journal of Systematic and Evolutionary Microbiology", 60: 2768–2774.

Salazar M. e B. Little (2017) *Review: Rusticle Formation on the RMS Titanic and the Potential Influence of Oceanography*, "Journal of Maritime Archaeology", 12: 25–32.

Singh H., J. Adams, D. Mindell e B. Foley (2013), *Imaging Underwater for Archaeology*, "Journal of Field Archaeology", 27,3: 319–328.

Singh N. e A. Bhat (2023) *A systematic review of the methodologies for the processing and enhancement of the underwater images*, "Multimedia Tools and Applications", 82: 38371–38396.

Spignesi S. (2021) *The Titanic for Dummies*, John Wiley and Sons, Hoboken (NJ).

Squire R. e K. Dodds (a cura di) (2020) *Subterranean Geopolitics*, Special Issue of *Geopolitics*, 25:1.

Starosielski N. (2012) "Beyond Fluidity: A Cultural History of Cinema Underwater", in S. Rust, S. Monani, S. Cubitt (a cura di), *Ecocinema Theory and Practice*, Routledge, New York, 149–168.

Yang A. (2023) *Inside the Titanic wreck's lucrative tourism industry*, "National Geograhic", 20 June, https://www.nationalgeographic.com/history/article/titanic-tourism.

Yu J., X. Chen e S. Kong (2021) *Visual Perception and Control of Underwater Robots*, CRC Press, Boca Raton, FL e Londra.

Zhou J., T. Yang e W. Zhang (2023) *Underwater Vision Enhancement Technologies: A Comprehensive Review, Challenges, and Recent Trends*, "Applied Intelligence", 53: 3594–621.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652512
pp. 245-268 (febbraio 2025)

CARNIVORE IMMERSIONI
UN'ARCHEOLOGIA DEI MEDIA IN PRIMA PERSONA[1]

Anna Caterina Dalmasso[2]

Title in English: *Carnivore Immersions: An Archaeology of First-Person Media*

Abstract*:* This article investigates the cinematic trope of swallowing as a figure of the peculiar blurring of the threshold between the virtual and the real connected to contemporary immersive media. In order to reframe the experience of media embodiment usually associated with the first-person perspective, I try to outline a cannibalistic way to immersion, by exploring the process of virtual 'incorporation', in its most literal sense. I aim to show that the fading of the boundaries between the self and the world produced by immersive media and in particular by the intermedial construct of the first-person perspective also entails a form of reciprocal absorption, between my body and the body of the other and vice versa, between my body and the image and vice versa. I will seek to show the connection between the subjective camera and the phantasy or the specter of anthropophagy, by analyzing early cinema James Williamson's film *The Big Swallow* (1901) and Johnathan Demme's masterpiece *The Silence of the Lambs* (1991). I will argue that there is an intimate connection between this cannibalistic imaginary and the peculiar inversion and envelopment of the POV that the selfie performs, which needs to be considered as an a priori of the digital image. Some of the genre characteristic of post-digital visual culture (such as food ASMR, mukbang, and *vore*) can be interpreted as objective correlatives of this carnivorous tendency of immersive first-person perspective.

Keywords*:* POV (point-of-view); Cannibalism; Selfie; Mukbang; Vore

(1) Questo articolo è frutto della ricerca svolta in seno al progetto di ricerca finanziato dall'European Research Council (ERC) "AN-ICON: An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images" (grant agreement No. 834033 AN-ICON), all'interno del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020, ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023–2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

(2) Università di Milano

1. Abitare corpi che non sono il nostro

La cultura visuale digitale è dominata dalla figura pervasiva di uno sguardo *in prima persona*, tropo ricorrente del linguaggio visivo, audiovisivo e grafo-audiovisivo contemporaneo, che si riverbera in una costellazione di forme mediali. Il punto di vista "in soggettiva", o "POV" (acronimo per "*point-of-view shot*"), è divenuto un vero e proprio genere della medialità digitale, declinandosi in una molteplicità di contesti e linguaggi (dai videogiochi alla pornografia, dai video ASMR a TikTok), assumendo tratti che talvolta poco hanno a che vedere con i caratteri peculiari che questo costrutto presentava in seno al medium cinematografico in cui ha originariamente preso forma. Come ha sottolineato Ruggero Eugeni, si tratta di una configurazione ibrida, divenuta "forma simbolica" della nostra epoca (Eugeni 2012 e 2015). Questa tendenza culmina nell'articolazione contemporanea delle tecnologie immersive e in modo particolare della realtà virtuale esperita tramite visori stereoscopici. Nel discorso pubblico, infatti, così come nell'immaginario visuale che lo supporta, la realtà virtuale è ripetutamente presentata come medium efficace per realizzare "esperienze in prima persona" (Slater *et al.* 2010; de la Peña *et al.* 2010; Mateer 2017), ovvero come strumento in grado di calarci nei panni di altri individui e trascendere così i limiti imposti dalle nostre esistenze incarnate e situate (Chan 2015, p. 1).

A ben vedere questa parabola ha origini più antiche, fin dai suoi esordi la storia dei media fotografici è attraversata dal desiderio di vedere il mondo così come appare ad altri soggetti, dal sogno cioè di assumere una postura impossibile, per definizione inaccessibile e impadroneggiabile: occupare il punto di vista di un altro, abitare interocettivamente la sua percezione. Innestandosi sulla spettacolarizzazione del piacere scopico che sostiene la cultura visuale di fine Ottocento, l'inquadratura soggettiva ha accompagnato, anche a livello concettuale, l'insorgere di questa *idée fixe*, che percorre in maniera sotterranea lo sviluppo del medium cinematografico. Nel corso del Novecento, questa ossessione utopica e paradossale è divenuta un motivo ricorrente nella riflessione di molti critici e teorici del cinema. Per una fenomenologa dei media come Vivian Sobchack, questa dinamica presiede all'esperienza cinematografica stessa: il film non è solamente un oggetto visibile, ma un *altro* soggetto, un

alter ego con cui ci confrontiamo, dotato dell'inedita capacità di porgere ad altri la propria attività percettiva e di fornire così "modalità reali e possibili per divenire altro da noi" (Sobchack 1991, p. 162).

Tuttavia, se esaminiamo ciò che un simile movimento di *alterazione* comporta, vediamo comparire anche un altro volto, un risvolto oscuro di questa capacità prostetica dei media immersivi. Prendere il posto dell'altro, indossare il suo corpo, non significa anche fagocitarlo annettendolo a noi come un territorio di conquista, spodestarlo della sua intimità e spossessarlo delle sue fattezze — secondo una dinamica che ha esplorato la tradizione della narrazione del cinema di fantascienza, dai baccelloni dell'*Invasione degli ultracorpi* (1956) all'Edgar-abito di *Men in Black* (1997)? In altri termini, ogni movimento di fusione implica anche un atto violento, ogni assimilazione un inglobamento, ogni processo di *incorporazione*[3] minaccia, cioè, di essere preso alla lettera e attuare un inghiottimento o annullamento dell'altro.

Nelle pagine che seguono vorrei provare a increspare la trama della storia del cinema tirando il filo di questa ossessione per la presenza di uno sguardo in prima persona nei suoi risvolti per così dire "carnivori" o "cannibalici", per lasciare emergere un'altra scena della soggettiva. Si cercherà così di leggere il *topos* dell'inghiottimento come una figura di quell'indebolimento della soglia tra reale e virtuale che caratterizza i media immersivi (Pinotti 2021). L'esperienza dell'ubiquità corporea generata dall'allentamento dei confini tra lo spazio che occupa il mio corpo e quello dell'ambiente virtuale — essere a un tempo dentro l'immagine e davanti a essa, duplicità così famigliare per lo sguardo plasmato dalla medialità contemporanea — implica cioè anche una forma di reciproca digestione, assimilare e essere assimilati, che presiede al processo di alterazione.

2. Una contorsione cinematografica

Nella storia del cinema si tende solitamente a rintracciare le origini della soggettiva nei film realizzati già a partire ultimi anni del XIX secolo tramite l'interposizione di un mascherino — iris, *cache* o *matte box* — che

(3) Sul processo di incorporamento nei media digitali cfr Buongiorno 2019.

alludesse alla funzione di un dispositivo ottico, con l'effetto di convogliare lo sguardo del pubblico al suo interno[4]. Nelle diverse varianti pervenute fino ai nostri giorni, questi film sono riconducibili a una medesima struttura, mostrano cioè in successione un personaggio che si dispone a guardare e l'immagine osservata dal personaggio mediante l'apparecchio, vista cioè attraverso di esso. Come ha mostrato Elena Dagrada, il costrutto della soggettiva proprio del cinema classico si anticipa in questi concatenamenti filmici mediante l'esibizione di un medium attraverso cui guardare (Dagrada 1998, p. 25) e fa tutt'uno con la rappresentazione di uno sguardo in azione, o, potremmo dire, con la spettacolarizzazione di un gesto scopico tecnicamente aumentato. Il *cache*, avatar di lenti, microscopi, canocchiali o buchi della serratura, in quanto esibizione della funzione protesica del cinema, altro non è che la traccia impressa da questa estensione tecnica sulla nostra percezione, "l'impronta lasciata dalla macchina sul visibile del mondo" (Dagrada 1998, p. 25).

Tuttavia, nel cinema delle origini, la ricerca di una "sensazione di punto di vista", come la definisce Tom Gunning (1988, p. 35), si fa strada anche attraverso la ricerca di differenti effetti-affetti spettatoriali, come i movimenti di macchina o i carrelli delle cosiddette *phantom rides* o "corse fantasma". Tra le sperimentazioni del medium filmico che caratterizzano gli anni a cavallo tra i due secoli vi sono però due produzioni che si stagliano con particolare rilievo, discostandosi dai generi che abbiamo evocato: *How It Feels to Be Run Over* (1900) di Cecil M. Hepworth e *The Big Swallow* (1901) realizzato da James Williamson. In questi due brevi film ciò che colpisce l'occhio del pubblico contemporaneo è la convergenza con il particolare uso della prospettiva in prima persona che caratterizza la cultura visuale digitale.

Nel film di Hepworth, la cinepresa, situata in mezzo a una strada cittadina, sembra essere investita da una carrozza, dando vita a un'impressione simile a quella prodotta nel pubblico contemporaneo dalla presenza di una camera fissa miniaturizzata o di una camera di sorveglianza. La sequenza simula così una situazione di pericolo imminente, in cui è lo spettacolo a muoversi e a investire virtualmente lo spettatore, facendo leva sull'assunto per cui il suo punto di osservazione coincida con

(4) Attorno ai primi film della scuola di Brighton che utilizzano questa tecnica: Gaudreault 1988 e in particolare Gunning 1988.

quello dell'apparecchio di ripresa. Vediamo allora che lo spavento, solamente leggendario, degli spettatori che assistettero alla prima proiezione di *L'arrivée du train* à *la gare de la Ciotat* (1896)[5], prodotto come effetto *après coup* della messa in scena essenziale dei fratelli Lumière, è ora sistematicamente ordito come strategia visiva programmatica e presentato come contenuto stesso dell'attrazione filmica.

Il montaggio concepito da Williamson presenta delle analogie con questa configurazione, ma dà vita a un movimento virtuale vertiginoso. La breve pellicola si apre con un campo medio: al centro dell'immagine un uomo guarda in direzione della macchina da presa. Visibilmente contrariato, inveisce animatamente nella direzione dell'apparecchio. Pur senza sentire la sua voce, vediamo le sue labbra agitarsi e approssimarsi. È questa bocca, organo in pieno movimento espressivo, ma privato della sua funzione fonatoria, che attira la nostra attenzione mentre si avvicina, si ingrandisce, sempre più a fuoco, poi si spalanca, cosicché l'orifizio va progressivamente a occupare l'intera superficie dello schermo, ora letteralmente inghiottito dal nero. L'inquadratura successiva rivela un fotografo di schiena di cui fino a un istante prima occupavamo il punto di vista — che riemerge da sotto la tendina per precipitare nel buio della cavità orale insieme al suo apparecchio. Poi, con un movimento inverso e complementare all'inquadratura iniziale, dal nero riemergono i bordi della bocca che, allontanandosi, si richiude. L'uomo mastica ostentatamente, deglutisce e poi beffardo ride di gusto.

Questo breve spunto narrativo — il soggetto ritratto si rivolta contro lo sguardo importuno del fotografo e attua la sua vendetta — è da leggere nel contesto dell'Inghilterra vittoriana, in cui la presenza invadente dell'obiettivo fotografico era diventato un motivo ricorrente nella cultura popolare e nella satira del tempo (Huhtamo 2018, Jay 1991). Ma, pur riprendendo un motivo umoristico in voga, *The Big Swallow*, letteralmente, *La grande ingestione*, spicca per un'esibizione quasi surrealista dell'artificio filmico, propria del regime delle attrazioni (Strauven 2006), ovvero di quel momento della storia del cinema che precede l'affermazione del film come opera narrativa e in cui l'esperienza spettatoriale è dominata dalla meraviglia per le possibilità plastiche e cinetiche del nuovo mezzo. È possibile immaginare lo sconcerto generato nel

(5) Definito come "La Ciotat effect", cfr Bolter & Engberg 2020, Pinotti 2021.

Figura 1. James Williamson, *The Big Swallow* (1901).

pubblico dell'epoca da questa concatenazione filmica senza precedenti. Come avranno reagito gli spettatori del cinematografo di fronte a questo esperimento di manipolazione del medium filmico? Avranno pensato che la macchina da presa sia stata davvero divorata insieme al fotografo? In realtà, la sofisticata messa in scena di questo film unico nel suo genere (Burch 1990, pp. 220–2), sembra suggerire l'esatto opposto, e cioè che nello spettatore di inizio secolo fosse desta la consapevolezza del funzionamento del medium, se non altro in maniera sufficiente per poterne apprezzare una simile *reductio ad absurdum* (Gunning 1988, p. 35). Il film mette a punto una *mise en abîme* molto efficace del dispositivo e di quello che sarà poi definito il suo voyeurismo intrinseco, la sua tendenza cioè a porre lo spettatore nella posizione di chi osserva senza essere visto (Metz 2022).

Ma come definire questo luogo inedito, e a ben vedere utopico, in cui ci colloca la messa in scena di Williamson? Nel loro incessante bricolage di artifici, i cineasti delle origini accoglievano nelle loro produzioni una grammatica di effetti e affetti che erano anche frutto di esiti inattesi — eccedenti cioè rispetto alle se pur minimali esigenze della messa in scena

e proprio per questo più irriducibili ad altre forme mediali — e li integravano nel loro linguaggio. Uno di questi effetti risalta per la sua intensità viscerale: consentendoci di occupare un punto di vista situato, il cinema *ci dà un corpo*, per dirla con il Deleuze di *Cinéma 2* (1985), anzi molti corpi, che possiamo per un momento indossare, abitando la loro percezione. Non si tratta solamente del corpo macchinico e meccanico della cinepresa e del corpo luminoso del film, ma anche, a un tempo, di uno di quei corpi organici che vediamo apparire sullo schermo, che in questo caso inevitabilmente rimandano a quell'altro corpo che sta dietro l'apparecchio di ripresa — corpo ibrido di un animale eccentrico come si è visto —, quello tanto spesso eluso dell'operatore.

Se, infatti, l'inquadratura con cui si apre *The Big Swallow* non può essere definita tecnicamente una "soggettiva", così come sarà codificata nel cinema narrativo classico (Mitry 1965, Branigan 1984, Casetti 1986, Carroll 1996, cap. VIII), essa suggerisce però l'esistenza di un sito preciso da cui guardare, anche se questo rimane indeterminato, non riferito cioè a un'entità personale. Ma, se inizialmente il nostro punto di osservazione coincide con l'apparecchio di ripresa, in quanto origine dell'enunciazione filmica, ecco che l'inquadratura successiva risignifica questa prima impressione: ripresi in semi-soggettiva, l'apparecchio e il suo operatore, ricadono dentro ai bordi del quadro ed entrano a far parte dello spazio filmico. Per qualche istante si tengono sulla soglia, stagliandosi sul nero, in bilico sull'abisso del gigantesco orifizio spalancato, per poi scomparire nell'oscurità. Lo stesso dispositivo di ripresa è stato inghiottito? Eppure, non siamo precipitati con esso: continuiamo a vedere. Vediamo anzi ricomparire la bocca dell'uomo, che si allontana, ricomponendo un piano simile a quello dell'inizio, in una struttura ad anello, tipica della ripetitività e ricorsività degli spettacoli del periodo.

Nel corso di un minuto, assistiamo così a un avvolgimento del nostro campo visivo: occupiamo prima il posto della cinepresa/macchina fotografica e del suo — indiscreto — operatore/fotografo, assistiamo poi a uno scavalcamento del nostro punto di osservazione quando questi ricade entro i bordi dell'inquadratura. Un altro titolo con cui era distribuito *The Big Swallow* era "*Una contorsione fotografica*", in quanto il concatenamento delle inquadrature sembra realizzare un ripiegamento dello spazio filmico, operato dal corpo a corpo fisico con il dispositivo di

ripresa: il film ci cala nel punto di vista non solo del dispositivo, ma anche in quello di un personaggio in carne ed ossa, che però nella finzione finisce per essere inglobato e letteralmente inghiottito dal corpo del soggetto ripreso.

Facendo leva su questo riferimento a una mediazione in atto, *The Big Swallow* mette in scena un doppio fantasma legato al potere dei media fotografici: da un lato, la paura atavica della cattura fotografica, dall'altro, quella dello choc cui il medium sottopone i nostri sensi, timore che si traduce nella minaccia dell'integrità fisica dello spettatore. È in questo che la struttura del film di Williamson può essere letta in parallelo alla messa in scena di *How It Feels to Be Run Over* e alla sua simulazione di collisione. L'osservatore non è posto semplicemente nella distanza di un naufragio con spettatore, ma situato al centro della scena. E, tuttavia, in entrambi i casi anziché essere inghiottito o investito, questi rimane incolume e apprende così la propria inviolabilità, apprende cioè che quel corpo-sguardo di cui il cinema lo dota è fatto di una stoffa virtuale e immaginaria, capace di smembrarsi e combinarsi con corpi altrui, umani e non umani. Il film risulta assorbito in sé stesso e il gioco si rivela senza rischi, anzi, si inaugura come perimetro entro cui esercitarsi in sicurezza e immunizzarsi verso i pericoli e gli choc della modernità (Benjamin 1936, p. 43). Questo paradosso, intreccio di pericolo e salvezza, non fa che prolungare un mitologema molto antico che attraversa la narrazione epica fino alla fiaba moderna, quello dell'inghiottimento dell'eroe o dell'eroina e della successiva liberazione che li lascia miracolosamente incolumi, evocando una simbolica rinascita.

Rinnovando questo *leitmotiv*, *The Big Swallow* dà luogo a una concatenazione utopica, che affronta il corpo impossibile mediato dalla macchina da presa, esplora cioè il modo in cui il film ci dà un corpo nella sua materialità più concreta, a partire dalla sua vulnerabilità: nel momento in cui questo corpo è, anche se solo virtualmente, messo a rischio siamo confrontati alla sua fisicità carnale. Ma il corpo filmico che indossiamo è cangiante e fatto di una materia ibrida: è un corpo virtuale e, tuttavia, abbastanza reale da poter essere messo a repentaglio. È quello che scopriamo per assurdo in questo breve film, a partire da una cannibalica messa in scena, quando cioè il processo di incorporamento che il cinema è in grado di produrre, è messo a tema in maniera letterale: l'integrità fisica

dello spettatore è minacciata proprio da un altro corpo umano pronto a ingurgitarlo. Il nostro corpo di spettatori era lì, con il fotografo, sospeso sulla soglia di quell'orifizio osceno, indugiava, pronto a essere inghiottito nel nulla. La vertigine è durata forse solo una frazione secondo, ma in quella momentanea precarietà, abbiamo assaporato un piacere unico e utopico: *abitare corpi che non sono il nostro.*

Se ci siamo soffermati su questa declinazione carnivora della mediazione filmica è perché in questa breve pellicola si trovano riuniti due elementi decisivi che caratterizzano la cultura digitale e la sua cifra immersiva: l'emergere di uno sguardo in prima persona — tale da portare inscritto il fantasma di un violento inglobamento dell'altro — e un significativo ribaltamento, una *contorsione* del campo visivo, che intrattiene una connessione diretta con le pratiche mediali contemporanee. Proviamo a mostrare il nesso profondo che lega questi due aspetti.

3. *Qui pro quo*

Ciò che tentiamo di suggerire, tratteggiando la traiettoria di una soggettiva "carnivora" è che, da un lato, questa figura cinematografica e poi intermediale operi un'incorporazione brutale dell'altro, nel suo consentire al pubblico di inglobare il personaggio in scena, ma, dall'altro, permette anche al pubblico di farsi, se pur virtualmente, inghiottire, di godere cioè del piacere di uno spossessamento viscerale. Nel declinare questa feroce parabola dobbiamo seguire un duplice movimento che presiede al costrutto visivo della soggettiva come tentativo di trascendere i limiti corporei tramite l'estensione tecnica e mediale: non si tratta, come spesso si tende a sottolineare, di una semplice tensione verso una coincidenza o fusione, verso un'isomorfia — di fatto impossibile — tra corpo fisico e corpo filmico, tra corpo spettatoriale e corpo intradiegetico, ma di una compenetrazione immaginaria reciproca, che si legge in filigrana nel doppio fantasma della cattura fotografica e dell'antropofagia evocata in *The Big Swallow*, e si risolve sul piano estetico in un rovesciamento, o in quella che abbiamo chiamato una contorsione del campo visivo: collocazione violenta di ciò che è all'interno all'esterno e viceversa.

Si obietterà, tuttavia, che questo ribaltamento non è mai completo, mai totale: al termine di questa contorsione cinematografica, il corpo spettatoriale rimarrà sempre da un solo capo dell'apparecchio di ripresa. Il dispositivo filmico implica infatti la necessità di preservare l'occhio della camera come punto cieco inoggettivabile. Ma, che cosa accade quando questo punto di osservazione, presidiato dal sistema di captazione dell'immagine, si fonde con lo schermo stesso? Che cosa avviene cioè quando il luogo in cui l'immagine in movimento si rende visibile coincide con il dispositivo di cattura fotografica? La risultante di questo processo, di questa evoluzione del dispositivo di ripresa, è la figura più famigliare — e anche più denigrata — della visualità digitale: la riflessione impossibile prodotta dal *selfie*. Essere da entrambi i lati dell'immagine, dinnanzi all'immagine e dentro di essa. Indaghiamo questa traiettoria nella sua connessione con la costruzione dello sguardo in prima persona.

Rispetto alle sperimentazioni filmiche che animano le produzioni del cinema delle origini e la riflessione teorica del primo Novecento (Epstein 1921, Porte 1924, Manaras 1929), con l'affermarsi del modo di rappresentazione del cinema classico il costrutto della soggettiva risulta addomesticato ai fini della narrazione, mentre passa in secondo piano il suo portato viscerale e spettacolare di attrazione. La soggettiva propriamente detta, secondo la definizione di Edward Branigan, che più di ogni altro ha contribuito a codificare questa figura filmica nei suoi tratti specifici, è "un'inquadratura in cui la macchina da presa assume la posizione di un soggetto al fine di mostrarci ciò che questi sta vedendo" (Branigan 1984, p. 103) e dipende solitamente dall'associazione di due piani in una relazione di continuità temporale, in cui la soggettiva vera e propria è preceduta — o più raramente seguita — da un'inquadratura che segnali il punto da cui si origina lo sguardo: generalmente un personaggio che si rivolge in una direzione precisa.

Tuttavia, se tendenzialmente l'inquadratura soggettiva si trova integrata nel montaggio classico e contribuisce a suturare il racconto filmico come spazio concluso, i cineasti hanno però a più riprese forzato questo costrutto, lasciando riemergere il tratto distintivo di una abrupta compenetrazione dei corpi che si è tentato di delineare. Il *leitmotiv* che abbiamo iniziato a esplorare ci pone sulle tracce di questa postura impossibile di nuovo a partire da una cannibalica messa in scena, quella ordita dal

thriller psicologico *Il silenzio degli innocenti* (1991). Nel suo capolavoro, Jonathan Demme elabora uno stile di ripresa che opera una torsione dell'uso della soggettiva, volta a un tempo a suscitare una forte empatia nei confronti della protagonista Clarice Starling e delle vittime presenti sulla scena (Plantinga 2015), ma anche ad allineare la prospettiva del pubblico con il punto di vista dello psichiatra e omicida antropofago, il Dr. Hannibal Lecter. Lo sguardo in prima persona diviene così via di accesso per sperimentare una empatia negativa (Ercolino e Fusillo 2022), sfocando i confini tra repulsione e attrazione nei confronti del serial killer e portando implicitamente il pubblico a negoziare il terreno della propria ambivalenza morale(6).

Il film produce una movimentazione dello sguardo in prima persona tramite un ampio uso di carrelli, ma fa soprattutto leva su un sovvertimento progressivo dell'uso della soggettiva nell'equilibrio classico del campo-controcampo; nelle scene di dialogo, in particolare tra la giovane agente dell'FBI e lo psichiatra-cannibale, anziché rendere la continuità spaziale ponendo gli attori ai lati opposti dei piani in alternanza, Demme attua un accorciamento dell'asse dello sguardo, finendo per collocare i volti dei personaggi al centro dell'inquadratura (cfr Bordwell, Thompson e Smith 2004, p. 331). Questa tecnica raggiunge il suo culmine nell'avvicendarsi dei colloqui tra la detective e il detenuto, anticipato da un susseguirsi di primissimi piani. La frontalità della soggettiva collassa in particolare nel dialogo in cui Starling e Lecter stipulano il loro patto, il "*qui pro quo*" — letteralmente "qualcosa al posto di qualcos'altro" —, secondo cui il killer accetta di collaborare ottenendo in cambio un miglioramento della sua situazione di reclusione e forzando la giovane a rivelare dettagli intimi del suo passato. In questo scambio si colloca un'inquadratura chiave, la più celebre del film: il viso della detective è ripreso in primo piano mentre il profilo di Lecter emerge gradualmente dall'oscurità come se apparisse alle sue spalle come un ectoplasma, una proiezione fantasmagorica accanto al suo volto, quasi fosse in sovraimpressione, in realtà riflesso sul vetro che li separa nella cella.

(6) Sull'ambivalenza dell'empatia cfr Pinotti 2011, cap. III.

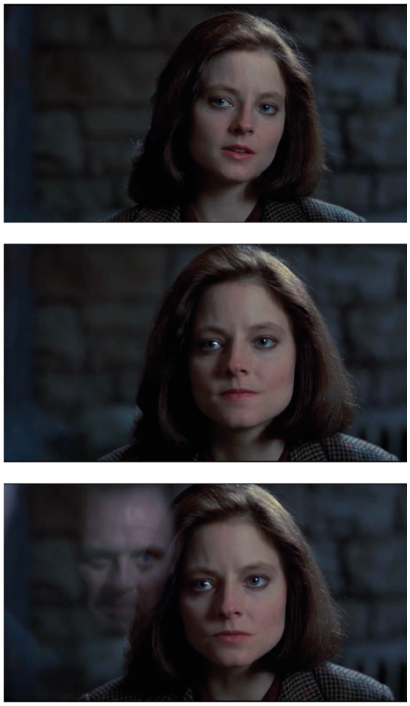


Figura 2. Jonathan Damme, *Il silenzio degli innocenti* (1991).

Il setting è minimale, ma calcolato con implacabile precisione. L'inquadratura su Starling — soggettiva di Lecter — è fissa, ma nell'incalzare del dialogo si mobilita con un impercettibile carrello in avanti, cui corrisponde un leggero movimento inverso e complementare di Starling che si avvicina al vetro. In quel momento, Lecter avanza verso la giovane per entrare nel cono di luce che gli consente di riflettersi sulla superficie del vetro, altrimenti trasparente.

Questa composizione è solitamente letta come trasposizione visiva del momento in cui Lecter fa breccia nella mente di Starling, rischio paventato fin dall'inizio della narrazione, quando il superiore della giovane la mette in guardia suggerendole di non rivelare nessun dettaglio personale durante le loro conversazioni. Tuttavia, se esaminiamo l'inquadratura nei suoi aspetti formali, vediamo che la configurazione che produce la compresenza dei due volti sullo schermo (rendendo perciò accessibile a un tempo un doppio punto di vista soggettivo), viene a rinnovare la

contorsione del campo visivo che abbiamo descritto in precedenza: essere da entrambi i lati dell'immagine, dinnanzi e dentro di essa. Nella famosa inquadratura del film di Demme, la riflessione risulta possibile grazie al vetro della cella che si frappone tra i due personaggi, esso cessa così di essere una superficie trasparente e porge allo sguardo la sua opacità mediale, non performa più un vedere-attraverso, ma si fa superficie di proiezione dell'immagine, alludendo meta-cinematograficamente alla doppia funzione — mostrativa e mascherante — dello schermo stesso (Carbone & Lingua 2023, Casetti 2023).

Si invera o si esplicita in questo passaggio filmico l'aspetto che si è tentato di mettere a fuoco, il doppio movimento per cui l'emergere di uno sguardo in prima persona porta inscritto come suo potenziale un ribaltamento del punto di vista. Incastonata in questa cannibalica cornice narrativa, l'inquadratura in cui il volto di Starling e Lecter si trovano affiancati si rivela allora nella sua immersività: potremmo dire che in questo caso la prospettiva a 360° è ottenuta come composizione dei 180°, come somma cioè dei due opposti lati del campo, prodotto dal ribaltamento o, diremmo nei termini del linguaggio cinematografico, dallo scavalcamento della linea che suddivide il campo visivo filmico.

Allora, in questo raddoppiamento della soggettiva, più che un semplice insinuarsi psicologico dello psichiatra e serial killer nella mente della protagonista — "*once he gets inside your head*..." — si realizza una mutua compenetrazione dei corpi, mediata dalla sovrapposizione dei volti e delle loro prospettive rispettive e reciproche. Al di là del tema *gore* che fa da filo conduttore dell'opera, potremmo dire che è questa la reale "antropofagia" del film, questo spossessamento violento — Lecter entra in Starling, Starling diventa Lecter —, questo scambio di corpi che scandisce la conversazione tra i due personaggi: "*qui pro quo*"[7].

Ma, se leggiamo la configurazione visiva di questa inquadratura de *Il silenzio degli innocenti* attraverso il filtro della nostra cultura visuale digitale non possiamo non leggervi un'anacronistica prefigurazione della caratteristica compresenza di campo e controcampo che si realizza nella

(7) Del resto, un altro tropo cinematografico che fa da contraltare al costrutto della soggettiva è il motivo del *body swap* — artificio narrativo per cui uno o più personaggi si trovano ad incarnare il corpo di un altro individuo esperendone la diversità —, più volte esplorato dalla narrativa hollywoodiana, altra declinazione paradossale dell'ossessione per abitare corpi che non sono il nostro.

comunicazione in telepresenza, in quanto cioè "soggettiva" che consente all'osservatore di vedere contemporaneamente il proprio riflesso speculare giustapposto al volto del proprio interlocutore. Potremmo allora interpretare questa articolazione filmica come un'archeologia delle interfacce contemporanee di comunicazione video a distanza, in cui costantemente l'anteprima del volto del ricevente affianca il profilo del volto trasmesso, e più in generale come archeologia della funzione della *reverse camera* che presiede alla figura del selfie e rende possibile a un tempo fruire dell'immagine e stare di fronte all'obiettivo per divenirne il soggetto rappresentato in tempo reale.

4. Assedio audiovisivo

Si è cercato di mostrare come l'estensione protesica inaugurata dal medium filmico dischiuda anche un'ubiquità violenta, in quanto connessa al fantasma di un inghiottimento a doppio senso: entrare nell'altro per mezzo del dispositivo, da un lato, e, dall'altro, essere fagocitati dall'immagine, divenirne la preda. In certo modo, questo assoggettamento dell'osservatore è connaturato all'esperienza stessa dell'immagine come esperienza di mediazione tecnica. Come sottolinea Andrea Pinotti, riprendendo la riflessione di Marshall McLuhan attorno alla figura di Narciso — il cui etimo si lega al greco antico "*narkē*", "sonno", "torpore" —, l'estensione mediale è come tale connessa a una forma di narcosi (Pinotti 2021, p. 15 ss.), un torpore o ottundimento dei sensi in corrispondenza dell'area amplificata tale da garantire il processo di esternalizzazione tecnica. Analogamente, possiamo intendere i meccanismi psichici che conducono alla manifestazione dei processi empatici come frutto di un simile processo di "narcosi", suggerisce Silvia Vizzardelli — in opposizione rispetto alla teoria empatica classica che li vede come derivanti da una originaria fusione con l'altro —, in quanto cioè frutto di un "intorpidimento nel punto del contatto, una narcosi che anziché ottundere, favorisce il sentire" (Vizzardelli 2022). Vediamo allora che la possibilità di mettersi "nei panni dell'altro", di comprendere empaticamente il mondo dal punto di vista di un altro essere, nostro simile o dissimile che sia, passa anche per una forma di possessione, per certi versi simile

alla strategia messa in atto da alcuni insetti parassitari che narcotizzano le loro prede, come nel caso di quegli imenotteri paralizzatori che immobilizzano le loro vittime, producendo un'alterazione nel comportamento dell'ospite e inducendolo, attraverso segnali chimici, ad operare per costruire l'habitat necessario alla sopravvivenza delle larve. Il dispositivo visuale o, se vogliamo, la strategia estetica della soggettiva dà vita a un simile parassitismo letale, producendo una compresenza virtuale di organismi in un intreccio dismorfico. Tentiamo ora di ricondurre questo scambio di posizioni potenzialmente mortale all'inversione o contorsione visuale che si declina nel panorama post-digitale.

La parabola dello sguardo in prima persona che si è cercato di delineare si riarticola oggi nella invertibilità del campo visivo che caratterizza la figura del selfie, inteso non solamente come mediazione del sé che precipita in un autoritratto digitale, ma come pratica (inter)mediale estesa. Se consideriamo le sue peculiari condizioni di produzione, vediamo che, attivando le *affordances* offerte dall'interfaccia della *reverse camera*, il selfie porta a emergenza una caratteristica "visione diametrale" che questa rende possibile (Montani 2020, p. 20), in quanto il soggetto che vi si rappresenta non occupa solamente il punto di vista dell'osservatore, il luogo di controllo della cattura fotografica, ma si situa contemporaneamente dal lato del campo visibile che vi si trova dinnanzi. Come osserva Pietro Montani, elaborando la topologia della visione descritta da Merleau-Ponty, in questo capovolgimento del campo di ripresa è inscritta la "figura tecno-estetica della reversibilità" (Montani 2020, p. 20) — reversibilità che, come il filosofo francese rammenta è sempre imminente e mai realizzata di fatto (Merleau-Ponty 1961). Nel selfie si realizza cioè un avvolgimento, una inclusione reciproca del campo visivo e del suo opposto diametrale, funzione specifica di raddoppiamento che l'essere umano conosce da millenni, quella performata dal dispositivo dello specchio e che nei media digitali si attiva anche quando lo specchio è assente, in quanto il video prodotto dal circuito chiuso (Dalmasso & Grespi 2022) della *reverse camera* ne rimedia la funzione.

Il selfie, dunque, non è altro che la codificazione di quella che, a partire da *The Big Swallow*, abbiamo definito come una *contorsione* del campo visivo, divenuta un vero e proprio *a priori* dell'immagine digitale come immagine connessa e condivisa (Gunthert 2015), fruita su un

display che è simultaneamente produttore di immagini (Lenay 2022) e, come si è cercato di suggerire provocatoriamente, incline a una messa in scena carnivora.

Ne troviamo un'attuazione esemplare nell'uso simultaneo di entrambe le fotocamere dello smartphone nel dispositivo dell'app BeReal — app social che, inviando una notifica in maniera non programmata, impone agli utenti di condividere una foto di se stessi in tempo reale, attivando ad un tempo la camera e la *reverse camera* dello smartphone. Alla base di questa funzionalità — successivamente integrata da altre app — starebbe un ideale di autenticità, la possibilità di "cogliere la vita sul fatto", realizzare degli scatti genuini, senza filtri, privi cioè delle manipolazioni proprie della condivisione digitale; tuttavia, il modo in cui questo obiettivo si declina assume le forme mediali del controllo e della sorveglianza, di uno sguardo onnipresente che si riflette nell'accerchiamento panottico operato dall'interfaccia di BeReal.

Come si è cercato di mostrare indagando i risvolti oscuri di questo *topos* mediale, l'avvolgimento del vedente nel campo non è innocuo, l'immersione implica anche un assedio, un avvolgimento dell'orizzonte visivo, trasformato in un ambiente che cingendo il vedente lo aggredisce anche da ogni parte, operando quella contorsione, che abbiamo visto essere già inscritta in filigrana nelle prime forme di emergenza della figura di uno sguardo in prima persona.

Se, come si è detto, lo sguardo in soggettiva — intesa qui non come costrutto filmico, ma come figura intermediale ed estesa — caratterizza in maniera pervasiva la medialità contemporanea divenendo un vero e proprio genere, un'analisi specifica richiede il genere del "POV" inaugurato dal linguaggio grafo-audiovisivo di TikTok e ormai proprio della cultura visuale post-digitale, estendendosi ben oltre le produzioni condivise sulla piattaforma della app cinese. Se, come si è suggerito, la soggettiva era da sempre incline a questo ribaltamento, portava cioè inscritta una potenziale e imminente inversione, qui la contorsione del campo visivo sembra precipitare e condensarsi in un ulteriore rovesciamento.

Le immagini, o meglio i montaggi di testo e immagine, che recano l'acronimo POV ("*point-of-view*") non hanno in realtà nulla a che vedere con gli stilemi propri del *first-person shot* (FPS), come figura post-cinematografica (Eugeni 2012). Si tratta di video pensati per essere guardati

come se lo spettatore fosse presente o si trovasse in una situazione specifica osservandola dal proprio punto di vista. Ma, il riferimento stesso al POV appare persino contraddittorio rispetto alla costruzione che presiede tanto al *point-of-view shot* cinematografico quanto al FPS post-digitale. L'immagine, infatti, non restituisce un punto di vista in prima persona, raffigura anzi proprio il soggetto di cui siamo supposti occupare il punto di vista. Perciò, il processo di immedesimazione è interamente affidato alla didascalia testuale che compare in sovraimpressione — "POV: è la prima ora e hai passato la notte a guardare la tua serie preferita", "POV: sono una mamma che non ammette di essere boomer" — spesso con inflessione ironica e autoreferenziale — "POV: hai appena capito cosa significa POV" —, che implica sempre un riferimento alle forme di condivisione che regolano l'app social. L'introiezione del codice comunicativo è un requisito essenziale per penetrare le forme espressive e le interazioni originate dall'interfaccia di TikTok. Come osservano Gabriele Marino e Bruno Surace, infatti, "su TikTok la realtà, intesa come la vita di tutti i giorni in cui ciascuno si può riconoscere, viene continuamente messa in scena, viene cioè sempre restituita attraverso la preparazione di una situazione codificata, e il riconoscimento del codice rappresenta la regola implicita della partecipazione", in altri termini, "su TikTok si gioca continuamente al *come se*, nella dichiarata ed esplicita consapevolezza del carattere finzionale, mediato, di questo gioco". (Marino & Surace 2023). In questo senso il genere POV di TikTok può essere letto come cifra distintiva del linguaggio visuo-testuale suscitato dalla community dell'app cinese: "Chi mette in scena un determinato personaggio — la madre isterica, la prof del liceo o la dipendente delle poste [...] — e chi guarda il video devono condividere lo stesso punto di vista, devono accordarsi su questa regola, su questo fare finta. Chi guarda il video deve interagire con esso, sovrapponendo implicitamente alla situazione presentata, spesso ambientata tra le mura domestiche, qualcosa del proprio vissuto legato a quello specifico *punto di vista*" (Marino & Surace 2023).

Ma, potremmo chiederci sul piano visuale, il punto di vista *di chi*? A quale istanza scopica si riferisce la configurazione audio-visiva del "POV" a cui queste riprese fanno riferimento? Sembrerebbe ridondante sottolineare che l'utente si trovi a guardare la scena dal *proprio* punto di osservazione, o ridurre il genere ad un uso puramente metaforico di

questa figura. Creatori di contenuti si appropriano cioè dell'acronimo codificato dal linguaggio cinematografico per utilizzarlo come semplice sinonimo di punto di vista in senso narrativo? In realtà meme e usi ironici di questo tropo mostrano come il legame con il POV cinematografico non sia affatto reciso. Ma, se compariamo questa figura con il costrutto della soggettiva e quello del FPS, nella grande maggioranza dei casi ci troviamo di fronte a un'inversione di 180° rispetto a ciò che tradizionalmente intendiamo con POV, a partire dal linguaggio cinematografico.

Si rende così più esplicita la connessione tra la figura di uno sguardo in prima persona e il ribaltamento o contorsione del campo visivo che si è cercato fin qui di delineare: il costrutto emerso dal linguaggio visuo-testuale di TikTok è come un POV allo specchio, in altri termini, una soggettiva che ha subito una trasformazione ibridandosi con la figura intermediale del *selfie*, comprensibile cioè solamente se passiamo per la rimediazione e intermediazione della configurazione propria del *selfie* come *a priori mediale dell'immagine digitale*.

5. Voragini digitali

Abbiamo provato a indagare il tropo dell'inghiottimento come figura del peculiare indebolimento della soglia tra reale e virtuale connessa ai contemporanei media immersivi. Attraverso la costruzione di una via cannibalica all'immersività, si è cercato di mostrare come nell'esperienza dell'incorporazione associata a un punto di vista in prima persona, sia in realtà già da sempre inscritto il fantasma di un senso letterale di questo processo: lo sfaldamento dei confini fra sé e il mondo prodotto dai media immersivi e in particolare dalla figura intermediale della soggettiva implica anche una forma di digestione, inglobamento del mio corpo nel corpo dell'altro, tra il mio corpo e l'immagine e viceversa.

Questa tendenza, che, come si è detto, si lascia intravedere già nei primi balbettii del linguaggio cinematografico, si rinnova carsicamente in alcuni tropi e generi della cultura visuale digitale, che potremmo leggere come correlativi oggettivi di questa genealogia carnivora dell'immagine immersiva. Queste esperienze mediali portano a emergenza e ci pongono a contatto con forme di pulsione primordiali, il piacere di divorare/

essere divorati, essere posseduti dall'altro entrando nel suo corpo, difficilmente articolabili in altre forme mediali — e forse, si potrebbe azzardare, precisamente connesse al tipo di fruizione dell'immagine in movimento.

Espressione del significato che l'alimentazione e la gastronomia hanno assunto nella civiltà contemporanea e nella fase attuale del capitalismo, la cultura visuale digitale annovera una varietà di generi che ruotano attorno al consumo di cibi e più in generale all'atto di mangiare. Ne sono un esempio il fenomeno mediatico del Mukbang o i video ASMR. Quest'ultimo acronimo, che abbrevia il nome di un fenomeno parapsicologico definito *Autonomous Sensory Meridian Response*, è descritto come una sensazione di rilassamento e parziale intorpidimento, simile all'ipnosi, suscitata in risposta a specifici stimoli audiovisivi — che variano da utente a utente in maniera estremamente soggettiva e idiosincratica —, come suoni delicati, movimenti suadenti o giochi di ruolo legati all'impressione di ricevere attenzione personale. La produzione video di questa sottocultura digitale, sorta a partire dall'inizio dagli anni 2010 e ormai di proporzioni considerevoli, presenta delle performance di gesti e situazioni volte a suscitare negli utenti questa risposta sensoriale, enfatizzando in particolare la dimensione sonora immersiva e stereofonica, anche grazie all'uso di microfoni binaurali. Uno tra i generi più popolari realizzati dai creatori di contenuti ASMR — ASMRtists — è quello che coinvolge l'assunzione di cibo, consumato in maniera lenta e meticolosa, accentuando suoni e movimenti tali da suscitare una risposta ASMR e più in generale creando una sensazione di intimità connessa all'atto del gustare. Queste performance presentano analogie con il Mukbang, fenomeno mediatico originario della Corea del Sud, in cui dei performer mangiano grandi quantità di diverse pietanze — dai piatti tradizionali al fast food — mentre interagiscono con il pubblico attraverso una piattaforma di streaming. Questi video suscitano un senso di comunità, conforto e connessione attraverso il cibo, creando la sensazione di condividere un pasto virtuale, anche se in molti casi il tratto distintivo di questi contenuti — che per molti risultano invece fortemente disturbanti — è rappresentato dal consumo di quantità eccessive di cibo, talvolta connesso a vere e proprie sfide alimentari.

Queste performance video spettacolarizzano il gesto del mangiare scindendo la funzione nutritiva dall'intensificazione sensoriale e sensuale legata

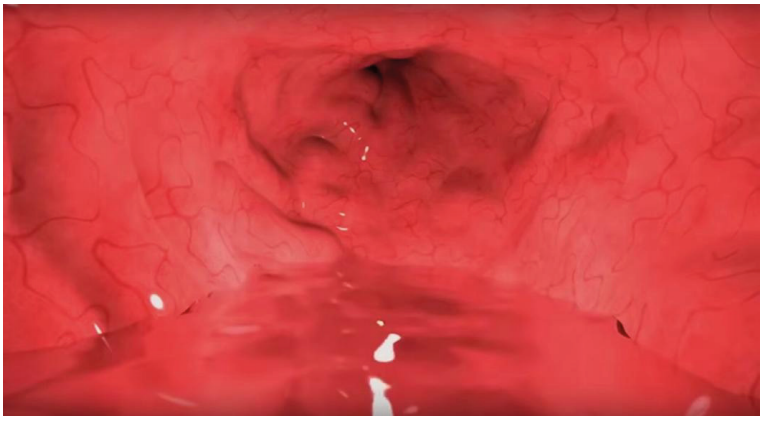


Figura 3. *Ambient Gurgles — Ultimate Sleep* © Spruce Moki Animation Studio.

al gesto dell'ingestione e più in generale al piacere orale, che, come è noto, nello sviluppo del bambino si caratterizza per una fondamentale ambivalenza tra l'impulso della suzione, legato all'unione con il seno materno, e l'aggressività del mordere e del divorare. Fanno leva in maniera analoga sulle fantasie legate all'assimilazione e all'esperienza immaginaria dell'inghiottimento le produzioni del genere intermediale del *vore* — dal latino *vorare*, "ingoiare". La vorarefilia è una parafilia che associa il piacere sessuale all'atto di essere mangiati o mangiare un altro individuo, osservarne l'atto e più in generale all'atto di mangiare (Adams 2004, Lykins & Cantor 2014). Le produzioni *vore* si radicano nella pornografia, in particolare quella fantastica o hentai, ma coinvolgono anche diverse forme di espressione artistica e mediale, come l'illustrazione, l'arte digitale, i fumetti, l'animazione, i videogiochi e le comunità online di *role-playing*.

Ricollegandosi al mitologema dell'inghiottimento, che si è evocato in precedenza, le fantasie che prendono forma in queste narrazioni visuali implicano essere ingoiati interamente da creature immaginarie o sovrannaturali, connettendosi spesso anche a un immaginario mutamento di scala — macrofilia o microfilia. I contenuti *vore* coprono un ampio spettro di sottogeneri che vanno da forme *soft*, in cui l'ingestione assume le forme di un abbandono sensuale che lascia incolumi i soggetti ingeriti o del divenire oggetto di un avvolgimento oblativo, a scenari più espliciti, che caratterizzano l'*hard vore* o il *gore vore*, focalizzati sulla violenza o sulla brutalità del processo di inghiottimento.

In un sincretismo tipico delle produzioni dell'universo digitale, talvolta le produzioni *vore* sono anche declinate come contenuti ASMR, in virtù del senso di protezione e languore generato dalla sensazione di essere avvolti nel ventre di un altro essere. La maggioranza delle realizzazioni video del genere *vore* fanno uso della strategia estetica dello sguardo in prima persona, mettendo in scena tanto l'esperienza dell'essere ingeriti interamente e di poter esplorare così le viscere dal di dentro, talvolta riemergendo da altri orifizi, quanto la sensazione dell'ingerire, spesso assumendo il punto di osservazione della gola stessa del predatore.

Si rinnova così il *leitmotiv* cannibalico inaugurato da *The Big Swallow*, producendo un *téléscopage* temporale che ricollega le declinazioni post-digitali dello sguardo in prima persona con le esplorazioni mediali del cinema delle origini.

Riferimenti bibliografici

Adams C. (2010) *Eat or be eaten: Is cannibalism a pathology as listed in the DSM-IV?* "The Straight Dope"; URL: http://straightdope.com/columns/read/2515/eat-or-be-eaten (ultimo accesso 28/11/2024).

Benjamin W. (2012) "L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica (1935–36)", in A. Pinotti e A. Somaini (a cura di), *Aura e Choc*, Einaudi, Torino, 17–73.

Bordwell D., K. Thompson e J. Smith (2004) *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, NY.

Branigan E. (1984) *Point of View in the Cinema*, De Gruyter Mouton, Berlin, New York, NY.

Buongiorno F. (2019) *Embodiment, Disembodiment and Re-embodiment in the Construction of the Digital Self*, "HUMANA.MENTE Journal of Philosophical Studies", 12, 36: 310–30.

Burch N. (1990) *Life to Those Shadows*, University of California Press, Oakland, CA.

Carbone M. e G. Lingua (2023) *Toward an Anthropology of Screens: Showing and Hiding*, *Exposing and Protecting*, Palgrave Macmillan, Londra.

Carroll N. (1993) *Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies,* "Poetics Today", 14,1: 123–41.

___. (1996) *Theorizing the Moving Images*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.

Casetti F. (1986) *Dentro lo sguardo: Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.

___. (2023) *Schermare le paure: I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano.

Chan M. (2015) *Virtual Reality: Representations in Contemporary Media*, Bloomsbury, Londra.

Dalmasso A.C. e B. Grespi (2022) *Close Circuit Faces: Archeologie del volto in telepresenza*, "VCS — Visual Culture Studies", 5: 17–39.

Deleuze G. (1985) *Cinéma 2. L'Image-temps*, Minuit, Parigi.

Bolter J.D. e M. Engberg (2020) *The Aesthetics of Reality Media*, "Journal of Visual Culture", 19,1: 81–95.

Epstein J. (1921) "Grossissement", in *Bonjour Cinéma*, Éditions de la sirène, Parigi: 93–108.

Ercolino S. e M. Fusillo (2022) *Empatia negativa: Il punto di vista del male*, Bompiani, Milano.

Eugeni R. (2012) *First Person Shot: New Forms of Subjectivity between Cinema and Intermedia Networks*, "Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura", n.o/M, 19–31.

___. (2015) "Le plan à la première personne : Technologie et subjectivité dans le paysage postcinematographique", in A. Gaudreault e M. Lefebvre (a cura di), *Techniques et technologies di cinéma : Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques* à *travers l'histoire*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 195–208.

Gaudreault A. (a cura di) (1988) *Ce que je vois de mon ciné : La représentation du regard dans le cinéma des premiers temps*, Klincksieck, Parigi.

Gunning T. (1988) *What I Saw from the Rear Window of the Hôtel des Folies-Dramatiques, or the Story Point of View Films Told*, in A. Gaudreault (a cura di), *Ce que je vois de mon ciné*, Klincksieck, Parigi: 33–44.

Gunthert A. (2015) *L'image partagée : La photographie numérique*, Éditions Textuel, Parigi.

Huhtamo E. (2018) *Elephans Photographicus: Media Archaeology and the History of Photography,* in N. Leonardi e S. Natale (a cura di), *Photography and Other Media in the Nineteenth Century*, Pennsylvania University Press, Philadelphia, PA, 14–33.

Jay B. (1991) *Cyanide and Spirits: An Inside-Out View of Early Photography*, Nazraeli Press, Monaco di Baviera.

Lenay A. (2022) *Images de nos camécrans : La fabrique d'un cinéma-selfie*, in N. Bras e F.-P. Saget (a cura di), *Captures d'*écran *: Quand le cinéma affronte les flux numériques*, Yellow Now, Parigi, 87–96.

Lykins A.D. e J.M. Cantor (2014) *Vorarephilia: A Case Study in Masochism and Erotic Consumption*, "Arch Sex Behav", 43,1: 181–6.

Manaras A. (1928) *La mesure en cinégraphie*, "Cinéa-ciné pour tous", 117: 9–10.

Marino G. e B Surace (a cura di) (2023) *TikTok: Capire le dinamiche della comunicazione ipersocial*, Hoepli, Milano.

Mateer J. (2017) *Directing for Cinematic Virtual Reality: How the Traditional Film Director's Craft Applies to Immersive Environments and Notions of Presence*, "Journal of Media Practice", 18,1: 14–25.

Merleau-Ponty M. (1964) *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris.

Metz C. (2022) *Cinema e psicanalisi: Il significante immaginario*, Mimesis, Milano.

Mitry J. (1965) *Esthétique et psychologie du cinema*, Editions Universitaires, Parigi.

De la Peña N. *et al.* (2010) *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News*, "Presence", 19 (4): 291–301.

Montani P. (2020) *Emozioni dell'intelligenza: Un percorso nel sensorio digitale*, Mimesis, Milano.

Pinotti A. (2011). *Empatia: Storia di un'idea da Platone al postumano*. Laterza, Roma-Bari.

___. (2021) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Plantinga C. (2015) *Facing Others: Close-ups of Faces in Narrative Film and in The Silence of the Lambs*, in L. Zunshine (a cura di), *The Oxford Handbook of Cognitive Cultural Studies*, Oxford University Press, Oxford, 291–312.

Porte P. (1924) *Une loi du cinema*, "Cinéa-ciné pour tous", 8: 8–9.

Slater M., B. Spanlang, M.V. Sanchez-Vives e O. Blanke (2010) *First Person Experience of Body Transfer in Virtual Reality*, "PLoS ONE" 5,5: e10564.

Strauven W. (a cura di) (2006) *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Vizzardelli S. (2022) *L'appello a saltare: Empatia e separazione tra Jaspers, Blanchot e Lacan*, "Bollettino Filosofico", 37: 182–91.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652513
pp. 269-285 (febbraio 2025)

Non voler "essere lì" Sul valore documentale delle immagini panoramiche nel processo per gli attentati del 13 novembre 2015 a Parigi

Rosa Cinelli[1]

Title in English*: Not Wanting to "Be There": On the Documentary Value of Panoramic Images in the Trial for the November 13, 2015, Paris Attacks*

Abstract: The paper scrutinizes documentary immersive images, portraying environments depicting historical events and presented as authentic representations. It explores the discursive placement of trust in such images, specifically examining whether a 360–degree view in videos or images contributes to perceived content trustworthiness. Environmental images, while promising medial transparency by minimizing framing impact, present a "substantial inconsistency" as their mechanical objectivity tends to prioritize technical device neutrality over human subjectivity. The study focuses on visual traces from the trial of the November 13, 2015 attacks (also known with the acronym V13), housed in the French *Archives nationales*. The panoramic dimension of these images, meant as an investigative tool, facilitates spatial exploration of the crime scenes, whilst offering critical insights on the role of immersive imagery as evidentiary technologies. Analysis of intentional and unintentional semiotic processes, like 'censoring' bodies and corps, allows an understanding of the immersive dimension's role within a legal and 'monumental' framework. The paper advocates for integrating the study of immersive images into a historically and socially situated framework in the context of the naturalization of immersive devices in contemporary society.

Keywords: International trials; Documentality; Digital archives; V13; Bataclan terrorist attacks

1. Un verdetto storico

Il 29 giugno 2022 nel Palazzo di Giustizia sull'Île de la Cité, nel cuore geografico di Parigi, la Corte d'Assise Speciale pronuncia un verdetto che conclude un processo per storico molte ragioni: quello per gli attentati terroristici commessi dallo Stato Islamico il 13 novembre 2015, accaduti

(1) Università di Milano — Université Côte d'Azur.

proprio nella capitale francese in alcuni siti strategici, tra i quali lo Stade de France, vari *bistrot* del centro e la sala concerti Bataclan.

Sono trascorsi quasi sette anni ma la memoria degli attacchi è più che mai viva per chi, durante questo lungo e complesso processo giudiziario, ha popolato gli spazi del Palais de Justice. La lettura del verdetto rappresenta, almeno a livello simbolico, l'ultimo sigillo istituzionale su una pagina di storia recente che ha marcato la memoria sociale francese. Dopo un'inchiesta e un'istruttoria che la stampa generalista hanno definito "colossali", il processo ha preso il via nel settembre 2021 per concludersi, senza ricorsi in appello, nel luglio del 2022. Il giorno del verdetto la sala è affollata a piena capienza: una folla di giornalisti è venuta ad assistere al verdetto, che conclude nove mesi di un processo che ha visto centinaia di testimoni presentarsi alla sbarra per raccontare la loro personale versione dei fatti.

Sotto gli occhi delle più di 200 parti civili e del numero fuori misura di avvocati presenti sulle lunghe panche che affollano quella sala così simile a una scatola, o a una chiesa, il presidente della Corte d'Assise Jean–Louis Périès, un magistrato dalla lunga carriera e di grande esperienza, si pronuncia: tutti i 19 accusati sono giudicati colpevoli. Salah Abdeslam, l'unico attentatore "superstite" del commando di kamikaze incaricato di eseguire gli attacchi, è condannato all'ergastolo.

Peccato, però, che questa sentenza cruciale rimarrà inaudibile per i futuri testimoni e ricercatori che vorranno riascoltarne le parole esatte: nel momento fatidico, le macchine da presa che fin dal primo giorno hanno filmato il processo con l'intento preciso e dichiarato di costruire un fondo audiovisivo archivistico si inceppano. Con buona pace dei giornalisti che da tutta Europa stavano aspettando di carpire la notizia per trasmetterla alle testate di afferenza, tutto si blocca. "Il presidente resta a bocca aperta, non c'è più audio, la trasmissione è interrotta. Un guasto", racconta Emmanuel Carrère nel romanzo dedicato a questo "maxi" processo, intitolato a partire dal suo acronimo *V13. Cronaca giudiziaria* (Carrère 2023).

In effetti le registrazioni ufficiali rimangono mute e per colmare questo vuoto documentale il presidente Périès è costretto a ripetere la lettura la settimana successiva in un'aula deserta[2]. Questo sfasamento tra il

(2) La registrazione del verdetto "senza suono" è consultabile al seguente riferimento:

tempo "live" della lettura (il tempo dell'immagine) e la sua *ri*–messa in scena (il tempo del discorso e del sonoro) ha al contempo il sapore di un errore e di uno squisito *re–enactment* involontario, che porta a mettere in questione il dispositivo audiovisivo e giuridico del processo come cantiere di memoria sociale letta attraverso sue iscrizioni ufficiali, cioè i suoi documenti. Il *bug* della lettura del verdetto fornisce l'opportunità per mettere in questione le immagini del processo e le loro specifiche strategie enunciative, e per mostrare come questi documenti rendano complessa l'interpretazione della realtà storica. Significativamente, tra le prove visive mostrate *nel* processo si nascondono proprio delle immagini panoramiche, autentiche cartografie dei disastri terroristici. Ricercarle tra le registrazioni *del* processo e analizzarle il questo preciso contesto di enunciazione sarà una sfida interessante per discutere del valore di prova delle immagini a 360°[3]. Per ritrovarle, però, sarà necessario ripartire dall'inizio e più nello specifico dalle dichiarazioni della Polizia.

2. Ti con zero

Simmetricamente rispetto alla lettura del verdetto, anche i momenti iniziali del processo appaiono concitati. Dopo alcuni preamboli tecnici, come i giuramenti degli interpreti, i primi momenti fattivi delle udienze vedono protagonisti i rappresentanti delle forze dell'ordine. Per due settimane di udienza i poliziotti ricostruiscono lo svolgimento delle indagini: i sopralluoghi sulle scene del crimine, la ricostruzione della logistica dei momenti precedenti agli attacchi, la difficoltà dell'identificare le vittime decedute e poi ancora l'analisi delle armi del delitto e della balistica delle esplosioni, lo studio dei video di propaganda con cui lo Stato Islamico ha rivendicato gli attentati.

La loro presenza è fondamentale nell'economia complessiva di un processo complesso e lungo come questo, poiché svolge la funzione

Archives nationales, 20220629_15318000001_attentats_V13_02, udienza del 29 giugno 2022. La rilettura successiva, invece: Archives nationales, 20220705_15318000001_attentats_V13_01, udienza del 5 luglio 2022.

(3) Nell'articolo distingueremo tra le registrazioni audiovisive del processo, indicandole come "immagini *del* processo", e le immagini proiettate durante le udienze, che denomineremo "immagini *nel* processo".

cruciale di ricostruire i fatti che saranno oggetto di dibattimento, identificando precisamente tutti gli attori coinvolti al fine di chiarirne esattamente le responsabilità. Da un punto di vista più prettamente incentrato sul visuale, però, studiare le dichiarazioni degli inquirenti permette di avere accesso privilegiato alle prove visive che hanno costellato le indagini e di coglierle nel pieno della funzione indiziaria.

Le dichiarazioni della polizia riguardano tutti i luoghi del crimine degli attentati del 13 novembre 2015: le esplosioni negli spazi esterni dello Stade de France, dove si stava giocando una partita amichevole delle nazionali di calcio di Francia e Germania alla quale stava assistendo anche il presidente François Hollande, le sparatorie nelle strade e nei bistrot del centro e, infine, gli attacchi al Bataclan, i più violenti e sanguinosi.

A un primo esame queste dichiarazioni appaiono particolarmente articolate: la gravità della situazione ha reso necessario dispiegare in maniera coordinata un grande numero di risorse e unità che venivano da tutta la regione (secondo un piano speciale detto *Plan Multi Attentat*). Per illustrare i loro propositi gli inquirenti fanno uso di supporti visivi di varia natura. Si tratta di immagini che potremmo definire forensi nel senso più letterale del termine, dal momento che hanno preso parte attiva nelle attività investigative. Queste "immagini di indagini" permettono, cioè, di ricostruire l'operato della polizia a partire da come viene discorsivizzato dai suoi rappresentanti. Studiarle nello specifico contesto enunciativo dell'aula di tribunale — ovvero, il loro essere *nel* processo — offre un vantaggioso angolo di accesso per ragionare sulla loro funzione provante.

In linea generale, il dispositivo giuridico del processo ammette la presenza di immagini a condizione che queste siano autenticate (meglio se ad opera dello stesso autore o autrice), necessarie a fini dibattimentali, e "subordinate" alla deposizione orale di un testimone o di un esperto (Verenich 2017; Paradis 1964). Affinché le immagini possano "provare con mezzi credibili dei fatti incredibili"[4], per riprendere l'espressione con cui il giudice Jackson aveva giustificato l'uso pionieristico delle immagini come prove durante il processo di Norimberga, queste non dovranno mai ritrovarsi ad essere semplici "orpelli" decorativi, spettacolarizzati

(4) Per approfondimenti sulla storia degli usi delle immagini come prove in tribunale, si vedano Delage (2014) e Lindeperg (2021).

agli occhi del pubblico; al contrario, la loro funzione deve essere già sempre preventivata, autorizzata, spiegata tramite la parola. Perciò, se è vero che nel caso del processo per gli attentati del 13 novembre 2015 le testimonianze degli inquirenti sono piene di immagini, nella retorica formale del processo queste sono sempre necessariamente autorizzate dal giudice Périès, che agendo da *gatekeeper* seleziona quali immagini possono essere mostrate e quali no, determinando così la dimensione visuale delle udienze. Nello specifico, il giudice seleziona alcune immagini a scapito di altre secondo un principio di moralità dello sguardo che prevede di mostrare meno violenza possibile, di prevenire e avvertire sempre gli astanti prima della diffusione di qualsiasi materiale sensibile per lasciare il tempo di non vedere (o *ri*–vedere) le scene degli attacchi.

Tra le immagini che vengono diffuse *nel* processo, in particolar modo quelle presentate dalla polizia fanno riferimento a un passato comune vissuto da tutti i presenti e le parti civili come una memoria traumatica. Più di altre, le immagini forensi sono immagini da mostrare con cautela proprio per il loro contenuto altamente violento. La "fossa" del Bataclan riempita di cadaveri, il video di un kamikaze che si fa esplodere in un bistrot del centro ripreso integralmente dalle camere di sorveglianza del ristorante o i corpi ridotti a brandelli sull'asfalto antistante lo Stade de France sono visioni molto difficili che, mostrate in tribunale, richiamano la scena primaria degli attacchi terroristici, già ancorati nella memoria comune delle persone che assistono alle udienze.

Confrontando in maniera sincronica le immagini presentate lungo le due settimane di deposizione della polizia emerge una interessante mappatura. Un primo criterio di distinzione è costituito dal rapporto tra le immagini e la cronologia degli attacchi. Per quanto riguarda i momenti che precedono o che mostrano la stretta contemporaneità degli eventi, le immagini presentate dagli inquirenti sono in maggioranza "immagini povere"(5). La natura inaspettata degli attentati si rispecchia nelle immagini che precedono il loro effettivo svolgersi: i materiali visivi che documentano questa fase sono reperiti dall'occhio disincarnato delle camere di sorveglianza disseminate nel tessuto urbano, che localizzano con la

(5) La denominazione di "immagni povere" si deve all'artista visiva Hito Steyerl, che con questa etichetta ha definito una classe di immagini a bassa risoluzione e per questo più facilmente condivisibili nell'ambito delle immagini digitali. Cfr Steyerl (2009).

massima precisione nello spazio e nel tempo gli attentatori, sebbene talvolta con qualche difficoltà di identificazione. Come essere sicuri che a una massa indistinta di pixel corrisponda la figura di uno dei kamikaze, colti prima delle esplosioni? La risoluzione (scarsa) delle immagini di questa *tranche* delimita una "soglia" di "percepibilità"[6], e il lavoro degli inquirenti — divulgato e spiegato durante la deposizione —è quello di spostare e ampliare questa soglia per rendere intelligibili le prove. In aula sono presentati alcuni materiali *grassroot*, immagini "anonime"[7] come, ad esempio, il video registrato dalle finestre delle vie vicine ai bistrot del centro che, inviato come segnalazione spontanea, ha richiamato i soccorsi: queste visioni parziali e frammentarie degli eventi incarnano il punto di vista e contribuiscono a restituire il clima di siderazione suscitato dagli attacchi. Le immagini che, invece, sono prodotte dalla polizia in concomitanza con i sopralluoghi e quindi con l'inizio ufficiale delle indagini sono assai diverse da quelle che le precedono. Queste immagini, ricche di dettagli, fanno sfoggio di una grande varietà di formati, che spaziano dalle fotografie ai diagrammi, dalle mappe alle planimetrie. La loro funzione è infatti proprio quella di congelare la scena del crimine, trasformandola in un'entità spaziale ordinata e geometrica, rievocabile a piacimento anche una volta terminati i sopralluoghi. È proprio in questa categoria che si situano, significativamente, le immagini panoramiche, che, come si vedrà, sono da intendere come strumenti di lavoro, prove visive ma anche in un certo senso immagini "operative" e strumenti di conoscenza con una funzione ben precisa.

Tutte le immagini forensi mostrano, i "resti" visuali degli eventi e, poste in sinergia reciproca, ne restituiscono un'immagine composita ma il più possibile esatta. La ricostruzione degli eventi che è affidata loro è centrale nel processo, perché, quasi come una macchina del tempo, le immagini commentate dagli inquirenti attivano una temporalità multipla capace di riportare i presenti alla sera degli attacchi. Per quanto la

(6) Il concetto di soglia di percepibilità si deve a Eyal Weizman, il fondatore collettivo di ricerca e agenzia investigativa Forensic Architecture. Il termine descrive una condizione in cui gli oggetti e i soggetti presenti nell'immagine sono difficilmente riconoscibili perché, nello spazio fisico, occupano uno spazio pari o di poco inferiore alla risoluzione dell'immagine (Weizman 2017).

(7) Ovvero, immagini non prodotte da alcun autore o artista o professionista, ma da comuni cittadini (Lambert 2001).

normatività del contesto di enunciazione cerchi di imbrigliare le immagini sottomettendole alla parola, nella pratica delle udienze gli equilibri spesso si rovesciano e le deposizioni finiscono per spiegare esplicitamente le immagini, che diventano protagoniste: un fatto che, peraltro, ben si concilia con la natura scientifica delle immagini forensi e con il fatto che la loro decifrazione richiede, talvolta, un occhio allenato[8].

Oltre a illustrare i fatti spiegati dalle parole, come vorrebbe la retorica del processo, le immagini a tutti gli effetti li ricostruiscono. Confrontando le immagini tra loro, le dichiarazioni degli inquirenti autenticano i dati in maniera incrociata, e reagendo l'una sull'altra le immagini costruiscono un nuovo sapere che emerge dalle immagini stesse.

Questa operazione, in cui si gioca tutta la partita delle inchieste e delle deposizioni che le raccontano, intesse tra loro le immagini e le mette in relazione e in corrispondenza reciproca. In questo gioco di rimandi e di corrispondenze le immagini hanno il ruolo, tutt'altro che secondario, di collante, dal momento che forniscono lo strumento principale per innescare il processo, innanzitutto epistemologico, dell'inchiesta. La combinazione di attività interpretative che si concentrano sulle immagini — spiegate, autorizzate, ma anche normate — attualizza quel "paradigma indiziario" rintracciato da Ginzburg (2023), basato proprio sulla combinazione dei dettagli apparentemente meno importanti delle immagini per inferire una nuova forma di conoscenza. Commentate dalle parole degli inquirenti, le immagini vengono messe in relazione reciproca come diversi fili in una trama di un tappeto, metafora utilizzata dallo stesso Ginzburg per descrivere i saperi indiziari. È proprio alla luce del loro ruolo di strumenti di investigazione che dovremmo, finalmente, analizzare le immagini panoramiche.

3. Panoramiche sulle stragi. Non voler "essere lì"

Ciascuna delle scene del crimine esaminate dagli inquirenti ha come corredo iconografico immancabile una o più fotografie panoramiche a 360°. Queste

(8) Nelle loro analisi sul concetto di oggettività scientifica, Lorraine Daston e Peter Galison definiscono come un'interpretazione "addestrata" [*trained judgment*] l'attività di decifrazione necessaria per rendere intelligibili alcune forme di imaging scientifico. Cfr Daston e Galison (2010).

mostrano molto spesso una vista generale sulla scena del crimine, contribuendo a situare nello spazio gli indizi e i resti che sono oggetto di dibattito. Durante le dichiarazioni le panoramiche vengono mostrate insieme alle altre prove, anche se ciò avviene, curiosamente, nella noncuranza sistematica della potenziale immersività implicita nel loro formato sferoidale.

Il setup dell'architettura del tribunale rende infatti impossibile l'immersione totale, per cui, per quanto le panoramiche siano sferiche, in aula esse vengono sempre visualizzate tramite uno schermo piatto. La presenza e il ruolo di questo schermo appare come un elemento importante e che merita di essere discusso più approfonditamente. Ben lontane dal voler "teletrasportare" gli avvocati e i testimoni sulla scena del crimine, le panoramiche vengono mostrate tramite un *display* che le tiene a distanza, innanzitutto fisica, dai partecipati(9).

A un primo sguardo, la scelta di questa forma di esposizione potrebbe apparire come banale e facilmente motivabile da esigenze logistiche. Sarebbe stato poco pratico immaginare ad uno ad uno i membri della giuria mettersi un visore e passarlo ai loro vicini di tavolo, o migrare in un *cave* immersivo specialmente concepito a questo scopo. Possiamo, però, supporre che dietro queste motivazioni pratiche si nascondano delle scelte estetiche precise, motivate dall'esigenza di mettere a distanza non più unicamente fisica, ma anche critica, la violenza degli attacchi. Nel tentativo di rintracciare queste intenzioni, collocheremo le immagini panoramiche nel quadro più ampio del dibattito sull'immersività.

Una prima ipotesi è che, in quanto indizi, le panoramiche degli attentati terroristici del 13 novembre 2015 non siano da leggere unicamente come specchi perfetti, soglie da attraversare e nelle quali immergersi per annullare la distanza tra realtà e immagine(10), ma come mappe da interpretare, cartografie di spazi da misurare per localizzare e mettere in relazione indizi e tracce. Per quanto "congelino" le scene del crimine, il loro scopo non è quello di tele-trasportare nuovamente chi guarda sul luogo del delitto, quanto piuttosto quello di fungere da strumenti di lavoro che possano contribuire all'indagine ricostruendo i rapporti tra le tracce rinvenute sulla scena.

(9) Per un approfondimento sul setup espositivo della sala in cui si sono svolte le udienze, cfr Lindeperg (2023).

(10) Secondo una genealogia dell'immersività che la intende come un'immagine "scorniciata", messa in luce da Pinotti (2022).

Questa funzione delle immagini panoramiche sembra suggerire una genealogia alternativa delle ricostruzioni immersive, meno incentrata sugli effetti spettacolarizzanti e illusionistici ma più strettamente legata alla funzione di prova dell'immagine. Pur essendo delle rappresentazioni sferiche di uno scenario di conflitto, le immagini panoramiche disseminate di corpi (o di "frammenti di corpi", come giustamente precisano gli esperti con appropriatezza di linguaggio tecnico) che vengono mostrate dagli inquirenti sono molto diverse rispetto alla tradizione, storica, che vede associarsi catastrofi e panorami.

In effetti, la forma sferoidale del panorama si è prestata fin dalla prima modernità alle rappresentazioni di scenari bellici, utilizzando la scala e la sfericità dell'immagine come mezzo per capitalizzare gli effetti di spettacolarizzazione. Si pensi, ad esempio, alle pagine che Oliver Grau dedica alla descrizione del panorama della battaglia di Sedan (Grau 2003, pp. 90–122): lo studioso riferisce come le cronache del tempo raccontassero come fosse forte, fin da subito, la sensazione di trovarsi proprio "lì", direttamente sul luogo degli eventi. In epoca più contemporanea, la riemersione del medium della realtà virtuale è stata foriera di un'articolata riflessione sorta sul tema del giornalismo immersivo, che interpretava le proprietà di incorporazione del casco come un fattore di iperrealismo potenzialmente autenticante. Un aspetto sembra accomunare queste letture: l'idea che ci sia una linea che associa l'immersività a un effetto di realtà. Secondo questo paradigma, l'essere circondati da un'immagine sferica richiamerebbe un occultamento del medium, comportando un'illusione di trasparenza tale da suscitare nello spettatore (secondo un'associazione fin troppo frettolosa) un'attendibilità forte. Così, ad esempio, scriveva del giornalismo immersivo una pioniera come Nonny de la Peña, che riprendendo il quadro di psicologia cognitiva di Mel Slater considerava la condizione di immersività come capace di suscitare una risposta paragonabile a quella che si presenterebbe in una situazione reale, cioè una *Response as if real*, per considerarla come un criterio di giornalismo d'eccellenza[11].

Stando a questa linea genealogica, le immagini panoramiche del Bataclan, viste tramite uno schermo che le tiene (letteralmente) a

(11) "A major concern in journalism is the extent to which reporting complies with reality [...]. Response As–If–Real should be considered as part of the criteria for well–crafted journalism". De la Peña (2010, p. 299).

distanza di sicurezza e in cui l'unico simulacro dell'incorporazione associata all'immersività — quel "calco mobile" del corpo dello spettatore, (Dalmasso 2022) — è il puntatore del mouse mosso dall'operatore di sala sarebbero un totale flop.

Inoltre, lo schermo contribuisce a connotare la presenza delle immagini nell'aula come una rimediazione che non implica alcuna trasparenza. Invece che annullarsi, le interfacce attraverso cui è possibile vedere le panoramiche si moltiplicano, dando luogo a un'illusione che Jay David Bolter e Richard Grusin avrebbero definito *hypermediacy illusion*, tale per cui il medium, moltiplicandosi, si mantiene visibile (Bolter e Grusin 2000). In aula, infatti, l'immagine proiettata sullo schermo si ripete in una serie di schermi dislocati lungo le sedute destinate al pubblico e in alcuni altri spazi attigui all'aula di tribunale. Questo dispositivo di *mise en abîme* frammenta la spazialità, creando un ulteriore livello di opacità mediale che sembra remare contro l'immediatezza associata ai dispositivi immersivi.

La presenza dello schermo appiattisce, insomma, le panoramiche sferiche e le assimila a fotografie digitali, aprendo il problema della convivenza tra questi diversi media. Al di là della semplice contingenza — o forse, proprio per questo motivo — lo schermo piatto si rivela un indizio interessante per comprendere gli usi sociali delle immagini panoramiche. Riprendendo le analisi di Jean–Marc Laurre e Marcello Vitali–Rosati, che hanno parlato dei rapporti tra media nei termini di "congiunture" culturalmente determinate, potremmo definire questa specifica articolazione un caso di *media resistance* o di resistenza mediale, cioè di convivenza non pacificata media vecchi e nuovi, in cui quello considerato più "nuovo" non solo non ingloba completamente quello vecchio, ma fa addirittura fatica a prendere terreno (Larrue e Vitali–Rosati 2019). In questo contesto specifico, una dimensione propria dell'immersività fa fatica ad affermarsi come tale e, seppure potenziale, risulta vicaria di una fruizione ancora incorniciata.

Il display della sala di Tribunale agisce proprio da schermo, nel doppio senso etimologico del termine alto tedesco *skirm*, che rimanda a una funzione di proiezione ma anche di protezione. Al di là delle contingenze, la scelta di mostrare le immagini tramite schermo traduce la necessità di un dispositivo di protezione, capace di tutelare dal terrore degli

attacchi e di impedire quindi che questi possano di nuovo uscire dal quadro e tornare, così, a concretizzarsi (Casetti 2023). Considerando la violenza dei fatti discussi, è verosimile pensare che nessuno, nell'aula, abbia sentito il bisogno di provare la vertigine dell'essere nuovamente presente sulla scena della strage. Fatti salvi i dovuti distinguo legati alle esigenze logistiche di un processo estremamente complesso, l'assenza di desiderio di attraversare la soglia dell'immagine sembra un elemento importante per comprendere queste panoramiche. Indipendentemente dalla natura a 360° dell'immagine, la possibilità di immergersi sulla scena del crimine — come in un'esperienza di *dark tourism* — rimane del tutto potenziale, cautamente esorcizzata dal dispositivo della sala. In altri termini nessuno, nell'aula di Tribunale, vorrebbe di nuovo "essere lì".

4. Mappe sferoidali

Come giustificare, allora, la natura panoramica delle immagini della scena del crimine? Un'ipotesi può essere quella di ricondurle al dibattito sul postfotografico (Grespi, Villa 2024) e di considerare le immagini come mappe, cartografie sferoidali delle scene del crimine. Questa lettura implica innanzitutto considerare queste immagini nella loro natura più specificamente algoritmica. Sulle immagini "algoritmiche", che spesso ibridano a una componente fotografica una dose importante di elaborazione computazionale, è stato detto che il loro rapporto col mondo non è più strettamente dettato dalla logica della "traccia", in cui l'immagine è una reazione a una presenza fisica, ma da quella della "mappa", per cui l'immagine diviene ricostruzione attiva del reale, letto attraverso un insieme di informazioni da ordinare. In effetti, le prove visive panoramiche del Bataclan sembrano fare proprio questo: mettono in relazione tracce, localizzano indizi catalogandoli in uno spazio geometrico e prospettico che però è anche uno spazio calcolato, delimitato da dai riferimenti metrici che numerano gli indizi e riportano le distanze alla loro scala originaria. Le immagini panoramiche sono nuove fotografie metriche, in tutto e del tutto simili a quelle realizzate come strumento di indagine da Alphonse Bertillon (Bertillon 1890; Piazza 2011). Proprio come le tavole "sinottiche" delle scene del crimine realizzate dalla Prefecture de Paris a

fine 19° secolo, anche le immagini panoramiche delle scene del crimine del V13 sono ricche di indicazioni metriche: indicazioni di scala cartine che situano lo scatto o e la localizzazione degli indizi. Allora, come ora, a contare e a far valore di prova non era tanto l'aspetto iconico dell'immagine, ma proprio il suo valore indessicale e datificato (ancorché ancora analogico). Come un diagramma, l'immagine visualizzava e visualizza un deposito di informazioni da rielaborare e mettere in relazione[12]. La panoramica della scena del crimine si propone, quindi, come un dispositivo di ordinamento del mondo, più che come uno di annullamento della distanza tra immagine e referente.

5. L'irrappresentabile, visto per sbaglio

Colte nel flusso delle dichiarazioni degli inquirenti, le immagini panoramiche performano la loro funzione di prova, ufficialmente illustrando le dichiarazioni verbali, e mappando le scene del crimine. Anche se "appiattite" sullo stesso display delle fotografie digitali, le panoramiche ricoprono delle funzioni operative specifiche nel contesto delle singole dichiarazioni. Per comprenderle meglio ci concentreremo su una panoramica specifica, relativa alle esplosioni dello Stade de France. Rispetto alle reali intenzioni dello Stato Islamico si tratta di un attacco solo parzialmente riuscito: le esplosioni sarebbero dovute avvenire all'interno dello Stadio, ma gli attentatori arrivarono in ritardo e furono respinti all'ingresso dagli addetti alla sicurezza (che, anche se non si accorsero delle giacche esplosive che indossavano sotto le felpe, non li lasciarono entrare perché, banalmente, non avevano il biglietto). Le esplosioni si sono quindi concentrate negli spazi esterni, nei dintorni dei *gate* di ingresso e in particolare nel *déhors* di uno dei ristoranti attigui allo Stadio[13].

La dichiarazione dell'esperto incaricato di illustrare questi eventi, l'ispettore Xavier Vo Dinh, è corredata da un ricco apparato iconografico. Con rigore analitico, le immagini mostrano le tracce delle esplosioni:

(12) "L'un des principaux enjeux de la photographie métrique utilisée pour documenter ces lieux est moins le réalisme illusoire que l'accumulation de données "objectives" et quantifiables" (Castro 2011, p. 5).

(13) Archives nationales, 20210916_153180000001_attentats_V13_01, udienza del 16 settembre 2021.

vetri e vetrine infranti, manifesti pubblicitari dove i volti e i corpi degli attori protagonisti sono frammentati dalla violenza suicida degli attentatori e, infine, singole vedute di quei precisi luoghi dove l'esplosione si è consumata. Con grande coerenza e in osservazione delle regole di decoro imposte dal presidente Périès, le immagini di questi spazi censurano i corpi del kamikaze esploso. Curiosamente, in piena trasgressione rispetto a questi stessi principi, i corpi rimangono visibili proprio nell'immagine panoramica che, sinteticamente, mostra una vista del luogo degli attacchi.

In un angolo dell'immagine (sempre riquadrata dallo schermo) compare, orrorifica visione, il cadavere a brandelli di uno dei kamikaze. Questa immagine del "corpo del nemico ucciso", inscrive questa immagine in una lunga tradizione di iconografie del corpo del nemico, che a partire dal Novecento è considerata una delle modalità con cui si esercita e si prolunga il conflitto (De Luna 2006). Si tratta certamente di una disattenzione, di un errore non intenzionale. Eppure, è significativo che il luogo di questa disattenzione, in un contesto così codificato come quello del processo giuridico, si verifichi proprio nelle immagini panoramiche.

Il carattere non intenzionale di questa visione balza subito agli occhi del ricercatore che visiona il fondo filmico depositato agli Archives nationales — forse, si potrebbe osservare, è evidente in maniera speciale proprio al ricercatore che, rispetto a un ipotetico partecipante tra il pubblico delle udienze, ha sicuramente più tempo per soffermarsi sulle singole immagini. La mancanza di censura dei corpi sulle panoramiche rivela, con uno squarcio di crudezza ciò che lo stesso processo, nelle sue linee "editoriali", aveva fino a quel momento cercato di tenere lontano dagli occhi: la bruta violenza delle scene del crimine.

Si potrebbe commentare, criticamente, che questo allontanamento dalla vista dei cadaveri dei nemici, produce delle conseguenze opposte alle premesse desiderate e contribuisce a creare dei momenti di *pathos* qualora questi, anche solo inavvertitamente, vengano mostrati. Tenendo a debita distanza il corpo del nemico ucciso, il dispositivo audiovisivo del processo lo trasforma in una visione orrorifica, costruendo l'immagine di un colpevole invisibile poiché (forse) ancora terrorizzante. Questa tensione tra decoro e anestesia è una delle linee di tensione più problematiche del processo e appare chiaramente nel momento in cui

viene trasgredita proprio nelle immagini panoramiche che mostrano, per errore, il corpo morto del nemico.

6. Immagini *nel* processo, immagini *del* processo

In conclusione, vale la pena soffermarsi brevemente per chiarire la specificità e la singolarità del *corpus* audiovisivo da cui abbiamo tratto i casi di studio (oltre che per rispondere alla domanda, che forse chi legge si sta ponendo, sul perché questo articolo non sia illustrato da nessuna di queste immagini). Finora, infatti, abbiamo preso in considerazione principalmente le immagini forensi per come queste sono state considerate e usate "*nel*" processo. Concentrandoci sulla loro funzione operativa e sul loro valore di prova, non abbiamo considerato, però, un aspetto altrettanto importante e che riguarda la dimensione materiale delle immagini e nello specifico lo spazio — metaforico, ma anche prettamente fisico — che queste occupano nella società.

Le immagini panoramiche presentate *nel* processo sono state reperite in un *corpus* che comprende le registrazioni *del* processo nella sua integralità. Ad oggi, queste immagini *del* processo sono depositate all'interno degli Archives Audiovisuelles de la Justice e conservate presso gli Archives nationales di Parigi, la più grande istituzione archivistica e patrimoniale francese, la cui storia, cominciata all'indomani della Rivoluzione Francese, è considerata come uno dei fondamenti dell'autodeterminazione dello Stato francese come stato democratico.

Se si considera il quadro culturale e giuridico francese, la stessa esistenza di questo cospicuo fondo audiovisivo — che, con più di 700 ore di girato, costituisce una grande massa di dati — è per molti motivi eccezionale. Rispetto ad altri paesi europei, tra i quali possiamo annoverare anche l'Italia (dove registrare e riutilizzare il girato finanche dei processi più comuni è stata a lungo una pratica d'ufficio, come testimonia l'esistenza di un programma televisivo ormai divenuto "cult" come *Un giorno in Pretura*), in Francia l'immagine della giustizia al lavoro è ritenuta un vero e proprio bene culturale da tutelare e proteggere e quindi da non mostrare nei media pubblici[14]. Per una serie di coincidenze e concate-

(14) Il dibattito sullo statuto delle registrazioni del processo e medialità dello spettacolo è ricostruito in Bruti Liberati (2022).

nazioni storiche dovute all'intreccio tra rappresentazione della giustizia e la sua spettacolarizzazione, sul piano pratico oggi in Francia è rigidamente vietato realizzare e anche condividere immagini dei processi giuridici (Bellangère, Gorce, Sanisco, Sin-Blima Barru 2023)[15]. Solo alcuni processi possono essere filmati, rigorosamente dallo Stato, a condizione che gli eventi che saranno oggetto di dibattito possano essere considerati "storici" (una qualifica che, però, viene attribuita prima dell'inizio dei dibattiti e non a posteriori, quindi senza alcuna distanza cronologica). È infatti proprio la figura del Giudice che autorizza la ripresa dei processi, amministrandone l'immagine fino al punto da scegliere il posizionamento delle camere e le singole inquadrature. Un quadro legislativo altrettanto preciso regola però la vita delle immagini dopo la registrazione, prescrivendone il versamento agli archivi di stato e le relative condizioni di accessibilità.

La principale conseguenza di questa condizione di fatto è che le immagini dei processi non possono essere pubblicate nei media di informazione. Il processo giuridico francese è quindi pensabile come una sorta di scatola nera, un contenitore in cui le immagini possono entrare — secondo certe precise condizioni — per poi uscirne, dopo molti anni, solo una volta divenute documenti. Le immagini *del* processo, insomma, sono principalmente intese come documenti ufficiali, piuttosto che come immagini mediatiche. O meglio, "immagini per la storia", come ricorda lo stesso Giudice Périès durante una delle giornate di settembre, e quindi non immagini giornalistiche[16].

La protezione estrema che coinvolge le immagini *del* processo prescrive i destini di queste immagini e impone dei regimi di accessibilità molto precisi ai documenti: per i prossimi 50 anni nessun fotogramma può uscire dalle mura degli Archives nationales e nessuna delle immagini mostrate *nel* processo può essere diffusa in articoli scientifici, periodici, film o *video essay*. Questo involucro di protezione che avvolge l'archivio delle immagini *nel* e *del* processo dice molto della funzione dell'archivio come istituzione

(15) Bellangère H., Gorce R., Sanisco V. e Sin-Blima Barru M., (2023), *Filmer les procès pour l'histoire,* de Klaus Barbie au procès V13. Évolution des injonctions et des pratiques (1987–2022), "Politika", online, 9 gennaio 2023, https://www.politika.io/fr/article/filmer-proces-lhistoire-klaus-barbie-au-proces-v13-evolution-injonctions-pratiques-19872022.

(16) Archives nationales, 20210928_15318000001_attentats_V13_01 udienza del 28 settembre 2021.

ufficiale della memoria. Le immagini *del* processo giuridico e le sue prove, visibili *nel* processo, sono reperibili perché sono state archiviate in virtù della loro "storicità". Al tempo stesso però la loro gestione, in tutti i suoi vincoli, si rivela anche un dispositivo che inscrive sulla pelle delle immagini delle precise relazioni di potere, che incarna l'immagine ufficiale dello stato riflessa nell'immagine della giustizia al lavoro.

È alla luce del rapporto con la storia (visuale) che si dovrà scrivere a partire da queste immagini che si dovrebbero, forse, analizzare le sanguinose panoramiche delle scene del crimine. Tutt'altro che reliquie accidentali del tempo, le immagini *del* processo sono istituite con l'intenzionalità di chi crea un monumento con la volontà di porlo a servizio della comunità e della sua memoria, anche quando questa è ancora troppo dolorosa per essere esposta al pubblico sguardo. Eppure la dimensione storica delle immagini implica anche talvolta il confrontarsi a una serie di vuoti e di silenzi. Per Georges Didi–Huberman (2018) le immagini storiche sono innanzitutto immagini "che prendono posizione": questo loro posizionarsi rispetto a un prima e un dopo degli eventi le rende però sempre essenzialmente parziali, manchevoli rispetto a una supposta totalità. Per questo, egli dice, la realtà storica non si conosce mai nella trasparenza, dell'immersione totale, ma sempre nella cifra del frammento. Forse è anche così che dovremmo considerare, in ultima analisi, le panoramiche insanguinate di cui abbiamo trattato in questo articolo, autentiche prove visive degli attacchi del 13 novembre: non sfere, specchi totali in cui riflettere l'immagine della Storia, ma frammenti, inevitabilmente parziali, da maneggiare con cura.

Riferimenti bibliografici

Bertillon A., *La photographie judiciaire, avec un appendice sur la classification et l'identification anthropométriques, Gauthier-Villars et fils Imprimeurs-Librairies, Parigi* (trad. it. La fotografia giudiziaria, Scalpendi, Milano 2023).

Bolter J.D. e Grusin R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.

Bruti Liberati E. (2022) *Delitti in prima pagina: La giustizia nella società dell'informazione*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Carrère E. (2023) *V13: Cronaca giudiziaria*, Adelphi, Milano.

Casetti F. (2023) *Schermare le paure: i media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano.

Castro T. (2011) *Une cartographie du crime : Les images d'Alphonse Bertillon*, "Criminocorpus", numero speciale su "Identification, contrôle et surveillance des personnes", online, 6 maggio 2011; URL: http://journals.openedition.org/criminocorpus/354; DOI: https://doi.org/10.4000/criminocorpus.354; ultimo accesso 26/11/2024.

Dalmasso A.C. (2022) *Calco mobile: La costruzione del reale nelle produzioni di non-fiction immersiva*, "PHILM Rivista di Filosofia e Cinema", 1: 111–30.

De la Peña N., P. Weil, J. Llobera, E. Giannopoulos, A. Pomés, B. Spanlang, e M. Slater (2010) *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News*, "Presence: Teleoperators and Virtual Environments", 19: 291–301.

Delage C. (2014) *Caught on Camera: Film in the Courtroom from the Nuremberg Trials to the Trials of the Khmer Rouge*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.

Daston L. e Galison P. (2010) *Objectivity*, Zone Books, New York.

De Luna G. (2006) *Il corpo del nemico ucciso: violenza e morte nella guerra contemporanea*, Einaudi, Torino.

Didi-Huberman G. (2018) *Quando le immagini prendono posizione. L'occhio della storia vol. 1,* Mimesis, Milano-Udine.

Ginzburg C. (2023) *Miti, emblemi, spie: Morfologia e storia,* Adelphi, Milano.

Grau O. (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.

Grespi B. e P. Villa (2024) *Il postfotografico: Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino.

Lambert F. (2001) *Figures de l'anonymat: médias et société*, L'Harmattan, Parigi.

Larrue J.-M. e M. Vitali-Rosati (2019) *Media Do Not Exist: Performativity and Mediating Conjunctures*, trad. J. Detre e B. Kearney, Institute of Network Cultures, Amsterdam.

Lindeperg S. (2021) *Nuremberg, la bataille des images*, Éditions Payot, Parigi.

___. (2023) *V13: un procès pour l'histoire ?*, "L'Histoire", 1 maggio 2023: 58–63.

Paradis P.R. (1964) *The Celluloid Witness*, "University of Colorado Law Review", 37: 235–70.

Piazza P. (a cura di), *Aux origines de la police scientifique. Alphonse Bertillon, Precurseur de la science du crime*, Karthala, Parigi 2011.

Pinotti A. (2022) *Alla Soglia dell'immagine*, Einaudi, Torino.

Steyerl H. (2009) *In Defense of the Poor Image*, "E-flux Journal" web, 10

Verenich V. (2017) *Semiotics of Visual Evidence in Law*, "Semiotica", 216: 63–88.

Weizman E. (2017) *Forensic Architecture. Violence at the threshold of detectability*, Zone Books, New York (trad. it. *Architettura forense. La manipolazione delle immagini nelle guerre contemporanee,* Meltemi, Milano 2022).

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652514
pp. 287-307 (febbraio 2025)

Una discesa nel Maelström
L'immersività come fatto ideologico

Bruno Surace[1]

English Title*: A Descent into the Maelström: Immersivity as an Ideological Phenomenon*

Abstract: In the first part, the essay explores the concept of immersivity as an ideological phenomenon linked to virtual reality (VR). Starting from a critique of the term "virtual reality", it argues that the virtual does not alter reality, but manifests as "actualized virtuality", deeply affecting semiotics and individual perception. The text examines how VR, once seen as an isolating technology, is now presented as integrated into everyday life, with examples such as Apple Vision Pro. However, this integration raises issues regarding technological determinism and an ideology of self-exploitation that blends work and entertainment in a pervasive manner. In the second part, the essay uses case studies from cinema (such as Johnny Mnemonic, The Matrix and eXistenZ) and other areas of the mediascape to show how VR not only creates virtual worlds but also acts as a meaning-making device, influencing cognitive processes and critical engagement. In this context, immersivity offers new sensory experiences but tends to focus attention on perceptual involvement, remodulating the space for more detached and analytical reflection.

Keywords*:* VR; META; Apple Vision Pro; Train of Memory; Johnny Mnemonic

1. La VR nobilita l'uomo

Come ho sostenuto già in precedenza, ritengo la locuzione "realtà virtuale" problematica: "Il virtuale è reale quanto l'attuale [...] Il mondo a cui possiamo accedere tramite un visore non modifica di un atomo la quantità di esistente [...] se vista in termini di ontologia forte. Ciò su cui vi è incidenza è l'esistenza semiotica di determinati oggetti, e la presenza percettiva/

(1) Università di Torino.

propriocettiva di un determinato individuo" (Surace 2020, pp. 236–237). Uno dei miei punti per sostenere l'improprietà della locuzione è dunque di ordine ontologico, e su questo elemento mi sento di rimanere piuttosto fermo (anche perché, mi pare, la locuzione in effetti invita a farlo). Nondimeno è opportuno che ribadisca due premesse allo sviluppo della mia posizione: la prima è che la potenza modificatrice del "reale", da parte delle cosiddette "realtà virtuali", in effetti esiste, se la vediamo in prospettiva culturale e semiotica (per la quale avrebbe forse più senso parlare di "virtualità attualizzata"); la seconda è che non è mia intenzione discutere la diffusione oramai capillare nel linguaggio comune della locuzione stessa, quanto appunto vagliarne lo statuto in sede filosofica. Su quest'ultima considerazione vale però la pena di considerare uno sviluppo recente, che in un certo senso aggiorna e corrobora una delle tesi precedenti: se un tempo con "realtà virtuale" si indicava una inconsueta tecnologia in grado di *immergerci* in mondi alternativi (in questo senso, dunque, dovremmo intendere "virtuale"?), oggi la diffusione capillare — quantomeno nell'immaginario mediale — di visori e simili strumenti sembra disinnescare "da dentro" l'espressione, laddove le "cose" appaiono sempre e sempre più "virtualizzate"[2].

Riassumendo la questione, per procedere oltre, di seguito forniamo alcuni dei problemi già individuati rispetto alla locuzione: nelle sue implicazioni (o implicature) semantiche odierne essa anzitutto sottintende una vetusta dicotomia realtà/virtualità, che diamo come ampiamente superata in seno alle società contemporanee (gli effetti del cosiddetto "virtuale" sull'altrettanto cosiddetto "reale" sono ben più che tangibili, dal piano personale a quello economico e politico)[3]; vi sono inoltre innestate nella dicitura una concezione del reale a vocazione esclusivamente sensista così come un'enfasi sul propriocettivo, che è ideologicamente problematica. Si tratta in effetti di un'idea della realtà in chiave esclusivamente individualista (questa cambierebbe sulla base del nostro "starci dentro"), che di fatto pur quando contemperi forme di alterità (mondi di VR co-abitati o co-esperiti simultaneamente) lo fa alla base di un accesso individuale, ben lontano da qualsiasi idea di coscienza collettiva.

(2) Apro il contributo in prima persona e autocitandomi, cosa senz'altro di non buona creanza; tuttavia mi serve farlo per collocare le riflessioni che seguiranno in diretta continuità con quelle citate. Fatte quindi le dovute precisazione passerò, anzi passeremo, rapidamente, alla più gentile forma in prima persona plurale.

(3) Cfr su questa tesi Chalmers 2022.

Che vada così, che i mondi virtuali siano mondi-replica, lo dimostra in un certo senso anche la cronaca: è del gennaio 2024 la notizia di uno stupro nel metaverso(4), e anche i videogiochi in cui dare sfogo massimo alle proprie pulsioni, come *GTA* (in cui una parte significativa del divertimento è ammazzare tutti) oggi vantano versioni *role play* come *GTA RP* in cui invece bisogna rispettare regole strettissime, pena il *ban* (l'estromissione). In fondo a questo baratro di monadi soggiace pertanto un riduzionismo del reale sullo schema corporeo (secondo una vocazione che potremmo definire di "enattivismo debole"), per il quale al razionalismo della mente è sovrinteso, prioritariamente — cioè gerarchicamente — il sentire (punto su cui ritorneremo più avanti). E ancora individuiamo una latente forma di determinismo tecnologico secondo il quale la tecnologia manifesta la sua *agency* sul — presuntamente — più alto livello di pensabile possibile: il cosiddetto "reale". Se ciò appare in linea con le recenti dottrine filosofiche "iperoggettuali" (Morton 2013), un simile paradigma contraddice una visione dell'umanità forse più sperabile.

La co-occorrenza di questi nodi problematici culmina in alcune linee ideologiche, nascoste sotto le ammalianti e fascinose apparenze delle odierne VR. Si pensi al noto e recente caso dell'*Apple Vision Pro*, le cui immagini sono circolate con virulenza nel 2024. Si tratta dell'ultimo ritrovato in casa Apple, il cui prezzo di partenza si aggira fra i 3000 e i 4000 dollari(5). La virtualità, insomma, è un bene non per tutte le tasche. *Apple Vision Pro* è un visore in VR, ma nella pagina ufficiale di Apple né "VR" né "virtual reality" compaiono mai come espressioni per descrivere l'oggetto (abbiamo solo due occorrenze di "virtual": "virtual keyboard", per indicare una sorta di tastiera meta-virtuale, inserita nell'ambiente che il visore proietta negli occhi dell'utente, e "virtually lag-free", per riferirsi a uno specifico tecnologico del sistema di proiezione che evita scatti e ritardi)(6). Ma come viene sponsorizzato questo straordinario, senza dubbio, dispositivo? Attraverso immagini di persone che lo adoperano in città, in metropolitana, nei bar. E questo è il primo dato di rilievo: *Apple Vision*

(4) https://www.repubblica.it/esteri/2024/01/07/news/gran_bretagna_stupro_metaverso_indagini-421824572/ (ultimo accesso 05/03/2024)

(5) https://www.agi.it/innovazione/news/2024–02–02/come-funziona-quanto-costa-visore-vision-pro-apple-25114219/ — Ultima consultazione 05/03/2024.

(6) https://www.apple.com/apple-vision-pro/ — ultima consultazione 06/03/2024; non escludiamo, naturalmente, che la pagina possa cambiare nel tempo.

Pro mira in qualche modo a destituire lo stigma della VR come di un *processo* che barrica in casa le persone, isolandole dal resto del mondo (e promette in qualche modo di poter funzionare come tecnologia integrata e integrante con l'ambiente circostante). Che questa promessa sarà mantenuta è tutto da dimostrare, dal momento che se pure nei suggestivi video vediamo persone che si aggirano per la città con il visore addosso, esse ci sono mostrate come in effetti totalmente "isolate" (l'intera fascia oculare è coperta dal vetro dell'oggetto), e anzi la sensazione è spesso di soggetti che non vogliono essere disturbati da interazioni "fuori dal visore". La soglia fra utopia (un mondo post-umano in cui tutti siamo iperconnessi grazie a questi straordinari *wearable devices*) e distopia (di nuovo: un mondo post-umano in cui tutti siamo iperconnessi grazie a questi straordinari *wearable devices*) è materia prospettica.

La seconda valorizzazione riguarda invece l'orientamento versatile dell'oggetto, che tuttavia si distingue per due macro-usi: intrattenimento e lavoro. Nel primo caso, con *Apple Vision Pro* si potrà, così suggeriscono i dati a disposizione, godere di un film in una sala cinema virtuale, giocare, e fare altre cose molto divertenti. Ma anche, e soprattutto, *Apple Vision Pro* disloca il lavoro, lo parcellizza, mappa i nostri ambienti inserendo dove vogliamo finestre lavorative per essere *always on.* "Arrange apps anywhere and scale them to the perfect size, making the workspace of your dreams a reality — all while staying present in the world around you": queste le parole nel sito ufficiale di Apple. Anche in bagno potremo avere il nostro file Excel aperto e operativo. Insomma, con *Apple Vision Pro* puoi divertirti meglio e lavorare meglio, tanto che entrambe le parole in effetti sembrano assumere una strana consonanza semantica, a mo' di quasi-sinonimia. Inconsueto, a ben vedere: hai speso così tanta ricerca — lato produttore — e così tanti soldi — lato utilizzatore — per ottenere cosa? Una moderna chiave inglese! Così puoi tornare in officina, anzi no, così l'officina può venire da (dentro di) te.

Fuori dal sardonico paradosso, in effetti, suona strano che la migliore tecnologia sul mercato si proponga a *te* come funzionale non a farti diminuire il lavoro, ma in un certo senso ad aumentarlo (lavoro che ti segue, che ti persegue, che si fonde con il resto della tua vita, che ti *ingloba facendoti immergere*). L'utopia della VR come possibilità di un mondo alternativo in cui rifugiarsi abbraccia, felicemente, la realtà, esprimendola

al massimo del suo potenziale distopico: lavora (cioè produci profitto, competi, strèssati) quanto più possibile, anche in spazi laddove prima il lavoro non entrava. E dunque, ritornando alla quantità di energia necessaria per produrre-possedere le suddette tecnologie, è rilevante notare come queste ultime non corrispondano a un autentico sforzo concettuale e filosofico, e che siano finalizzate a produrre, alla fine dei conti, un macchinario per *lavorare* (meglio, cioè: di più).

Se dunque da un punto di vista tecnico si spinge per superare i limiti di quanto prima concepito, sul versante culturale non sembra esserci un pari sforzo per declinare quanto scoperto dalla tecnica in modi nuovi, che non siano orientati all'annichilimento dell'individuo o alla conferma di forme di esistenza vetuste (il consumo, lo sfruttamento e l'autosfruttamento). L'accelerazionismo, quell'idea di spinta al progresso orientata a un futuro post-capitalista senza lavoro postulato da Srnicek e Williams (2015), pare, in via definitiva, ben lungi da venire.

2. Nel mondo dei mammut

Quello dell'immersività oggi è presentato come un paradigma rivoluzionario. Tuttavia, come vedremo più avanti, esso vanta radici antiche in ambito e filosofico e mediologico. La stessa presentazione delle VR in questo senso si allinea a uno specifico orizzonte ideologico: esse non sono quasi mai proposte come strumenti per *sapere* di più, quanto per *sentire* di più. E, fin qui, non ci sarebbe nulla di particolarmente sospetto, dal momento che non possiamo pretendere che ogni tecnologia bilanci in maniera simmetrica sensi e ragione. Nondimeno il problema è quando tale *sentire* viene presentato, più o meno esplicitamente, come la migliore formula per acquisire conoscenza o, più largamente, per *appropriarsi del mondo e dell'altro*.

Partiamo dall'inizio. Alcune forme di immersività oggi si fondano, sin dal nome, su un'idea di *aumento* del reale. Le "realtà aumentate" promettono proprio questo, tramite la giustapposizione di interfacce che mediano fra noi e ciò che è fuori da noi[7]. Tuttavia, è possibile obiettare che l'idea di conoscenza alla base di questa concezione sia perlopiù

(7) Su realtà aumentata e in generale iper e locative media cfr Finocchi 2016.

additiva. Aggiungere elementi alla realtà che esperiamo, anzitutto con la vista, configura un'idea di conoscenza a fondazione quantitativa, ben lontana, nelle premesse, da altre definizioni del conoscere, come potrebbe esserlo una fondata piuttosto sulla sintesi o sulla rielaborazione. D'altro canto siamo di nuovo, e a mani basse, nell'*experiential turn*, che media attraverso il corporeo ogni forma di messa a sistema cognitiva del mondo. E così di fatto impone l'*esperienza* come migliore intermediazione possibile, oltre che sottoporla a una sorta di dispositivo dell'accumulazione: quante più cose posso vedere e sentire, tanto più la mia esperienza sarà ricca, laddove la ricchezza è una misura dello stoccaggio dell'esperienza, così come facciamo quando postiamo sui social pedissequamente le nostre vacanze o grattiamo quelle mappe in vendita a basso costo che ci consentono di "flaggare" i paesi che abbiamo visitato, in una grande corsa a quello che, nel mondo videoludico, è noto come "completismo".

Ma se la conoscenza non fosse necessariamente additiva? E, più nel profondo, se questa dinamica dell'aggiungere — elementi, interfacce o infografiche che siano — non celasse in realtà anche un processo sottrattivo? Proviamo a ragionare su queste domande, che riguardano l'immersività come fatto semiotico ideologicamente orientato (oltre che, forse, come moda accademica legata al più ampio filone dell'esperienziale), attraverso uno spot dell'azienda Meta.

Siamo nel 2023, il claim è "L'impatto sarà reale", e lo spot è creato da Meta CreativeX e Radical Media[8]. La pubblicità ha lo scopo di presentare gli impatti positivi del metaverso[9] — che immaginiamo come una sorta di aggiornamento in XR di quello che fu *Second Life* —[10] attraverso una carrellata di esempi ipotetici. Vediamo quindi un gruppo di

(8) https://www.youtube.com/watch?v=PQmZJuU2EN4 — ultima consultazione 06/03/2024.

(9) Il più recente e aggiornato contributo sul metaverso è Arcagni 2023. Il termine, come ricostruisce l'autore, deve le sue origini al romanzo cyberpunk del 1992 *Snow Crash* di Neal Stephenson. Da qui, come indica Arcagni, si dipartono alcune delle peculiarità di questo "luogo": ""intanto è una sfera, e quindi un chiaro riferimento ai dispositivi immersivi come la Realtà virtuale, che producono, per l'appunto, immagini sferiche a 360°. In secondo luogo, la sfera rimanda alla Terra e quindi al fatto che il Metaverso possa davvero rappresentare un "gemello digitale" del mondo fisico. È ovviamente un mondo di immagini "solide", tridimensionali, realizzate in computer graphics ad alta risoluzione. E inoltre è sonoro. Per accedervi bisogna utilizzare speciali occhiali e cuffie". Cfr anche il contributo sul tema di Leone 2022.

(10) Adottiamo qui la sigla XR, che sta per "Extended reality" e che ci pare ad oggi la più onnicomprensiva. Sulle XR cfr Eugeni 2020; Biggio, Dos Santos e Giuliana 2020.

vigili del fuoco — con un elmetto dotato di realtà aumentata — effettuare un'operazione in una casa in fiamme grazie a un'interfaccia che rende più agevole il loro percorso, una dottoressa accedere immediatamente alla TAC di un paziente — grazie a dei prodigiosi occhiali — e poter intervenire rapidamente per la sua assistenza, e infine gli studenti di una classe che, guidati dal proprio insegnante, indossano il proprio visore per "fare una gita nel mondo dei mammut", pur se estinti da millenni. I tre casi mostrati, narrati da una voce che tanto all'inizio quanto alla fine ribadisce la virtualità di Meta ma la sua capacità di agire sul reale, appaiono non perfettamente assimilabili. Se i primi due, infatti, introducono l'ipotetico strumento (che più che il dispositivo di "accesso" è, immaginiamo, il connubio hardware/software Meta) come prezioso ausilio in situazioni di immediata crisi, il terzo non pone la condizione dell'emergenza come *attivante*.

La classe non è in pericolo, la scelta di adoperare la VR è qui chiaramente presentata come una nuova possibilità pedagogico-formativa. I ragazzi indossano il visore, e il montaggio ci porta "nel mondo dei mammut", peraltro attraverso una strana polifonia di sguardi. Se infatti nell'inquadratura precedente abbiamo l'oggettiva di una studentessa che, con espressione meravigliata, indossa il visore, in quella dopo immaginiamo di essere a questo punto calati nella sua prospettiva, ed eccoci infatti in uno scenario preistorico a osservare un mammut che si avvicina a noi. Vi sono però due stacchi che ci mostrano la suddetta studentessa accarezzare, in due prospettive diverse, l'animale. Quale sguardo stiamo dunque incorporando ora? Siamo passati, senza soluzione di continuità, dalla soggettiva all'oggettiva, dal vedere come lei al *vedere lei*. E perché mai? Evidentemente perché per attivare l'empatia necessaria a interiorizzare la supposta grandiosità della tecnologia che viene pubblicizzata è più efficace mostrare lo sguardo sognante della ragazza, piuttosto che ciò che ella vede. Il che, in un certo senso, è ironico: per sponsorizzare una tecnologia dell'immersività (cioè dello sguardo soggettivo) siamo spinti, filmicamente, all'emersione (al vedere dal di fuori, più che al vedere dal di dentro). A voler fare gli scommettitori, potremmo pensare che il modo di costruzione di questo spot contiene in sé il germe del fallimento dell'idea che pubblicizza.

Ma veniamo al punto ideologico: "fare una gita nel mondo dei mammut". Di quale mondo si tratta, non è dato saperlo. Possiamo ricostruire

che si tratti del nostro stesso mondo da un punto di vista spaziale (d'altro canto, per quanto ne sappiamo, i mammut camminavano sulla stessa terra che calpestiamo noi), ma nella sua versione temporalmente aderente al pliocene (supponiamo). Una versione del pliocene ricostruita, e, quindi, una forma di rappresentazione. E qui va sottolineato un fatto: le VR, dunque, sono tecnologie della rappresentazione, e in questo senso non innescano un nuovo paradigma epistemico, ma si collocano in maniera organica con quelle che le hanno cronologicamente precedute (il cinema, per esempio). Quali sono dunque le specificità che vengono proposte? Meta sembra anzitutto rendere pertinente uno specifico piano dell'esperienza: quello della spazialità mediata dal corpo. Così viene valorizzato uno specifico orientamento del senso, quello appunto *immersivo*, che assurge a una sorta di totalizzazione: nello spot la classe, al contrario dei pompieri e della dottoressa, è interamente inserita nel "mondo dei mammut", e quindi di fatto momentaneamente "staccata" (quando si è online da una parte si è, almeno per qualche pezzo di noi, offline dall'altra) dall'ambiente fisico (la scuola). Si tratta quindi di immaginare procedimenti rappresentativi che *totalizzano* l'esperienza di fruizione e, proporzionalmente, riducono in maniera drastica i processi ecfrastici. La differenza rispetto alla lettura di un libro in classe o alla visione di un documentario non è solo in termini di qualità della rappresentazione, ma anche di *quantità*. Quella di Meta è una rappresentazione in cui la pratica immaginativa è ridotta al minimo, perché al dispositivo è delegata la ricostruzione cognitiva, che passa percettivamente. Non si tratta più di *immaginare* (generare, cognitivamente, immagini), ma di percepire un'immagine già fatta. In questo senso l'ideologia dell'apprendimento che viene veicolata va inquadrata in un contesto pedagogico in cui il *sentire* sovrasta l'*ipotizzare*. Il percetto sopra il concetto.

Quale abduzione è dunque possibile nel metaverso? Anzi, in effetti il mondo dei mammut, una volta che è dato con un tale grado di investimento, smette di essere un mondo ipotetico, virtuale, e diviene un mondo attuale. Diversamente, se fossimo di fronte a un libro che ci spiega i mammut, saremmo "costretti" a generare noi quell'immagine, e ogni soggetto avrebbe la propria immagine, da cui la possibilità di istituire una semantica collegiale (cioè, di discutere su ciò che si sta *capendo*). Qui la realizzazione dell'immagine, dell'ambiente, delle dimensioni scalari,

ambisce dunque a colmare quella diversità, da un lato ovviando a problemi di misinterpretazione (è chiaro che un mammut in scala è tale per chiunque lo veda), dall'altro castrando tutte quelle operazioni ermeneutiche che in fase di formazione andrebbero invece coltivate.

È in discussione qui, così, non una tecnologia oggettuale (che per alcune applicazioni, come quella dei pompieri, della dottoressa, o più banalmente per certi tipi di gioco, sembra convincente), ma la proposizione di una *tecnologia semiotica*, di produzione e acquisizione del senso, in cui sembra prevalere sul panorama razionale-cognitivo un altro tipo di impostazione. La differenza profonda, semioticamente parlando, fra un senso emersivo e uno immersivo non è nel dispositivo, ma nel tipo di dinamiche che questo installa fra contenuto e fruitore. Tutti i media possono essere letti come dispositivi che mettono in gioco una dialettica fra emersione e immersione, ma è chiaro che tale scambio non è bilanciato. Nel caso di Meta, dunque, l'esempio del mondo dei mammut appare di gran lunga sperequato verso l'immersione, e ciò pone in essere una serie di problemi sul modo in cui tale utilizzo modifica le modalità di acquisizione della conoscenza.

3. È tutta questione di esperienza?

La "mediarcheologia" ha già dimostrato come anche i media pregressi allo sviluppo delle VR fossero, in qualche modo, delle realtà virtuali[11]. D'altro canto i media di massa hanno sempre espresso una tensione all'interattività, solitamente orientata verso il sensoriale. È interessante notare che il concetto di interattività sia così fortemente ancorato alla dimensione del sensibile, e non contempli quasi mai quelle forme di interazione di tipo cognitivo che Eco (1979) ha chiamato "cooperazioni interpretative". Al di là di questa considerazione, sin dal libro (che consideriamo come il primo medium di massa) si è tentato di ibridare la nuova tecnologia con altre che gli fornissero, ad esempio, tridimensionalità.

Il libro pop-up o libro animato, le cui origini non sono chiarissime[12], è un caso di rilievo di proposta immersiva in un medium altri-

(11) Si pensi alle riflessioni di Maldonado 1998. In ambito propriamente "mediarcheologico" è invece essenziale il lavoro di compendio di Dalmasso e Grespi 2023.

(12) Una fonte sul tema è Rubin 2005.

menti prevalentemente emersivo. Autori come Lothar Meggendorfer (1847–1925) hanno sviluppato con acume questa idea di un libro che nel suo dischiudere mondi che si avvicinano, letteralmente, agli occhi del lettore, costituiscono una sorta di invito, di *affordance* a "entrarvi dentro". Anche qui, soffermandocisi, fa specie che questo tipo di proto-VR oggi sia del tutto derubricata al mondo dell'infanzia, e non trovi applicazioni concrete per il mondo adulto. Non ci lanciamo in ardimentosi e poco probabili vaticini, ma sarebbe ironico se fra cent'anni le VR fossero, a loro volta, tecnologie immersive relegate a soggetti non ancora formati alla lettura di testi complessi. In effetti la VR, nei suoi molti paradossi, è una tecnologia complessa ma orientata alla "semplificazione" (sentire è, normalmente, più immediato che capire).

Per quanto riguarda il cinema — senza addentrarci in tentativi fallimentari come l'*Odorama*, che ci dicono di un certo rifiuto del mezzo *stricto sensu* a forme di ri-sensorializzazione —[13] si aprono due discorsi rilevanti: il primo riguarda il cinema come medium, il secondo il film come testo. Il cinema come medium è chiaramente immersivo, e anzi in effetti l'esperienza tradizionale del cinema (sala buia, isolamento acustico dall'esterno *et similia*) è volutamente pensata per favorire l'immersione. Di contro alcune fasi specifiche della storia del cinema hanno espressamente lavorato per invece favorire l'emersione. Se il cinema classico è la fase immersiva per eccellenza, il cinema moderno si propone nello stesso ambiente di cui sopra (sala buia e così via) con testi che scuotono lo spettatore, ponendosi come refrattari al suo immediato "ingresso". Se lo spettatore vuole "entrare" in un film di Godard deve in un certo conquistarsi cognitivamente quell'esperienza, per la quale non è alfabetizzato. Questo ci dimostra come l'immersività non è una questione esclusivamente mediale, né esclusivamente testuale, ma il frutto di un accordo fra i due poli (cioè, a dire il vero, un fatto culturale, se immaginiamo la cultura come il luogo di sintesi fra mezzo e testo). Ci dice inoltre che l'esperienza è, in effetti, *questione di esperienza*. E su questo punto molte esperienze contemporanee giocano, come nel caso del format delle "cene al buio", che prevedono di consumare il pasto in condizioni

(13) Si trattò di un esperimento associato alla proiezione del film *Polyester* (John Waters 1981), la quale prevedeva che agli spettatori venisse consegnato un cartoncino prima di entrare in sala, e che il film in determinati momenti segnalasse di grattarne alcune parti da annusare per sentire gli stessi odori suggeriti dalle immagini. Cfr Rosen 2022.

di cecità artificiale, così rieducando man mano gli altri sensi e, anche fenomenologicamente, provando a simulare l'esperienza di una persona non vedente.

Il problema è allora forse che l'immersività è un modo diverso per chiamare l'*immedesimazione*. A riprova di questo punto ci sono due considerazioni almeno: la prima è che, chiaramente, l'immersione per come ne stiamo parlando è una metafora (non siamo noi a entrare da nessuna parte, semmai facciamo quasi-entrare degli schermi nei nostri occhi); la seconda, migliore, è che le forme di ingresso consentite dalle VR coincidono in realtà con il nostro "farci altro" nel momento dell'esperienza. Quelli nel mondo dei mammut non siamo noi, *ma siamo noi* (im-medesimati). Ebbene, lo stesso, di nuovo, vale con il cinema, e gli studi recenti sull'empatia come gancio alla base della fruizione sembrano corroborare questa tesi (Gallese e Guerra 2015). Così nel cinema classico si attivano forme forti di immedesimazione, per via di una felice sincronia fra condizioni mediali e strutture linguistiche dei film, mentre il cinema moderno intende l'immedesimazione come un ostacolo ai propri obiettivi. Lo spettatore moderno deve assumere una postura critica, e per fare ciò deve porsi di lato — non dentro — rispetto alla rappresentazione, con uno sguardo diverso. Ecco, dunque, che le VR sembrano rifuggire lo sguardo critico, perché non si può avere uno sguardo critico in un regime di incorporazione (quando anche pongo uno sguardo critico sul mio stesso corpo, lo faccio in un metalivello in cui, per un attimo, smetto di essere me per guardarmi). *La critica* è *fuori dal corpo*, la premessa perché possa agire è la scorporazione. Più siamo coinvolti (cioè, di nuovo, immersi), meno siamo obiettivi (vale con i testi, come con la vita). E questo, per inciso, non significa che dobbiamo smettere di divertirci o di godere, come dimostra di nuovo il cinema moderno, che in tanti guardano e apprezzano proprio per il suo carattere emersivo (e forse di conseguenza *eversivo*).

Se la realtà virtuale è dunque un modo per chiamare processi di immedesimazione particolarmente forti, allora possiamo immaginare forme di realtà virtuale che non richiedano particolare supporto tecnologico. Prendiamo ad esempio l'attività nota come "Treno della Memoria", promossa dall'omonima associazione che organizza periodicamente viaggi nei campi di concentramento e di sterminio nazisti con classi

delle scuole superiori. Partiamo da due estratti dal sito ufficiale dell'iniziativa[14]. Il primo, nel carosello in homepage, dice: "Dal 2005 ad oggi, abbiamo camminato accanto ad oltre 60.000 giovani sui sentieri della storia". Il secondo, nella pagina "Mission educativa", recita: "Il Treno della Memoria è un progetto che crea comunità, un tuffo nel passato che spezza la continuità del presente per gettare le nuove fondamenta del futuro". Entrambi questi passaggi sono interessanti per via della loro costruzione metaforica, che, secondo l'insegnamento di Lakoff e Johnson (1980), è fortemente ancorata allo schema corporeo. Nel primo caso si veicola l'idea della Storia in quanto un sentiero camminabile. Se nei boschi narrativi si può passeggiare (Eco 1994), allora perché non addentrarsi nei sentieri storiografici. Se poi ci si sofferma momentaneamente sulla metafora del "tuffo nel passato", ancora si noterà la propensione a suggerire un'appropriazione immersiva della Storia, come peraltro sembrano dimostrare alcune testimonianze sparse dell'esperienza: "La visita prevede che ogni studente scelga, tra le migliaia di foto dei prigionieri del Blocco 5, un nome, una faccia, un'identità, una dignità, da scrivere su un pezzo di stoffa, per immedesimarsi durante la visita in quella realtà in modo più personale possibile" (Manfredini 2012)[15]; "Attraverso il gioco, lo studio, l'ascolto di testimonianze dirette, il dialogo e l'immedesimazione, i ragazzi vengono stimolati e guidati in una prima analisi delle dinamiche che hanno portato ai fatti tragici che hanno coinvolto tutta l'Europa nella metà del secolo scorso e di cui siamo stati protagonisti e autori, perché non si ripetano mai più" (Alotto e Dirindin)[16]; "Per il mio percorso la tappa intermedia è stata Budapest con il Museo dell'Olocausto e il ponte delle scarpe, un momento davvero toccante nel quale l'immedesimazione da parte degli studenti in quelle persone trucidate in riva al Danubio ha davvero raggiunto momenti di commozione impensabili, anche grazie al lavoro portato avanti dalla compagnia di attori che hanno seguito i giovani in tutti il percorso, facendoli davvero "entrare

(14) trenodellamemoria.eu — ultima consultazione 05/03/2024.

(15) https://www.eurobull.it/Un-lungo-treno-per-non-dimenticare,04778?lang=fr — ultima consultazione 05/03/2024. Per questa come per le successive citazioni, trattandosi di stralci di testimonianze online, indichiamo in nota la fonte (anche per una più facile consultazione), senza inserire il riferimento in bibliografia.

(16) http://www.perlapace.it/treno-della-memoria-il-20-gennaio-partono-i-primi-700-ragazzi/ — ultima consultazione 05/03/2024.

nella storia e respirarne l'aria" (Lamanna 2019)[17]. Così come è possibile trovare testimonianze consimili per altre esperienze legate alla memoria dell'universo concentrazionario: "Dolore, tanto dolore nell'immedesimarsi nei deportati e nel vedere i resti di quell'inferno. Immaginarsi gli spari, il caos, le lacrime, i graffi sul muro delle camere a gas, le urla, tutto metteva angoscia"[18]. Come sostiene Pisanty "l'attuale retorica della memoria insiste molto sulla necessità di immedesimarsi con i vissuti altrui, l'unica condivisione che conta essendo quella empatica; tant'è vero che i musei e i siti del trauma si affannano a escogitare nuove tecniche interattive con cui assorbire i visitatori nel vivo delle storie che mettono in mostra" (2020, p. 25). Facciamo inoltre notare che la *commozione* è l'effetto pragmatico di una strategia persuasiva (di un oratore o di un testo), com'è noto sin dalla retorica antica.

Ritorna qui il tema dell'immedesimazione come di una dinamica appropriativa che si innesca a partire da specifiche tecnologie dell'esperienza. E l'apprendimento storiografico si assimila a esperienze come quelle della ormai defunta *CAVE* (Cave Automatic Virtual Environment) o della più recente e chiacchierata *Sphere* del resort The Venetian di Las Vegas, che in effetti è, per certi versi, una sorta di visore collettivo. Di nuovo, ribadiamo che non è qui oggetto della discussione la liceità o meno delle tecnologie in sé, quanto la proposta epistemica di fondo, per la quale della "realtà" ci si appropria anzitutto in sede emotiva e sensibile. In questo sbilanciamento che vede protagonista l'immersione i processi immedesimativi, quelli che altrove sono stati chiamati di "sutura" (Volli 2002), possono sicuramente giocare un ruolo, finanche significativo, purché se ne ragioni nei termini di una ecologia dei media.

Ecco forse il nodo: tornando al caso del Treno della Memoria, esperienza pensata per essere formativa in ambito storiografico, è necessario ragionare sul suo collocamento in un campo aperto, più largo, di modalità di formazione e apprendimento. Che spazio dare a tali forme di investimento emotivo-sensoriale rispetto al mare magnum di altri possibili

(17) https://www.sudestonline.it/2019/02/05/cultura/in-viaggio-con-il-treno-della-memoria-per-non-dimenticare/ — ultima consultazione 05/03/2024.

(18) Testimonianza di Katia, Viaggio della Memoria a Budapest, Cracovia, Auschwitz-Birkenau, Brno, 25–29 novembre 2013. https://www.giorgioperlasca.it/wp-content/uploads/2014/06/Libretto-Scritti-Studenti-viaggio-Memoria-2013.pdf — ultima consultazione 05/03/2024.

approcci e fonti (memorialistica, cinema, esegetica, storiografia, documenti, testimonianze e così via)? Come integrare l'investimento sensibile nel dominio del razionale, che è poi quello che permette all'evento di uscire dal regime dell'immediatezza e assurgere a una volumetria anch'essa *visitabile* (cioè in un certo senso immersiva), ma nello spazio-tempo della cognizione di causa? La risposta è che non c'è una risposta, se non nel porsi il problema nei termini, appunto, di un'ecologia della conoscenza — ecologia, quest'ultima, che l'ideologia dell'immersività sembra rinnegare, non proponendosi come una tecnologia (fisica e semiotica) integrativa, ma intrinsecamente sintetica, sincretica, *totale*.

Se poi ragioniamo sulla dialettica spaziale implicata dalla metafora binaria immersività-emersività, questa implica come già anticipato una dicotomia dentro-fuori, definita dalla propriocezione del soggetto. È necessario però discutere della posizione del soggetto in seno all'idea di ingresso[19]. Sono le tecnologie immersive generatrici di un *entrare* o di un *farsi entrare*? Abbiamo già detto che quando si indossa un visore, ad esempio, in termini squisitamente biologici siamo noi ad avvicinare, quasi fino al contatto, degli schermi nei nostri occhi, e non viceversa. La vulgata intende i dispositivi immersivi come dei luoghi la cui *affordance* di base è l'ingresso (invitano a un "andare verso"). Così anche nelle rappresentazioni visive della realtà virtuale ricorrono figurazioni a imbuto, spiraliformi, che comunque implicano una sorta di entrata (a volte di risucchio) più o meno volontaria. D'altro canto, pur dato l'aumento di mobilità (e c'è da scommettere che in futuro sarà ancora meglio), ad oggi spostarsi con l'intero corpo in un ambiente in VR è se non impossibile molto difficile. Se proprio non vogliamo essere estremi, allora forse andrebbe ridiscussa la binarietà emersione-immersione secondo una logica tensiva, che colga dei gradienti, così come ci sembra suggerire — profetico come sempre — *The Matrix* (Lana e Lilly Wachowski 1999). In quel caso il momento di passaggio di Neo, dal virtuale in cui era intrappolato al reale, era rappresentato con un doppio movimento. Lui, come Alice, attraversava lo specchio, ma al contempo si faceva attraversare dal codice. C'era, insomma, una cooperazione, attiva, in cui a essere implicato era tutto il corpo, ma partendo dalla mente (responsabile di tutto). Fruire di un testo è sempre anche una questione di postura, mentale e

(19) Sul "soggetto in causa" si rimanda al fondamentale contributo di Pinotti 2021.

fisica[20], e ogni testualità ha un proprio gradiente di incorporazione, che comporta una diversa percentuale di costrizione fisica.

4. Immergimi ancora: alcune tappe nel VR film

Dunque, i media sono tutti, secondo diversi gradienti, immersivi, e l'immersività è una modalità di posizionamento del soggetto rispetto al mezzo di comunicazione e al testo. D'altro canto, con l'esplosione dei media audiovisivi questo tipo di posizionamento si è teso a un progressivo avvicinamento del soggetto allo schermo o viceversa, in termini fisici (le VR) o prospettici (il cinema, che distanzia i soggetti ma ingrandisce lo schermo). Quella dell'immersività è in effetti una ossessione ricorrente, se si adotta uno sguardo archeologico: stereogrammi, fantasmagoria, il cinematografo, il kinetoscopio, il *View-Master* di Gruber, sistema di diapositive stereo già in vendita dal 1938, sono alcuni fra le decine di esempi di tecnologie in cui si tenta la manovra di proiezione del soggetto nel testo. Fare/farsi entrare, si diceva, come forma specifica dell'appropriazione conoscitivo-estetica del mondo.

È quantomeno peculiare constatare, a questo punto, come la storia dei media di massa sia immaginabile secondo l'isotopia dell'immersività che la attraversa, a volte attecchendo, altre fallendo. Perché se si guarda ad altre storie il procedimento sembra inverso. La storia della filosofia, ad esempio, è fitta di passaggi — nodali — che postulano l'immersione come condizione inclemente dell'umanità. Dalla caverna di Platone al dualismo cartesiano, passando per la metafora del velo di Maya di Schopenhauer, o addirittura rivolgendosi alle dottrine del nirvana buddiste o induiste, ecco ripetersi il pattern di un'umanità intrappolata nell'illusorio, in esso in qualche misura *immersa*, e la cui massima elevazione consiste non tanto nello sguazzare nell'abisso, ma, appunto, nell'emergere. Così come, da una primissima prospettiva sociolinguistica e semisimbolica, è il *risalire* a essere connotato come momento positivo

(20) Sostiene ad esempio Manguel che "certi libri non esigono solo un contrasto fra il loro contenuto e l'ambiente; alcuni sembrano richiedere particolari posizioni per la lettura, posizioni che a loro volta richiedono un luogo adatto [...] Spesso il piacere della lettura dipende in gran parte dalla comodità fisica del lettore [...] Ci sono libri che ho letto in poltrona e altri che ho letto alla scrivania" (1997, p. 161).

rispetto al *discendere*. Pertanto, fra storia dei media e pensiero filosofico si rintracciano due tensioni contrapposte. Le tecnologie mediali insistono sulla volontà di immergere il soggetto, le dottrine filosofiche al contrario sembrano suggerire una sua presupposta immersione che richiede invece sforzi emersivi. L'essenziale sforzo platonico di uscire dalla caverna è in fragile bilico con invece la volontà giocosa di entrarvi, ed è evidente che fra i due orientamenti il vero asse di cambiamento non sia nella direzione materiale, ma in quella ideologica.

In effetti è spesso proprio questo il tema su cui indagano le rappresentazioni delle VR, e vale la pena di proporre una disambiguazione metodologica: esistono senz'altro dei *made for VR movies*, che potremmo talvolta vedere appellati come *VR film*. Questi sono a tutti gli effetti esperienze cinematiche o post-cinematiche progettate per le tecnologie di VR[21]. Tuttavia, esistono anche, in gran copia, dei *VR film* che in senso tradizionale sono, a tutti gli effetti, cinema, e che però tematizzano fortemente la questione della realtà virtuale, tanto da poter essere oggi considerati come facenti parte di un filone. Il solco fra gli anni '90 e i 2000 (pur con radici più antiche, e con propaggini più recenti) sembra aver molto indugiato sul tema, dal celeberrimo *The Matrix* a *Il tredicesimo piano* (Josef Rusnak 1999), da *Il tagliaerbe* (Brett Leonard 1992) al primo *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii 1995).

Osservare questi film ci può aiutare a rilevare progressivamente il modo in cui l'immaginario ha elaborato il tema dell'immersività. In *Johnny Mnemonic* (Robert Longo 1995), per esempio, ci troviamo in un mondo cyberpunk, in cui il computer, metonimia del digitale tutto, diventa un dispositivo finanche malsano. In una sequenza il protagonista — interpretato dal Keanu Reeves che di lì a poco avrebbe assunto i panni di Neo nella saga di Matrix — esclama "I *need*!". È il digitale come droga, negli anni in cui al computer è fortemente associata l'idea di una specifica cultura, quella dell'hacking. Così Johnny riesce a "entrare" in una realtà virtuale perché ha specifiche competenze. Il mondo dell'informatica vanta ancora un fortissimo *gate keeping*, e ciò lo rende inquietante e fascinoso al contempo, oltre che alimentare una retorica (oggi non perduta, ma traslata) dell'antisocialità e dell'isolamento legati al digitale e

(21) Per un'analisi tecnica del virtual reality filmmaking cfr Tricart 2018; uno studio sulle forme di storytelling specifiche di questa forma post-cinematica in Williams, Love e Love 2021.

soprattutto a internet. E qui già vediamo (ma era successo anche prima) un visore con le sue protesi aptiche, che Johnny adopera sfruttandone la funzione di "facilitatore": la VR è immaginata come una forma di intermediazione, che bypassa o meglio traduce un linguaggio astratto in uno concreto, in termini percettivi (come l'*Apple Vision Pro*, che è "miracoloso" in realtà non tanto per ciò che fa agli occhi, ma ciò che consente di fare con le mani, concretizzando una sorta di interfaccia in stile *Minority Report*, Steven Spielberg 2002). La storia del digitale è in effetti sviluppata in una tensione dalla mediazione del terminale all'immediatezza del "desktop", che più che essere una metafora visiva è una metafora gestuale. Si tratta di una gestualità che passa dal cognitivo al mimetico: si pensi al diffusissimo automatismo — una forma di apofenia tutta contemporanea — di tentare di allargare un'immagine con le dita in uno schermo non *touch*. Inoltre, *Johnny Mnemonic* ci mostra una tipica figura retorica del VR film, la "soggettiva VR", mediante la quale vediamo ciò che vede Johnny, ossia un meta-mondo che nella sua spazialità simula già una dimensione urbana, in cui ben acuito è un senso di *ingresso* tridimensionale. L'immersività è in termini cinematografici in effetti un tema ma anche un fenomeno formale di profondità di campo, sebbene non sia il soggetto ad avvicinarsi al fondo ma il contrario.

Di un paio di anni dopo è *Nirvana* (Gabriele Salvatores 1997), rarissimo caso di film cyberpunk (nell'uso proprio del termine) italiano, che in maniera estremamente lucida profetizza alcuni dei temi che domineranno il dibattito nei decenni a venire. In questo caso, infatti, la prospettiva è posta dall'interno della VR, in cui sono i personaggi di un gioco a manifestare proprie sensibilità e intenzioni, riflettendo sui limiti del mondo in cui vivono. Il tema, già pirandelliano, rimanda alla moderna estetica degli NPC, i personaggi non giocabili relegati usualmente a funzione di sfondo e oggi invece, con un non scontato retrogusto politico, posti sempre di più in primo piano, come accade in *Free Guy* (Shawn Levy 2021), ma pure come ha dimostrato l'*exploit* mediale della tiktoker Giuliana Florio[22]. E, inoltre, già si palesano le inquietudini rispetto a forme di rappresentazioni così realistiche da mettere in discussione i modi in cui attribuiamo veridicità a ciò che esperiamo, come

(22) Cfr https://www.wired.it/article/npc-tiktok-cos-e-trend-giuliana-florio-frasi-streaming-live/ — ultima consultazione 05/03/2024.

dimostrano le seguenti battute prelevate dal film: "Che cosa ho visto? Ma lo sai quanta roba visiva si può fare oggi? Possono farti apparire reale qualsiasi cosa. Ma chi ti conosce a te? Chi me lo dice che quello che ho visto è vero?".

Ecco qui comparire, tramite una sequela di eloquenti domande retoriche, quel grande plesso di dubbi che costantemente ricorrono quando, oggi, si discetta di post-verità, *deepfake*, intelligenze artificiali e così via. Al di là delle risposte che possiamo darci ora, forse, rispetto a ieri, dobbiamo constatare come il grado di fotorealismo nel 1997, anno di produzione del film, fosse lontanissimo da quello contemporaneo. I migliori videogiochi in 3D dell'epoca, si pensi al fenomeno di successo globale *Tomb Raider*, presentavano un'estetica poligonale, per noi oramai assolutamente posticcia. Ci sembra incredibile che all'epoca potessimo assimilare come verosimili tali immagini. Eppure, allora questo tipo di rappresentazioni era già in grado di mettere in crisi i comuni apparati di veridizione. Non possiamo che rilevarne una presunzione dell'età contemporanea a pensarsi come tempo di incessanti, assolute novità, che alla base scopre il nervo postmoderno di un appiattimento della volumetria storica sul presente, cui la stessa accademia sembra non riuscire spesso a sfuggire. In termini ideologici, poi, si dà un colpo madornale al riduzionismo percettologico, dal momento che il *sentimento del vero* associato a *Tomb Raider* non ha a che fare, in fin dei conti, con come il videogioco appare. La *verità* (intesa nell'unico senso semiotico rilevante, cioè come effetto) è un dato che non coincide strettamente con la (e anzi alle volte prescinde dalla) capacità tecnologica di *raffinarsi* (sotto qualunque punto di vista). È una questione retorica, di contesto, di pulsione alla veridizione (*sembra vero*), e il sembrare vero è un fatto di pertinenze. Se il sembrare vero odierno è associato fortemente, ad esempio, al fotorealismo (la qual cosa ci racconta il nostro *Zeitgeist* in un certo modo), il sembrare vero di *Tomb Raider*, forse, era associato anche ad altre pertinenze.

Nirvana, inoltre, ci aiuta a riflettere su un ulteriore elemento, che spesso erroneamente si immagina come squisitamente odierno: l'inquietudine nei confronti del digitale come mondo in cui *ci si può perdere*. Se, invero, da un lato dominano ideologie ottimistiche, sulla scia della famosa terza legge di Arthur Clark — "Qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia" — dall'altro le strutture spiroidali

del digitale sono foriere di ansie, più o meno motivate. Su questa scia, che un po' segue e un po' detta, si staglia *eXistenZ* (David Cronenberg 1999), in cui di nuovo la VR incontra il videoludico in nome di un "elemento di psicosi", così ne parla il film, valorizzando quest'ultimo ambiguamente. Qui viene messo in scena un meccanismo di *mise en abyme* (meccanismo antico ma centrale in una mitografia mediale contemporanea) in cui entrare in una VR significa non avere mai più la certezza di poterne uscire. E, di conseguenza, come suggeriscono (non in maniera molto convincente) alcune teorie della simulazione contemporanea, potremmo già tutti essere dentro, da sempre (Bostrom 2003). Come sanno bene i bambini, farsi il bagno al mare è molto gradevole, ma dopo un po' bisogna uscire. Ed *eXistenZ* — in cui si reifica il paradosso di un mondo fisico più sicuro di quello virtuale — pone l'accento proprio su un elemento su cui, in effetti, il design delle VR non si è ancora soffermato: l'uscire. Che, più generalmente, ha a che fare con il poter, di fatto, spegnere il mondo costruito su misura per me, o anche solo di metterlo in pausa[23]. E che quindi, ancora, significa stabilire il confine agentivo fra il giocare e l'essere giocati, quest'ultima in effetti tendenza definitiva dell'odierno post-umanesimo[24].

Riferimenti bibliografici

Arcagni S. (2023) *La zona oscura. Filosofia del metaverso*, LUISS University Press, Roma.

Biggio F., V. Dos Santos e G.T. Giuliana (a cura di) (2020) *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma.

(23) Si moltiplicano oggi le "challenge" in cui content creator provano a vivere "normalmente" con un visore addosso. Nel novembre 2023 ad esempio Jakidale (che è un'autorità digitale nel campo della divulgazione delle nuove tecnologie) pubblica su YouTube il video "24 ORE IN REALTÀ VIRTUALE", mostrando l'esperienza di una giornata intera trascorsa "dentro" il visore e pur svolgendo le consuete attività quotidiane. Nel momento in cui toglierà il visore dimostrerà un entusiasmo smodato nei confronti del "mondo vero", perché vi "può toccare le cose" ed è "in alta risoluzione" (segni che, ancora, lo scarto percettivo e cognitivo è piuttosto sensibile, e che quindi le VR non appaiono come mezzi perfettamente *trasparenti*). Cfr https://www.youtube.com/watch?v=nWLO1yjOpjs

(24) I giochi sui nostri smartphone sono spesso costruiti per decidere loro quanto tempo stiamo dentro, cosa possiamo e non possiamo fare, quanto ci costerà farlo e così via, come accade nella serie di manga *Sword Art Online*, Reki Kawahara 2009, che presenta il topos della VR che uccide.

Bostrom N. (2003) *Are You Living in a Computer Simulation?*, "Philosophical Quarterly", 53, 211: 243–255.
Chalmers D. (2022) *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, Penguin Books, London.
Dalmasso A.C. e B. Grespi (a cura di) (2023) *Mediarcheologia. I testi fondamentali*, Raffaello Cortina, Milano.
Eco U. (1979) *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
Eco U. (1994) *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, CDE, Milano.
Eugeni R. (2020) *Realtà estesa, virtuale, aumentata e mixata nella condizione postmediale*, "Hermeneutica", 3: 131–144.
Finocchi R. (2016) *Ipermedia e locative media: cronologia, semiotica, estetica*, Edizioni Nuova Cultura, Roma.
Gallese V. e M. Guerra (2015) *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano.
Lakoff G. e M. Johnson (1980) *Metaphors we Live By*, The University of Chicago Press, Chicago e Londra.
Leone M. (2022) *Metavolti, volti a metà e volti-meta: il destino del viso nella realtà immersiva*, in M. Leone (a cura di), *Il metavolto*, FACETS Digital Press, Torino, 5–17.
Maldonado T. (1994) *Lo real y lo virtual*, Gedisa, Barcelona.
Manguel A. (1996) *A History of Reading*, Viking, New York (trad. it. *Una storia della lettura*, Mondadori, Milano, 1997).
Morton T. (2013) *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.
Pinotti A. (2021) *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.
Pisanty V. (2020) *I guardiani della memoria: e il ritorno delle destre xenofobe*, Bompiani, Milano.
Rosen I. (2022) *Divine Smells: Odorama, Melodrama, and the Body in John Waters' Polyester*, "Open Screens", 5,1: 1–17.
Rubin E.G.K. (2005) *Ideas in Motion: The History of Pop-up and Movable Books*, State University of New York, New Paltz.
Srnicek N. e A. Williams (2015) *Inventing the Future. Postcapitalism and a World Without Work*, Verso, London.
Surace B. (2020) "Unicorni, unicornetti e altre obiezioni alla mitopoiesi della realtà virtuale", in C. Dalpozzo, F. Negri e A. Novaga (a cura di), *L'altro*

volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee, Mimesis, Milano-Udine, 225–245.
Tricart C. (2018) *Virtual Reality Filmmaking. Techniques and Best Practices for VR Filmmakers*, Routledge, London-New York.
Volli U. (2002) *Manuale di semiotica*, Laterza, Roma.
Williams E.R., Love M. e Love C. (2021) *Virtual Reality Cinema. Narrative Tips & Techniques*, Routledge, London-New York.

Filmografia

eXistenZ (David Cronenberg 1999)
Free Guy (Shawn Levy 2021)
Ghost in the Shell (Mamoru Oshii 1995)
Il tagliaerbe (Brett Leonard 1992)
Il tredicesimo piano (Josef Rusnak 1999)
Johnny Mnemonic (Robert Longo 1995)
Minority Report (Steven Spielberg 2002)
Nirvana (Gabriele Salvatores 1997)
Polyester (John Waters 1981)
The Matrix (Lana e Lilly Wachowski 1999).

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652515
pp. 309-336 (febbraio 2025)

IL SENSO EMERSO
L'ESPERIENZA DEL SACRO ATTRAVERSO I MEDIA-FETICCI

Francesco Piluso[1]

Title in English*: The Emerged Meaning: The Experience of the Sacred through Media Fetishes*

Abstract*:* This essay undertakes a reassessment of fetishist practices in the domain of religion and spirituality, aiming to restore significance to the notion of "fetishism" in religious, social and semiotic studies. This renewed attention is due to the increasing number of religious practices taking shape through media devices, which have always been objects of fetishistic fascination and worship. The parallel between religious and media fetishes appears to intersect in our post- or a-modern contemporary setting: a sort of global village where media, once conceived as transparent intermediaries of dimensions transcending our ordinary experience, have become integral parts of our surrounding environment, capturing the attention and devotion of users and believers. Specifically, it will be observed how attempts to reconnect with the sacred, to experience the immersion within this transcendental reality through fetishes, are consistently countered by the emergence and the dissolution of the divine through the same objects within our social reality, until its total saturation. Whether it be fetishism or a more secular "factishism", the sacred continually reveals (or *re-veils*) its irreducible transcendence.

Keywords*:* Fetishism; Immersion vs. Emersion; Media; Avatar; Religious Practices

1. Introduzione: Feticci religiosi e media-feticci

La nozione di "feticismo" viene coniata presumibilmente a fine del XVII secolo per descrivere alcune pratiche religiose "primitive" di diverse popolazioni dell'Africa subsahariana dedite al culto di oggetti materiali inanimati — i cosiddetti *feticci* — creduti dotati un potere e di un'agency propria. Successive riletture del feticismo evidenziano come le cause del fenomeno siano riscontrabili nella stessa metafisica occidentale moderna, che riduce gli oggetti a meri strumenti di soggettivazione, inermi

(1) Università di Torino.

intermediari di valori ideali quali appunto il soggetto e il divino; questa riduzione *essenziale* impedisce di considerare l'*esistenza* terrena e il ruolo di *mediatori* che gli oggetti e le loro relazioni svolgono nella costituzione del tessuto sociale (cfr Latour 2015). L'*homo sacer*, a difesa del suo statuto metafisico, si trova così escluso da questa rete di associazioni in cui è già fisicamente *immerso*, ma che vive feticisticamente come altro da sé.

Questi presupposti costituiscono un aggancio al tema del presente volume: la proposta è quella di rintracciare il nesso tra religione, come dominio dello spirito, e immersività, nel senso più materiale e corporeo del termine, proprio attraverso la questione del feticismo e, in particolare, lungo la storia di oggetti di culto carichi di fascino feticistico: *i media*. Questi feticci originariamente servivano da tramite, *medium*, per l'accesso e l'*immersione* in dimensioni che trascendevano l'esperienza ordinaria. Tuttavia, data la loro progressiva proliferazione, da contenitori infestati gli stessi media diventano a loro volta presenza infestante: *avatar* che *emergono* dall'aldilà nel nostro ambiente esperienziale quotidiano.

Questo saggio, diviso in due parti, propone dapprima una riflessione sul feticismo in ambito religioso, attraverso e oltre le critiche che questo fenomeno ha storicamente attratto su di sé sin dalla nascita della stessa nozione di "feticismo". Nella seconda parte, si cercherà di supportare le ipotesi avanzate in campo religioso cercando di rintracciare analoghi aspetti feticisti nella storia dei media e dell'esperienza attraverso di essi. Il parallelismo qui introdotto trova le proprie ragioni oggigiorno, in cui l'esperienza del sacro, come dominio trascendentale a cui fa riferimento il discorso e la pratica religiosa, è sempre più un'esperienza mediata. Tuttavia, contro ogni prospettiva positivista, un'attenta analisi dei rispettivi oggetti feticci rivelerà il legame costitutivo tra dominio religioso e dei media. Il *senso* dei feticci, *al-di-là* della funzione di rimando e di immersione in specifiche sfere di riferimento, è da rintracciare nella loro emersione e immanenza nella vita sociale.

2. Il sacro tra noi

La storia del feticismo come fenomeno *segue* quella del "feticismo" come categoria critica e fondamento dello stesso. Il termine "feticismo"

ha assunto nel corso del tempo diversi valori e significati, a seconda del contesto culturale o della pratica sociale in cui questo è stato riscontrato — a partire dall'ambito religioso. La nozione fu molto probabilmente coniata dall'antropologo ed esploratore francese Charles de Brosses, nel suo *Du culte des dieux fétiches* ([1760]1988), come risultato di una ricerca etnografica sulle forme e pratiche religiose di diverse popolazioni dell'Africa subsahariana a inizio del XVIII secolo. L'autore definisce "feticismo" quel tipo di culto rivolto a oggetti materiali inanimati così come ad altre entità non umane, tra le quali animali e fenomeni naturali, a cui vengono assegnate caratteristiche e agency tipicamente umane e, in molti casi, addirittura divine. Si tratta fondamentalmente di un meccanismo attraverso cui a elementi immanenti un determinato contesto sociale o ambiente naturale viene attribuita una funzione e un valore trascendentale, *sacro* (dal latino *sacere*, separare). Questa dinamica implica, allo stesso tempo, un processo inverso di materializzazione del sacro negli stessi oggetti-feticci che ne diventano così un tramite mondano.

Attraverso i feticci, il divino riacquista una dimensione e un significato umano affinché la fascinazione verso questa trascendenza, la distanza da questa, possa consumarsi, senza mai del tutto esaurirsi. Difatti, se il feticismo dirige il nostro sguardo verso la sacralità, distoglie l'attenzione dalla fonte di questa proiezione. Ogni religione prescrive un insieme di discorsi, pratiche e oggetti che vanno a costituire a loro volta specifici sistemi di valori e credenze, come prospettive *condivise* su questi stessi elementi significanti. In altre parole, i feticci ci permettono di guardare al divino dal momento che *riguardano* in modo concreto la vita sociale delle specifiche comunità religiose. È per questo motivo che gran parte dei discorsi e delle pratiche religiose (e feticistiche) hanno luogo durante rituali collettivi, volti alla riproduzione di un codice condiviso socialmente, attraverso cui viene regolato lo scambio con il divino e, prima ancora, tra i fedeli. Se *comunemente* identifichiamo nel sacro l'ambito della religione è perché la religione è a sua volta un ambito, di condivisione collettiva, di comunione[2]: un discorso che trova il suo fondamento nel

(2) Comunione è l'altro nome con cui è indicata l'Eucaristia, oggetto e rituale sacro (sacramento) della religione cristiana. Secondo Ricci (2008), è proprio la messa in pratica collettiva di un codice condiviso tra i fedeli, la Consacrazione, ciò che conferisce all'Eucarestia il suo valore feticcio. La Consacrazione segnala la presenza di Cristo dietro l'apparenza del pane e del vino. Ciò che è rivelato dall'Eucarestia non è dunque il suo significato/referente sacro — oggetto semmai

sociale e a sua volta ne è fondamento; sarebbe perciò riduttivo eclissare la religione e in particolare il feticismo in termini di sovrastruttura ideologica o falsa coscienza.

La constatazione della natura strutturale e della vocazione sociale del dominio religioso trova supporto nella teoria semiotica. Facendo esplicito riferimento alla socio-semiotica di Landowski (1989), secondo cui la società si riflette nei vari domini discorsivi(3), Ferraro (2008) si concentra sul discorso religioso e ne sottolinea la capacità di trasformare valori relazionali, immanenti il sistema sociale di riferimento e finalizzati allo scambio, in valori positivi, ideali platonici proiettati nell'iperuranio. Ma è pur sempre nel sociale che la religione, anche nei suoi aspetti più irrazionali e misteriosi, trova un orizzonte di senso, "validità simbolica" (ivi, p.75) e fascino feticistico(4). Come nel mito di Barthes (1974), il significato religioso segretamente parassita su un altro sistema di significazione, da cui trae validità ed evidenza: pur se i suoi segni ci dicono tutt'altro o non ci dicono nulla(5), la contingenza linguistica, sociale e storica del sacro, ci appare come una necessità assoluta.

Il sacro così non rivela il carattere immanente della sua presunta trascendenza, ma in qualche modo cerca di ovviare a questa separazione ideologica(6), ripresentandosi attraverso oggetti feticci o *avatar*(7), ossia come cristallizzazioni e materializzazioni di un significato divino che

---

di una ri-velazione — ma l'esistenza della stessa funzione segnica, ossia del codice comune che fa dell'ostia un indice del divino, e quindi un oggetto al contempo sacro e feticcio.

(3) Una tesi analoga era già stata avanzata da Lotman (1985), secondo cui ciascun testo culturale assume una certa organicità all'interno della *semiosfera*, del sistema culturale nel suo complesso, con il quale intrattiene un rapporto di *isomorfismo*, ossia di rispecchiamento reciproco e di interdipendenza funzionale.

(4) A tale proposito, risulta interessante la prospettiva di Baudrillard (1974, p. 120), secondo cui, "[n]on è mai il feticismo dell'oggetto a sostenere lo scambio nel suo principio, ma il principio sociale dello scambio che sostiene il valore feticizzato dell'oggetto".

(5) Come nell'esempio già citato della Comunione, in cui l'ostia cambia di sostanza senza cambiare di apparenza.

(6) Non è tanto l'ideologia, distribuita nei vari domini sovrastrutturali tra cui la religione, ad essere separata dalla struttura materiale, ma piuttosto questa stessa separazione a risultare ideologica.

(7) Al contrario del suo significato attuale di proiezione smaterializzata dell'identità all'interno dello spazio virtuale, il termine "avatar", dal sanscrito *avatara*, ha origine in ambito religioso, nello specifico nella tradizione induista, e sta ad indicare la discesa sulla terra di una divinità (Pinotti 2020, p. 136). Questa ambivalenza racchiude la dialettica tra immersione nel sacro ed emersione del sacro sulla quale si sviluppa l'argomentazione di questo contributo.

continua ad eccederli. Questo ritorno al mondo non colma però la rottura di partenza, ma porta con sé una nuova interdizione. Il feticcio continuamente marca la distanza del divino proprio in virtù dell'operazione di rimando di cui si fa carico. Esso è creduto (sia da chi vi crede davvero che da chi lo critica) un elemento di connessione a posteriori, quando invece sta alla base della separazione tra dimensione terrena e divina. Nel tentativo di mediare il sacro e il mondano, di dare espressione materiale e senso umano a ciò che lo stesso discorso ha costruito come trascendente, la religione significa il sacro in opposizione al terreno, riproducendo all'interno della sua stessa struttura semiotica l'astrazione di partenza.

Il feticcio è emblema e soluzione di questa aporia: in una sorta di gioco a "rimpiattino" (Barthes 1974, p. 200) tra la materialità dell'espressione e il suo contenuto/referente sacro, esso costituisce un oggetto misterioso, non identificabile e per questo non assoggettabile, al punto dal dissuadere ogni tentativo di una sua profanazione, motivandone piuttosto il culto. La sacralità si sposta così sul feticcio in sé, che diventa il principale oggetto di culto a scapito della divinità a cui dovrebbe rimandare. Come sottolinea de Brosses nel dare origine e definizione al termine, è in questo tentativo di sostituzione che sta il carattere fasullo, *propriamente feticcio*, del feticismo e dei suoi oggetti singolari. Ma il fantasma del *vero dio* smette di tormentare l'oggetto mondano per la sua mancata reverenza: il feticcio non deve piegarsi più a nessuno, ma trovare in se stesso, nel proprio carattere artificioso e manipolatorio, la sua origine e il suo scopo. La riflessione sul proprio statuto di oggetto è un punto riscontrato da molti studiosi che hanno proseguito l'indagine sul feticismo aperta da de Brosses. Sansi Roca (2015, p. 105, traduzione mia) sostiene che la pratica feticista si oppone a quella dell'idolatria, difatti "gli esploratori avevano compreso che l'africano adorava l'oggetto in sé come divinità, non come immagine (idolo) del dio". A tale proposito, Pietz (1985; 1987; 1993) parla di "materialità non trascendente". Sulla stessa questione, Ellen (1988, p. 226) fa seguire ai meccanismi di "astrazione" e "concretizzazione", che abbiamo visto essere tipici del feticismo, la "fusione tra significante e significato", sottolineando come il centro nevralgico del culto feticista si sposti progressivamente dal referente al suo significato, come contenuto di un'espressione segnica, per concentrarsi infine sulla sostanza di questa espressione.

3. L'oggetto in fuga

Si è ipotizzato in precedenza come la strategia dietro questa operazione di concretizzazione del sacro nell'oggetto feticcio possa essere quella di riottenere un parziale controllo sulla sfera del sovrannaturale e sovraumano: una messa in scena per domare, attenuare e, più radicalmente, per porre fine alla vitalità dell'altro che ci trascende; così "la potenziale minaccia, ovvero la vita, è sostituita da qualcosa di simile, ovvero una vita artificiale, meno spaventosa e più prevedibile" (Cereda 2010, p. 2). Tuttavia, il tentativo di racchiudere la forza spirituale in una forma espressiva, riducendola a suo contenuto, è vanificato dalla mistificazione di questa stessa messa in forma segnica, di questo processo sociale di significazione e oggettivazione: la forza acquisita e addomesticata da questa espressione sembra così appartenergli, essergli propria, come sprigionata dalla sua materia oggettiva. Si tratta di un valore feticcio che ci appare immanente e al contempo eccedente la materialità dell'oggetto: un carattere di instabilità che è motivo di fascinazione mistica, di culto feticistico e, per certi versi, di assoggettamento nei suoi confronti. Come afferma Pool (1990, p. 118, traduzione mia), "le persone concretizzano le astrazioni e le trasformano in oggetti, che possono essere manipolati, ma nel processo lo stesso oggetto diviene un agente capace di influenzare le persone". A tale proposito, Dant (1996, p. 495, traduzione mia) sintetizza la pratica feticista come "l'attribuzione all'oggetto di proprietà che esso non possiede realmente e che dovrebbero essere correttamente riconosciute come umane". Sulla stessa questione, Sansi Roca (2015, pp. 106–107, traduzione mia) sottolinea come, "sebbene gli Africani riconoscevano che le loro divinità erano oggetti di loro manifattura, essi adoravano queste cose invece di venerare il loro creatore [...] rivolgendosi a loro come persone dotate di una volontà e di una potenza superiore a quella degli esseri umani, come divinità"[8].

(8) Haddon (1921) mette in evidenza come il termine "feticcio" derivi dalla parola portoghese *feitiço*, a sua volta derivata dal latino *facticius* (dal verbo *facere*: "fare") e dunque comunemente riferito a manufatti prodotti artificialmente. Secondo Baudrillard (1974), l'aspetto di finzione e falsità comunemente associato al feticcio è dovuto a una distorsione del suo originario significato di "artificiale": distorsione che è alla base della feticizzazione dell'oggetto che, in quanto prodotto di un'attività umana, "fatto", è inevitabilmente anche "falso sacro", oggetto manipolato e a sua volta manipolatorio, "fattura".

Ellen (1988, p. 228) sostiene come l'implicita circolarità della manipolazione — quella che in semiotica possiamo definire come modalità del *far-fare* — comporti "un'ambigua concettualizzazione del *potere*"; una (mis)percezione sulle possibilità e sull'agentività del feticcio che a sua volta comporta una messa in dubbio sul suo statuto ontologico — la modalità dell'*essere* — per aprire poi a una più ampia questione epistemologica e metafisica. Una sintesi di tutti questi elementi e aspetti del feticismo evidenziati sinora ci è data dal processo che lo stesso Ellen (1988, p. 223) definisce di "personificazione". Sansi Roca (2015, p. 107, traduzione mia) successivamente riprende e sviluppa questa nozione, spiegando che:

> Il feticcio si anima proprio in quanto acquisisce parte dell'identità della persona che lo possiede, sino al punto di alienarla, di sostituirsi ad essa. In particolare, i feticci sono oggetti strettamente personali [...] una forma di personalità distribuita che deve evitare di disperdere i propri pezzi per scongiurare il rischio di un sortilegio, e aggiungerli come elementi del proprio corpo, affinché possano operare come uno scudo.

La questione della personificazione ci spinge a cambiare il piano di lettura del fenomeno feticista. L'ipotesi che si vuole avanzare è che quella "potenza superiore" del feticcio rispetto all'essere umano, non si crei tanto nello stacco tra due diversi piani, quello superiore e trascendente del sacro e inferiore e materiale dell'umano, malamente colmato dall'ambiguità dello stesso feticcio. Piuttosto, essa si riferisce alla relazione differenziale tra la cosa e la persona, immanentemente allo stesso piano strutturale, sociale. Se "il feticcio diviene parte della persona, e non un semplice strumento tecnico di mediazione" (ivi p. 108, traduzione mia), è perché in fondo lo è sempre stato. Secondo Fusillo (2012, p. 21), il punto di partenza della spirale feticista è dato dalla rottura di questa relazione fondamentale: "un'integrità perduta per sempre, di cui il feticcio rappresenta una contraffazione dal momento che, nella sua ambiguità e singolarità, non fa che incrementare la tensione creatasi dalla rottura". Lo spezzarsi di questo equilibrio avviene prima ancora del tentativo umano di raggiungere il divino, nel momento in cui la persona ambisce a farsi soggetto. Costui è la persona che rompe la relazione costitutiva con le

altre persone e le cose in cui la sua identità relazionale è distribuita, assoggettandole come oggetti nel quale potersi riflettere, riconoscersi e chiudersi in se stesso. Così, se da un lato la cosa viene oggettivata, dall'altro conserva un valore che di gran lunga eccede la sua presunta oggettività soggettivabile. Come spiega Taussig (1980, p. 36, traduzione mia):

> Se è una prospettiva atomistica a prevalere, così come accade nella nostra cultura, la cosa isolata in sé deve inevitabilmente apparire come una cosa animata, dal momento che in realtà è parte di un processo attivo. Se noi "cosifichiamo" parti di un sistema vivente, ovvero consideriamo tali parti come mere cose, esse allora ci appariranno come cose animate, feticci. Ecco perché la reificazione conduce al feticismo.

Sulla stessa questione, Levin (1984: 42–3, traduzione mia) afferma che

> Un feticcio è instabile, e per questa ragione, esso può essere pensato come esistente in uno spazio neutro compreso tra il soggetto e l'oggetto. Per il feticista, questo spazio è sovraccarico di una quantità straordinaria di tensione. Il feticista non può tollerare l'ambiguità del suo oggetto e ha la necessità di risolverla. Ciò che doveva essere un simbolo di connessione è diventato una tale maledizione [...] egli non può possedere totalmente l'oggetto perché questo non è del tutto come lui, ma allo stesso tempo non può nemmeno abbandonarlo, perché non è del tutto altro da sé. Lo spazio tra il soggetto e l'oggetto, laddove il feticcio oscilla così disperatamente, è talmente pericoloso che il soggetto vorrebbe chiuderlo, ma non può, dal momento che né soggettivazione, né reificazione saranno mai del tutto complete.

Queste considerazioni ci portano a ridefinire le coordinate del feticismo nel suo complesso. Non si tratta più di una questione religiosa, né tantomeno di una questione primitiva. A tale proposito, Sansi Roca (2015, p. 107, traduzione mia) nota come "il problema delle religioni elementari non è la distinzione tra spirito e corpo, ma la rappresentazione di un'entità collettiva al di là dell'esperienza immediata". In altre parole, le popolazioni subsahariane studiate da de Brosses si rivelano meno primitive e feticiste di quel che appaiono agli occhi dell'esploratore occidentale moderno. La loro adorazione di feticci non è una misinterpretazione

del loro statuto oggettivo di tramite per il soggetto umano verso il divino, ma piuttosto è il riconoscimento del loro attuale valore relazionale, sociale e proprio per questo sacro[9]. D'altra parte, il mancato riconoscimento della sacralità immanente di questa relazione condanna il soggetto occidentale moderno a ricercare invano se stesso in qualcos'altro che egli stesso ha reso feticcio:

> Qualcosa che costitutivamente non c'è, né d'altronde c'è mai stato, è sostituito con un oggetto parziale che prende il suo posto, negando ed affermando contemporaneamente l'assenza che si sta colmando. Il procedimento della negazione e della sostituzione, correlati diretti dell'assenza, è giocato tutto su un oggetto che definiremo congiuntivo: il feticcio è una sorta di condensazione, di compromesso, tra presenza e assenza (Diazzi 2012, p. 231).

4. Siamo sempre stati feticisti

Sansi Roca (2015, pp. 105–6, traduzione mia) afferma che "il problema del feticcio fa leva su alcune delle distinzioni fondamentali del pensiero occidentale: persone e cose, azioni ed eventi, soggetto e oggetto, cultura e natura, immanente e trascendente". Una posizione già anticipata da Crick (1982, p. 346), che vede nel feticismo un concetto pronto per l'uso, facilmente applicabile ad altre culture per comprenderne le logiche nei termini delle nostre categorie. Ciò spinge MacGaffey (1990, p. 45, traduzione mia) a domandarsi "come mai invece di chiederci perché gli africani non sono capaci di distinguere adeguatamente tra persone e cose, non ribaltiamo la domanda e ci chiediamo da dove proviene questa dubbiosa distinzione nel nostro pensiero?". Hornborg (2014, pp 119–20, traduzione mia) prova a rispondere, spiegando come il feticismo derivi "dall'egemonico paradigma cartesiano che distingue il dominio degli oggetti materiali da quello delle relazioni sociali di scambio tra esseri umani [...] Paradossalmente, la moderna aspirazione cartesiana di esercitare il potere sugli oggetti ha generato una sottomissione degli umani agli oggetti senza precedenti".

(9) A questo proposito, si veda l'analisi del *totem* di Durkheim nella rielaborazione portata avanti da Ferraro (2008) e da Sansi Roca (2015).

Sulla questione, la riflessione di Latour (2015) risulta cruciale, dal momento che ci permette di leggere la questione del feticismo al di là del dominio religioso, consentendoci allo stesso modo di individuare le ragioni sociali e strutturali di questo stesso campo discorsivo. Il sociologo e filosofo francese individua l'inizio dell'età moderna con l'avvento dell'Umanesimo, in cui il soggetto umano acquisisce la centralità nella cosmologia a scapito di un Dio "barrato, cancellato, fuori gioco" (ivi, p. 27). Lo stesso autore mette in evidenza come questa *Costituzione* abbia sempre trascurato la nascita congiunta della "nonumanità" (ibid.). I *nonumani*, le cose, ormai disincantate dall'assenza di un Dio estromesso, non per questo si liberano del loro fascino feticistico. Difatti, esse vengono a loro volta estromesse nel dominio trascendentale della Natura. Nello stesso momento del loro sbarramento, le cose gettano comunque la loro ombra sul dominio sociale, e l'essere umano è costretto ad assoggettarle nuovamente in termini di strumenti, prodotti o, più in generale, oggetti.

La modernità ha da sempre giocato su questa distinzione, che si rivela piuttosto un'ambiguità. Il potere politico e il paradigma socioculturale moderno hanno storicamente fatto apparire i propri rapporti di forza separati dall'apparato tecnico-scientifico, conferendo a quest'ultimo (e al relativo oggetto di sapere: la natura e le cose) quell'universalità che ha permesso la sua imposizione incondizionata alle altre culture e società. Tuttavia, come sottolineato dallo stesso autore, "questo cambiamento di scala non è stato possibile, come [i moderni] credono, grazie alla separazione tra umani e nonumani, ma anzi proprio amplificandone la mescolanza" (ivi, p. 62). Così, il feticismo primitivo che esalta la personificazione della cosa, inammissibile e criticato dal paradigma moderno in termini di ideologia, è l'altra faccia di un feticismo moderno che, nel criticare e depurare tali cose e la scienza dalla sfera umana e sociale, allo stesso le oggettiva al servizio dell'uomo moderno e del suo successo sociale sul primitivo.

Le cose — anche nella loro versione moderna di oggetti — sono di fatto degli *ibridi*. Secondo Latour, "per accogliere quasi-oggetti di tal fatta, davvero poco diversi da quelli del pensiero selvaggio[...] alla pratica di *depurazione* conviene aggiungere le pratiche di *mediazione*" (ivi, p. 74). Il percorso segnato da Latour non parte dagli estremi, dai poli di Natura e Cultura (Scienza vs. Società), come principi ideali e immutabili, *essenza* delle cose, ma dal centro, ossia dall'*esistenza* delle cose di per sé, senza

la necessità di considerarle in funzione del loro rimando trascendentale. Così facendo, lo sfaldamento e l'evanescenza degli oggetti *intermediari* è sostituito dalla solidità e concretezza delle catene di questi stessi oggetti *mediatori*, capaci di tradurre ciò che trasportano. Non si ha più (o non si ha mai avuto) a che fare con delle idee, dei domini astratti, ma con degli agenti materiali e delle pratiche, che si propagano lungo reti composte da questi stessi elementi. "Nessuna scienza può uscire dalla rete della sua pratica" (ivi, p. 42) sostiene Latour; a nostro avviso, lo stesso vale per la religione e per qualsiasi altro dominio sociale, così come per le scienze che si apprestano a indagarne i rispettivi *oggetti*[10].

La critica rivolta alle scienze moderne è dunque quella di aver confuso "la lunghezza o la connessione con le differenze di livello [...] invece del sentiero continuo dell'indagine, hanno imposto una differenza ontologica radicale" (ivi, pp. 157–8). La possibilità di passare dal micro al macro, di decontestualizzare e delocalizzare le cose, era affidata alla speciale qualità delle cose stesse, alla loro essenza che potesse condurle verso un dominio piuttosto che verso l'altro. Invece, "il programma di Latour per la scienza sociale non è quello di rivelare la verità nascosta che si cela dietro l'artificio distinguendo fatti e feticci [...] ma di seguire il *fatticcio*, così com'è" (Sansi Roca 2015, p. 110, traduzione mia). Non esiste nessuna mano invisibile che mette ciascuno a proprio posto, ma sono i mediatori, gli ibridi, i "fattici" appunto (Latour 2010), a tenere in piedi il tutto. Quando eliminiamo le cose dal collettivo, il residuo che noi chiamiamo società diventa incomprensibile, "le sue dimensioni, la sua resistenza, la sua durata non hanno più alcuna *causa*" (Latour 2015, p. 145, corsivo nostro). Al contrario, una volta che viene riconosciuta alle cose esistenza propria, la linea lungo la quale queste stesse cose venivano spartite ed eliminate in base alla loro essenza acquisisce spessore, continuità e materialità, divenendo rete, collettivo. È in questa loro funzione *associativa* che è possibile riconoscere il valore sociale delle cose[11].

(10) Come sostiene lo stesso Latour (2002, p. 217), "[L]a sociologia rimane troppo spesso senza oggetto: come molte scienze umane si è costituita per resistere ad ogni forma di attrazioni per gli oggetti, che infatti chiama feticci [...] Per il sociologo è necessario che qualcos'altro animi quei corpi senza vita: e sono le nostre credenze, la vita sociale che proiettiamo in esse. I feticci allora non contano per se stessi, perché sono soltanto lo schermo delle nostre proiezioni".

(11) Latour (2005) spiega che la lingua latina definiva con il termine *res*, dal quale noi deriviamo la nozione di "realtà", l'oggetto della procedura giudiziaria, la *cosa* o la *causa* stessa del processo. Questo per evidenziare come le cose non esistono se non calate nella realtà del loro stesso processo.

Il riconoscimento della "cosa" come categoria del sociale non implica di per sé la sua feticizzazione, perché vuol dire riconoscerne effettivamente come proprio il valore relazionale che la eccede, senza bisogno di transitare su un piano superiore. Il feticcio, o fatticcio, non è un segno per qualcos'altro, non è immagine di un soggetto metafisico o di un dio trascendentale, ma è caratterizzato dalla sua materialità immanente; allo stesso tempo, proprio perché materiale esso non si presenta come un oggetto discreto, chiuso in sé, ma come un elemento metonimico in una rete o collettivo: "[esso] non riflette meramente le idee e le credenze dei loro credenti e adoratori. Esso le trasforma o, nel linguaggio della *actor-network-theory*, le traduce, al punto che il significato dell'oggetto specifico diviene evidente solo in una serie di oggetti" (Dant 1996, p. 499, traduzione mia). Questa continua azione di traduzione, di media-azione conferisce al feticcio una sua dignità, una propria esistenza, che va al di là dell'essere mera ombra di un ideale o di un'essenza — la quale, che la si guardi con attenzione o sufficienza, devozione o diffidenza, è evidente avere meno esistenza del feticcio delegato come suo interprete o intermediario(12).

5. Zombie: l'aldilà al di qua del medium

I media, nel senso ristretto di mezzi tecnologici di comunicazione per come siamo soliti intenderli, sono una particolare quanto emblematica categoria di *mediatori*; essi servono a innescare scambi e relazioni sociali, attivando connessioni reciproche e favorendo la comunicazione (nel senso di messa in luogo comune) tra persone, dislocando, localizzando e globalizzando flussi semiotici, generando e distribuendo senso. Mai come nel nostro tempo, il potere dei media si è affermato così

(12) Da qui, una critica alla semiotica, anch'essa come la sociologia rimasta senza oggetto. Secondo Latour, il problema di questa disciplina è proprio quello di aver presupposto un essere al di fuori del proprio universo, a garanzia dei propri elementi interni, l'esistenza dei quali è riconosciuta (e al contempo negata) solo in quanto funzione di quell'essere assente: "è ormai tradizione chiamare 'enunciazione' l'insieme degli elementi assenti, la cui presenza è nondimeno presupposta dal discorso [...] Questo rifiuto di un al di là del discorso è ciò che ha permesso di sbarazzarsi degli esseri in carne ed ossa [...] La semiotica poteva viaggiare infinitamente lontano dal suo terreno e si poteva benissimo superare il fascino muto dell'essere in quanto essere per sostituirlo con l'essere in quanto altro" (Latour 1998, pp. 71–72, 78).

prepotentemente: la loro presenza è pervasiva, la diffusione virale, tant'è che la maggior parte delle nostre attività risulta in un'esperienza mediata. Ne abbiamo avuto una dimostrazione durante la pandemia, in un tempo di distanziamento sociale che i media hanno saputo in parte colmare, facendoci sentire connessi, o perlomeno parte di una comune condizione di isolamento. Una serie di discorsi, pratiche e domini sociali hanno dovuto fare affidamento a svariate tecnologie della comunicazione per portare avanti le proprie funzioni basilari, facendo emergere la stessa strutturalità dei media, al di là della loro funzione strumentale, e della comunicazione, come dominio sociale (associativo) per eccellenza, che sottende tutti gli altri. Il discorso e la pratica religiosa, che, come abbiamo visto nella prima parte, fonda il rimando al sacro sullo scambio comunitario tra fedeli, non fa eccezione.

Così come nel caso dei mediatori, per questa loro straordinaria vitalità, i media hanno sempre attirato su di loro sguardi feticisti. Dietro un'apparente familiarità e ordinarietà, i media celano degli aspetti che li rendono di fatto ignoti e sinistri ai nostri occhi: cosa c'è dietro questi oggetti che crediamo di avere addomesticato e reso funzionali alle nostre esigenze — ormai la quasi totalità? Cos'è che ancora ci perturba? La storia, più giustamente, le tante storie sui media ci raccontano del fascino misterioso e fatale che questi oggetti esercitano, mettendone in evidenza e amplificandone il carattere feticista.

Un topos storicamente consolidato, in quello che è diventato ormai un vero e proprio genere narrativo, è quello dell'avvento di nuovi media. Le fasi di introduzione di un nuovo medium sono in generale le più prolifiche di immaginari e fantasie: "un campo sul quale una vasta gamma di speranze e paure viene proiettata e presa in considerazione" (Sturken *et al.* 2004, p. 1, traduzione mia). Questi momenti iniziali sono solitamente accompagnati e, in qualche occasione, addirittura anticipati da "rappresentazioni talvolta euforiche, talvolta terrorizzate dei media" (Boddy 2004, p. 4, traduzione mia). Il tono esaltato con il quale ci restituiscono le aspettative e le reazioni al nuovo medium si mitiga in uno stile aneddotico man mano che questi racconti fondativi, questi "miti dell'origine" (Bottomore 1999), si susseguono e ripetono nel tempo. Sulla scorta di Ortoleva (1996), Natale (2012) evidenzia come l'uso dell'aneddoto sia un modo per rafforzare i tratti della "personalità" di un determinato

medium attraverso il racconto di un episodio particolare della sua storia, o della sua biografia, a partire proprio dalla nascita. Questi aneddoti contribuiscono a definire l'identità del nuovo medium sulla base dell'immaginario umano e umanizzante suscitato nel pubblico. Tra i più leggendari ricordiamo quello legato ad una delle prime proiezioni dei fratelli Lumière, che vuole il pubblico spaventarsi e dileguarsi di fronte all'immagine in movimento di un treno che sembra dirigersi a gran velocità attraverso lo schermo verso la sala.

Come in questo aneddoto, un altro *luogo comune* è quello che vede ed esalta il succedersi di nuovi media in funzione del crescente effetto di realtà che suscitano nel pubblico. Più specificatamente, si tratta di concepire il nuovo medium sottolineandone la capacità di catturare il pubblico all'interno della rappresentazione, legata alla sua propensione a rendersi invisibile, del tutto *trasparente* sul mondo che ci permette di esperire. Nel caso specifico del cinema, ciò che viene nascosto in primis è la superficie di proiezione, come segno della mediazione della "realtà" che vi si proietta, al fine di far apparire la rappresentazione come oggetto indipendente dal proprio processo produttivo, dal proprio artificio, e in continuità con lo spazio reale. Ben prima del cinema, il mito della trasparenza, dell'effetto di immediatezza della rappresentazione che ne consegue, viene fatto risalire alla nascita della pittura prospettica (cfr Bolter e Grusin 2002). Come sottolinea Panofsky ([1927]2017), prospettiva vuol dire "guardare attraverso", ed è questa operatività che permette al medium di *ri-velarsi* in quanto finestra o soglia, quasi del tutto inconsistente, di accesso allo spazio della rappresentazione.

Più in generale, il ruolo dei media è sempre stato quello di aprire a cronotopi altri, spesso distanti nello spazio e nel tempo: un *aldilà* talvolta infestato da entità ultraterrene e da fantasmi del passato, da venerare o temere per la loro *mostruosità* — nel senso etimologico del termine, di mostrarsi in modo sproporzionato, fuori scala e *fuori luogo*; figure sinistre che, anche quando sembrano assumere forme a noi più familiari e acquisire una certa prossimità, ci lasciano sempre perplessi di fronte alla loro incolmabile lontananza. È il fenomeno, progressivamente divenuto *topos* narrativo, individuato da Sconce (2000) con l'espressione di *uncanny media*. Questo aspetto perturbante risale in particolare all'emergere dei media elettrici, a partire dalla seconda metà del XIX secolo, il quale

fu fortemente segnato dal legame *evocativo* con il mondo del paranormale e del sovrannaturale (Natale 2012).

A questo proposito, facendo un salto in avanti di quasi un secolo, Boni (2017) si concentra sulla televisione, definito come il "medium più spettrale", affermando come questa divenga il vero spazio perturbante della casa: posizionata "ai confini della realtà" domestica è capace di metterci in contatto con le "frontiere esterne". Si tratta di riferimenti espliciti a due serie TV, *Ai confini della realtà* (CBS 1959–1964) e *The Outer Limits* (ABC 1963–1965), che hanno utilizzato le loro sigle di apertura e chiusura per marcare il passaggio verso uno spazio dell'occulto e del paranormale. Nel caso di Poltergeist (1982), è il cinema a riecheggiare questo ruolo di soglia della televisione, in quanto mezzo di comunicazione dei fantasmi che infestano la casa in cui è ambientato il film. Attraverso questo inscatolamento enunciativo, la televisione da medium infestato diviene a sua volta presenza infestante all'interno di altri media e delle nostre case.

Un esempio calzante di questo processo ce lo propone ancora una volta Boni (ivi): nel film *The Ring* (2002), il fantasma di una bambina, Samara, si diffonde attraverso una videocassetta; chi guarda il contenuto nel nastro riceve una telefonata che preannuncia la morte del destinatario dopo sette giorni; le persone contattate (e contagiate) vengono poi uccise dal fantasma di Samara che fuoriesce dallo schermo televisivo dove una settimana prima era stata visualizzata la cassetta. La trama del film riflette la trama intrecciata dai media nei loro rimandi reciproci, mostrandoci come la paura per ciò che di mostruoso possa fuoriuscire dalla televisione (Samara) sia specchio superficiale di una più profonda paura per ciò che possa diffondersi (la maledizione) in maniera virale attraverso la fitta rete di connessioni che i media intrattengono tra di loro. Essi non costituiscono solo una soglia d'*immersione* verso l'aldilà; piuttosto sono in grado di riportare in vita i morti, di materializzarli e di farli *emergere* nel nostro mondo attraverso la loro superficie[13]. Tutto questo, tra l'altro, passa lungo una serie di dispositivi come la videocassetta, il videoregistratore e il telefono fisso, ormai e già allora desueti, morti; *zombie* che

(13) Dopo tutto, anche l'aneddoto del *train effect*, evocato a proposito dell'avvento del cinema, ci dice molto di più della paura di un'emersione, di un venire al mondo, dell'immagine rispetto al desiderio di un'immersione del pubblico nel mondo della rappresentazione.

riprendono corpo e vita attraverso dispositivi più nuovi, a loro volta definiti in funzione di questa continua *rimediazione*.

Come avremo modo di approfondire nei prossimi paragrafi, gli immaginari, le percezioni euforiche o disforiche legate all'avvento di un nuovo medium sono sempre rivelatrici del modo in cui questo si inserisce all'interno di un sistema di relazioni con le tecnologie che l'hanno preceduto (cfr Gitelman 2006). In altre parole, gli aneddoti, i miti dell'origine, pur tentando di restituirci un'immagine dell'avvenire, o dell'*aldilà* — in un percorso che assume un carattere teleologico e, in alcuni casi, addirittura *teologico* (Boni 2017) — sono sempre dei "miti a bassa intensità" (Ortoleva 2019), ossia ci dicono più che altro del modo in cui la novità rimedi il medium precedente, inteso come l'ambiente attraverso cui le persone esperiscono e continuano a negoziare il senso e i confini della realtà (Marvin 1988)[14].

6. Estensione, amputazione, sutura

Questo doppio rimando, verso l'aldilà attraverso il medium e verso la realtà al di qua dello stesso medium, trova una prima formalizzazione teorica nel pensiero di McLuhan ([1964]1967). Secondo il filosofo canadese, i media svolgono una funzione metaforica, in qualità di strumenti che permettono all'essere umano la presa estetica su qualcosa che travalica i confini della propria esperienza immediata. Lo stesso McLuhan afferma poi che l'oggetto a cui la metafora rimanda può essere afferrato solo nella specifica forma della sua esperienza mediata. Ed è proprio per la loro capacità di tradurre l'esperienza in forme nuove che i media si presentano come "metafore attive" (ivi, p. 18). Partendo da questi presupposti, McLuhan conia la celebre espressione *the medium is the message*, proprio a sottolineare come l'estensione mediale della nostra sensibilità

(14) Tornando nuovamente all'aneddoto sulle origini del cinema, il senso di spaesamento e terrore vissuto dal pubblico non era legato alla credenza di una reale irruzione del treno nella sala cinematografica attraverso lo schermo; si trattava piuttosto di un senso di stupore, di un'"estetica della meraviglia" (Gunning 1995), che emergeva dall'incongruenza tra due esperienze mediali, ossia tra la consapevolezza stratificata nel tempo di trovarsi di fronte a una forma di mediazione, e la sorpresa presente nel percepire un'immagine che appariva e li colpiva come se fosse vera (Grusin 2017).

si caratterizzi più per il suo autonomo potere percettivo e formativo che per i contenuti percepiti e messi in forma di volta in volta.

Prima che le facoltà estetiche di ciascun individuo, ciò che i media trasformano è proprio il contenuto a cui si associano per permetterne l'esperienza. Ciò, ci permette di leggere la celebre espressione di McLuhan anche in direzione inversa, ponendo l'attenzione su come sia il messaggio a diventare medium, nell'accezione benjaminiana del termine, ovvero su come il mondo esperito e trasformato attraverso i media diventi un nuovo *ambiente* di cui e attraverso cui fare esperienza. È difatti implicita in McLuhan quella che potremmo definire una prospettiva ambientale, per certi versi "coloniale" dei media. Il prolungamento dei nostri sensi attraverso i dispositivi mediali è prima di tutto un'estensione spaziale: progressiva conquista e addomesticamento del mondo attraverso le nostre protesi tecno-estetiche e la sua trasformazione in "un ambiente tecnologico che non è soltanto un contenitore passivo, bensì un processo attivo che rimodella gli uomini" (ivi, p. 20). Si passa così dal mezzo al medium, da un processo di estensione unidirezionale alla costituzione di "luoghi comuni" (Ortoleva 2009: 227), dal momento che i media costituiscono "uno spazio di senso sul quale si innestano abitudini, comportamenti, modi di pensare e agire" (Granata 2012, pp. 16–7).

Tale estensione dell'essere umano verso l'ambiente-mondo, dunque, implica sempre una sorta di effetto *feedback*. Tuttavia, non si tratta di un vero e proprio scambio, di una reciprocità equilibrata tra organismo umano e mondo attraverso il medium. Difatti, è quest'ultimo a divenire progressivamente l'unico polo di attrazione dello scambio, in quanto campo magnetico che dà luogo a un cortocircuito. Il meccanismo di feedback non ripristina mai una simmetria della relazione soggetto-umano e oggetto-mondo, ma tende a convergere riflessivamente sul mezzo di questa relazione. Sulla stessa linea, Strate (2007, p. 382) afferma che, "tutto ciò che estende un organismo si frapporrà anche tra quell'organismo e il suo ambiente, ovvero medierà tra l'organismo e l'ambiente; e tutto ciò che si frappone tra l'organismo e ciò che altrimenti sarebbe il suo ambiente diventa il nuovo ambiente dell'organismo".

È lo stesso McLuhan che esplora in maniera originale questa involuzione. L'autore fa riferimento al mito greco di Narciso, sottolineandone l'etimologia: *narcosis*, ovvero "narcosi", "torpore". Tale riferimento

è finalizzato a dimostrare come il prolungamento oggettivo del sé (la propria immagine riflessa nel medium dell'acqua) rischia di attutire le proprie percezioni "sino a fare di lui [Narciso] il servomeccanismo della propria immagine estesa o ripetuta [...] Narciso era intorpidito. Si era conformato all'estensione di se stesso divenendo così un circuito chiuso" (McLuhan 1964, p. 44). In questo senso, secondo lo stesso McLuhan, l'effetto di ogni medium è quello di estendere e, al contempo, *amputare* alcuni organi di senso, narcotizzandone le facoltà estetiche. Quello di Narciso non è propriamente un mito sull'amore del soggetto verso se stesso, sancito ingannevolmente dal riflesso della propria immagine-oggetto; piuttosto è un racconto sulla perdizione e dissoluzione dell'individuo nella continua diffrazione della propria immagine. Come affermato da Baudrillard (1990, p. 74), in continuità con la lettura mcluhaniana del mito, "lo specchio d'acqua non è una superficie di riflessione, bensì una superficie di assorbimento".

Il medium dell'acqua per Narciso assume una funzione analoga a quella dello specchio per l'infante. Secondo Lacan ([1948]1974), lo "stadio dello specchio" corrisponde a quella fase tra i sei e i diciotto mesi quando, ancora instabile e non in totale controllo delle proprie capacità motorie e propriocettive, il bambino si imbatte nella propria immagine lungo una superficie riflettente. È questo il momento decisivo dell'identificazione primaria, del riconoscimento di sé. Tuttavia, lo stesso Lacan afferma che l'esperienza di unione con la propria immagine, è sempre controbilanciata da una frattura. Il soggetto può infatti cogliersi solamente soltanto dall'esterno in quanto oggetto della sua visione. Nello specchio appare un'unità che non sarà mai proprietà del soggetto, ma costituita esternamente, come una sorta di proiezione o protesi mediale. Nasce in questo modo l'amore per ciò che si vorrebbe essere, la fissazione per un'immagine che il soggetto ricercherà per tutta la vita senza mai congiungersi ad essa: uno scarto insormontabile, fonte di una lacerazione alienante. Inversamente, l'immagine riflessa è caratterizzata dalla pienezza, dall'assenza di lacerazione e desiderio; essa non si fa guardare attraverso: la sola cosa che mostra ed esibisce è la propria autonomia, indifferenza e alterità; la sua opacità cattura ed eccede lo sguardo oggettivante sino a ricoprire l'intero orizzonte visivo del soggetto, il quale "si fa così sedurre, risucchiare e assorbire dalla sua controparte oggettiva proprio in virtù

del suo essere oggetto" (Angelucci 2017, p. 159). Quest'ultimo non è ossessionato dalla ricerca del proprio sé ideale, "non conosce lo stadio dello specchio [...] esso è lo specchio [...] è puro e sovrano perché è ciò su cui la sovranità dell'altro giunge a spezzarsi e a perdersi con la sua stessa esca. (Baudrillard 2011, pp. 127–29).

I casi dell'acqua e dello specchio sono esemplificativi degli oggetti mediali e del fascino feticistico che sono capaci di esercitare quando le loro immagini rompono la funzione ermeneutica di rimando verso qualcos'altro per ripiegare ermeticamente su se stessi, invertendo e pervertendo la propria capacità di riflettere in un gioco riflessivo di rifrazioni e diffrazioni. Nella doppia logica di estensione e amputazione, i media aprono un varco verso l'*aldilà* per poi operare una sorta di saturazione e *suturazione* che ne impedisce il passaggio. Questo risulta particolarmente evidente oggigiorno, nel nostro ambiente ipermediale, nella logica transmediale di accesso ai suoi contenuti, esperibili esclusivamente nel passaggio continuamente da un medium all'altro. Secondo Bignell (2000) è proprio attorno alla cicatrice rilasciata dalle protesi mediali durante questa operazione di ricucitura che si innesta e innesca la dinamica feticista: il soggetto, nel tentativo invano di colmare la propria mancanza oggettiva, segue incessantemente la linea tracciata dai punti di sutura che si significano reciprocamente senza rimandare a nient'altro al di qua o al di là della loro catena (a)significante. Il desiderio soggettivo di estensione e completamento si trasforma così in passione per "oggetti-feticci, sempre inseriti in un sistema di montaggio e smontaggio, in un codice, e pertanto circoscritti, oggetti possibili di un culto rassicurante. Alla grande linea di rottura della castrazione si sostituisce la linea di demarcazione tra elementi/segni" (Baudrillard 1974: 88).

7. Immediatezza, mediazione e saturazione

In McLuhan, la dialettica tra estensione e amputazione non è solo una logica paradigmatica dei media, ma ha una sua realizzazione diacronica a seconda dell'avvicendarsi storico delle varie forme mediali. Il progetto dell'*uomo* moderno di conquista dell'ambiente circostante attraverso le proprie protesi tecniche e mediali segna un cambio di passo con

l'avvento dei media elettronici, e sembra aver raggiunto il proprio obiettivo oggigiorno, nell'era del digitale e delle connessioni su scala globale.

Se attraverso i media meccanici, le cose del mondo venivano esperite come elementi frammentati in progressiva successione, ma mai del tutto integrati poiché vi era sempre un intervallo temporale a mediare tra un elemento e l'altro, con l'avvento dell'elettricità si passa dalla sequenza lineare tipica della serie all'immediatezza e alla chiusura di una "configurazione" (McLuhan 1964, p. 16). I dispositivi elettrici (e digitali poi) che si rendono protagonisti di questa transizione sono media *freddi*; essi svolgono più che altro una funzione fatica (Jakobson 1960), ossia di richiamo dello spettatore-utente, continuamente sollecitato a una rielaborazione e completamento del contenuto esperito. Secondo lo stesso McLuhan e Baudrillard dopo di lui (2011, p. 327), un chiaro esempio di questa *nuova* relazione estetica è la televisione, la cui immagine "ci chiede in ogni istante di chiudere gli spazi del mosaico con una convulsa partecipazione dei sensi che è profondamente tattile perché il tatto è un rapporto tra tutti i sensi". La distanza scenica dello sguardo va sempre di più riducendosi, sino a giungere ad una sorta di promiscuità oscena: contiguità tattile dell'occhio con l'immagine sullo schermo, al punto che "con la tv lo spettatore è lo schermo" (ivi, p. 333).

L'interazione ravvicinata con il medium risulta in una istantaneità del meccanismo di *feedback*, al punto che "oggigiorno, azione e reazione sono quasi contemporanee" (McLuhan 1964, p. 16). Si tratta di una modalità di partecipazione in cui lo spettatore-utente è immerso materialmente nell'ambiente mediale, non più in quanto *strategia* differita di interpretazione del messaggio (Eco 1979), ma come *tattica* di attivazione dell'operatività del medium. Ciò determina un cortocircuito dello scambio e del senso, a favore di un movimento circolare e autoreferenziale della comunicazione, che si esplicita non tanto come funzione del medium, ma come principio operativo di questo "luogo comune" (Wolton 1997). Come afferma Granata (2012, pp. 35–6), "l'interazione giunge così a rappresentare il modello strutturale proprio dell'esperienza comunicativa [...] in quest'ottica i nuovi media vanno considerati alla stregua di un sistema relazionale capace di costituire al suo interno e attraverso le sue logiche un luogo di per sé, uno spazio, e quindi un'esperienza".

La saturazione delle distanze e la riduzione dei tempi comportano il passaggio dalla logica dello scambio mediato a quella del flusso, del contatto immediato, che oggigiorno assume sempre di più la forma del contagio virale. L'immediatezza difatti non solo caratterizza il rapporto tra medium e singolo utente, ma si sviluppa su più ampia scala dal momento che "i nuovi media e le nuove tecnologie con cui amplifichiamo ed estendiamo noi stessi costituiscono una sorta di enorme operazione chirurgica collettiva sul corpo sociale" (McLuhan 1964, p. 18). La rapida proliferazione e diffusione di questi media a livello globale non lascia più margine di estensione e ha riportato a ciò che McLuhan definisce una "tribalizzazione" del mondo e della società. È un termine che suona sicuramente coloniale, soprattutto se messo a confronto con il processo evolutivo, positivista, di "civilizzazione" da parte dell'occidente attraverso gli stessi media. Tuttavia, esso ha il merito di sottolineare la reversibilità (e quindi di criticare il carattere positivista) di questo processo di colonizzazione una volta raggiunto il proprio culmine: non siamo mai stati moderni o, perlomeno, ora non lo siamo più.

La paradossalità di questo passaggio epocale, segnato dall'immediatezza degli scambi comunicativi e dall'immersività in uno stesso ambiente tribale, è che avviene nel momento stesso in cui i media si pluralizzano, ovvero nel momento stesso in cui il flusso comunicativo e l'ambiente esperienziale è progressivamente reso opaco dalla presenza di numerose forme mediali (cfr Eugeni 2015). Secondo Bolter e Grusin (2002, p. 79), oggi "[si cerca] il reale moltiplicando la mediazione quasi all'infinito nel tentativo di ricreare una sensazione di completezza, una saturazione dell'esperienza". In questo senso, l'immediatezza non è l'opposto della mediazione, in una dialettica omologa a quella tra trasparenza e opacità, che si concentra sull'effetto estetico, strettamente visivo, della rappresentazione mediale. Si tratta piuttosto di un'immediatezza in funzione dell'(iper)mediazione, che va a coinvolgere una sensibilità più complessa.

A essere rigorosi, è sempre stato così: la logica dell'immediatezza pura non ha mai convinto lo spettatore, in virtù un feticismo ingenuo e magico, che la rappresentazione corrispondesse esattamente a ciò che essa rappresenta[15]. Come sostenuto da Bolter e Grusin (ivi), nella loro ripre-

(15) L'aneddoto sulla proiezione dei fratelli Lumière risulta nuovamente esemplificativo in questo senso.

sa del concetto di McLuhan (1964, p. 16) secondo cui "il contenuto di un medium è sempre un altro medium"[16], ogni nuovo dispositivo mediale sembrava raggiungere un grado maggiore di trasparenza in quanto rimediazione di un medium precedente. A maggior ragione, oggigiorno, sempre più circondati da una miriade di dispositivi mediali, la corrispondenza tra reale e mediale non può essere imputabile alla sola immediatezza, ma avviene lungo un piano superiore, che chiama in causa entrambe le logiche della rimediazione. In questo senso, l'ipermediazione esemplifica quella che Lanham (1993) descrive come la tensione tra "guardare a" e "guardare attraverso" — una prospettiva sul mondo che, secondo Marinelli (2002, p. 18), "torna a ricomprendere il frame che rende possibile lo sguardo e le peculiarità della sua forma di costruzione della realtà". Il fatto che l'effetto di immediatezza possa essere espresso in tutta la sua mediazione rende ormai obsoleto il tentativo di ricercare questo stesso effetto esclusivamente attraverso la trasparenza del medium: "Non c'è più alcun bisogno di rendere la tecnologia trasparente, semplicemente perché non si pensa ad essa come in contraddizione con l'autenticità dell'esperienza" (Huhtamo 1995, p.171).

È proprio in quanto elementi metonimici della realtà che rappresentano — piuttosto che nel valore metaforico della rappresentazione — che bisogna cogliere la realtà dei media. Secondo Bolter e Grusin sia i media trasparenti che gli ipermedia sono manifestazioni estetiche contrapposte ma complementari di uno stesso desiderio di oltrepassare la rappresentazione per giungere alla realtà. Un andare *oltre* che non prevede necessariamente l'immersione all'interno dello spazio della rappresentazione, ma piuttosto l'emersione di questa trascendenza e il suo radicamento nella nostra realtà, *attraverso* la sua mediazione. Come affermato da Grusin (2017, p. 237), "il nucleo della mediazione radicale consiste nella sua immanenza, nella immediatezza stessa — non l'immediatezza trasparente [...] bensì l'immediatezza incarnata che caratterizza l'evento della mediazione".

Tuttavia, il processo di mediazione del reale, o del sacro per quel che ci riguarda, colto nel momento di massima estensione e immediatezza, si traduce altrettanto *immediatamente* in una nuova spirale ricorsiva e feticistica. La molteplicità di media satura la realtà di riferimento, rendendola

(16) Altro modo di intendere l'espressione "*the medium is the message*".

indifferente rispetto alla sua copertura ed esperienza mediatica. L'evento mondano o ultraterreno così si riduce e assorbe nel passaggio autoreferenziale, senza soluzione di continuità, tra le serie di frame mediali attraverso cui è rappresentato, montato, e "questo eccesso non sente la necessità di riferirsi a nient'altro che a sé stesso" (Bolter e Grusin 2002, p. 80).

8. Conclusioni: Per un'immaginazione *interfeticcia*

In questo saggio, si è cercato di ridare rilevanza alla nozione di "feticismo" nell'ambito della religione e dei suoi studi, in virtù del fatto che un numero crescente di pratiche religiose prendono forma attraverso dispositivi mediali, i quali, a loro volta, sono da sempre oggetto di fascinazione e culto feticistico. Il parallelismo tra feticci religiosi e media-feticci sembra trovare un punto d'intersezione nella nostra contemporaneità *post-* o *a-moderna*, nel nostro villaggio *tribale* e *globale*, in cui i media, da trasparenti *intermediari* del reale o dell'immaginario, del mondano o dell'ultraterreno, si fanno parte integrante di queste stesse realtà, concentrando su sé stessi l'attenzione e la devozione di utenti e fedeli.

In particolare, si è visto come il tentativo di un ricongiungimento con il sacro, di un'esperienza *immersiva* all'interno di questa realtà trascendentale, attraverso l'uso di feticci, non faccia che raddoppiare l'interdizione e lo straniamento del soggetto anche di fronte a questi stessi oggetti mondani. D'altra parte, il tentativo di un'integrazione del sacro, in virtù dell'*emersione* dei suoi oggetti significanti all'interno della nostra realtà sociale, sino a una *saturazione* della stessa, non può che fallire ugualmente: la funzione di rinvio di questi intermediari è pervertita ed esaurita in termini di relazioni endogamiche tra media-feticci, che ormai si estendono lungo l'intera superficie del nostro ambiente globale e ipermediale[17]. Che si tratti di feticismo o di un più laico *fatticismo*, il sacro continuamente *ri-vela* la sua irriducibile trascendenza.

A conclusione di questo contributo, si vuole però aprire una possibile strada per un ricongiungimento al sacro che ne preservi la sua *essenziale* alterità. Un tentativo che è anche un'ipotesi scientifica per la definizione e legittimazione del dominio religioso, del *senso* di tutta una serie

(17) Su questo punto si veda Pinotti (2020), *Dalla piramide alla sfera*.

di discorsi e pratiche sociali relative, come oggetto di studio semiotico, senza la necessità o, peggio ancora, l'ambizione di un suo appiattimento o cortocircuito ideologizzante. Un percorso epistemologico che, ancora una volta, è in parallelo con lo studio dei media.

A questo proposito, Montani (2010) ci offre un'interessante rielaborazione del rapporto tra mediazione e reale; secondo l'autore i media non rivelano immediatamente la realtà a cui si riferiscono grazie alla loro trasparenza, dal momento che "il reale sfugge ad ogni presa diretta delle immagini, ma è proprio in questo suo sottrarsi che esso incide nell'archivio un resto, una ferita, una cancellatura, per un'elaborazione differita" (ivi, p. xii). Le immagini mediali richiedono allo spettatore-utente un lavoro di autenticazione che non si può ridurre a una sintesi delle loro differenti prospettive sul reale (una sintesi che per altro le immagini operano già da sé attraverso le loro continue rimediazioni reciproche), ma, al contrario, consiste in un lavoro di differenziazione, di critica. Se per Bolter e Grusin la cattura del reale, l'immediatezza della sua esperienza, era data dalla progressiva coestensione del reale con l'ambiente ipermediato, per Montani, invece, la cattura del reale attraverso la mediazione delle immagini si completa "solo in forza di un supplemento di mediazione" (ivi, p. 24). Ecco come Montani scompone la logica della rimediazione e la ritraduce in termini di intermedialità: un modo per ridare credito all'interpretazione critica dello spettatore e, in particolare, alla propria immaginazione:

> La prestazione referenziale non dovrà vertere sul rapporto immagine-mondo, bensì sul rapporto tra i diversi dispositivi dell'immaginario [...] in questa differenza e in questo confronto ne va anche del riferimento all'irriducibile alterità del mondo reale [...] Lo spazio articolato da questa interlocuzione tra media delimita il campo di esercizio di un'immaginazione intermediale, finalizzata a riabilitare l'immagine alla relazione col suo altro irriducibile, col suo fuori campo (ivi, p. xiv).

L'immaginazione intermediale risponde quindi alla necessità di rompere la *con-fusione* per affermare "la resistenza della realtà a farsi saturare completamente dall'immagine audiovisiva, la sua insuperabile differenza rispetto alle forme mediali che la rappresentano" (ivi, p. 28). Sulla scorta delle riflessioni di Ricoeur (1983) sullo statuto del linguaggio in relazione

al mondo, Montani (2010, p. 20) afferma che "l'alterità del mondo è la condizione imprescindibile del riferimento, ma essa non sarebbe attestabile a meno di una mediazione riflessiva e differenziale che prenda in carico il modo in cui le forme linguistiche e semiotiche ritagliano il mondo preservandolo nella sua differenza"[18]. Sulla scorta di Montani, si vuole qui avanzare la suggestione di una "immaginazione interfeticcia", capace di riflettere sull'alterità di questi oggetti, non tanto in relazione al mondo reale, ma nei confronti della dimensione trascendentale del sacro, come possibilità e garanzia di riferimento a questa. Non basta allora seguire l'oggetto feticcio o fatticcio per scoprire la sua *esistenza* mondana, ma credere fino in fondo alla sua *essenza* divina.

Riferimenti bibliografici

Angelucci D. (2017) *Estetica fatale*, "Reinventare il reale — Lo sguardo. Rivista di Filosofia" 23: 153–63.

Baudrillard J. (1974) *Per una critica dell'economia politica del segno*, Mazzotta Editore, Milano.

___. (1990) *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano.

___. (2011) *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano.

De Brosses C. ([1760]1988) *Du culte des dieux fétiches ou parallèle de l'ancienne religion de l'*Égypte *avec la religion actuelle de Nigritie*, Fayard, Parigi.

Boddy W. (2004) *New Media and Popular Imagination: Launching Radio, Television and Digital Media in the United States*, Oxford University Press, Oxford, UK.

Bolter J.D. e R. Grusin (2002) Remediation*: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi,* Guerini, Milano.

Boni F. (2017), *Fantasmagoria: L'archeologia dei media tra paure e rimozioni*, "Mediascapes", 8: 24–37.

Bottomore S. (1999) *The Panicking Audience? Early Cinema and the Train Effect*, "Historical Journal of Film, Radio and Television" 19,2: 177–16.

(18) In contrasto con la critica di Latour alla linguistica e alla semiotica, Ricoeur (1991, p. 27) afferma la necessità dell'autonomia del linguaggio rispetto al mondo in quanto suo oggetto di riferimento: "il linguaggio è, per se stesso, dell'ordine del Medesimo: il mondo è il suo Altro. L'attestazione di tale alterità dipende dalla riflessività del linguaggio su se stesso".

Cereda A. (2010) *Book Reviews: Louis J. Kaplan, "Falsi idoli. Le culture del feticismo",* "Sociologica" 3: 1–3.
Crick M. (1982) *Anthropology of Knowledge*, "Annual Review of Anthropology" 11: 287–313.
Dant T. (1996) *Fetishism and the Social Value of Objects*, "Sociological Review" 44,3: 495–516.
Diazzi A. (2012) *Scelte d'oggetto: Alcune riflessioni a partire da "Feticci" di Massimo Fusillo*, "Enthymema", 6: 229–32.
Eco U. (1979) *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
Eugeni R. (2015) *La condizione postmediale: Media, linguaggi, narrazioni*, Einaudi, Torino.
Ellen R. (1988) *Fetishism*, "Man" 23: 213–35.
Ferraro G. (2008) "Antenato totemico e anello di congiunzione: La connessione tra 'sacro' e 'segno' nel pensiero di Émile Durkheim", in N. Dusi e G. Marrone (a cura di), *Destini del sacro: Discorso religioso e semiotica della cultura*, Meltemi, Milano, 73–80.
Fusillo M. (2012), *Feticci: Letteratura, cinema, arti visive*, il Mulino, Bologna.
Granata P. (2012), *Mediabilia. L'arte e l'estetica nell'ecologia dei media*, Logo Fausto Lupetti Editore, Bologna.
Gitelman L. (2006), *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, MIT Press, Cambridge, MA.
Grusin R. (2017) *Radical mediation: Cinema estetica e tecnologie digitali*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.
Gunning T. (1995) "An Aesthetic of Astonishment" in L. Williams (a cura di), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, 114–33.
Haddon A.C. (1921) *Magic and Fetishism*, Constable, Londra.
Huhtamo E. (1995) "Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion", in S. Penny (a cura di), *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York Press, Albany, 159–86.
Jakobson R. (1960) "Linguistics and Poetics", in T.A. Sebeok (a cura di), *Style in Language*, MIT University Press, Cambridge, 350–77.
Lacan J. ([1948]1974). "L'aggressività in psicoanalisi", in J. Lacan, *Scritti vol. 1*, Einaudi, Torino, 95–118.
Lanham R. (1993) *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, University of Chicago Press, Chicago, IL.

Landowski E. (1989), *La société réfléchie : Essais de socio-sémiotique*, Seuil, Parigi.
Latour B. (1998) *Piccola filosofia dell'enunciazione*, Aracne, Torino.
___. (2002) "Una sociologia senza oggetto? Note sull'Interoggettività", in E. Landowski e G. Marrone (a cura di), *La società degli oggetti: Problemi di interoggettività*, Meltemi, Milano, 202–32.
___. (2010) *On the Modern Cult of the Factish Gods*, Duke University Press, Durham, NC.
___. (2015) *Non siamo mai stati moderni*, Eléuthera, Milano.
Levin C. (1984) *Baudrillard, Critical Theory, and Psychoanalysis*, "Canadian Journal of Political and Social Theory", 8,1: 35–52.
Lotman J. (1985) *La semiosfera: L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti,* Marsilio, Venezia.
MacGaffey W. (1990) *The Personhood of Ritual Objects: Kongo Minkisi*, "Etnofoor", 3,1: 45–61.
Marinelli A. (2002), "Prefazione" a J. D. Bolter e R. Grusin, *Remediation: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi.* Guerini, Milano, 11–20.
Marvin C. (1988), *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*, Oxford University Press, Oxford UK.
McLuhan M. (1967) *Gli strumenti del comunicare*, La nuova Italia, Firenze.
Montani P. (2010) *L'immaginazione intermediale*, Laterza, Roma-Bari.
Natale S. (2012) *Fantasie mediali: Storia dei media e la sfida dell'immaginario,* "Studi culturali", 12,2: 1–15.
Ortoleva P. (1996) *Vite geniali: Sulle biografie aneddotiche degli inventori*, "Intersezioni", 1: 41–61.
___. (2009) *Il secolo dei media: Riti, abitudini, mitologie*, il Saggiatore, Milano.
___. (2019) *Miti a bassa intensità*, Einaudi, Torino.
Panofsky E. (2017) *La prospettiva come "forma simbolica",* Aesthetica, Palermo.
Pietz W. (1985) *The Problem of the Fetish*, I. "Res. Anthropology and Esthetics", 9: 5–17.
___. (1987) The Problem of the Fetish, II: The Origin of the Fetish, "Res. Anthropology and Esthetics", 13: 23–45.
___. (1993) "Fetishism and Materialism: The Limits of Theory", in E. Apter e W. Pietz (a cura di), *Fetishism as Cultural Discourse*, Cornell University Press, Ithaca, 119–51.

Pinotti A. (2020) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Pool R. (1990) *Fetishism Deconstructed*, "Etnofoor", 3,1: 114–27.

Ricci P. (2008) "Mangiare il sacro. Toccare il santo", in N. Dusi e G. Marrone (a cura di), *Destini del sacro: Discorso religioso e semiotica della cultura*, Meltemi, Milano, 297–303.

Ricoeur P. (1991) *Tempo e racconto. Vol I*, Jaca Book, Milano.

Sansi Roca R. (2015) "Fetishism", in W. Right (a cura di), *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, vol. 9, Elsevier, Amsterdam, 105–10.

Sconce J. (2000) *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraph to Television*, Duke University Press, Durham, NC.

Strate L. (2007) "Il tempo, la memoria e l'ecologia dei media", in E. Agazzi e V. Fortunati (a cura di), *Memoria e saperi. Percorsi transdisciplinari*, Meltemi, Milano, 379–7.

Sturken M., D. Thomas e S.J. Ball-Rokeach (2004) *Technological Visions: The Hopes and Fears that Shape New Technologies*, Temple University Press, Philadelphia, PA.

Taussig M. (1980) *The Devil and Commodity Fetishism in South America*, University of North Carolina Press, Chapel Hill, NC.

Wolton D. (1997) *Penser la communication*, Flammarion, Parigi.

SEZIONE III: IMMERSIONI ARTISTICHE

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652516
pp. 339-362 (febbraio 2025)

Vesperbild, Arma Christi immersività e "miracoli della visione"

Lucia Corrain[1]

Title in English*:* Vesperbild*,* Arma Christi*: Immersivity and the "Miracles of Vision"*

Abstract: Through the analysis of some pictorial pieces from the Middle Ages and the early Renaissance which depict the event of Christ's baptism in the waters of the Jordan, the contribution introduces the theme of the body of Christ as an object psychically charged by the desire of the faithful to perceive it sensorially. The construction of a simple but effective pictorial device shows that artists have posed from time to time the problem of how to represent the unfigurable mystery of God's corporeality, through the ritual evocation of his death. Christ's promise to the faithful of a new life after the earthly end is also at the heart of the effectiveness of the devotional images used in the practice of "meditative immersion". The "image of vesper" that spreads from the German area, offers to the faithful a key to access the mystical content of the Resurrection through the empathic sphere. For this reason, the "body of the image" acquires a double semantic value, as an object of representation and as a subject that activates a "miracle of vision" in contemplation, through the material with which it is presented. For the devotional images of the *Arma Christi*, the abstraction is such that the signs of Christ's martyrdom on Golgotha replace his body while maintaining the same evocative potential. In the final part, the article investigates the material, fluid, hyperreal and mechanical strategies that animate the book-body of Christ, Egerton 1821, focusing in particular on blood and milk as substances of life.

Keywords*:* Immersion; Baptism; Body; Passion of Christ; Blood

1. Il corpo immerso

Quando, nei primi anni Trenta del Novecento, Carl Gustav Jung si reca una seconda volta a Ravenna presso il Battistero degli Ortodossi,

(1) Università di Bologna, Sede di Ferrara

ricava una impressione molto forte dei mosaici ivi presenti, tanto da descrivere successivamente in un suo appunto la scena del Cristo che soccorre Pietro immerso nelle acque, come se avesse ancora sotto gli occhi quell'immagine.

> [...] Il quarto mosaico, sul lato occidentale del battistero, era il più efficace. Lo guardammo per ultimo. Rappresentava Cristo che tendeva la mano a Pietro, mentre questi stava per affogare nelle onde. Sostammo di fronte a questo mosaico per circa venti minuti, e discutemmo del rituale originario del battesimo, e specialmente dell'arcaica e strana concezione di esso come un'iniziazione connessa con un reale pericolo di morte. Iniziazioni di questo genere erano spesso legate all'idea che la vita fosse in pericolo, e così servivano a esprimere l'idea archetipa della morte e della rinascita. Il battesimo originariamente era stato una vera immersione, che appunto alludeva al pericolo di annegare (Jung 1998, p. 317).

Una volta rientrato a Zurigo, Jung decide di approfondire il tema della rinascita in relazione all'archetipo della vita e della morte e chiede a uno studio fotografico di Ravenna la riproduzione del mosaico che lo aveva colpito e indotto a una prima riflessione. A quel punto, con grande sorpresa, viene a scoprire che l'immagine del suo ricordo non esiste e che, dunque, l'aveva solo percepita.

> Ho conservato un chiarissimo ricordo del mosaico di Pietro che affoga, e ancora oggi posso vederne ogni dettaglio: l'azzurro del mare, le singole tessere del mosaico, i cartigli con le parole che escono dalle bocche di Pietro e di Cristo, e che tentai di decifrare. [...] Quando ero di nuovo in patria, chiesi a un mio conoscente che andava a Ravenna di procurarmi le riproduzioni. Naturalmente non poté trovarle, perché poté constatare che i mosaici che io avevo descritto non esistevano! [...] (*ivi*, p. 317).

Si potrebbe dire che Jung fosse talmente immerso nella visione delle immagini da percepirle nella loro presenza reale e non più solo rappresentativa. Lo stesso Jung dirà: "Dopo la mia toccante esperienza al Battistero di Ravenna so con certezza che un fatto interno può apparire esterno e viceversa" (*ivi*, p. 320).

In tal senso l'esperienza percettiva dello studioso è significativa perché viene a coincidere con la funzione rivelatrice del testo pittorico: il senso dell'immersione battesimale[2] si è compiuto nell'atto di trasformazione dal percepito/non visto al suo significato manifesto che, nel caso del Battesimo, è anche il suo fine ultimo agli occhi della comunità dei cristiani: in antichità, e in particolare nel mondo bizantino-ortodosso, infatti, il Battesimo è la prima delle due Teofanie trinitarie riportate dal Nuovo Testamento (la seconda è la Trasfigurazione), ossia la prima delle manifestazioni visibili di Dio[3].

Tanto più che nel caso del Battesimo si parla di manifestazione di Dio attraverso il corpo tangibile di Cristo; vale a questo proposito ricordare con le considerazioni di Louis Marin che tale corpo viene posto anche in questo luogo configurato di credenza — che è il sacramento del Battesimo — come oggetto del desiderio per i cristiani, attraverso "il dono e la sottrazione, l'offerta e la perdita" (Marin 2012, pp. 163–204). Anzi, di più. Il corpo che lega la comunità dei credenti a Gesù risorto è concesso ai fedeli solo in quanto battezzati:

> Voi tutti siete figli di Dio mediante la fede in Gesù Cristo; infatti, quanti siete stati battezzati in Cristo, vi siete rivestiti di Cristo. Non c'è più né Giudeo né Greco, né schiavo né libero, né uomo né donna, perché tutti siete una sola persona in Gesù Cristo (San Paolo, Gal. 3, 26–8).

Il patto di unione sancito tra Dio e i fedeli nel corpo mistico di Gesù[4] è quello che promette una vita nuova in virtù della morte terrena. Il fedele è chiamato ad abbracciare la sua condizione mortale con la fiducia di una rinascita a luce nuova, come Gesù mostra immergendosi

(2) L'etimologia della parola 'battesimo' è dal greco *Baptimòs*, "immersione", (vb. *Baptîzein*, "immergere"). Il rituale antico prevedeva che il battezzando venisse immerso nell'acqua affinché fosse purificato dai peccati, liberato dal male e 'santificato' a nuova vita come membro della Chiesa di Cristo.

(3) La chiesa ortodossa celebra la festa della Teofania in relazione alla commemorazione del Battesimo di Cristo il giorno 6 del mese di gennaio, in concomitanza dell'Epifania del bambino Gesù celebrata invece dalla Chiesa Occidentale.

(4) L'espressione "corpo mistico" deriva una metafora descritta da san Paolo e trova il suo fondamento nel fatto che i cristiani condividono un unico spirito e si nutrono di un unico cibo spirituale. Vedi San Paolo, 1 Cor. 12, 13: "infatti noi tutti fummo battezzati in un Solo Spirito per costituire un solo corpo".

nelle acque del Giordano nonostante non abbia bisogno di essere battezzato perché senza peccato(5).

Corpo donato, corpo sottratto. L'analisi di alcuni brani pittorici dell'iconografia del Battesimo dell'età medievale e del primo Rinascimento ci consente di evidenziare le tracce di questo movimento del desiderio di presenza e di realtà del corpo di Cristo, rivelando una basilare ma efficace costruzione di un dispositivo di rappresentazione non solo del mistero della Teofania, ma anche del mistero della Resurrezione, ossia della promessa di una vita futura nell'incidenza della morte evocata con il rituale del Battesimo.

Se torniamo con Jung nel Battistero degli Ortodossi a Ravenna, possiamo osservare uno schema figurativo base utilizzato per tutte le rappresentazioni del Battesimo: il mosaico, datato tra IV e V secolo, ritrae l'episodio del Battesimo di Gesù nel Giordano così come viene raccontato dai Vangeli. Gli attori dell'evento sono Giovanni Battista e Gesù che, nel momento in cui riceve il battesimo dal cugino, vede aprirsi il cielo e discendere sul suo capo la colomba dello Spirito Santo quale manifestazione visibile della Trinità divina.

Al di là delle scelte meramente iconografiche che rispondono a una traduzione quasi letterale del racconto evangelico, è interessante notare come la disposizione delle figure e degli altri elementi contestuali all'interno della raffigurazione ricalchi sempre uno schema compositivo triangolare. L'asse centrale perpendicolare è costituito dalla figura di Gesù immerso nelle acque del fiume e dalla colomba dello Spirito Santo quasi in picchiata su di lui con le ali dispiegate. Spesso al vertice di quest'asse è raffigurata una semicalotta da cui sono proiettati dei raggi luminosi, oppure la figura di Dio Padre o della sua mano che invia la colomba in direzione del Figlio. Nel mosaico ravennate, invece, la presenza di Dio è evocata tipicamente dallo sfondo oro in cui sono collocate le altre figure e che irradia una luce simbolica ma allo stesso tempo fisicamente percepibile. I lati lunghi del triangolo sono occupati da altri due

(5) Vedi Mt. 1, 13–14: "In quel tempo Gesù dalla Galilea andò al Giordano da Giovanni per farsi battezzare da lui. Giovanni però voleva impedirglielo, dicendo: "Io ho bisogno di essere battezzato da te e tu vieni da me?". Paolo di Tarso spiega che il motivo del battesimo di Gesù è direttamente collegato ai fedeli che, vedendo la sua immersione corporea possono immedesimarsi non solo nella sua morte ma anche nella sua Resurrezione: "Fummo dunque sepolti con lui per l'immersione a figura della morte", San Paolo, Rm. 6, 4–5.

personaggi: Giovanni Battista, alla destra (o alla sinistra) di Cristo, in atteggiamento leggermente proteso in avanti e in posizione più elevata rispetto a Gesù, perché poggiato su un'altura del terreno, ma connesso all'asse centrale attraverso il gesto dell'aspersione dell'acqua, oppure, per altri esempi, della impositio manuum. Sull'altro lato vediamo la personificazione senile del fiume Giordano, in questo caso segnalato dalla scritta in greco IOPΔAÑN. In altre raffigurazioni del Battesimo, soprattutto in quelle più tarde, la figura del fiume è sostituita da un gruppo di angeli (in numero variabile da due a tre a quattro, come nel caso del Battesimo di Giotto(6)).

Nella maggior parte delle rappresentazioni medievali del Battesimo, Cristo è rappresentato in piedi e in posizione frontale o leggermente girato verso Giovanni, ma comunque sempre percepibile nella sua interezza e nudità, sebbene nascosta dall'acqua in cui è immerso fino alla vita oppure fin sopra alle spalle. La frontalità di Cristo è quasi sempre mantenuta, anche nelle raffigurazioni in cui la parte inferiore del corpo oppure il viso, assume una posizione laterale, perché il busto è esposto in modo da essere guardato davanti, cioè da essere ben visibile agli occhi dello spettatore.

Corpo mostrato, corpo nascosto: la visione anteriore di Cristo obbliga gli artisti a raffigurare l'acqua anch'essa frontale, sebbene come elemento tridimensionale in funzione del nascondimento del corpo immerso. Si noti ad esempio la plasticità dell'acqua nel mosaico realizzato da Cimabue all'inizio del XIV secolo per il Battistero fiorentino di San Giovanni [fig. 1]: Cristo non vi è semplicemente immerso fino alle spalle, ma vi è quasi rivestito. L'acqua risale in altezza lungo il corpo seguendo la verticalità dell'asse centrale e le stesse onde sono connotate con un andamento triangolare. A tal proposito non sembra dunque un caso la scelta stilistica dell'artista rispetto alle vesti di Giovanni, che rimano in modo piuttosto diretto con i segni delle onde del fiume e con la colorazione azzurro-verdognola utilizzata per l'acqua, al posto di quella marrone della tradizionale veste di peli di cammello. Un trattamento simile, ma questa volta relativo alla veste della personificazione del Giordano, si ha nel mosaico del Battistero degli Ariani di Ravenna (fine V-inizi VI

(6) Affresco datato 1303–1305, facente parte del ciclo della Cappella degli Scrovegni a Padova. È compreso nelle *Storie di Gesù* del registro centrale superiore.

Figura 1. bue, Battesimo di Crsisto, mosaico, inizi XIV secolo, Battistero, Firenze.

secolo): il mantello che ne copre la parte sottostante presenta la stessa colorazione verde brillante della sponda di terra su cui è poggiato Giovanni mentre battezza Gesù.

In entrambi i casi citati gli artisti operano delle scelte precise che, seppure nella semplicità dell'iconografia del Battesimo, pongono gli elementi dell'acqua e della veste come tracce del movimento del desiderio in assenza del corpo; dunque figure dell'infigurabilità del mistero della prima Teofania, che Dio risolve agli occhi dei fedeli nel principio della sua immanenza[7]:

> O fiume Giordano, che vedi per essere così colmo da stupire? — Ho visto nudo l'invisibile e un fremito mi ha preso. Come potevo non fremere di fronte a lui e non inabissarmi? Fremono gli angeli nel vederlo, il cielo è sbigottito e la terra ha tremato, si sono ritratti il mare e tutte le cose visibili e invisibili. Cristo si è manifestato nel Giordano per santificare le acque[8].

(7) Nella seconda Teofania Dio si rivela agli occhi degli uomini nel suo principio di trascendenza, attraverso la Trasfigurazione del corpo di Gesù.

(8) *Santa Teofania del Signore nostro Gesù Cristo*, vespro, in *Anthologion di tutto l'anno*, p. 1272.

Figura 2. Miniatura raffigurante il Battesimo di Cristo del Salterio Chludov, IX secolo, Museo Statale, Mosca

Dio entra nella realtà circostante, sconvolge l'assetto naturale delle cose e unisce sincronicamente il presente della vita terrena — in cui il corpo mortale scompare — con la promessa di una futura vita eterna — in cui il corpo spirituale risorge. Per cui, con il Battesimo, Giovanni Battista cessa la sua funzione di profeta della venuta del Messia e si congiunge di fatto al suo corpo mistico come gli altri fedeli, mentre tutta la realtà terrena partecipa alla manifestazione sconvolgente di Dio.

Questo dispositivo di presentazione del corpo di Cristo è ancora più evidente in un altro esempio, quello della miniatura del Salterio Chludov (IX secolo)[9] che riproduce l'evento del Battesimo su pergamena [fig. 2]. L'immagine occupa i margini destro e inferiore della pagina scritta. Poiché la lettura del testo è da sinistra a destra a partire dall'alto, anche la scena del rituale battesimale collocato nella parte alta del foglio è la prima a incontrare l'attenzione del lettore/osservatore. Lo schema iconografico

(9) Il manoscritto è oggi conservato a Mosca presso il Museo Statale di Storia e presenta una datazione incerta, tra 829 e 837 o tra 843 e 847, poi riscritto tra XI e XII sec. poiché consumato dalle numerose letture: realizzato da anonimi e conservato nella Lavra di Sant'Atanasio sul Monte Athos fino al 1847, confluì in seguito nelle collezioni del ricchissimo commerciante russo Aleksej Chludov. L'opera contiene il *Libro dei Salmi* nella versione dei Settanta e il responsorio liturgico in uso a Santa Sofia. Cfr Boespflug e Fogliadini (2023), pp. 34–37.

è il medesimo che abbiamo analizzato per gli esempi più antichi: la forma triangolare è costruita attraverso l'asse centrale lungo cui compaiono Gesù immerso nelle acque del fiume, la colomba proiettata sul suo capo e i raggi di luce azzurra discendenti come un fascio perpendicolare dalla mano di Dio che, a sua volta, fuoriesce da una semicalotta celeste. Sul lato sinistro è raffigurato Giovanni con lo sguardo rivolto verso la zona occupata da Dio Padre e con le mani aperte nel segno di adorazione[10]. Sul lato opposto si trova la personificazione del Giordano, rappresentato come figura anziana e in una insolita posizione di spalle, quasi a segnalare un certo disinteresse per l'evento prodigioso che si sta consumando appena sopra la sua testa. Le sponde del fiume sono stilizzate al punto da circondare le altre figure come una sorta di aurea astratta disposta in una forma vagamente vaginale in cui pochi elementi grafici geometrici e, soprattutto, il colore marrone, rimandano alla loro natura terrosa. L'immagine prosegue verso il basso seguendo la corrente del fiume che scaturisce dal groviglio di acqua attorno al corpo di Cristo, fino alla parte inferiore della pagina: qui sono rappresentate due statue su piedistallo, una per lato del letto del fiume, indicate dalla scritta in greco ΕἸΔΩΛΩΝ (idolo). Tuttavia l'andatura del corso d'acqua leggermente curva a sinistra e, soprattutto, la forte verticalità della scena del Battesimo, segnalano che il punto di vista dello spettatore si colloca in basso, a ridosso delle due statue, che presentano infatti una dimensione da primo piano: da questa posizione, la personificazione del Giordano occuperebbe l'angolo opposto a quello di Giovanni all'interno di un triangolo non del tutto in piano, ma quasi curvato verso l'osservatore ad accoglierne e guidarne lo sguardo grazie anche alla gestualità delle figure, che con i palmi aperti insistono in altezza fino al punto di fuga tra il capo di Gesù e la mano di Dio, ovvero sulla colomba dello Spirito Santo.

In questa particolare costruzione, le figure delle statue prima e quella di Gesù poi, assumono una rilevanza ottica significativa. A ben guardare, infatti, gli idoli pagani in primo piano presentano le stesse dimensioni della figura di Gesù che si colloca però in una scena in lontananza, e mostrano le loro vesti trattenute per un lembo su di un lato: questo gesto

(10) Come ha notato Christopher Walter, si tratterebbe di una iconografia inusuale, probabilmente riferita a quella propria della *Deesis* (intercessione) e richiamerebbe il ruolo di Giovanni Battista come principale testimone del Mistero della Teofania per mezzo di Gesù incarnato. Cfr a proposito: Walter (1986), p. 283.

non solo indica i panni nella loro reale funzione, ossia quella di ornamento dei corpi, ma al contempo induce lo spettatore a osservarle come elemento di rimando della veste d'acqua che fascia il corpo di Gesù, dimensionato appunto allo stesso modo. Questi elementi di giustapposizione nel testo pittorico evidenziano un'antitesi già espressa nel testo del salmo 113 trascritto nella stessa pagina delle immagini: l'apparenza dei simulacri d'oro e d'argento inganna l'uomo comune che li adora inutilmente, perché essi "hanno bocca e non parlano, hanno occhi e non vedono, hanno orecchi e non odono, hanno narici e non odorano. Hanno mani e non palpano, hanno piedi e non camminano; dalla gola non emettono suoni"(11). In altre parole, essi non compiono prodigi e né svelano misteri infigurabili, poiché in essi non opera la presenza di Dio, che invece si compiace in Gesù(12).

Il compiacimento di Dio in suo Figlio che nel racconto del Battesimo è detto, viene qui figurato come mistero della sua infigurabilità attraverso la presentazione del corpo vivo di Gesù, al contempo sottratto alla vista attraverso le acque del fiume che lo avvolgono in fasce. Quest'ultime, in particolare, sono le tracce di un movimento orientato dalla ricerca di un assente, il corpo di Dio, che nella rappresentazione di Gesù battezzato sono figure visibili del Mistero dell'Incarnazione: è con le fasce, infatti, che Maria avvolge il Bambino Gesù dopo averlo partorito ed è così fasciato che lo presenta alla testimonianza dei Magi(13). Dunque anche nell'immagine del Battesimo le fasce rivelano all'occhio la corporeità del Dio incarnato; a significare che il Figlio di Dio è vivo in carne e sangue e

(11) Salmo 113, versetti 12–15.

(12) Mt. 3, 16–17: "Appena battezzato, Gesù uscì dall'acqua: ed ecco, si aprirono per lui i cieli e vide lo Spirito di Dio discendere come una colomba e venire sopra di lui. Ed ecco una voce dal cielo che diceva: "Questi è il Figlio mio, l'amato, *nel quale mi sono compiaciuto*".

(13) Il dibattito riguardo al Mistero dell'Incarnazione è frutto di un'agitazione dottrinale che impegnò la Chiesa dalle origini e almeno fino a tutto il V secolo. In particolare dalla fine del I secolo si era sviluppata la corrente del *Docetismo* sulla vera natura di Cristo, secondo cui non era concepibile che in Gesù Cristo potessero convivere contemporaneamente natura umana e divina, essendo queste rappresentazioni, rispettivamente, del Male e del Bene. Da questa considerazione derivava che Cristo non potesse avere un corpo umano reale, ma soltanto un corpo etereo (o apparente). La fede della Chiesa, di contro, professava che il corpo del Salvatore è integro e soggetto alla sofferenza. A tal proposito numerosi Padri della Chiesa si espressero sottolineando il fatto che Gesù fosse stato "avvolto in panni" come prova della veracità del suo corpo. Tra i numerosi esempi, citiamo fra tutti Leone Magno che, con acume di sintesi, insegnava: "Senza la potenza del Verbo la Vergine non potrebbe né concepire né partorire, ma *senza la realtà della carne non avremmo il Bambino che giace avvolto nelle fasce*", vedi Mariucci (1969), pp. 357–358.

che, immerso "nella liquida tomba", muore e rinasce come corpo risorto e così presentato e promesso ai fedeli[14].

2. Una parte per il tutto: la materia per il corpo

L'immersione nel campo semantico della rappresentazione del corpo di Cristo si allarga a comprendere il modo in cui questo viene esibito e in relazione agli effetti che suscita sugli spettatori/fedeli nel caso di alcuni tipi di immagini, con specifico riferimento a quelle devozionali. Si tratta di raffigurazioni di personaggi sacri, spesso isolate dalle scene evangeliche, in grado di agire direttamente sulla sfera emotiva del fedele in contemplazione e di suscitarne dunque un'empatica vicinanza con il contenuto rappresentato. Da questo punto di vista la Passione di Cristo ha da sempre offerto uno strumento privilegiato alla pratica meditativa stimolata dalle emozioni.

Agli inizi del Trecento, in particolare, un certo filone della mistica tedesca di matrice domenicana offre un grande impulso alla produzione della cosiddetta *Vesperbild*, o *immagine del vespro*, corrispondente alla rappresentazione del Cristo morto adagiato sulle gambe di Maria[15]. Questa scena non è tuttavia descritta nei Vangeli, i quali passano dal momento della Deposizione dalla Croce a quello della Sepoltura. Rappresenta invece una invenzione figurativa che isola un ipotetico momento narrativo in cui si concentra una carica emotiva di grande potenza, raccolta nel drammatico gesto della madre che sorregge il corpo martoriato e senza vita del figlio nel suo grembo, allo stesso modo in cui, da neonato, lo accoglieva per allattarlo in altre diffuse raffigurazioni.

L'isolamento delle figure da qualsivoglia scenario narrativo alimenta la concentrazione sulla scena in sé, impegnando la mente in una visione dell'immagine totalizzante, immersiva appunto, perché essa stessa già

(14) Anche nel racconto della Resurrezione i panni costituiscono la prova visibile della corporeità del figlio di Dio. Cfr Gv. 20, 1–8: "Giunse intanto anche Simon Pietro, che lo seguiva, ed entrò nel sepolcro, *e vide le fasce per terra*, e il *sudario*, che era stato sul capo di Gesù, non per terra con le fasce, ma *piegato in un luogo a parte*. Allora entrò anche l'altro discepolo che era giunto per primo al sepolcro, *e vide, e credette*".

(15) In Italia le *Vesperbild* tedesche si diffondono soprattutto dal primo Quattrocento ma lo schema isolato del Cristo morto con la Vergine compare come *Schönes Vesperbild* ("bella Pietà") già sullo scorcio del Trecento, fungendo da modello per le prime Pietà italiane prodotte dapprima nell'ambito della pittura. Si veda in particolare: Allegri e Mazzotta (2018), pp. 50–93.

esclude ogni elemento di contorno. Ma è la rappresentazione del corpo di Cristo dilaniato dalla violenza dei colpi inflitti dai suoi aguzzini ad attivare nello spettatore un'intima reazione di dolore e orrore alla vista delle ferite, nonché una immediata compassione.

> Ma non aveva la forma di un uomo, perché [...] il santo volto del nostro amato Signore era miserevolmente trasformato e sfigurato, [...] e il suo sacro sangue rosso era densamente straripato sul suo volto, pendendo da esso in blocchi raggrumati, in modo tale che il Signore aveva un aspetto come se il suo volto fosse coperto di pustole e piaghe, perché era tutto pieno di ferite (Bihlmeyer K. 1961, p.103).

La presenza invisibile di Cristo si aggancia dunque all'immagine visibile posta davanti agli occhi del fedele che, in questo modo, "ascende dall'immagine reale alla realtà della visione" (Freedberg 2009)[16].

Così, ad esempio, recita la prefazione al *De meditatione passionis Christis per septem diei Horas libellus* dello Pseudo-Beda (1600 circa)[17]:

> È necessario che quando vi concentrate nella contemplazione di questi fatti, lo facciate come se foste veramente presenti nel momento della sua sofferenza. E nel sentirvi addolorati dovreste considerare voi stessi come se aveste davanti ai vostri occhi nostro Signore che soffre, e come se Egli fosse presente a ricevere le vostre preghiere.

In questo tipo di immagini la verosimiglianza del corpo è fondamentale perché vengano percepite in termini di intima vicinanza, ma quella stessa somiglianza aumenta al contempo la percezione empatica della sofferenza di fronte all'esasperazione della rappresentazione delle torture.

Nelle prime sculture di *Vesperbild* di area tedesca, tutto ciò è particolarmente evidente nella raffigurazione del sangue che cola dalle ferite su tutto il corpo di Cristo. Si prenda ad esempio la *Vesperbild* di Roettgen (1360–1380 circa), oggi nel museo di Bonn, realizzata in legno dipinto [fig. 3]: alla morbidezza del panneggio della veste della Madonna, levigato e rifinito negli ornamenti, si contrappone la rigidità del corpo morto

(16) Si veda in particolare il cap. VIII.
(17) PL 94: 561D.

Figura 3. *Pietà Roetgen*, legno policromo, metà XIV sec., Rheinisches Landesmuseum, Bonn.

di Cristo, nudo in un'ostentata magrezza spigolosa, scomposto quasi in modo innaturale con il capo del tutto abbandonato all'indietro e la pelle rigata dal sangue. Quest'ultimo, in particolare, viene segnalato in due modi diversi, sia tramite la pittura e sia attraverso un intervento diretto sulla pelle di Cristo: il legno è infatti scolpito in modo da formare grumi di sangue rappreso in corrispondenza delle ferite mortali al costato e agli arti. Il legno non è però soltanto il supporto su cui viene prodotta la rappresentazione, è anche il materiale scelto per evidenziarla: umile e allo stesso tempo vivo, naturale. Il corpo della scultura diventa allora metonimia, cioè la *materia* per il *soggetto* rappresentato: come il legno in natura era palpitante e tenero, ora quel tronco privo di linfa vitale si identifica perfettamente con il corpo di Cristo, spento e irrigidito sulle gambe di Maria. Non a caso, allora, quella pelle di legno viene trafitta dallo scultore con tagli e incavature che bucano e martirizzano la superficie allo stesso modo in cui il corpo di Cristo è stato ferito nella sua Passione prima di morire. Il corpo dell'immagine, così lacerato, si

sostituisce completamente al vero corpo di Cristo, vivificandone la presenza e la capacità di azione sulla emozione degli spettatori/fedeli:

> Che fareste, allora, se doveste vedere queste cose? Non vi gettereste forse su Nostro Signore dicendo: "Non fate del male al mio Dio! Fatelo a me, non infliggetegli tali ferite!" E poi vi chinereste e abbraccereste il vostro Signore e padrone e sopportereste voi stessi i colpi(18).

Ma se il corpo straziato di Gesù induce il fedele a un moto di fraterna compassione, il volto tremendamente afflitto della Madonna gli consente una immediata immedesimazione nel suo umanissimo dolore. La *Compassio Mariae* è infatti un *topos* fondamentale per accedere alla Passione di Cristo ed è impiegato sia nei testi sulla meditazione che nelle immagini devozionali(19).

In alcune rappresentazioni lo strazio della Madonna viene configurato come una spada che colpisce direttamente il cuore della madre, come un'arma che non lascia scampo e che produce la più profonda delle sofferenze. Una delle prime raffigurazioni di questa metafora del dolore è la *Pietà* realizzata da Simone dei Crocifissi (1368), oggi conservata nel Museo Davia Bargellini a Bologna [fig. 4]. Nella tavola dipinta, la spada in primo piano catalizza subito l'attenzione dello spettatore perché, nell'ordine spaziale occupato dalle figure, essa eccede decisamente il confine della calotta celeste entro la quale è inquadrata la scena della Pietà. L'arma così posizionata funge quindi da indicatore in grado di orientare la direzione della lettura del dipinto: nella zona in alto a destra lo sguardo dell'osservatore viene infatti agganciato da quello dei due angeli sullo sfondo, in mezzo a cui si colloca l'impugnatura della spada. Queste figure sono le uniche che chiamano direttamente in causa chi guarda al di fuori del dipinto e che, proseguendo la lettura lungo la linea della calotta, è guidato a dirigere

(18) *Ibidem*.

(19) Un contesto in cui sopravvive il *topos* della *Compassio Mariae* è quello delle manifestazioni religiose allestite ancora oggi soprattutto nell'area meridionale dell'Italia: fra tutte ricordiamo la processione "dell'Addolorata" che si svolge a Taranto nella notte del Giovedì Santo, in cui i fedeli sono chiamati a prepararsi emotivamente alla Passione di Cristo partecipando al dolore della Madonna che, la notte prima della morte del figlio, esce a cercarlo. Anche in questo caso non si tratta della rappresentazione di un momento descritto nei Vangeli, ma piuttosto un'immagine isolata, plausibile nell'economia del racconto, in cui si concentra un fortissimo potenziale empatico.

Figura 4. Simone dei Crocifissi, *Pietà di Giovanni Elthinl*, 1368, Museo Davia Bargellini, Bologna.

l'attenzione laddove puntano lo sguardo gli altri angeli disposti a schiera, cioè verso il basso. La parte sottostante è occupata dalla scena principale: la Madonna che tiene in grembo Cristo morto è esattamente al centro della composizione e ne rappresenta dunque il perno in relazione al quale si dispongono le figure secondarie, ossia l'angelo che raccoglie il sangue di Gesù dalla ferita al costato[20], e il committente, rappresentato nella parte bassa del dipinto in dimensioni molto ridotte rispetto alla Madonna con Cristo[21]. L'afflizione dipinta negli atteggiamenti degli angeli celesti è la stessa rappresentata nello sguardo di Maria, il cui dolore è giustificato dal figlio morto che tiene in grembo, ma anche metaforicamente indicato dalla spada nel *punctum* essenziale dell'intera composizione: il cuore addolorato, straziato, mortalmente ferito, della madre:

(20) Nel XV secolo l'iconografia dell'angelo che raccoglie il sangue di Gesù diventerà tipica dei tabernacoli eucaristici.

(21) L'iscrizione dipinta indica il nome del committente, Giovanni da Elthin, verosimilmente un frequentatore dell'ambiente cosmopolita dell'università bolognese, morto il 26 luglio 1368 in giovane età. L'immagine assume dunque il carattere di epitaffio.

> Servo: Pura Madre e tenera Signora, quando ebbe termine la grande amara sofferenza del suo cuore per il diletto Figlio?
> Regina del Cielo: Dopo che il mio tenero Figlio fu spirato e pendente così morto davanti a me, e tutta la forza del mio cuore dei miei sensi si infranse completamente, non potendo far altro, sollevai molte volte pietosamente gli occhi verso il mio Figlio morto. Quando vennero a sollevarlo e vollero distaccarlo, fu per me come se fossi destata dalla morte. Quando maternamente ricevetti le sue braccia morte [...] Presi in grembo il mio tenero Figlio, lo guardai: era morto. Lo guardai e riguardai: non aveva né sentimento né voce. Vedi, il mio cuore allora morì di nuovo, e avrebbe voluto, per le ferite mortali che ricevette, scoppiare in mille pezzi. Allora si lasciò sfuggire molti sospiri intimi senza fondo i miei occhi versavano molte lacrime amare pietose, presi un aspetto assai triste [...] (Susone 1327–8, p. 318).

3. Miracolo della visione. L'*immersione* nel corpo sostituito

Vale la pena in questo contesto esaminare brevemente un'altra categoria di immagini devozionali, destinate soprattutto ad uso privato, in cui l'astrazione dell'oggetto in segni riconoscibili sostituisce la rappresentazione di Cristo in dolore per evocarne "il miracolo della visione". In altri termini, non più — o non solo — l'esibizione del corpo di Cristo per accedere al contenuto della Passione, ma l'inserimento di altri elementi di sintesi che si riferiscono direttamente ad essa. Fanno parte di questa categoria sia le immagini delle *Arma Christi* e sia le immagini contenute in alcuni libri d'ore.

3.1. *Desiderare il corpo: immersione nella Passione di Cristo*

Le *Arma Christi* sono le immagini che raffigurano gli strumenti della Passione di Cristo sul Golgota (la croce, la corona di spine, i chiodi, la colonna della flagellazione, la lancia, i martelli, le tenaglie, ecc.)[22]; dal tardo Medioevo uno dei soggetti privilegiati di rappresentazione per la pratica meditativa. Sebbene l'iconografia delle *Arma Christi* affondi le

(22) Le *Arma Christi* in senso traslato individuano anche l'iconografia delle Cinque Piaghe, ovvero le ferite nel costato, nelle mani e nei piedi.

sue radici già nel IX secolo[23], è infatti a partire dal XIV secolo che essa comincia ad assumere un carattere pietistico, soprattutto per impulso delle predicazioni degli ordini mendicanti[24]. Questi ultimi avevano in particolare posto l'accento sulla meditazione personale quale strumento fondamentale per la salvezza dell'anima, riprendendo così alla lettera parte del messaggio evangelico espresso da Cristo nel celebre "Discorso della montagna":

> Tu invece quando preghi entra nella tua camera e, serratone l'uscio, prega il Padre tuo che è presente nel segreto: e il Padre tuo, che vede nel segreto, ti ricompenserà (Mt. 6,6).

L'immagine del Cristo martirizzato tra le armi della sua Passione — "Cristo dei dolori" — era considerata dotata di potere "agente" già in una tradizione risalente al VI secolo, secondo cui Cristo sarebbe apparso nella forma di tale immagine durante una messa celebrata da papa Gregorio, nell'atto di mostrare le sue piaghe per confutare il dubbio, mosso da uno dei coadiutori del pontefice, sulla sua reale presenza nell'Eucarestia.

Tuttavia in questa sede possiamo interrogarci sul perché a un certo punto questi segni del martirio assurgono a motivi iconografici autonomi in grado di evocare, allo stesso modo dell'immagine del "Cristo dei dolori", la visione della sua Passione nel "segreto della camera". Il che vuol dire aprire una riflessione sul modo in cui tali immagini agiscono sulla sfera emotiva dei fedeli alla stregua delle rappresentazioni del corpo sfigurato di Cristo, anche in assenza di questo.

Dal punto di vista meramente iconografico, l'isolamento degli strumenti di tortura dal corpo di Gesù è una scelta verosimilmente riconducibile a un uso medievale che assegna ai simboli specifici del "Re dei

(23) Le illustrazioni del Salterio di Utrecht con le prime immagini delle *Arma Christi* risalgono all'830 a.C. circa. In generale, i *signa* della Passione vengono da subito riprodotti quali simboli del Re dei cieli e supremo giudice che, secondo le indicazioni bibliche, ostenta le sue ferite nel giorno del Giudizio Universale quale segno di amore verso i fedeli e al contempo di rimprovero verso i peccatori. Nel Medioevo, dunque, i segni e gli strumenti del martirio di Gesù assumono un carattere trionfale. Cfr in particolare Saporiti (2010).

(24) In questo processo ebbe grande importanza anche la cosiddetta *Devotio Moderna*, movimento di devozione spirituale a carattere intimistico, emerso alla fine del XIV secolo nell'area dei territori franco-fiamminghi attraverso la predicazione del suo fondatore Geert Grote, e diffusosi a diversi livelli pressoché ovunque nel resto d'Europa. Si veda Saporiti (2010).

cristiani" un valore apotropaico quali "icone d'indulgenza", intercessorie nei confronti del fedele che prega davanti a esse[25]. Tuttavia, nell'ambito della più tarda devozione privata, le *Arma Christi* si dotano di una capacità ulteriore, quella di immergere completamente i fedeli nell'evento della Passione. Quindi, di stimolarne empatica vicinanza col dolore di Cristo. Per questa specifica funzione le *Arma Christi* non sembrano però attingere dal campo stilistico: si può assumere infatti che gli artisti non si preoccupano necessariamente di elevare queste immagini al rango di "belle forme", tanto che esse risultano alquanto stereotipate seppur riprodotte in una pluralità di raffigurazioni che coprono diversi ambienti, materiali e secoli.

Se l'estetica non è allora un elemento essenziale, dovremmo allargare la nostra parentesi riflessiva dal potenziale rappresentativo a quello squisitamente psichico di cui sembrano caricarsi tali immagini: la verosimiglianza con gli strumenti menzionati nel racconto è precisa al punto che gli artisti indugiano a lungo sulla descrizione dettagliata delle armi anche quando questa appare particolarmente schematica. Un'attenzione che si giustifica solo in parte con la volontà di rendere riconoscibili gli attrezzi della Passione. È infatti plausibile che tale cura sia collegata al fatto che questi stessi oggetti in effetti sostituiscono il vero corpo di Cristo torturato che, nel mistero della Passione, vien "donato" ai fedeli per la loro salvezza. In questi termini le *Arma Christi* si configurano come tracce del corpo donato di Cristo, in grado di agire *in vece* della sua presenza. Emblematica in tal senso è una xilografia di fine XV secolo proveniente dalla Germania [fig. 5], in cui tipici elementi di *Arma Christi* sono assemblati per formare il corpo di Cristo: la ferita al costato ne diviene il tronco; il velo della Veronica ne costituisce il capo; le singole mani e i piedi piagati ne sono le membra; la croce con l'iscrizione INRI è il cuore della ferita.

Ma di più. Se il corpo di Cristo martirizzato è offerto ai credenti, si può dire che le immagini di questi strumenti rappresentino anche le

(25) Anche nella stessa Bibbia l'evangelista Marco offre testimonianza di questo valore apotropaico: "questi saranno i segni che accompagneranno quelli che credono: nel mio nome scacceranno i demoni, parleranno lingue nuove, prenderanno in mano i serpenti e, se berranno qualche veleno, non recherà loro danno, imporranno le mani ai malati e questi guariranno" (Mr. 16, 17–18). In virtù di questa efficacia apotropaica, inoltre, nel Medioevo le *Arma Christi* cominciarono ad essere dipinte all'interno di veri e propri scudi araldici come simbolo di una implicita nobilitazione della dinastia familiare per assimilazione della regalità di Cristo. Cfr in particolare Saporiti (2010).

Figura 5. Xilografia tedesca del XV secolo, 12×8,1 cm, National Gallery of Art, Washington.

tracce del desiderio dei fedeli di quel corpo, dunque della promessa di salvezza contenuta nel mistero della Passione. Da questo punto di vista non stupisce che la reazione emotiva sviluppata attraverso le *Arma Christi* nell'ambito della devozione privata sia di grande potenza, perché si tratta di immagini elaborate psichicamente alla stregua di immagini–reliquie: i fedeli possono appropriarsi degli attrezzi della Passione come memoria del sacrificio/dono divino e, per proprietà transitiva, attraverso esse possono a loro volta offrire il proprio atto di fede nella promessa della salvezza di Cristo e nel miracolo della sua visione[26].

3.2. *Possedere il corpo: immersione nel sangue di Cristo*

In alcuni libri d'ore il frazionamento del corpo di Cristo raggiunge il massimo grado di astrazione metonimica con la rappresentazione delle sue ferite e/o del sangue, in completa sostituzione della figura. Si tratta

(26) Saporiti (2010), p. 15: "Lo stesso motivo della rappresentazione frammentaria delle Piaghe costituiva una tipica metonimia d'ascendenza medievale della parte per il tutto, riscontrabile frequentemente anche nella venerazione delle reliquie dei Santi, che tramite l'anatomizzazione delle membra raggiungeva l'intima incorporazione dell'immolazione materiale del Cristo".

di un aspetto che nel corpus librario devozionale medievale emerge in modo apertamente materiale: la pelle delle pagine, l'inchiostro rosso, le parole e le immagini costituivano infatti tutti elementi di una rappresentazione simbolica del corpo di Cristo, sulla base della definizione biblica di Dio come Verbo che si è fatto carne[27].

Uno degli esempi più suggestivi di questo fenomeno è un libro d'ore della British Library, il MS Egerton 1821 [fig. 6], scritto in inglese e in latino intorno al 1490[28]. Il libro inizia infatti con tre pagine dipinte di nero su cui scorrono grosse gocce di sangue viscoso. La terza pagina è completamente usurata, probabilmente per lo strofinamento causato dai baci dei devoti. Già nell'introduzione al Rosario il testo fornisce istruzioni su come esso stesso deve essere percepito e utilizzato, cioè come metafora del corpo di Cristo: "Qui il bambino Gesù tra le braccia di sua madre sarà il vostro libro e le sue membra e i suoi poteri saranno, per così dire, i fogli" (Da Gasquet 1893, p. 220).

Le pagine nere e macchiate di sangue sono seguite da sette pagine non colorate, sulla prima delle quali è incollata una xilografia della Vergine che allatta il Bambino Gesù, a cui fanno seguito brani che paragonano la Madonna a cinque gigli. In questo modo, sin dall'inizio, il libro "avverte" il lettore che il carattere sanguigno è il suo filo rosso, il filone semantico e visivo che gli consentirà l'accesso al contenuto mistico della salvezza elargita da Cristo, attraverso la sua Passione, in un mondo di tenebre e peccato. Il giglio, infatti, non è solo il simbolo della verginità e della purezza che bene si confà alla Madonna, ma è anche il segno di Cristo che "alla seconda venuta per guerreggiare contro i peccatori, porterà il vessillo rosso sangue" (Caldwell 2014, pp.14–15).

Così, aprendo il "corpo" del libro Egerton, il lettore incontra il corpo della Vergine che apre il suo grembo per offrire una rivelazione della carne sanguinolenta di suo figlio, a chi guarda e consuma, — ed è

(27) Nel popolare manuale per predicatori del XIV secolo, il *Fasciculus Morum*, si legge che Cristo "stese il suo corpo benedetto, come si vede un fabbricante di pergamene stendere una pelle al sole. In questo modo Cristo [...] offrì il suo corpo come una carta su cui scrivere. i chiodi delle sue mani furono usati come penna d'oca e il suo sangue prezioso come inchiostro". Cfr in particolare Thebaut (2009), p. 188.

(28) Non si è a conoscenza della provenienza del libro: c'è chi sostiene che sia di fattura certosina e dunque utilizzato in una casa di quest'ordine, ma c'è anche chi afferma che potrebbe essere stato utilizzato da figure femminili, vista la presenza di un elevato numero di sante. Quel che è certo è che il libro invita a profonde meditazioni sul corpo di Cristo.

Figura 6. Due immagine della copertina e di Cristo crocifisso grondante di sangue dal Libro d'ore Edgerton, MS Egerton 1821, British Library.

consumato — dalle pagine insanguinate del libro e si immerge man mano nel corpo del Salvatore. Il manoscritto è infatti strutturato in modo che il fedele possa intraprendere un viaggio devozionale dalla nascita alla morte di Cristo, dalla sua umanità dolorosa alla sua divinità gloriosa, dalla rappresentazione di Cristo alla presenza della sua sofferenza, il tutto avvolto nella devozione alla madre terrena. La parola è scarnificata nel grembo della Vergine e nelle mani del lettore, il quale è portato a comprendere anche sensorialmente come l'intera Passione e Resurrezione di Cristo siano state scritte nella carne della Vergine, prima ancora che il bambino divino nascesse e si attualizzasse nel mondo.

Nella mistica medievale, il latte della Madre è infatti costantemente intrecciato al sangue del Figlio proprio in un'accezione di nutrimento: l'uno del corpo, come dolce sostanza per l'organismo, l'altro dello spirito, come fonte inesauribile di vita e verità tanto da essere raccolto dal costato di Cristo durante il dissanguamento sulla croce[29]. Elemento di connessione semantica tra il latte e il sangue in relazione al libro-corpo è, infine, la Parola.

> [...] Vi ho istruiti in Cristo con un nutrimento semplice, vero e naturale, cioè quello spirituale, perché tale è la sostanza nutritiva del latte che

(29) Nella teologia medievale si riteneva che l'effusione del sangue descritta nel passo biblico Gv. 19, 34: "uno dei soldati con la lancia gli aprì il fianco e ne uscì sangue e acqua", dimostrasse che il corpo sulla croce non era solo umano, ma anche divino, poiché il sangue caduto sugli occhi di Longino lo avrebbe guarito dalla sua cecità mostrandogli anche la verità del Cristo-figlio di Dio.

> sgorga dalle mammelle dell'amore. [...] come le nutrici nutrono i neonati con il latte, anche io con la Parola, il latte di Cristo, vi infondo il nutrimento spirituale(30).

In questo senso il libro si offre alla "consumazione" del devoto che inizia a succhiare la parola-latte dal seno della Vergine per prepararsi al sangue eucaristico e alla vera carne di Cristo.

Subito dopo la metafora dei gigli, il lettore incontra otto pagine (in origine erano dieci) di pelle abbondantemente sanguinante: ogni pagina contiene 540 ferite dipinte, per un totale di 5400 ferite e una quantità ancora maggiore di gocce di sangue, secondo la formula medievale per cui Cristo avrebbe subito 5.475 ferite e versato 547.500 gocce di sangue durante la sua Passione(31). Le ferite offrono così modo al lettore di misurare la sofferenza di Cristo, ma allo stesso tempo un numero così elevato impedisce realmente di mantenerne il conto. La sensazione specifica del devoto che tiene in mano il libro Egerton è allora quella di essere costantemente a contatto con una quantità abbondante di sangue, fino a esserne quasi permeato. In Egerton la rappresentazione del sangue non è naturalistica nel senso moderno del termine: le ferite sono dipinte con una vernice scura che, in superficie, diventa coagulata e secca, mentre nella realtà esse risultano "fresche", umide.

Come ha sostenuto Beate Fricke, la rappresentazione del sangue era intrinsecamente intrecciata "con le teorie dell'animazione e della mimesi" e quindi presentava anche un paradosso: "quanto più imminente appare la morte di Cristo, tanto più vivido sembra scorrere il suo sangue" (Fricke 2013, pp. 54–55). Un paradosso che era però anche un *topos* della devozione: il corpo morto di Cristo è infatti la promessa di una nuova vita grazie alla Resurrezione. Allora, come il sangue che sgorga dalle ferite di Cristo rivela la verità della sua natura divina, allo stesso modo l'inchiostro rosso-sangue sulla pelle della pergamena incarna la sua vera presenza nelle mani di chi lo tiene, lo tocca e lo guarda.

La rappresentazione materiale del sangue sulla pelle-pagina, dunque, trasforma il libro in dispositivo di *animazione* del corpo di Cristo poiché

(30) Clemente di Alessandria in A. Roberts, J. Donaldson e A. Cleveland Coxe (2007). Vedi anche Fricke (2013), p. 55.

(31) La formula si trova in diversi libri devozionali dell'epoca. Cfr Spalding (1914), p. 26.

prende vita nelle mani del devoto, il quale legge sulla pelle del libro la Passione "scritta" sul corpo di Cristo. E infatti la pelle delle pagine è stata lacerata per rivelare il sangue e per rendere manifesto che il libro è realmente Cristo. Così, nelle ultime tre xilografie aggiunte autonomamente dal proprietario del libro ("Uomo dei dolori", "Cinque Piaghe", "Cristo sanguinante sulla croce" con la spugna e la lancia e un monaco certosino inginocchiato alla sua destra), il sangue "inonda" tutto lo spazio delle immagini con grosse gocce d'inchiostro rosso e mostra che il sangue vivificante di Cristo è "un pozzo di vita eterna" in cui i devoti possono immergersi (Kestell Floyer 1922, pp. 197–8).

Riferimenti bibliografici

Anthologhion di tutto l'anno (1999), 4 voll., Lipa, Roma.

Areford D.S. (1998) "The passion measured: a late-medieval diagram of the body of Christ", in A.A. MacDonald, B. Ridderbosand e R.M. Schlusemann (a cura di), *The broken body: passion devotion in late-medieval culture*, Egbert Forsten, Groningen, 211–238.

Binski P. (1996) *Medieval death. Ritual and representation*, British Museum, London.

Bœspflug F. e E. Fogliadini (2023), *Il battesimo di Cristo nell'arte*, Jaca Book, Milano.

Caldwell M.C. (2014) *'Flower of the Lily'. Late-Medieval Religious and Heraldic Symbolism in Paris*, "Early music history", 33: 1–60.

Carter C. (1956–57) *The Arma Christi in Scotland*, "Proceedings of the Society of Antiquaries of Scotland", 90: 116–129.

Clemente d'Alessandria (2007) "Pedagogus", in A. Roberts, J. Donaldson e A. Cleveland Coxe (a cura di), *The Ante-Nicene Fathers: Fathers of the Third Century*, Cosimo Classics, New York, NY.

Cooper L.H. e A. Denny-Brown (2016), *The Arma Christi in Medieval and Early Modern Material Culture*, Routledge, Londra.

Corrain L. (2016) *Il velo dell'arte. Una rete di immagini tra passato e contemporaneità*, La casa Usher, Firenze.

Didi-Huberman G. (2007) *Ex voto*, Raffaello Cortina editore, Milano.

Freedberg D. (1991) *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*, The University of Chicago Press, Chicago (trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi, Torino 2009).

Fricke B. (2013) *A liquid history. Blood and animation in late medieval art,* "RES: Anthropology and Aesthetics", 63/64: 53–69.

Gasquet F.A. (1893) *An English rosary book of the 15th century*, "Downside Review", 12: 215–228.

Hundersmarck L.F. (2003) *The use of imagination, emotion, and the will in a medieval classic: the Meditaciones Vite Christi*, "Logos: A Journal of Catholic Thought and Culture", 6 (2): 46–62.

Jung C.G. (1998) *Ricordi, sogni, riflessioni*, BUR, Milano.

Kestell Floyer J. (1922) *The emblem of the five wounds of Christ*, "Theology", 22: 194–200.

Marin L. (1989) *Opacité de la peinture*, Les Éditions de l'EHESS, Aubervilliers (trad. it. *Opacità della pittura*, La casa Usher, Firenze 2012).

Mariucci T. (1969) *Tractatus De Passione Domini*, *Omilie*, *lettere di San Leone Magno,* CCL 138A, p. 393, Torino.

Marrow J.H. (1979) *Passion iconography in northern European art of the late Middle Ages and early Renaissance. A study of the transformation of sacred metaphor into descriptive narrative*, Ars neerlandica, vol. 1, Van Ghemmert, Kortrijk.

Mazzotta A. e C. Salsi (2018) *Vesperbild: alle origini della Pietà di Michelangelo*, Officina Libraria, Milano.

Panofsky E. (1998) *Imago Pietatis e altri scritti del periodo amburghese (1921–1933)*, Il Segnalibro, Torino.

Saporiti L. (2010) *Il potere dello stemma araldico dell'Arma Christi*, "Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico / culturali", 1: 1–32.

Seusen H. (1961) *Deutsche Schriften*, a cura di K. Bihlmeyer, Minerva, Francoforte sul Meno.

Spalding M.C. (1914) *The Middle English Charters of Christ*, Bryn Mawr College, Pennsylvania.

Thebaut N. (2009) *Bleeding Pages, Bleeding Bodies: A gendered reading of British library MS Egerton 1821*, "Medieval Feminist Forum: a Journal of Gender and Sexuality", 45: 175–200.

Walter C. (1986) *Christological Themes in the Byzantine Marginal Psalter from the Ninth to Eleventh Century*, "Revue des études byzantine", 44: 269–288.
Wieck R.S. (1997) *Painted prayers. The book of hours in medieval and renaissance art*, George Braziller, New York.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652517
pp. 363-404 (febbraio 2025)

Immagini immersive, prodigi emersivi dall'attitudine della produzione visuale romano-orientale al singolare culto dell'*Iconavetere* di Foggia

Antonio Pio Di Cosmo[1]

> Venite in mio aiuto, voi, pittori famosi delle imprese eroiche. Completate con la vostra arte l'immagine imperfetta di questo condottiero. Illustrate con i colori della pittura il Martire vittorioso che io ho descritto con poco splendore [...] mostrateci una brillante immagine del lottatore, mostrateci i demoni urlanti perché oggi, grazie a voi, essi sono abbattuti dalle vittorie dei martiri [...] e rappresentate anche col vostro quadro colui che presiede al combattimento e dona vittoria: il Cristo.
>
> Basilio di Cesarea, *Homilia in Barlaam martyrem*, PG 31, 488.

Title in English: *Immersive Images, Emersive Wonders: From the Visual Production Attitude of Romano-Oriental Tradition to the Unique Cult of the* Iconavetere *of Foggia*

Abstract*:* The present investigation proceeds from the immersive attitude of Eastern Roman visual production, which through the "reverse perspective" makes the user a real kinesthetic actor, which crowds the representation. This ability finds a peculiar expression in the singular cult of the *Iconavetere* of Foggia, also known as *Madonna dei Sette Veli*, an icon that is presented covered to the faithful by precious tissues. The icon is the protagonist of an exceptional 'emerging' prodigy when the face of a young girl protrudes from the oculus placed on her cover. The same circular opening repeated in the copies for devotional use, called *quatrìddi re li sette véli*, is used by the so-called *mòneche re casa* for singular divinatory practices characterized by an immersive nature.

Keywords: Icons; Madonna dei Sette Veli; Immersive Practices; *Quatrìddo re li sètte véli*; *Mòneca re casa*

(1) Università di Modena e Reggio Emilia / ISACCL Bucarest.

1. Introduzione

Il famoso *locus* di Basilio di Cesarea sintetizza tutta la forza comunicativa afferita alla produzione visuale anche rispetto alla parola e, dunque, alle potenzialità persuasive della predicazione effettuata dagli stessi ecclesiastici. La rappresentazione, difatti, si offre nell'immediato al fruitore e non richiede particolari capacità di decodificazione. Dal tenore del testo è pure possibile dedurre una particolare attitudine immersiva del prodotto visuale, poiché non si limita a presentificare l'evento, come quello del martirio accolto nell'orazione, ma pare addirittura agevolare la partecipazione dell'osservatore ai fatti rappresentati.

Consideriamo come Basilio scelga di introdurre un principio pratico, connesso alle necessità di catechizzazione delle masse, che in ragione di una prassi efficace vuol progressivamente derogare al veto di *Esodo* 20, 4 concernente l'irrappresentabilità del creato e — a suo corollario — al divieto di creare immagini da venerare imposto da *Deuteronomio* 4, 15. Raffrontiamo, allora, la chiara coscienza in capo alla gerarchia ecclesiastica dell'utilità delle produzioni visuali, in ragione della loro attitudine paideutica. Tale convinzione viene condivisa pure da Gregorio di Nissa, il quale dichiara apertamente il suo favore verso il loro utilizzo: "Tutto ciò l'artista lo fa vedere con l'arte dei colori, come in un libro che avesse lingua. Poiché il muto disegno sa parlare dai muri sui quali campeggia e rende grandissimi servizi. Quanto a colui che ha sistemato i tasselli dei mosaici, egli ha reso degno della storia il suolo che noi calpestiamo"[2]. Se ne deduce l'imprescindibilità del ricorso alle produzioni visuali ed alla loro capacità narrativa, a maggior ragione in un mondo di illetterati ed a prevalenza analfabeta. Aggiunge poi un dettaglio che non può essere ignorato nell'economia relativa alla predisposizione delle strategie volte alla persuasione dei fedeli. Il loro posizionamento sulle mura o sui pavimenti dell'aula ecclesiale deve necessariamente presupporre un'attenta progettazione per costituire un'intensa esperienza immersiva nelle vicende Vetero e Neotestamentarie offerta a coloro che frequentano la chiesa.

Giovanni Damasceno loda la capacità di comunicazione delle immagini, che giunge a realizzare una sorta di immersione entro i programmi

(2) Gregorio di Nissa, *Oratio in Theodorum martyrem*, PG 46, 757; per la recente edizione delle opere, cfr Moreschini (1992).

visuali posti ad ornamento dell'aula: "Lo splendore della pittura mi attira a guardare [...] insensibilmente infonde nell'anima la gloria di Dio. Io contemplo la fermezza del martire e il premio delle corone, sono spinto all'emulazione da un sentimento ardente come fuoco [...] e ricevo la salvezza"(3). Se ne evince che i cicli visuali vengono coscientemente pensati per far 'immergere' i fruitori entro un percorso volto ad istruirli con i valori della religione, che si ipostatizzano nelle gesta dei santi venerati entro il ciclo liturgico. Consideriamo allora che il clero ha pieno contegno del forte impatto delle immagini sull'inconscio collettivo. I pastori più attenti possono così predisporre una sapiente progettazione di appositi percorsi visuali dalla grande capacità evocativa che, sfruttando i rudimenti della psicologia di massa, trasmettono messaggi predeterminati ed attentamente calibrati. Non sorprende allora, che la coscienza della loro utilità spinga Gregorio Magno a redarguire a medio di un'epistola il vescovo Sereno di Marsiglia, il quale — con violenza d'iconoclasta — ha eliminato le immagini nelle chiese sotto la sua giurisdizione. Il papa incalza: "per questo motivo, infatti, si fa uso della pittura nelle chiese, affinché coloro che sono analfabeti leggano perlomeno vedendole sulle pareti, ciò che non sono in grado di leggere nella Scrittura"(4). Al di là delle oziose questioni teologiche circa la legittimità del loro uso, la funzionalità dei programmi visuali disposta sulle mura delle chiese deve apparire, sin da epoca precoce, davvero indispensabile ai fini di un'efficace evangelizzazione. Osserviamo allora l'attenzione della gerarchia verso la dimensione sensoria, quale componente fondamentale nelle strategie pastorali, che a mezzo dell'immersione totale del visitatore dell'aula entro uno stringente insieme di rappresentazioni dell'eventologia della salvezza, ottimizza in chiave gnoseologica la loro produzione. Tali istanze vengono sintetizzate da Pavel Evdokimov: "L'anima — difatti — intende, vede, sente, gusta e perciò si crea degli organi di percezione, i sensi. L'uomo è una totalità al tempo stesso spirituale e sensibile [...] i sensi affinati percepiscono sensibilmente l'invisibile o meglio il Trans-sensibile" (Evdokimov 1981, p. 52). Consideriamo come le parole del teologo russo appaiano intrise di quell'ottimismo che caratterizza l'approccio della tradizione ortodossa al tema del corpo, la quale presta molta attenzione alle vie sensibili

(3) Giovanni Damasceno, *Difesa*, 1, 47, cfr Fazzo (1983), p. 72. Per il tema delle icone, cfr Gharib (1990), pp. 51–71; Gharib (1993).

(4) Gregorio Magno, *Epistula I ad Serenum Massiliensem Episcopum*, PL 77, 1027. Per la recente edizione, cfr Recchia (1996).

della conoscenza e prevede una valorizzazione liturgica della componente sensoria. Il rito greco si riempie allora di stimoli sensoriali per il partecipante e viene costruito come esperienza totalizzante e, pertanto, immersiva per l'anima ed il corpo, che è mediata anche dalle immagini sacre.

La presente indagine, procedendo dalla capacità emersiva vantata da alcune immagini considerate miracolose, analizza l'attitudine immersiva della produzione visuale romano orientale con la sua peculiare prospettiva, cosiddetta "invertita". Lo stratagemma viene pensato non solo per attirare lo sguardo del fruitore, ma è costruito per permettere — in un certo qual modo — la partecipazione dell'osservatore alla scena rappresentata. Stanti simili presupposti, si approfondiscono le implicazioni relative alle succitate potenzialità *in nuce* all'effige sacra, che vengono esplicitate nella produzione agiografica concernente una peculiare immagine, la cosiddetta *Iconavetere* o Madonna dei Sette Veli di Foggia. L'icona è avvolta in tessuti preziosi, trattenuti da un velo nero che la rendono perciò invisibile. Questa è poi connotata nella parte alta della sua copertura dall'esistenza di un oculo da cui si intravede una porzione di tessuto corvino. L'effige mariana è ancora protagonista di una singolare epifania, che vede — in un particolare momento di crisi sofferto dalla città in cui è venerata — emergere dalla succitata apertura il volto di una giovinetta, identificata con la Vergine. Al contempo, consideriamo che alcune sue copie ad uso devozionale sono utilizzate in singolari pratiche di chiaroveggenza 'immersiva' in aria campana, laddove si utilizza la stessa apertura circolare per la divinazione.

2. Le icone e la "prospettiva inversa": l'attitudine immersiva della produzione visuale romano orientale

Viktor Lazarev nella sua *Storia della pittura bizantina* osserva acutamente come "il popolo greco credette sempre soltanto alle cose che vedeva e toccava [...] — tanto che — in Grecia si venerava una statua dalle forme armoniose, a Bisanzio un'immagine astratta su un fondo d'oro..." (Lazarev 1967, p. 20)[5]. Tuttavia, la divinità panteistica e dai caratteri naturali viene ora sostituita da un Dio trascendente, le cui caratteristiche

(5) Circa l'ingente letteratura sul tema si ricordano: Sendler (1981); Uspenskij e Losskij (2007); Zibawi (1993); Cormack (1985).

derivano dall'origine desertica di Yahweh (Miller 2021). Perciò il culto cristiano si nutre di un'estetica spiritualista, orientata da quello che può essere definito un "materialismo mistico" in cui dominano il "fasto abbacinante" e lo "splendore dell'oro". Se ne deduce che l'elemento materiale deve appagare le esigenze spirituali degli uomini del Tardoantico, mentre alle icone, nella dimensione in cui sono integrate nel culto, è affidato il compito di fungere da anello di congiunzione con l'aldilà. Già lo Pseudo-Dionigi Areopagita ha postulato: "la contemplazione di Dio mediante immagini sensibili", se ne deduce che le effigi devono indurre il fedele alla contemplazione ed innalzare i suoi pensieri verso il cielo(6). I padri iconoduli di Nicea II — a contrappunto — hanno affermato: "attraverso le immagini la nostra mente deve slanciarsi spiritualmente verso la maestà invisibile di Dio" (Mansi 1785, XII, 1061 c).

Osserviamo allora come le elaborazioni dei teologi (sfruttando il *background* pagano) vengano efficacemente diffuse su larga scala, riuscendo a persuadere i fruitori, i quali iniziano a credere fermamente che le icone possono servire da intermediarie. Tale attitudine afferitagli viene potenziata dalla formula grafica con cui il prodotto visuale si presenta ai fedeli. Il rappresentato è tradotto con modalità ieratiche, in posizione frontale e, come stigmatizza Judith Herrin, con "grandi occhi" ed un'espressione davvero intensa. Consideriamo così come l'abilità degli iconografi sia giunta ad un punto tale da fornire caratteristiche emersive alle raffigurazioni umane, tanto che i loro occhi "foravano il pannello come se volessero invitare al dialogo" (Herrin 2007, pp. 142–158). I particolari accorgimenti apportati nel disegno devono perciò convincere che le preghiere proferite loro debbano giungere direttamente alle figure effigiate, lasciando percepire pure l'illusione che l'immagine possa interagire direttamente con il fruitore. Il popolo non sceglie dunque di rivolgersi ad un'astratta e lontana rappresentazione, ma ad individui concretissimi. Pertanto, le rappresentazioni sono oberate dell'onere di suscitare nei fruitori l'illusione di poter entrare in relazione con gli effigiati (Mathews 1998, p. 45). A corollario del consolidamento di tale prassi di traduzione formale, si radica la convinzione che l'effige sia in grado di 'ipostatizzare' il soggetto, rendendolo a suo modo sempre presente. L'icona deve allora evocare l'immanenza di un interlocutore fisico, presso cui poter

(6) Pseudo-Dionigi Areopagita, *De Ecclesiastica Hierarchia*, PG 3, 378b.

comparire e rivolgere preghiere. Il fedele può così godere la sensazione di essere non solo ascoltato, ma grazie a quegli "occhi immensi, vivi di una vita impersonale" — come riferisce Olivier Clément —, deve sentirsi addirittura costantemente osservato (cit. in Zibawi 1993, p. 8). Non meraviglia allora che queste rappresentazioni, come nota Hans Belting, siano "introdotte per scopi concretissimi" (Belting 2001, p. 140). Sottolinea ancora Herrin (2007, p. 135), la "forte tradizione di bisogno di protezione all'interno della propria casa fornì il contesto" prolifico per l'affermazione di uno specifico prodotto della cultura materiale cristiana.

Al fine di meglio comprendere il rapporto dei fedeli con tale tipologia di documento visuale e quanto l'interazione col rappresentato — mediata dall'effige — possa essere ritenuta reale, caricandosi di caratteri sia immersivi, sia emersivi, si ricorda il contenuto di una predica di Eustazio di Tracia, il quale ci illustra l'utilizzo — non solo devozionale — fatto delle immagini nel sec. VII. Il prelato nel suo *Encomio a San Michele Arcangelo* racconta come una coppia di anziani abbia commissionato un'icona dell'Angelo. Riferisce pure che il marito, nel momento in cui si apprestava a lasciare questo mondo,

> prese la mano della moglie e la mise su quella dell'arcangelo dicendo: «o arcangelo Michele [...] guarda nelle tue mani io affido mia moglie Eufemia come un pegno, affinché tu possa vegliare su di lei». E dopo la sua morte, Eufemia continuò a offrire incenso all'icona, a tenere sempre una lucerna accesa davanti a essa e a rivolgerle preghiere tre volte al giorno, nelle quali chiedeva al santo di aiutarla e proteggerla dal diavolo.(7)

Se ne deduce che il rapporto instaurato con le icone è concretissimo e l'anziano uomo si rivolge all'immagine come se si trovasse davanti ad una persona effettivamente presente. La tavola mostra allora attitudini sia emersive, che immersive, poiché pare permettere —a suo modo— l'interazione con il fedele. Ciò avviene anche a tramite della gestualità del tocco riferita dall'ecclesiastico, che rimanda ad una comportamentalità tipizzata dal costume del giuramento. Ma vi è di più. A conferma dell'effettiva capacità di presentificazione afferita all'effige e a dimostrazione

(7) Eustazio di Tracia, *Encomio a San Michele Arcangelo*, cit. in Wallis Budge (1984), pp. 140–141; Hunt (2003), pp. 205–232; Herrin (2007), p. 134.

del fatto che le preghiere profferte a queste raggiungano effettivamente l'effigiato, il predicatore descrive in modo vivido ed incisivo gli attentati del demonio alla fede dell'anziana, precisando come l'Arcangelo venerato si sia impegnato a difenderla dal diavolo. A maggior ragione, si comprende l'inserimento di un ulteriore dettaglio, allorché si riferisce che, una volta morta, l'immagine è stata posta sul volto della donna per protezione. Si precisa pure che il vescovo locale assiste all'apparizione dell'Arcangelo, accompagnato da altri angeli in vesti dorate, il quale scorta l'anima della defunta in paradiso. Di seguito, l'icona scompare per apparire poco più tardi nella chiesa episcopale, laddove sta appesa in aria e compie miracoli. Il racconto dallo spiccato carattere eziologico, oltre il riferimento al culto prestato in un santuario locale, offre lumi sul ruolo effettivamente affidato alle immagini sacre nella devozione sia pubblica, sia privata. Si concentra allora sulle capacità taumaturgiche normalmente afferite alle effigi sacre e giustifica le prassi devozionali che rimandano ad una loro spiccata attitudine immersiva, in quanto stimolano il fedele a tenere comportamentalità implicanti l'interazione diretta con il rappresentato.

Al contempo, deve considerarsi come la tradizione agiografica legata alla fondazione dei santuari riferisca l'esistenza di una serie di altre immagini considerate miracolose, che diversamente sono connotate da una capacità di natura emersiva soprattutto rispetto al supporto in cui la rappresentazione è iscritta. Queste appaiono così capaci di derogare alla loro datità e fissità, possono allora trasudare olio, il sacro *Myron*, il più grande segno della presenza divina nel mondo ortodosso, perdono sangue se ferite, lacrimano o addirittura parlano e muovono gli occhi o parti del corpo[8].

Al di là del potere taumaturgico afferito alle sacre immagini ed all'attitudine a compiere il meraviglioso, quali qualità che si spiegano sempre in casi eccezionali, occorre considerare quegli stratagemmi visuali adoperati dagli artisti per ottimizzare l'interazione col fruitore del documento. Nel caso specifico delle icone, attraverso particolari stratagemmi visivi, le maestranze pittoriche riescono addirittura a trascinare l'osservatore

(8) Circa le immagini della Vergine che lacrimano, cfr Romano (1997). Per il culto della Madre di Dio e delle sue immagini, cfr Pentcheva (2010); Warner (1980); Williamson (1998), pp. 105–138.

dentro la rappresentazione e tale capacità si fa ancora più incisiva se si tratta di una scena. Si vuole allora riflettere sulle potenzialità immersive dimostrate da questa tipologia di documento, il quale rivela tutta la sua efficienza nelle strategie visuali adoperate per codificare lo spazio rappresentato all'osservatore, che in ragione delle accortezze approntate nella progettazione può divenire addirittura uno spazio vissuto dal fruitore. Gli iconografi risultano talmente abili da riuscire a predisporre delle spazialità in espansione, che valorizzano il ruolo di quest'ultimo. Costui può allora agire come attore cinestetico all'interno della rappresentazione e così vagare tra gli elementi di un paesaggio appositamente strutturato per permettergli di partecipare alla narrazione contenuta. Se ne evince da queste poche informazioni, che la strategia rappresentativa adoperata dagli artisti romano orientali si pone come alternativa altamente desiderabile rispetto alla mera capacità imitativa delle profondità spaziali della prospettiva rinascimentale, dimostrandosi persino più efficiente per quel che riguarda le finalità devozionali.

Pertanto, nell'approccio al complesso tema delle potenzialità immersive afferite alle spazialità iscritte nelle icone, si richiedono alcune cautele epistemiche. Nonché di procedere dalla consapevolezza che quanto rappresentato dagli artisti del rinascimento non costituisce una spazialità meno artificiale di quella che può essere trascritta da un iconografo, poiché entrambe disegnano uno "spazio psico-fisiologico" (Gjepali 2022, pp. 68–82)[9]. Quella delineata dalle opere del sec. XV è frutto di un'operazione attentamente meditata, che utilizza le linee ortogonali e sottende una teorizzazione algebrica in cui collocare le differenti componenti da inserire nella scena. Le maggiori affinità col reale devono allora configurare nulla più del risultato della trasformazione dello spazio percepito in uno di tipo "matematico" (Panofsky 1927, p. 14)[10]. La pratica decodificata dagli artisti rinascimentali, che si volge a fornire una rappresentazione più aderente a quanto restituito dai dati percettivi incamerati dai sensi, ottenuti nello specifico attraverso un processo fisiologico in cui prevale lo strumento della vista, non può affatto offrire un prodotto visuale considerato 'naturale'. Deve essere piuttosto reputata un costrutto artificiale e perciò appare artificialmente costruita, quale effetto di un'attività di sintesi delle nostre

(9) Per i processi cognitivi, cfr Merleau-Ponty (1989); Lebenswelt (2022), pp. 78–79.
(10) Vedi anche Costa (2009), pp. XV–XLV.

categorie cognitive (Spinicci 1997, p. 240), tradotta in un linguaggio algebrico. Alla luce di ciò si comprende come Erwin Panofsky possa qualificare ne *La prospettiva come forma simbolica* questa prassi di traduzione dello spazio come "*perspectiva artificialis*" (Panofsky 1927, pp. 23, 27). Presupposta la natura meramente matematica del procedimento di codificazione, se ne deduce che il metodo prospettico rinascimentale non possa costituire un assoluto, ma debba essere qualificato come uno dei possibili schemi geometrici di traduzione delle spazialità descritte dal documento visuale. Non configura allora un'esatta rappresentazione del mondo, ma una delle tante interpretazioni — sebbene orientata da canoni matematici — capace di restituire la profondità del paesaggio. Riesce pure a far fruttare i dati estrapolabili dal processo visivo, entro i limiti di uno spazio euclideo, ma non appare progettata per realizzare una 'piena' esperienza immersiva per il suo fruitore. Se ne evince che questo metodo di ricostruzione dello spazio fisiologico costituisce solo una "forma simbolica" tipizzata dalla cultura della cosiddetta modernità, che si oppone ai sistemi di codificazione delle spazialità utilizzati durante l'Antichità ed il Medioevo (Franzini 2008, pp. 64–65; Panofsky 1927, p. 34; Gjepali 2022, p. 69; Damisch 1987). In tal senso perde pregevolezza la tesi teleologica di Panofsky (1927, pp. 34; 36; 39; Spinicci 1997, pp. 254–255; Francastel 2005, pp. 34; 65)[11], che vede nella prospettiva rinascimentale l'ultimo prodotto di un processo diacronico, collegato ad importanti scoperte in campo geometrico (Kubovy 1992, p. 19). Né può essere additato come un metodo adeguato a tradurre un'ortografia ottica, tale da escluderne tutte le altre. Non assurge neppure a modulo totalizzante per visualizzare il reale nei documenti visuali. Alla luce delle acquisizioni degli studi di storia dell'arte romano orientale e della cultura visuale, occorre poi puntualizzare come tale teorizzazione sia espressione "del pregiudizio che vincola la sensibilità all'apprensione di contenuti, deprivandola delle strutture che le appartengono e che determinano il suo senso immanente" in ragione della maggiore attendibilità afferita alle informazioni ottenute a mezzo del *visus* (Spinicci 1997, pp. 249).

Di contro, osserviamo che per la traduzione delle spazialità nella tradizione visuale romano orientale si adopera una differente tecnica, definita

(11) Vedi anche Holly (1984), pp. 114–157; Husserl (2009).

da Pavel Florenskij (1990) della "prospettiva rovesciata"[12]. Il modello sviluppa dalle soluzioni della pittura tardoantica, le cui formule vengono riviste e rielaborate a seguito della fine dell'iconoclastia, fin a costituire una serie di moduli di traduzione, che divengono canonici nella strutturazione di una qualsivoglia scena rappresentata sia nelle icone, sia nelle opere monumentali. Deve pure puntualizzarsi che la "prospettiva rovesciata" origina da ragioni molto profonde e non come si è falsamente creduto dall'impossibilità di creare uno "spazio sistematico in profondità" (Gjepali 2022, pp. 70–71). Diversamente, sia gli Egizi, sia i Greci hanno dimostrato di possedere conoscenze teoriche adeguate a delineare simili spazialità. Ad ulteriore riprova si considerano pure gli ottimi risultati ottenuti dalle scenografie di Vitruvio. Le soluzioni romano orientali rispondono perciò a "superiori esigenze artistiche" (Florenskij 1990, p. 83), le quali richiedono "un rovesciamento concettuale che ridisegna la fenomenologia dello spazio e della sua funzione simbolica, capovolgendo così le condizioni poste allo spazio prospettico" (Franzini 2011, p. 91; Florenskij 1990, pp. 115–120)[13]. Lo specifico stratagemma deve ottenere una cinestesi interna alle spazialità iconiche, tale da superare i condizionamenti della percezione ed aprire piuttosto, attraverso la funzione simbolizzante, ad un'esperienza sensoria estetizzata.

Occorre perciò puntualizzare che i prodotti di entrambe le ricostruzioni prospettiche non possono costituire null'altro, se non una manifestazione simbolica, poiché — a loro volta — sottendono un processo di simbolizzazione laddove, a prescindere dalla componente soggettiva dell'artista, il simbolo "agisce quale a priori di ogni conoscenza possibile, concretizzandosi nelle forme del linguaggio, del mito e dell'arte" (Franzini 2008, p. 65).

Un simile metodo configura un paradigma di proiezioni che divergono rispetto al cosiddetto punto di fuga adoperato dalla tecnica rinascimentale, poiché questo non viene collocato su un ideale orizzonte delimitato dalla tavola o dall'inquadratura della scena. Al contrario, la prospettiva delle icone traduce una teorizzazione delle spazialità, che si apre dinnanzi all'osservatore, al quale viene permesso di diventare, in ragione dei particolari accorgimenti volti a realizzare una vera e propria immersione al suo interno,

(12) Vedi anche: Misler (1990), pp. 3–54.

(13) Per le ulteriori riflessioni di Florenskij sulla funzionalità liturgica dell'icona, cfr Florenskij (2014).

un attore cinestetico della scena. Si configura, in tal modo, una sapiente e felicissima operazione di natura stilistico-espressiva ed una potente concettualizzazione simbolica dello spazio (Spinicci 1997, p. 248).

Entrambi i metodi traducono, dunque, la realtà in un idioma geometrico-matematico, il quale poco o nulla ha a che fare con l'esperienza percettiva vissuta da una qualsivoglia persona. Le metodologie rappresentative si caratterizzano — almeno per quel che riguarda la presente ricerca — per l'offerta di due differenti tipologie di esperienza d'approvvigionamento delle spazialità descritte dal documento visuale. La prospettiva rinascimentale configura nei limiti del supporto del documento visuale una sorta di 'finestra aperta' su uno spazio in profondità, laddove tutti gli elementi si pongono su proiezioni ortogonali orientate verso un punto di fuga. Diversamente, la "prospettiva invertita" romano orientale oppone uno spazio in espansione. Gli edifici e gli elementi ambientali del paesaggio, infatti, si stagliano leggeri sul fondo aureo e si proiettano innanzi, quasi ad abbracciare il fruitore, 'fagocitandolo' all'interno della scena. La strategia di costruzione della rappresentazione, orbene, non è configurata per prevedere un unico punto di fuga sulle cui proiezioni tutti gli elementi della composizione devono necessariamente situarsi. Si organizza invece secondo un ordine paratattico in cui le architetture, poste come su una quinta scenica, si rivolgono all'osservatore, emergendo prepotenti dal fondo dorato con le loro strutture aggettanti. In tal modo, possono offrire l'illusione al fruitore di potersi muovere all'interno dello spazio disegnato tra i corpi di fabbrica o gli elementi vegetali che sopravanzano, quale agente cinetico. Quest'ultimo assurge così a vero e proprio componente, seppur transitorio, della scena effigiata nel prodotto monumentale o da cavalletto, nei limiti del tempo in cui contempla l'evento commemorato o prega innanzi ad esso.

3. Prodigi emersivi ed il culto dell'*Iconavetere*: l'insolito caso della Madonna 'velata' di Foggia

Si considera poi la vicenda agiografica e le conseguenti forme di culto concernenti l'icona della veneratissima patrona di Foggia, la Madonna dei Sette Veli o *Iconavetere*[14]. L'effige mariana, a parere di chi scrive, è

(14) La denominazione '*Iconavetere*' risalirebbe al X sec., cfr Infante (2019), p. 116; quella

oggetto di prassi rituali che possono essere annoverate come espressioni paradigmatiche di un singolare fenomeno devozionale, le cui pratiche sono sintetizzabili entro una dialettica di immersione ed emersione.

Innanzitutto, occorre premettere che la tradizione agiografica concernente l'*inventio* dell'immagine è molto complessa, come già sottolineato da Renzo Infante, il quale vi ha dedicato alcuni recenti studi, poiché consta di ben ventisette versioni, che si spalmano su una lunga cronologia (Infante 2014, pp. 141–162; Infante 2019). La prima trasposizione pervenutaci risale al 1669 e viene innestata nella lunga predica tenuta da Domenico Antonio Guelfone in occasione dell'inaugurazione della cappella dedicata alla Vergine dell'*Iconavetere* (Guelfone 1669, pp. 12–13) e trova la sua ultima sistemazione nel 1987 da parte del canonico Michele Di Gioia (1987). Osserviamo che la tradizione concernente il ritrovamento dell'effige 'affonda' le ragioni della sua perpetuazione in una serie di componimenti agiografici politicamente orientati.

La precoce tradizione esposta nella predica di padre Guelfone contempla la mera *inventio* dell'immagine ed ha cura di sottolineare la vetustà del culto locale, allorché si afferma che l'effige viene venerata, senza alcuna copertura, ad Arpi. Riferisce poi che nel 549 e a seguito delle distruzioni della guerra gotica, un cittadino devoto al fine di preservare l'effige decide di nasconderla nelle acque presso il sito della futura Foggia, laddove riemerge solo nel 1062. Protagonista della vicenda è un bue, che invece di abbeverarsi al pantano in cui è occultata l'icona, straordinariamente si inginocchia. All'atto di devozione dell'animale segue l'accadimento meraviglioso: appaiono tre fiammelle sull'acqua a sacralizzare l'evento.

Il secondo filone apre ad un'ampia digressione che concerne l'arrivo dell'effige in Italia da Costantinopoli e vede l'arricchimento della tradizione con la mediazione del più famoso dei vescovi locali, Lorenzo di Siponto, (mitico) fondatore del santuario micaelico sul Gargano a seguito della visione onirica dell'Arcangelo[15]. Non meraviglia che Marcello Cavaglieri,

---

di Madonna dei Sette Veli compare per la prima volta in un documento ufficiale nel 1777, cfr Archivio Storico Capitolare di Foggia VII/b, n. 4. Sappiamo che nel 1347 Papa Clemente VI in Avignone innalza la chiesa di *S. Maria de Fogia* al rango di Collegiata: "*Ecclesiam Sanctae Mariae de Fogia erigimus et creamus in Collegiatam...*", cfr Di Gioia (1961), doc. 109, 126–138 (131).

(15) Per la bibliografia su Lorenzo, cfr Campione (1992), pp. 169–213; Campione (2004), pp. 61–82; Catallo (1991), pp. 129–157; Di Cosmo (2022), pp. 53–72; Di Cosmo (2005); Papagna (1993), pp. 167–189; Trotta (2018), pp. 85–95.

profondo conoscitore della tradizione concernente le apparizioni dell'Arcangelo Michele e redattore del *Pellegrino al Gargano*[16], introduca la figura del vescovo Lorenzo, il quale trasporta l'immagine in Puglia e la dona ad una chiesa di Arpi. Questi però omette ogni riferimento all'episodio del ritrovamento miracoloso presente in Guelfone. Dal canto suo, Padre Cavaglieri introduce ulteriori *loci* che godranno di molta fortuna nelle successive versioni della *legenda*, fra cui l'utilizzo dell'alloro selvatico per trarre la tavola utilizzata per l'icona, la notizia che vi sia raffigurata l'Assunta, nonché la sua origine in epoca apostolica, poiché dipinta direttamente da San Luca (Cavaglieri 1680, p. 105)[17].

Osserviamo come la relazione relativa alla visita pastorale del 1688 di mons. Antonio De Sangro, vescovo di Troia (diocesi sotto la cui giurisdizione è posta la città di Foggia fino al 1856), propini un'ulteriore versione. Questa ignora l'origine costantinopolitana dell'effige e non compare alcun intervento di San Luca nella sua produzione, ma viene commissionata piuttosto dal vescovo Lorenzo. Il santo utilizza a tale scopo il legno di un lauro presente nel giardino episcopale sipontino e vi ricava due tavole, una viene donata alla città di Lucera, l'altra su cui è dipinta l'Assunta giunge ad Arpi. Al tempo di Totila la città viene distrutta, mentre l'icona è traslata in una Foggia che non è ancora stata fondata, laddove viene coperta di veli (Relazione 1688, XIII, foll. 252v–253r). La relazione del vescovo De Sangro esprime motivi indipendenti, che dimostrano l'esistenza di plurime versioni della leggenda, non omogenee e concorrenti. Si osserva che con l'additare direttamente a Lorenzo di Siponto la commissione dell'effige, i vescovi di Troia tentano di imporre un'origine meno prestigiosa dell'immagine mariana rispetto a quella apostolica. Il Capitolo troiano non ha interesse a riconoscere la singolare produzione di un'icona su cui gli esponenti della Collegiata foggiana fondano le proprie pretese d'indipendenza[18].

(16) Circa le questioni concernenti il santuario micaelico del Gargano, cfr Otranto (1985), pp. 15–30; Otranto (1990), pp. 59–104; Otranto (1991); Otranto (2002), pp. 341–351; Otranto (2003), pp. 43–64. Per la sintesi della tradizione leggendaria, cfr Lagioia (2017).

(17) Circa l'intervento di S. Luca, cfr Bacci (1998).

(18) Il ruolo di Lorenzo torna ancora in *Memorie sulla origine della città di Fogia* di Pasquale Manerba datata al 1798. Questi però abbandona la linea dell'arciprete Calvanese e riprende il filone minoritario attecchito nella relazione di mons. Antonio De Sangro, che rimanda alla commissione da parte di Lorenzo di un'immagine sacra ed all'utilizzo di un legno

Nondimeno, si deve considerare come il canonico ed arciprete della Collegiata di Foggia, Gerolamo Calvanese, proponga una poziore versione del racconto, che post–data l'episcopato di Lorenzo all'VIII secolo, tradizionalmente fissato dal 488 al 545[19], collocando la sua azione pastorale in piena crisi iconoclasta. Questi salva l'icona foggiana dalla distruzione ordinata dall'imperatore Leone III Isaurico e la dona alla città di Arpi (Relazione 1694, XIII, foll. 212r-212v). Calvanese, nel redigere il verbale della visita pastorale del 1694 effettuata da mons. Emilio Cavalieri, tenta di sintetizzare i filoni noti e vi aggiunge —forse un po' troppo maldestramente— la controversa sfasatura cronologica. Tuttavia, tale manipolazione della *consecutio* degli eventi non può essere liquidata come semplice fraintendimento o prodotto della scarsa cultura dell'arciprete. Diversamente, si crede probabile che tali elementi vengano introdotti per *imitatio*, a dimostrazione della conoscenza da parte dell'arciprete delle leggende circolanti su altre veneratissime immagini mariane. Basti pensare a quella della Madonna di San Luca in Bologna o della Vergine del Sacro Monte di Oropa, delle quali si sostiene l'arrivo in Italia durante la crisi iconoclasta. Se ne deduce che il predetto sacerdote risulta essere a conoscenza delle recenti tendenze della letteratura edificante prodotta dalla Controriforma. Ciò lo spinge — incurante delle imprecisioni — ad operare entro una cronologia sfumata, che gli permette di innestare alcuni *loci* appositamente selezionati, i quali proprio in quegli anni si stanno consolidando nella letteratura relativa alla fondazione dei santuari mariani. Il succitato arciprete, nella seconda stesura delle *Memorie per la città di Foggia*, inserisce un'ulteriore imprecisione cronologica con funzione legittimante e foriera di prestigio per la sua Collegiata, quando riferisce che Lorenzo dona l'immagine ad un anacronistico vescovo di Arpi (Calvanese 1931, pp. 139–140). Osserviamo come Calvanese crei una tradizione di successo che, nonostante la fantasiosa cronologia, viene recepita da Gian Battista Pacichelli (1703, p. 113).

Se ne evince che sulla scorta delle istruzioni della Controriforma, volte a potenziare il culto mariano fino all'iperdulia, i canonici della Collegiata di Foggia hanno optato per un'incisiva propaganda della devozione

proveniente da un lauro collocato presso l'episcopio.

(19) L'episcopato, attestato dal 488 al 545, è fissato dal Sinodo diocesano sipontino del 1922. Il codice Vaticanus Latinus 5834 riferisce però la durata di soli 17 anni, cfr Campione (1992), pp. 211–213; Campione (2004), p. 63, nota 19; Catallo (1992), pp. 138–139, nota 30.

all'icona venerata nella loro chiesa. La strategia perseguita però non si prefigge soli intenti edificanti (Vauchez 2008, pp. 11–22), ma viene colorata piuttosto da carattere legittimante, specie se si considerano le aspirazioni indipendentiste del Capitolo di Foggia, che mirano ad affrancarsi dalla Diocesi di Troia. In tal senso si comprende l'eccessivo complicarsi della tradizione concernente l'antico culto dell'immagine mariana e l'inserimento nella leggenda di fondazione di una serie di eventi che precedono l'*inventio* medievale dell'effige e includono in chiave di prestigio sia l'intervento di San Luca, sia la provenienza da Costantinopoli e, ancora, la mediazione del vescovo di Siponto Lorenzo.

Raffrontiamo allora una spinta autonomista che rende più complessi i rapporti col Capitolo troiano e trova puntuale risposta in uno scritto inedito di Vincenzo Aceto, canonico ed archivista della Cattedrale di Troia. Quest'ultimo compone tra la fine del sec. XVII e l'inizio del sec. XVIII l'opera *Troja Sacra* in due volumi e propone una rappresentazione depotenziata della tradizione concernente l'erezione della Collegiata di Foggia (Aceto 1939, foll. 195–196). Innanzitutto, fissa il 1072 quale termine *post quem* per la fondazione della città e riferisce che l'icona viene tirata fuori dallo stagno da un bovino intento ad abbeverarsi; scompaiono poi sia la genuflessione dell'animale, sia ogni fuoco miracoloso. Vi intervengono solo dei rozzi pastori, i quali attratti dai bagliori dell'immagine la prelevano e la collocano nella taverna posta in prossimità del pantano, detta del Bufo, che prende il nome dai rospi presenti nella zona. E se viene escluso ogni fatto antecedente che richiama sia San Luca, sia il vescovo sipontino Lorenzo, deve considerarsi come il canonico si sia preoccupato piuttosto di fornire una versione alternativa e poco accomodante dei fatti. Aceto ha interesse a enfatizzare l'elemento volgare e popolare concernente la nascita del culto in Foggia, stigmatizzando la sua origine ad opera di pastori errabondi ed iniziata in una sede davvero inadeguata, come una squallida taverna. Puntualizza poi che i primi abitanti di Foggia non hanno nulla a che fare con i discendenti dei cittadini di Arpi, ma sono piuttosto zingari ed albanesi. Raffrontiamo allora un tentativo di demitizzazione dei contenuti relativi alle diverse leggende di fondazione circolanti, che delegittimano irrimediabilmente le pretese e privano di pregevolezza le argomentazioni su cui si fondano le aspirazioni del Capitolo foggiano.

Nonostante le ambiguità e le problematiche cronologiche, la tradizione proposta da Calvanese viene accolta in parte anche dall'autorevole padre Serafino Montorio, autore dello *Zodiaco di Maria*, edito nel 1715. Questi inserisce nella *Stella XI del segno de' pesci* la *legenda* relativa a *Santa Maria Icone Vetere nella Diocesi di Troja* ed ha cura di correggere la sfasatura cronologica. Il padre precisa che l'icona foggiana arriva a Siponto in una tempistica compatibile con la cronologia dell'agiografia di Lorenzo, fissando la sua traslazione al 485 ed a seguito del tentativo pre-iconoclasta del persiano Xenaja (Montorio 1715, pp. 720–723).

Nonostante, la correzione operata da Montorio, un altro canonico della collegiata foggiana, Ottavio Coda, nella coeva opera *Vita delli SS. Guglielmo et Pellegrino, patroni principali della imperiale città di Foggia*, ripropone la versione di Calvanese, dimostrando che almeno a Foggia si è consolidata una precisa tradizione con funzione legittimante. Pertanto, si constata che i canonici della Collegiata in cui è custodita l'icona non hanno interesse a perpetrare una corretta ricostruzione storica o un'attendibile cronologia. Coda, dal canto suo, afferisce all'effige un'ulteriore capacità taumaturgica, che viene —con tutta probabilità— estrapolata e mutuata dalla tradizione costantinopolitana concernente l'icona miracolosa del santuario delle Blacherne. Come il più famoso esemplare venerato a Bisanzio e detto dell'"*episkepsis*" o visita, forse con riferimento a Maria che visita settimanalmente il suo santuario, in tempi antichi l'effige di Arpi "sempre stava coperta da un velo, e poi in ogni Sabbato miracolosamente si svelava" per indicare l'effettiva presenza della Vergine anche nella collegiata foggiana[20]. L'accostamento con l'immagine sita a Costantinopoli non appare però troppo peregrino, poiché è noto che questa scompare e tanto basta per suggerire sommessamente un suo trasferimento in Italia, forse proprio a Foggia (non viene così obliterata la mediazione di Lorenzo). Nonostante la tradizione del santuario delle Blacherne ne sostenga il successivo ritrovamento nel sec. XI, dietro un muro di mattoni dell'aula, il temporaneo occultamento lascia un buon margine di operabilità, che il canonico sfrutta per sostenere un rimando diretto ad una delle più potenti effigi oggetto di

(20) Il testo del Coda non è reperibile, ma è possibile ricostruirlo tramite le *Memorie sulla origine della città di Fogia* di Pasquale Manerba, cfr Manerba (1798), pp. 39–40. Sul santuario delle Blacherne, vedi anche: Di Cosmo (2020), pp. 321–357.

culto a Bisanzio. Consideriamo allora l'innesto di un motivo tutto nuovo nell'agiografia locale, che probabilmente si collega alla visita ad una non precisata chiesa mariana della capitale imperiale da parte di Lorenzo, prima della consacrazione. Raffrontiamo un *locus* della tradizione orale che viene accolto anche dal cronista sipontino Matteo Spinelli e permette — con buona probabilità — una messa in relazione con le Blacherne (Spinelli 1783, vol. II, parte II, p. 446).

Osserviamo come i caratteri taumaturgici afferibili all'immagine delle Blacherne costituiscano — a loro volta — un *topos* di successo, che viene recepito poco più tardi da padre Casimiro di Santa Maria Maddalena nella sua *Cronica della Provincia de' Minori Osservanti Scalzi* (Casimiro di S. Maria Maddalena 1729, pp. 427–428).

Orbene, l'introduzione del *locus* relativo alle capacità taumaturgiche simili a quelle dell'icona costantinopolitana, spinge a riflettere sulle problematiche connesse al culto offerto ad una Madonna coperta o velata. Si considerano allora due aspetti essenziali, quali la capacità teofanica delle icone di riempire il vuoto apofatico e teoptico lasciato dall'imposizione del veto biblico di irriproducibilità delle fattezze umane ed — in particolare — le potenzialità del culto di un'effige invisibile con le sue implicazioni sul piano della prassi di devozione.

Già Renzo Infante ha escluso la ragionevolezza del culto profferto ad un'immagine coperta, poiché "le icone sono epifania dell'invisibile [...] — e costituiscono — un segno, una traccia, quasi sacramentale che lascia apparire l'impronta dell'invisibile" (Infante 2014, p. 146). Sentenzia, difatti, il più raffinato difensore delle sacre immagini, Teodoro Studita: "l'invisibile si è reso visibile"[21] ed il volto di Cristo riempie così ogni vuoto teoptico e giustifica l'esistenza di tutte le altre effigi sacre.

A contrappunto, consideriamo quanto riferito dall'altro grande padre iconodulo, Giovanni Damasceno, il quale sottolinea la possibilità aperta dall'incarnazione cristica, che realizza una visibilità 'totalizzante' dell'invisibile, allorché afferma: "Beati i vostri occhi che vedono e le vostre orecchie che odono [...]. Gli apostoli hanno visto corporalmente il Cristo [...] ed hanno udito [...]. Lo stesso accade per l'icona dipinta; noi contempliamo i suoi tratti e, per quanto lui è in noi, cogliamo in spirito

(21) Teodoro Studita, *Antirrheticus*, PG 99, 32. Per l'edizione recente cfr Calisi (2013).

la gloria della sua divinità"[22]. Se ne evince che attraverso l'occhio, l'icona propone un'esperienza immersiva entro la 'teologia della salvezza', poiché gli stimoli dei sensi non devono essere affatto sottovalutati e la loro obliterazione, in particolare di uno importante come la vista, non ha senso ai fini soteriologici.

Massimo il Confessore sottolinea l'importante contributo sensorio alla conoscenza delle verità in materia di salvezza, in quanto la "trasformazione dell'attività dei sensi è prodotta dallo Spirito [...] per coloro che sono dediti alla contemplazione, le cose visibili vengono approfondite attraverso quelle invisibili, poiché contemplare simbolicamente le cose intellegibili attraverso le cose sensibili non è altro che comprendere il pensiero spirituale delle cose visibili attraverso quelle invisibili"[23]. Ne discende, dunque, una rivalutazione totale della materia, che diviene un mezzo per giungere alla salvezza, in quanto carica di energie spirituali, tanto da essere considerata un 'epifenomeno' dello spirito (Evdokimov 1981, p. 202). Questo perché i padri sono ben consci del contributo offerto dalle rappresentazioni sacre all'attività gnoseologica: "Siamo doppi, fatti d'anima e di corpo e la nostra anima non è nuda ma come avvolta da un mantello; ci è impossibile giungere allo spirituale senza il corporeo. Udendo parole sensibili ascoltiamo con le nostre orecchie corporee e cogliamo le cose spirituali; allo stesso modo, tramite la contemplazione corporea, giungiamo alla contemplazione spirituale"[24].

E se tali argomentazioni appaiono più che soddisfacenti nel presentare l'icona come fenomeno immersivo ed a rendere incomprensibile l'esistenza di un culto peculiare come quello dell'effige velata, occorre aggiungere ulteriori considerazioni sul potere cultuale e — s'aggiunge sommessamente — 'sacramentale' dell'invisibilità (Teja 1993, pp. 619–624). Si deve innanzitutto prendere atto che sul piano dell'inconscio le questioni aperte dall'invisibilità si rifanno direttamente ad una prassi cultuale del Tardoantico, penetrata a Roma tramite i riti misterici e favorita dalle correnti neoplatoniche, poiché come sintetizza Ramón Teja "l'invisibilità è precisamente segno di realtà" (Teja 1993, p. 620). Henri-Irénée Marrou poi puntualizza che — almeno per il Tardoantico — si può constatare un "predominio della dimensione dell'invisibile", poiché "le cose invisibili

(22) Giovanni Damasceno, *Difesa*, PG 94, 1336 a.

(23) Massimo il Confessore, *Mistagogia* 2, PG 91, 639; per la recente edizione, cfr Cantarella (2004).

(24) Giovanni Damasceno, *Difesa*, PG 94, 1336 a.

sono più reali di quelle concrete e materiali" (Marrou 1979; Bolgiani 1980, p. 535) Nondimeno, devono anche tenersi in conto, al di là delle questioni diacroniche, le problematiche pastorali aperte dalla presentazione alla devozione di un'immagine velata. Sant'Agostino risolve tali perplessità. Il vescovo sostiene fortemente l'utilizzo di segni esterni idonei ad ottimizzare l'interiorizzazione dei contenuti concernenti i divini misteri da parte dei fedeli. Tale uso deve farsi più incisivo allorché si deve sovvenire alle esigenze di quelli non affatto avvezzi alle sottigliezze della teologia. Pertanto, il culto di una tavola coperta si giustifica entro una più generale consuetudine, che prevede l'uso di "alcuni simboli e similitudini per esprimere il modo in cui viene dispensato il sacramento, è perché c'è eloquenza in questa dottrina di salvezza, più adatta per muovere gli effetti dei fedeli, innalzandoli dal visibile all'invisibile, dal corporale allo spirituale, dal temporale all'eterno"[25]. Tale sentore assume maggiore ragionevolezza, se si considera il suo radicarsi in una chiesa del Meridione italiano, laddove nonostante il governo di sovrani cattolicissimi, come gli Altavilla, gli Angiò o gli esponenti della Casa di Aragona, il costume liturgico greco continua a prosperare e viene sradicato completamente dalle consuetudini diocesane solo all'inizio del sec. XVI (Lugarini 2008, pp. 125–142). Proprio dal rito greco e dalle sue liturgie invisibili, il culto della Vergine velata di Foggia assume un senso nei termini di *sacramentum*, poiché anche le forme di devozione più popolari tendono a involversi su quegli aspetti capaci di enfatizzare il segreto e l'invisibile, nel quale si radica 'quell'eloquenza', che può essere avvicinata ad un "sacramento", in termini agostiniani almeno (Teja 1993, p. 624).

Ne deduciamo, parafrasando Javier Arce, che l'uso dell'invisibile nella liturgia — come nelle cerimonie palatine — diviene uno strumento politico ed una forma di potere esercitata sui fedeli, poiché tanto l'aspetto invisibile, quanto il visibile sono fondamentali in una qualsivoglia forma di culto. "Nella loro strumentazione adeguata risiede gran parte della loro efficacia [...], tanto più si accentua il suo aspetto invisibile, per rinforzare così e accentuare gli aspetti visibili" (Arce, cit. in Teja 1993, p. 624).

Tuttavia, tale prassi non deve apparire così pacifica agli occhi dei pastori acculturati al rito di Pio V. Sappiamo che mons. Sebastiano Sorrentino nel 1667[26], dopo la sua visita *ad limina,* si rivolge alla Sacra Congregazione

(25) Aurelio Agostino, *Epistolae*, PL, 55, 13. Per l'edizione, cfr Carrozzi (1996).

(26) Sebastiano Sorrentino viene eletto vescovo nel 1663, sotto Alessandro VII, e resta in

per ottenere istruzioni su come gestire la particolare forma di devozione e gli viene suggerito di effettuare una ricognizione in segreto.

Sappiamo dal testamento olografo dell'arciprete Ignazio Fusco che la ricognizione viene da lui realizzata nella chiesa dei cappuccini della stessa città, laddove l'icona è traslata a seguito di una processione penitenziale (Fusco 1680, fol. 96v). Deve precisarsi però che ai fini della nostra ricerca non rileva affatto l'equivoco in cui è caduto l'arciprete. Questi, difatti, identifica la pittura con un'immagine dell'Assunta, simile alla rappresentazione di pugno di Ghiotto fiorentino presente in sacrestia e menzionata dall'arciprete Calvanese nella succitata relazione per la visita di mons. Cavalieri del 1694 (Di Gioia 1975, p. 175).

Ai fini di una più profonda comprensione del fenomeno dialettico che connota il culto della peculiare effige e vede l'opposizione fra i concetti antitetici di immersione ed emersione, si tiene in conto il paradossale consolidarsi di una sorta di 'sacra remora' verso il diretto approccio visuale all'immagine. Essa è tale da interrompere quella possibilità di cognizione/immersione nel *mysterion* ipostatizzato dall'icona. In tal modo, la prassi instaurata a Foggia disattende la finalità tipizzata dell'arte romano orientale, poiché "non c'è a memoria d'uomo nessuno che l'abbia vista o, per certo, abbia sentito dire che sia stata vista, a causa dell'opinione diffusa che, chi l'avesse vista, immediatamente sarebbe morto" (Fusco 1680, fol. 96r).

Tale credenza trova echi negli scritti di padre Agostino Mattielli, il quale — durante l'ispezione dei conventi della provincia di Sant'Angelo — dimora a Foggia il 7 giugno del 1683 e ricorda il *tabù* relativo all'immagine. Difatti, sostiene: "chi la vede subito muore, e così dicono che successe più volte ed ultimamente ad un vescovo" (Mattielli 1993, p. 103)[(27)]. Occorre poi ricordare quanto riferito dal prefato padre Montorio, che afferma: "una certa rispettosa riverenza tramandata da Padre a figli ha fatto, e fa, che non ardisca chi si sia di riconoscere ciò, che ci sia sotto detti panni" (Montorio 1715, p. 722). Eppure, quest'ultimo ci offre una spiegazione sensata circa la necessità della copertura. Viene difatti a sapere dal vescovo locale che "la pittura sopra la tavola era tanto

carica fino al 1675. Cfr Rubino (1997), p. 169.

(27) Il vescovo morto e che ha scorto la tavola potrebbe essere identificato con mons. Sorrentino, deceduto nel 1675, sette anni prima della visita tenuta da Mattielli. Circa la legenda concernente la morte dopo la visione diretta dell'effige, cfr Manerba (1798), p. 44.

scolorita, ed il legno in qualche parte tanto marcito, che non conoscendo in essa distinta figura della Vergine, — il canonico Fusco — a cautela su la tavola medesima, e sotto il primo drappo, pose una figurina dipinta in carta pergamena" (Montorio 1715, pp. 720–723). Dell'accadimento però non si fa menzione nel testamento di Fusco, pertanto, come ritiene Infante, l'informazione deve essere estrapolata piuttosto dalla ricognizione effettuata sotto mons. Cavalieri (Infante 2019, p. 22). Il vescovo di Troia Marco De Simone pare confermare tale ipotesi, quando riferisce che il suo predecessore, Emilio Cavalieri, dubitando della presenza di un dipinto della Vergine sulla tavola, "pose un'effigie della Beata Vergine incisa su una lamina di rame e coperta di un velo di seta per provvedere all'adorazione" (Visita del 1754–1759, fol. 58r, l. 14–58v, l. 6). Nondimeno, questa informazione assume maggior ragionevolezza se si considera il lungo 'braccio di ferro' fra i due Capitoli, laddove la sede troiana, nonostante l'indiscussa fama miracolosa dell'immagine, ha tutto l'interesse a delegittimare le aspirazioni autonomiste della Collegiata foggiana, colpendo nel merito le sue pretese (e quindi la sua icona), celandosi dietro l'eccessivo zelo pastorale.

Al di là delle questioni politiche e delle dinamiche interne alla vita della Diocesi di Troia, deve considerarsi che la copertura dell'immagine ha ragioni alquanto pratiche, dato che un evento traumatico deve aver effettivamente colpito la tavola, cosa che ne giustifica anche le putrescenze del legno. È forse un'accidentale caduta in acqua, che spiega sia le tracce di fango rilevate nella sessione di restauro del 1980, sia la perdita della doratura. Pertanto, si postula che l'oro impiegato per decorare la tavola è venuto meno per la "presenza di umido o per essere stata [...] bagnata, con la conseguente perdita del bolo" (Di Gioia 1987, pp. 125–126). L'accidente traumatico e la successiva copertura con veli devono essere avvenuti nel corso della prima metà del sec. XVII (Belli D'Elia 1988–1989, pp. 90–96; Calò Mariani 2003, p. 16; Bianco 2012, p. 10; Bianco 1997, pp. 197–202) La succitata relazione di Calvanese del 17 dicembre del 1694 fa riferimento alla loro assenza e riferisce un normale culto prestato all'icona:

> Fù ritrovata coverta di veli, e tele greche, le q(u)ali ui sono sino à n(ost) ri giorni; Benche nell'antiche visite di Troia del 1500. inc(irca) non si

> faccia mentione, che sia stata coperta, anzi, che da un lato all'altro dalla parte di sop(r)a dell'Imagine vi pendevano voti de fedeli, et à n(ost)ri tempi si toccano i clavicoli, à quali erano attaccati detti voti; mà p(er)che dalla pietà de Regi di q(ue)sto Regno erano donate molte vesti pretiose p(er) covrire d(ett)a Imagine, in progresso di tempo è remasta coverta, et è passato dalla mem(ori)a degl'huomini che p(ri)ma si adoraua discoverta (Calvanese 1694, XIII, fol. 212v).

Ma ciò non meraviglia. Oltre ai non pochi riferimenti ad un culto dell'effige senza alcuna copertura (Infante 2019, p. 22), si considerano altri due indizi addotti da Maria Stella Calò Mariani. Quest'ultima riconduce al *typus* della *Kyriotissa* iscritta nell'icona, l'effige ad alto rilievo della Vergine intronizzata sita nella lunetta del cosiddetto portale di San Martino, posto a settentrione della Collegiata di Foggia. Con tutta ragionevolezza questa deve essere identificata con la statua miracolosa della Madonna, rappresentata nel *Códice Rico* dell'Escorial, ms. TI.1, contenente le *Cantigas de Santa Maria* di Alfonso il Savio (Calò Mariani 2003, pp. 3–43; Milella Lovecchio 1988, pp. 103–104; Belli D'Elia 1988). Osserviamo come la miniatura della *Cantiga 136* raffiguri l'evento prodigioso del 1252, che vede protagonista una giocatrice tedesca, non a caso inserita nella corte di Corrado IV, figlio di Federico II (con ovvi rimandi alla tradizionale politica in funzione anti-sveva portata avanti da Gregorio IX in particolare), la quale — dopo aver perso ai dadi e presa dall'ira — lancia una pietra contro il simulacro. Per tutta risposta la statua si anima e solleva il braccio per proteggere il divino Bambino, ferendosi al gomito (Sanchez Canton 1979, pp. 3–30; Calò Mariani 2003, p. 17; Calò Mariani 2012, pp. 35–47; Paglia 2018, pp. 9–10). Se ne deduce che già nel 1251 a Foggia vi è un forte culto della Vergine alla quale è dedicata una chiesa, la cui effige venerata viene riproposta su uno dei suoi portali. La formula rappresentativa, identificabile con quella dell'*Iconavetere*, dimostra che al tempo non vi sono remore nell'approccio visuale all'effige. La fama dei miracoli operati poi riesce a giungere nella lontana Castiglia, laddove merita l'attenzione del pio re, devotissimo alla Vergine, il quale non ha conoscenza dei *tabù* circa l'impossibilità di una sua diretta visione o della relativa rappresentabilità.

Quindi solo molto tardi e sicuramente prima del 1667, anno della

visita pastorale del vescovo Sorrentino, che attesta la particolare forma di culto di una Madonna velata, si sente la necessità di escogitare una singolare pratica di venerazione. L'espediente deve permettere, nonostante i danni subiti dalla tavola per una causa a noi incerta, la continuità delle forme di devozione da parte dei fedeli nella Collegiata foggiana, richiamandosi a forme più antiche di venerazione, le quali affondano nel *background* romano orientale e nel rito liturgico greco. In tal modo, la Madre di Dio può esercitare una "misteriosa presenza protettrice [...] — mentre viene venerata in una — 'Icona vecchia' conservata piuttosto come si conserva una reliquia anziché un'effige" (De Santis 1976, p. 8).

Tuttavia, se consideriamo le leggende concernenti l'icona in questione, notiamo che le dinamiche di interazione diretta non vengono azzerate dalla velatura, ma diventano occasione per nuove forme epifaniche della Vergine, allorché la si vede addirittura emergere dai preziosi tessuti. Sappiamo che nel 1691 l'effige viene ricoperta con una riza argentea fornita di un oculo da cui, a seguito del terremoto del marzo 1731 e per alcuni giorni, si sporge il viso di una ragazza adolescente, che l'arciprete del periodo, Nicola Guglielmone, identifica con il volto della Madonna[28]. Questa straordinaria esperienza emersiva, che ha per protagonista la Vergine e coinvolge forse centinaia di cittadini di Foggia, come attestato dalle deposizioni giurate, costituisce — almeno a conoscenza di chi scrive — un accadimento singolare nella storia della cattolicità. L'unico evento meraviglioso assimilabile, ma non sovrapponibile, va cercato a Costantinopoli e nel già citato santuario delle Blacherne, laddove si venera l'immagine velata della *Platytera*, la quale in occasione della festa settimanale viene scoperta senza il concorso umano. Secondo alcune notizie l'effige giunge addirittura a parlare, prendendo vita ed esercitando una funzione oracolare, ma mai presenta il singolare prodigio emersivo che caratterizza l'*Iconavetere* di Foggia.

Consideriamo poi come il peculiare portento si riproponga con tutta la sua forza accattivante in un *locus* della vita del più grande santo meridionale del sec. XVIII, Alfonso Maria de' Liguori, fondatore della Congregazione del SS. Salvatore, titolo cambiato in SS. Redentore dalla Santa Sede nel 1749. Il futuro santo staziona a Foggia il 20 febbraio del

(28) Archivio Storico Capitolare di Foggia, VII, 11–14. Cfr Di Gioia (1987), pp. 53–56. Circa il lavoro di archivio del canonico Di Gioia, cfr Di Gioia (1961); Di Gioia (1975).

1732, dove su invito di mons. Pietro Faccolli, vescovo di Troia, tiene prediche per il popolo e durante tale missione, mentre contempla la tavola, gode addirittura di un'epifania della Vergine. È lo stesso Alfonso in una testimonianza giurata, redatta in Nocera il 10 ottobre del 1777 e trascritta dal segretario F.A. Romito, a raccontare gli eventi:

> [...] rendiamo noto e attestiamo con giuramento veritiero che noi nell'anno 1732, nella città di Foggia, mentre predicavamo nella chiesa di San Giovanni Battista, dove allora era custodita una grande tavola al centro della quale c'è un foro di forma ovale coperto di un velo nero, più volte e in diversi giorni abbiamo visto il volto di Santa Maria Vergine, comunemente detta dell'*Iconavetere*, il quale veniva fuori da detto foro [...].(29)

La bio-agiografia del santo, redatta da padre Antonio Maria Tannoia, precisa che Alfonso mentre contempla l'immagine è "assorto e fuori di sé; e così estatico ci stiede quasi un'ora [...] gradendo la Vergine la sua divozione, lo rese appieno contento, con manifestargli in modo particolare il suo Sacratissimo Volto". Quest'ultimo puntualizza: "Attestò egli medesimo, averla veduta quasi giovinetta in età di tredici in quattordici anni, coperta con un velo bianco, che muovevasi a destra e sinistra; e che non era il sacro volto come dipinto, ma rilevato come di donzella vivente" (Tannoia 1857, p. 60). Sappiamo che in seguito Alfonso ha commissionato una riproduzione dell'*Iconavetere*, riportante fedelmente la visione, tuttora conservata nella casa di Ciorani riservata al noviziato della sua congregazione. Nel dicembre del 1745, mentre questi risiede nella casa dei Redentoristi a Deliceto, ha una nuova apparizione della Vergine foggiana, cosa che lo rende devotissimo alla Madonna dei Sette Veli e lo stimola a propagandarne il culto nelle missioni popolari.

Consta osservare che quella riferita dal santo e dagli altri testimoni non è l'unica esperienza emersiva comprovata dalla documentazione pervenutaci. A questa si somma un'ulteriore manifestazione del 1743, quando il volto della Vergine si sporge nuovamente dall'oculo nella notte tra il 19 e il 20 aprile a seguito del trasferimento dell'icona presso la chiesa dei cappuccini durante una processione effettuata

(29) *Alphonsi Mariae de Ligorio Literae Testimoniales*, Archivio Storico Capitolare di Foggia, VII, fol. 63.

per ottenere la protezione dei campi dalle gelate primaverili[30]. Il singolare prodigio si connette alle problematiche relative alla dialettica visibile/invisibile con la sua fascinazione e potenza persuasiva, volta ad edificare il fedele. Deve allora considerarsi che, quando il nascondimento dell'immagine e l'invisibilità della raffigurazione vengono derogati dall'emersione del volto dall'oculo, l'evento non si limita a portare pubblica felicità, ma viene necessariamente inteso come un vero o proprio *euaggelion* o "buona novella" (Teja 1993, p. 625). Esso trova giustificazione in una logica nutrita dai temi estrapolati dal genere dei *legendari* ed appare capace di attuare quanto scongiurato nell'inno *Ave Stella Maris* col suo "*Monstra te esse matrem*". Ciò diviene ancor più vero se si guarda al contesto ed ai due eventi traumatici che colpiscono la città, quali il terremoto e soprattutto le 'bizze' del clima, risultate pericolose per il ciclo agricolo e quindi per l'approvvigionamento alimentare dell'area. Se ne deduce che, sul piano della prassi devozionale e della progettazione di un culto capace di suscitare un forte impatto sui fedeli, la velatura dell'icona — oltre le ragioni pratiche — può assumere ulteriore ragionevolezza. E se d'un canto si enfatizza il carattere invisibile dell'effige, dall'altro si deve afferire importanza crescente all'epifania mariana. Questa costituisce allora un fatto davvero straordinario, anche rispetto alla normale visione di una veggente o all'evento meraviglioso annoverato nei *legendari*. Osserviamo pure che l'accadimento straordinario — costante nell'emergere del volto della Madre di Dio — non può essere semplicisticamente relazionato alle pubbliche calamità e connotato da funzione consolatoria, ma deve necessariamente richiedere molto di più. Diversamente, si dimostra legato a luoghi precisi, identificabili con chiese che potremmo definire 'stazionali' per la città, si esprime in forme e tempi sommessamente regolamentati dalla liturgia e avviene solo a seguito di grandi riti collettivi e di penitenza. Ne consegue che l'emersione miracolosa assume caratteri solenni a causa del contesto in cui si realizza, poiché è stimolata dagli atti di culto teatralizzati dalla controriforma come l'intronizzazione dell'immagine sull'altare maggiore o la processione, allorché la tavola viene posta su un fercolo ed attraversa la città, avanzando 'lentamente'

(30) Archivio Storico Capitolare di Foggia, VII, 61. Si rinvengono 24 testimonianze giurate concernenti il prodigio.

e 'ritmicamente' per poter suggestionare maggiormente i fruitori del rituale.

L'apparizione/emersione dall'oculo diviene allora occasione per l'esaltazione delle virtù materne della Vergine, che sollecita accorre a soccorrere i devoti. Si rovescia così il rapporto dialettico tra invisibilità e visibilità, quale termine misterico, rendendo presente ai fedeli, nonostante l'assenza di una diretta visione dell'effige, l'onnipresenza della Madre celeste, dimostrata dalla singolare forma epifanica assunta a Foggia. Raffrontiamo allora una dinamica che contrappone all'oscurità in cui viene confinata l'icona in ragione delle pesanti stoffe poste a sua protezione, tenute insieme da un velo nero, lo splendore dell'evento straordinario, il quale sottende — in fin dei conti — il desiderio dei fedeli di godere della visione. In tale maniera, si potenzia quel meccanismo che sta alla base dell'attenta predisposizione di una serie di liturgie spettacolari volte tanto ad infervorare, quanto a impressionare il fedele.

Premessi i principi della psicologia di massa, i quali appaiono ben noti ai padri della Controriforma, si considera quanto gli svelamenti delle sacre immagini, la predisposizione di troni per le novene e la preparazione delle solenni processioni debbano rispondere al desiderio suscitato nei fedeli di fruire della presenza divina. L'esigenza origina proprio da quell'invisibilità — divenuta assoluta nel caso di Foggia — e più in generale dalla prolungata assenza di un rapporto diretto con l'effige.

4. La devozione del *quatrìddo re li sètte véli* tra Foggia e Procida, un caso di prassi divinatoria immersiva

Deve di seguito considerarsi quanto l'oculo, utilizzato come viatico dalla Vergine per emergere e mostrarsi al popolo, possa paradossalmente divenire nella religiosità popolare un medio per la divinazione. L'uso ne rovescia le finalità sia sul piano ontologico, sia del culto, allorché sostituisce al meraviglioso cristiano l'*adynaton* tipico della *magheia*. Se ne evince che a contrappunto dell'attitudine emersiva espressa dalla singolare capacità taumaturgica dell'*Iconavetere* di Foggia, si sviluppi in ambienti popolari — sempre per mezzo dell'oculo — una pratica immersiva. L'utilizzo

non contempla la mediazione del clero o specifici riti, ma piuttosto l'intervento di donne, più o meno devote, ed una prassi ad uso e consumo (ma non solo) delle fasce meno colte della popolazione e, pertanto, poco avvezze alle sottigliezze della teologia.

Occorre premettere che il culto della Madonna dei Sette Veli è connotato da una prassi peculiare, quale la produzione di quadri o quadretti (in base alle disponibilità dei devoti) che accolgono le particole di velo nero ricevute dai fedeli nel giorno delle due festività dedicate alla Madonna, ovviamente dietro un'offerta. Sappiamo da Giuseppe Nicola Spada che, in occasione della vestizione del 13 agosto, i preziosi panni posti a rivestire l'icona vengono rinnovati, mentre i vecchi, una volta ridotti in piccoli scampoli, sono distribuiti ai fedeli (Spada 1839, pp. 7–14). Tuttavia, è più probabile che quelle 'reliquie da contatto' fossero piuttosto create con veli appoggiati per l'occasione sulla tavola o, comunque, formanti lo strato più esterno, ciclicamente sostituito. Le fonti sono tutte concordi nell'affermare che i panni posti a copertura sono costituiti da antiche stoffe, a volte identificate come sete greche o preziosi scampoli donati dai re meridionali o, più attendibilmente, drappi ricavati da abiti liturgici, rifunzionalizzati per avvolgere l'icona (Di Gioia 1987, pp. 123–124; Infante 2019, p. 30).

Colpisce poi che nella religiosità popolare le riproduzioni dell'*Iconavetere* possedute dai devoti possano sussumere parte del carisma proprio della Madonna delle Blacherne, la quale a Costantinopoli fungeva da oracolo pubblico. Queste sono utilizzate per vaticini privati e vengono interrogate con una prassi che si pone ben oltre il limite tollerato dell'ortodossia cristiana. Tale pratica divinatoria, che utilizza il cosiddetto *quatrìddo re li sètte véli* o *quadrillo* e ha successo a Napoli, ma ancor più nell'isola di Procida, apre al problema definito da Gea Palumbo "dell'uso delle cose" nella religione popolare, quale pratica fatta propria dalle donne di famiglia, tanto da costituire una "questione di genere" (Palumbo 2011, p. 130). Occorre allora sottolineare che chi pone in essere tali arti divinatorie è identificata con la cosiddetta *bizzoca* o *mòneca re casa* (monaca di casa), ma sappiamo anche di donne sposate e con prole iniziate a simili riti[31]. Persino il pubblico che usufruisce di tali servizi è prettamente femminile ed è costituito da donne poco istruite se non

(31) Per la definizione: "*bizzoca*", cfr De Spirito e Gallo (1991), p. 389.

addirittura analfabeti, le quali risultano assai sensibili (certamente non meno delle colte) ad ogni forma di devozione legata agli oggetti materiali. Raffrontiamo un fenomeno con molte implicazioni che restituisce un preponderante ruolo attivo delle donne meridionali nella cultura religiosa. Questo si concretizza in un "cristianesimo delle cose" e si oppone alle forme istituzionali presiedute da uomini, ma non li esclude del tutto, poiché si conoscono anche maschi iniziati a tali pratiche di stampo magico. Più segnatamente, il rituale di divinazione — come sottolinea Palumbo — declina preferenzialmente una pratica magico–religiosa tutta femminile, in cui ad un oggetto si attribuiscono "'oscuri poteri' di chiaroveggenza, che le donne e solo le donne possono svelare — di regola — solo ad altre donne" (Palumbo 2011, p. 129). E se a Napoli Zazzera ricorda la signora G. R. che esercita l'arte divinatoria nei pressi di piazza Mercato (Zazzera 2000)[32], a Procida si annoverano — tra le molte — alcune *mòneche re casa*, le quali assumono il patronimico come quella denominata di 'Cacciatore', di 'Stelletto', di 'Fevola', di 'Rocco', di 'Pernaluce', di 'Argiento', di ''Nding-'nding' e più di recente la signora Teresina Auciello (Zazzera 2000, pp. 84–101).

Sebbene ritenute pie, le donne procidane che attuano tali rituali sono qualificate come "indisciplinate" o addirittura "selvagge"[33]. Queste ultime, a differenza di quelle napoletane che chiedono al vescovo di vestire 'l'abito di *bizzoca'* o quello degli ordini religiosi presenti in città, dimostrando rispecchiata virtù, forse per ragioni dovute alle difficoltà dei collegamenti con la terraferma, non fanno alcuna domanda, né al vescovo, né agli ordini. Costoro vivono la loro vocazione religiosa in libertà e senza eccessivi vincoli (Palumbo 2011, p. 152). Ne deduciamo che la mancanza di sorveglianza da parte dell'autorità ecclesiastica, favorisce l'esercizio di quest'attività immersiva. Quest'arte, che si pone al limite con la magia, adopera l'oculo del *quatrìddo* per "leggere" — come si usa dire — il presente, il futuro, presagire la contrazione di malattie, avvertire la richiedente con netto anticipo circa le maldicenze circolanti sul suo conto nella comunità o di inganni perpetrati contro di lei.

Orbene, deve considerarsi che rispetto all'usanza garganica, la quale è

(32) Si precisa che in Napoli la prassi non è troppo diffusa. Vedi anche Palumbo (1993), pp. 284–309.

(33) Archivio diocesano di Napoli, *Visite pastorali*, 82, Card. Spinelli, foll. 297r/v–300r.

attecchita in particolare a San Giovanni Rotondo (Grifa 2007, pp. 40–47), centro complementare a Foggia per il culto della Madonna dei Sette Veli, laddove si prevede la trasmissione in via femminile e per dote della copia del quadro, resa più o meno preziosa rispetto alla disponibilità di risorse della famiglia trasmettente, a Procida le cose paiono andare diversamente.

Secondo Palumbo la consuetudine isolana prevede la produzione di due tipi di manufatto. La prima categoria comprende un quadro di origine "regolarmente" religiosa, come quello che è in possesso del prelato procidano Salvatore Grimaldi, di raffinata fattura, il quale costituisce piuttosto un reliquiario[34]. Al centro vi è collocato un pezzo di velo nero ed attorno si irradiano una serie di frammenti ossei ascrivibili ai patroni di Napoli ed ai santi più venerati nell'area flegrea. Siamo, dunque, di fronte ad un oggetto volto alla venerazione, che ad un *quatrìddo* vero e proprio, capace di dimostrare il prestigio del sacerdote, il quale può vantare la proprietà di preziosi resti santi.

A questo si contrappongono esemplari di manifattura più semplice, che si definiscono per contrasto prodotti "laici" ed addirittura 'femminili', molto più simili a quelli di appartenenza delle devote di Foggia o San Giovanni Rotondo. Le riproduzioni prevedono una protezione di vetro per la particola di tessuto e si limitano a riproporre — in modo più o meno elaborato — la copertura con ricami dell'*Iconavetere*, sovente fornita di cornice e di un ulteriore vetro. Uno di questi esemplari più semplici è il quadro di Rosa Fevola, ultima "*mòneca re casa*" di Procida. Molto simile a quello disponibile negli ambienti meno abbienti di Capitanata, è costituito da una tavoletta coperta di stoffa con al centro un oculo che incornicia la particola di velo nero, ricoperta da un vetro. Il *quatrìddo* pervenutoci assai logoro, presenta l'elemento essenziale costituito dalla reliquia attribuita alla Vergine, indispensabile per l'immersione visiva della *bizzoca* e quindi fondamentale per procedere alla "lettura" divinatoria. La copertura in tessuto mostra dei resti di punti in filo, che forse dovevano trattenere reliquie o più probabilmente *applique* in metallo o carta dorata, come avviene per gli esemplari pugliesi. E se il quadro, come oggetto magico, viene trasmesso tra donne insieme

(34) Palumbo (2011), pp. 130–131, fig. 1. Circa i *quatrìddi* venerati in Procida, cfr Palumbo (2021).

alle conoscenze indispensabili per la "lettura", ciò non costituisce necessariamente la regola. È noto che una delle *bizzoche* procidane sposate, Quintalina o (Guendalina) Proietti, viene 'iniziata' all'arte piuttosto dal padre (Masucci e Vanacore 1987, p. 76).

A contrappunto, si osserva che il quadro-reliquiario da trasmettersi come oggetto di preferenziale devozione (e non divinatoria), passa normalmente da uomo celibe a uomo celibe, come accaduto con l'esemplare ereditato da Giosuè Grimaldi, il nipote non ancora sposato del summenzionato don Salvatore. Tuttavia, chi scrive crede che tale divisione di genere non possa costituire un paradigma assoluto, come dimostra la trasmissione del *quatrìddo* entro la famiglia Proietti, da padre in figlia. La netta divisione tra 'manufatti religiosi' in mano agli uomini e quadri di matrice "laica" in possesso delle donne 'scandisce' in maniera fin troppo rigida una realtà, che deve essere negli effetti molto più duttile per rispondere ad esigenze diverse. Da un lato, consideriamo le necessità del sacerdote, che ha la possibilità di accedere ai resti santi (veri o presunti) e li ostenta come strumento di prestigio sia entro gli ambienti altolocati dell'isola, sia rispetto ai popolani, mentre il quadro-reliquiario — come tale — diviene oggetto di testamento. Dall'altro, si deve tenere in conto la quotidianità delle donne del popolo, che solitamente utilizzano le immagini sacre a scopi tanto devozionali, quanto apotropaici, andando al di là dell'arte divinatoria, esercitata solo da alcune di queste appositamente 'iniziate'.

Occorre poi puntualizzare che l'atto di chiaroveggenza risulta essere parte di un rito abbastanza scarno e si realizza per immersione visiva entro l'oculo. Si osserva il velo nero e si interpretano le ombre formatesi sul vetro (o sui vetri) a sua protezione, quasi si trattasse di uno "specchio magico" — nota Palumbo —, allorché la superfice riflette "luci ed ombre come su una pellicola" (Palumbo 2014, p. 139; Masucci e Vanacore 1987, p. 71). La "lettura", che è interdetta se vi è la presenza di bambini, segue una serie di segni di croce fatti dalla *bizzoca* sul quadro e la pronuncia della formula divinatoria:

> Mamma r''u Buónzerrato,
> p''u munno vaje camminanno
> a â casa mia nun si' ancora arrivata:

nel nome della Santissima Trinità,
nel nome del Padre, del Figlio, dello Spirito Santo,
cunzòlame pe' cchesta jurnata [...]
(Zazzera 2000, p. 89).

Questa si accompagna alla recita di tre *Pater*, *Ave* e *Gloria*. La *bizzoca* chiede pure alla richiedente di concentrarsi sulle cose che vuole sapere, mentre esegue la lettura ad alta voce dei riflessi visti nell'oculo. Conosciamo anche una dizione diversa tramandata da un'altra delle *bizzoche* sposate, Lurdina (Lourdes) Veneziano, la quale ha ricevuto il *quatrìddo* da un parente sacerdote — probabilmente un prozio — (Masucci e Vanacore 1987, p. 142; Palumbo 2014, p. 140). Si prevede allora la pronuncia delle parole:

Madre dei Sette Veli
svelami questi veli
per la Santissima Trinità,
Padre, Figlio e Spirito Santo.
(Palumbo 2014, p. 141, nota 26; Masucci e Vanacore 1987, p. 76).

L'invocazione trinitaria, unita al nome dei diversi santi protettori, non è certo pratica nuova nella magia popolare, ma ritorna sovente e trova la sua espressione paradigmatica nel rituale di "scioglitura" del malocchio.

Consideriamo poi come Palumbo annoveri una serie di "iconemi" o immagini tipizzate che ricorrono altrettanto ripetutamente nella "lettura", costituendo una sorta di abecedario, al limite della pareidolia, di ombre e riflessi che questa pratica immersiva dello sguardo deve decodificare. Si ricorda allora la presenza di segni abbinati a significati specifici, come il colombo/piccione, la "*palomba*", che indica una novità (in quanto rimanda all'archetipo dell'uccello messaggero). I luccichii invece presagiscono denaro, mentre la grata, la quale evoca un'attuale o futura carcerazione della persona per cui si chiede l'informazione, può essere anche interpretata come il conseguimento della posizione di guardia carceraria. Si rimembra ancora la possibilità di scorgere una nave, che indica un viaggio. Diversamente, se l'immagine dell'imbarcazione si accompagna ad una montagna sullo sfondo, ne preconizza le difficoltà. Vedere

poi una persona "di faccia" dichiara un rapporto ligio e sincero. Se questa si presenta di spalle e magari si intrattiene in colloquio con altri, la "lettura" avverte di un inganno perpetrato a danno della richiedente o della circolazione di maldicenze (Palumbo 2014, p. 141).

Tale attività 'poco monacale', seppur effettuata dalla cosiddetta *mòneca re casa*, e vicina alla magia, non lascia indifferente l'autorità ecclesiastica. I pastori difatti interdicono dai sacramenti chi la pratica, ma tale divieto non si estende ai fruitori del rituale. Una simile cautela appare in un certo qual modo giustificata, poiché le *bizzoche* sovente accompagnano alla "lettura" anche la pratica di ulteriori rituali di magia bianca, come 'togliere' il malocchio o pronunciare benedizioni secondo un formulario fisso, concorrendo così all'attività dei sacerdoti.

Deve ancora constatarsi come al consueto *quatrìddo*, una delle ultime *bizzoche*, la già citata Quintalina, ha potuto sostituire per il rito della "lettura" una stampa della Madonna dei Sette Veli con attaccata a mezzo di un fermaglio arrugginito l'indispensabile particola di velo nero. La donna, dopo aver perso il suo medio di divinazione e non trovandone un altro, anche in prestito, ha prodotto questa singolare versione sostitutiva, che sovverte *in radice* la pratica di "lettura" dei riflessi e si concentra sulla mera attitudine immersiva dell'oggetto. Infine, si osserva che questa pratica immersiva di divinizzazione costituisce — come stigmatizza Palumbo — "un'espressione modernizzata" di un antico uso, che evidenzia l'adattabilità di certe pratiche di devozione di origine sette-ottocentesca. Dimostra pure l'ingegnosità delle donne, specie di quelle escluse da riti e congregazioni, che risemantizzano e rifunzionalizzano a modo loro alcune usanze devozionali (Palumbo 2011, p. 146). Nonché — si puntualizza — riescono a dimostrare l'inequivocabile vitalità di certe prassi di magia bianca, che dagli albori del cristianesimo si sovrappongono, quando non si confondono addirittura con le normali consuetudini religiose, costituendone il contraltare popolare ed un potente contrappeso rispetto all'autorità ecclesiale.

Difficile dire come il culto della Madonna dei Sette Veli sia giunto a Procida. Tuttavia, alcuni indicatori permettono di ricostruirne con ragionevolezza i probabili itinerari di diffusione. Bisogna innanzitutto considerare che la tradizione procidana afferisce il radicamento del culto — anche domestico — del velo di Maria, all'arrivo sull'isola di una reliquia

della veste della Madonna dei Sette Veli di Gerusalemme (Masucci e Vanacore 1987, p. 76; Palumbo 2011, p. 143).

Un'altra versione della leggenda vuole che il primo *quatrìddo* sia giunto nel territorio insulare in un'epoca non precisata ad opera di alcuni monaci di Gerusalemme (Masucci e Vanacore 1987, p. 70; Palumbo 2011, p. 143). E se è certo che fino al secolo scorso nell'isola operano i frati dell'Opera pia di Terrasanta, denominati anche nell'idioma locale '*muóneche re Giérusalemme*', i quali — con tutta probabilità — hanno promosso almeno nei tempi più recenti quel culto mariano (giustificando la sovrapposizione), ciò non permette di escludere che i procidani, tramite l'evocazione della Città Santa, abbiano perseguito l'intento di fornire radici certamente prestigiose ad un culto attecchito nel locale. Siamo, dunque, di fronte ad una mitizzazione che, nonostante si sia fatta progressivamente largo nell'inconscio religioso degli isolani, non è in grado di escludere Foggia come luogo di origine della devozione e diffusione delle particole/reliquie di velo nero. Specie se a contrappunto si considera l'inesistenza in Gerusalemme di un culto intitolato ad una Vergine dei Sette Veli.

Nondimeno, si può altrettanto ragionevolmente sostenere che il culto della Madonna foggiana sia pervenuto a Procida con il succitato Sant'Alfonso Maria de' Liguori. Sappiamo che a pochi mesi dalla visione avuta in Foggia, il 12 giugno del 1732, visita Procida per una missione durata sei giorni. Qui predispone gli esercizi per il clero e si occupa della riforma dell'Oratorio dei *Rossi*, laddove risiede la confraternita dell'Addolorata dei Turchini, fondata dai gesuiti, che accoglie la gente di terra ed i 'saponari' (Tramontana 1988, pp. 130–132; Di Liello 1988, p. 12; Orlandi 1989, pp. 1–68; Rey-Mermet 1990, pp. 3; 196; 314; Telleria 1950, p. 166; Nigro 1993). È altresì probabile un'ulteriore visita del santo nel 1741 nel corso di una missione presso i reali siti di Persano, Resina (Portici), Licola e Cardito. In una di queste due occasioni, ma certamente durante la missione del 1732, ha potuto diffondere con successo sull'isola il culto dell'*Icona vetere* di cui sappiamo essere devoto (Infante 2019, p. 44).

5. Conclusioni

La tradizione ci consegna attraverso aneddoti meravigliosi raccolti in *legendari* e testi edificanti l'esistenza di immagini dalle spiccate facoltà emersive, che in ragione del loro potere taumaturgico interagiscono direttamente con i fedeli. Al contempo, gli iconografi predispongono formule grafiche capaci di 'rendere presente' il rappresentato e plasmare lo spazio iscritto nelle icone come un *gesamtkunstwerk* — a corollario della liturgia — in cui è possibile sperimentare una vera e propria immersione. In ragione dei particolari accorgimenti configurano perciò delle opere 'aperte', caratterizzate da uno spazio in espansione. L'attitudine immersiva è poi potenziata dagli elementi architettonici, resi volutamente 'leggeri', in modo da disegnare un paesaggio — che si staglia sul fondo d'oro — morbido ed etereo con le sue sagome. Le icone configurano, dunque, una pittura "*site-specific*", che permette al fruitore un'esperienza sensoria totalizzante. Osserviamo allora come la cultura romano orientale sia in grado di produrre un'arte religiosa, che è oberata del compito di 'collegare' il fruitore col divino, poiché atta a *re-ligare,* aprendo a quest'ultimo, attraverso l'immersione sensoriale, la dimensione dell'ineffabile. Pertanto, la costruzione di una simile tipologia di prodotto visuale si rende utile ai fini della *salus animarum*, mentre la strutturazione simbolizzante dello spazio immersivo inscritto in essa offre una "percezione diretta del trascendente" (Evdokimov 1981, p. 89).

Magistrale erede di questa duplice capacità è un'icona venerata in Puglia, nota come Madonna dei Sette Veli, un'effige resa invisibile da una copertura fornita di oculo, la cui agiografia è caratterizzata dal singolare prodigio dell'emersione del volto di una giovinetta identificata con la Vergine. All'eccezionale evento meraviglioso ed al suo culto espresso in forme liturgiche approvate dalla Chiesa, si contrappone una più curiosa pratica divinatoria, che coinvolge i *quatrìddi*, le copie di questa famosa Madonna destinate alla devozione privata. In area flegrea ed a Procida in particolare, le *mòneche re casa* o altre donne devote esercitano la chiaroveggenza a suo tramite. Costoro pongono in essere una rifunzionalizzazione e risemantizzazione dell'effige, che implica un "cristianesimo delle cose" vissuto in modo tutto popolare e capace di aprire spazi di azione alle donne di famiglia, che solitamente sono confinate ai margini

della vita religiosa. La prassi della "lettura" del *quatrìddo*, oltre le implicazioni di genere (non assolute), conferma le potenzialità immersivo/emersive *in nuce* all'icona. Attraverso pratiche che rimandano al pensiero magico illustra l'esistenza di un cristianesimo davvero popolare e volto a soddisfare piuttosto le necessità della quotidianità.

Riferimenti bibliografici

Aceto V. (1939) "*Troja sacra"*, foll. 195–196, Archivio Capitolare di Troia, trascritto da N. Beccia, in *L'origine di Foggia*, Il Rinnovamento, Foggia.

Aurelio Agostino (1996) *Opera omnia*, L. Carrozzi (a cura di), Città Nuova, Roma.

Bacci M. (1998) *Il pennello dell'evangelista. Storia delle immagini sacre attribuite a San Luca*, GISEM, Pisa.

Belli D'Elia P. (1988–1989) *Contributo al recupero di una immagine: l'*Iconavetere *di Foggia,* "Prospettiva" 53–56: 90–96.

___. (a cura di) (1988) *Icone di Puglia e Basilicata dal Medioevo al Settecento*, Mazzotta, Milano.

Bianco R. (1997) "Diffusione dell'iconografia della Madonna dei Sette Veli", in M.S. Calò Mariani (a cura di), *Foggia Medievale*, Grenzi, Foggia, 197–202.

___. (2012) *Il mare, i veli, i pellegrini. Culto mariano in Capitanata*, Grenzi, Foggia.

Belting H. (2001) *Il culto delle immagini*, Carrocci, Roma.

Calò Mariani M.S. (a cura di) (1997) *Foggia Medievale*, Grenzi, Foggia.

___. (2003) "Icone e statue lignee medievali nei santuari mariani della Puglia: la Capitanata", in M. Tosti (a cura di), *Santuari cristiani d'Italia. Committenze e fruizione tra Medioevo e Età moderna*, Atti del Convegno, Perugia, Lago Trasimeno-Isola Polvese, 11–13 settembre 2001, Collection de l'École française de Rome, Roma, 3–43.

___. (2012) "Madonne lignee dal volto bruno nei santuari della Puglia e della Basilicata", in L. Groppo e O. Girardi (a cura di), Nigra sum. *Culti, santuari e immagini delle Madonne nere d'Europa*, Atlas, Ponzano Monferrato, 35–47.

Calvanese G. (1694) *Relazione presentata dal Signor D. Girolamo Calvanese Canonico dell'Insigne Chiesa Collegiata per incarico del Reverendo Capitolo*

sullo stato della Chiesa Collegiata di Foggia per la S. visita di mons. Emilio Giacomo Cavalieri vescovo di Troia, in data 17 dicembre 1694, Archivio Storico Capitolare di Foggia, XIII, foll. 212r-212v.

Campione A. (1992) *Storia e santità nelle due* Vitae *di Lorenzo vescovo di Siponto*, "Vetera Christianorum", 29: 169–213.

___. (2004) *Lorenzo di Siponto: un vescovo del VI secolo tra agiografia e storia*, "Vetera Christianorum", 41: 61–82.

Cantarella R. (a cura di) (2004) Massimo Confessore, *La Mistagogia e altri scritti*, 2, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze.

Casimiro di S. Maria Maddalena (1729) *Cronica della Provincia de' Minori Osservanti Scalzi di S. Pietro d'Alcantara nel Regno di Napoli. Tomo Primo, Arricchito da molte notizie di Fondazioni di Città e Terre di questo Regno, e de' Padroni, che l'anno dominate fino al presente*, Stefano Abbate, Napoli.

Catallo T. (1991) *Sulla datazione delle "*Vitae*" di Lorenzo vescovo di Siponto*, "Studi Medievali", 32/1: 129–157.

Cavaglieri M. (1680) *Il pellegrino al Gargano ragguagliato dalla possanza beneficante di San Michele nella sua celeste basilica*, Giuseppe Piccini, Macerata.

Coda O. (1715) *Vita delli Santi Guglielmo et Pellegrino Padroni principali della imperiale Città di Foggia*, Felice Mosca, Napoli.

Cormack R. (1985) *Writing in Gold; Byzantine Society and Its Icons*, Oxford University Press, London.

Costa V. (2009) "La questione della cosa e il realismo", in V. Costa (a cura di), *La cosa e lo spazio*, Soveria Mannelli, Rubbettino, XV–XLV.

Damisch H. (1987) *L'origine della prospettiva*, tr. it. di A. Ferraro, Guida, Napoli.

Di Cosmo A.P. (2020) *La città, i miracoli ed il loro contrario. Le due Rome e il meraviglioso,* "Revista de historia", 27/2: 321–357.

___. (2022) *Il problema politico connesso alla memoria della bizantinocrazia. Le chiese locali e l'atteggiamento verso le reminiscenze della cultura romano orientale nell'Italia meridionale dei secc. XI-XII*, "En la España medieval", 45: 53–72.

___. (2025) *Il dossier agiografico di Lorenzo vescovo di Siponto: problematiche politiche relative ad un caso di revisione storica di successo,* "Cuadernos del CEMYR", 33: 315–344.

Di Gioia M. (1961) *Monumenta ecclesiae S. Mariae de Fogia*, *Archivum Fodianum* I, Foggia.

___. (1975) *Il Duomo di Foggia. Appunti per la storia dell'arte, Archivum Fodianum* II, Foggia.

___. (1987) *La Madonna dei Sette Veli e i Santi Guglielmo e Pellegrino, Archivum Fodianum VII*, Foggia.

De Santis M. (1976) *La Madonna dei Sette Veli. Favola, leggenda o tradizione?* [s.n.], Foggia.

De Spirito A. e M.F. Gallo (1991) *Alfonso De Liguori e il "gran numero" di bizzoche*, "Campania Sacra", 22: 395–440.

Di Liello V. (1998) "Piccola monografia su S. Alfonso Maria de' Liguori", in *Atti del Bicentenario della morte di S. Alfonso Maria de' Liguori*, a cura della Congregazione dei Rossi, Parrocchia di S. Leonardo, Procida.

Evdokimov P.N. (1981) *Teologia della bellezza. L'arte dell'icona*, tr. it. di P. Giuseppe da Vetralla, A. Crema, V. Gambi, G. Vendrame (a cura di), Edizioni Paoline, Roma.

Florenskij P.A. (1990) *La prospettiva rovesciata e altri scritti (1918–1919)*, N. Misler (a cura di), Gangemi, Roma (ed. originaria a cura di a cura di N. Misler, 1921–1922).

___. (2014) *Le porte regali, Saggio sull'icona*, E. Zolla (a cura di), Adelphi, Milano (ed. originaria 1977).

Fraccacreta M. (1832) *Teatro topografico storico-poetico della Capitanata degli altri luoghi più memorabili e limitrofi della Puglia del legale, e corrispondente della società economica di Capitanata*, Coda, Napoli.

Francastel P. (2005) *Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo*, tr. it. di A.M. Mazzuchelli, Mimesis, Milano.

Franzini E. (2008) *I simboli e l'invisibile. Figure e forme del pensiero simbolico*, Il Saggiatore, Milano.

___. (2011) *La rappresentazione dello spazio*, Mimesis, Milano.

Fusco I., *Testamento di Ignazio Antonio Fusco, arciprete della chiesa di San Tommaso Apostolo in Foggia*, *anno 1680*, Archivio di Stato di Lucera, sezione notarile, faldone del notaio Giuseppe De Stasio, foll. 92r — 96v.

Gjepali F. (2022) *Panofsky e Florenskij: un incontro mancato. Fenomenologia del simbolico nella rappresentazione prospettica*, "Lebenswelt", 20: 68–82.

Gharib G. (1990) *Le icone dei santi. Storia e culto*, Città Nuova, Roma.

___. (1993) *Le icone mariane, storia e culto*, Città Nuova, Roma.

Guelfone D. A. (1669) *Orazione del molto reverendo padre don Domenico Antonio Guelfone da Foggia, Monaco Celestino dell'Ordine di S. Benedetto.*

Detta l'Anno M.DC. LXIX. nella Chiesa Maggiore della Città di Foggia, per la Festa dell'Icona Vetera, cioè d'vna antichissima Immagine di N(ostra) Signora Maria sotto il detto titolo Protettrice di detta Città, che si celebra li 15. Agosto. Dedicata All'Illustriss. Sig. Girolamo De Philippo Barone di Miano, e Mianello, Consigliere, e Presidente della Regia Camera, e Gouernatore Generale della Dohana di Puglia, per Novello de Bonis, Foggia.

Grifa S.A. (2007) *Le Madonne velate nella Terra di San Giovanni Rotondo (Storia, culti, tradizioni)*, Edizioni Gargaros, San Giovanni Rotondo.

Giovanni Damasceno (1983) *Difesa delle immagini sacre*, trad. it. V. Fazzo, Città Nuova, Roma.

Gregorio Magno (1996) *Opere, Lettere*, V. Recchia (a cura di), Città Nuova, Roma.

Gregorio di Nissa (1992) *Opere*, C. Moreschini (a cura di), UTET, Torino.

Holly A.M. (1984) *Panofsky and the foundation of art history*, Cornell University Press, London.

Husserl E. (2009) *La cosa e lo spazio*, tr. it. di A. Caputo e M. Averchi, V. Costa (a cura di), Rubbettino, Soveria Mannelli.

Herrin J. (2007) *Bisanzio*, Corbaccio, Milano.

Hunt L.A. (2003) "For the Salvation of a Woman's Soul: An Icon of St. Michael Described within a Medieval Coptic Context," in A. Eastmond e L. James (a cura di), *Icon and Word: The Power of Images in Byzantium*, Ashgate, Aldershot, UK, 295–232.

Infante R. (2014) *La Madonna Velata di Foggia. Storia e devozione di un culto in Italia meridionale*, "Vetera Christianorum", 51: 141–162.

___. (2019) *La Madonna velata di Foggia. Storia, leggenda e devozione di un culto singolare*, Centro Grafico srl, Foggia.

Kubovy M. (1992) *La freccia nell'occhio. Psicologia della prospettiva e arte rinascimentale*, G. Mancuso (a cura di), Muzzio, Padova.

Lagioia A. (2017) *La memoria agiografica di San Michele sul Gargano, Bibliotheca Michaelica* 9, Edipuglia, Bari.

Lazarev V. (1967) *Storia della pittura bizantina*, Einaudi, Torino.

Lugarini R. (2008) "Le istituzioni ecclesiastiche: Manfredonia, il retaggio sipontino e l'*Ecclesia* Garganica", in R. Licinio (a cura di), *Storia di Manfredonia. 1. Il Medioevo*, Dedalo, Bari, 125–142.

Manerba P. (1789) *Memorie sulla origine della città di Fogia e sua maggior chiesa colla breve notizia della invenzione, ed apparizione della*

antichissima immagine di Maria Santissima detta Icona Vetere ed un saggio degli atti de' Santi Guglielmo e Pellegrino tutelari della stessa città di Pasquale Manerba canonico della Maggior Chiesa Fogitana, Michele Morelli, Napoli.

Mansi G.P. (1785) *Sacrorum conciliorum nova et amplissima collectio*, XII, Zatta, Firenze.

Masucci M. e Vanacore M. (1987) *La cultura popolare nell'isola di Procida: rituali magici e religiosi, canti e narrativa*, Guida Editori, Napoli.

Mathews T.F. (1998) *Byzantium. From Antiquity to the Renaissance*, Abrams, New York.

Mattielli A. (1993) *Viaggio nelle Puglie*, in T. Nardella (a cura di), *Profili di storia dauna* (Biblioteca Minima di Capitanata 5), San Marco in Lamis.

Merleau-Ponty M. (1989) *L'occhio e lo spirito*, trad. it. A. Sordini, SE, Milano.

Milella Lovecchio M. (1988) "Madonna con Bambino (S. Maria *Iconavetere* o Madonna dei Sette Veli)", in P. Belli D'Elia (a cura di), *Icone di Puglia e Basilicata dal Medioevo al Settecento, catalogo della mostra*, Mazzotta, Milano, 103–104.

Miller D.R. (2021) Yahweh: *Origin of a Desert God*, VER, Gottingen.

Misler N. (1990) "Il rovesciamento della prospettiva", in N. Misler (a cura di), *La prospettiva rovesciata e altri scritti*, Gangemi, Roma, 3–54.

Montorio S. (1715) *Zodiaco di Maria ovvero le Dodeci Provincie del Regno di Napoli, come tanti segni illustrate da questo Sole per mezzo delle sue prodigiosissime immagini che in esse quasi tante stelle risplendono*, Severini, Napoli.

Nigro V. (1993) *L'isola del* 'quadrillo', Guidi, Napoli.

Orlandi G. (1989) S. *Alfonso Maria De Liguori, i laici e la fondazione della Congregazione dell'Addolorata (o dei Rossi) di Procida*, "Lateranum", 55: 1–68.

Otranto G. (1985) "L'episcopato dauno nei primi sei secoli", in G. Fallani (a cura di), *Storia e arte nella Daunia medioevale*, Leone Editrice Apulia, Foggia, 15–30.

___. (1990) "Il santuario tra Oriente e Occidente", in G. Otranto e C. Carletti (a cura di), *Il santuario di S. Michele Arcangelo sul Gargano dalle origini al X secolo* (Scavi e ricerche 4), Edipuglia, Bari, 59–104.

___. (1991) *Italia meridionale e Puglia paleocristiane. Saggi storici* (Scavi e ricerche 5), Edipuglia, Bari.

___. (2002) *Tipologie regionali dei santuari cristiani nell'Italia meridionale*, in G. Cracco (a cura), *Per una storia dei santuari cristiani d'Italia: approcci regionali*, il Mulino, Bologna, 341–351.

___. (2003) "Genesi, caratteri e diffusione del culto micaelico del Gargano", in P. Bouet, G. Otranto e A. Vauchez (a cura di), *Culte et pèlerinages* à *Saint Michel en Occident. Les trois monts dédiés* à *l'Archange*, École Française de Rome, Roma, 43–64.

Pacichelli G.B. (1973) *Il Regno di Napoli in prospettiva diviso in dodeci provincie*, Voll. 3, Napoli.

Paglia M.F. (2018) *Foggia nelle Cantigas di Santa Maria di Alfonso X*, "Il Murialdino", 36/3: 9–10.

Palumbo G. (2001) "Fede napoletana. Gli oggetti della devozione a Napoli: uno sguardo di genere", in G. Galasso e A. Valerio (a cura di), *Donne e religione a Napoli secoli XVI-XVIII*, FrancoAngeli, Milano, 284–309.

___. (2011) "Il mondo in un quadrillo. Le bizzoche e il mutevole uso degli oggetti di devozione nell'isola di Procida", in R. Millar Carvacho e R. Rusconi (a cura di), *Devozioni, pratiche e immaginario religioso: espressioni del cattolicesimo tra 1400 e 1850: storici cileni e italiani a confronto*, Viella, Roma, 129–158.

___. (2021) *Quadrilli. Le Donne e la religione delle cose nell'isola di Procida e al di là dei suoi confini*, Edizioni Fioranna, Napoli.

Papagna A. (1993) *Il problematico presulato sipontino di S. Lorenzo Maiorano (494?—547?)*, "Nicolaus. *Rivista di Teologia ecumenico-patristica*", 20/2: 167–189.

Pentcheva B. (2010) *Icons and Power: The Mother of God in Byzantium*, Penn State Press, Louisville.

Rey-Mermet T. (1990) *Il Santo del secolo dei Lumi. Alfonso de Liguori (1696–1787)*, trad. it. N. Filippi, Città Nuova, Roma.

Relazione Visita pastorale del vescovo di Troja Antonio De Sangro C.R. nell'anno 1688, Archivio Storico Capitolare di Foggia, XIII, foll. 252v-253r.

Romano F. (1997) *Madonne che piangono. Visioni e miracoli di fine millennio*, Booklet, Roma.

Rubino G. (1997) *Vescovi e personaggi illustri di* Aecae *e* Troja, Mauro, Troia.

Sanchez Canton F.J. (1979) "Les artes en las 'Cantigas de Santa María'", in F. J. Sanchez Canton (a cura di), *Tres ensayos sobre el arte en las 'Cantigas de Santa María' de Alfonso el Sabio*, El Museo de Pontevedra, Pontevedra, 3–30.

Sendler E. (1981) *L'icône, image de l'invisible. Éléments de théologie, esthétique et technique*, Desclée de Brouwer, Paris.

Spada G.N. (1939) *Saggio istorico e coroncina della taumaturgica immagine di Maria SS. d'*Iconavetere *ossia de' Sette Veli che si venera nell'insigne Basilica di S. Maria Maggiore nella città di Foggia*, Filantropica, Napoli.

Spinelli M. (1783) *Memorie storiche dell'antica, e moderna Siponto. Ordinatamente disposte in forma d'annali colle notizie delle convicine regioni, e dell'istoria chiesastica, e profana, versione dattiloscritta*, Biblioteche Civiche Unificate, Manfredonia, vol. II, parte II.

Spinicci P. (1997) *Il palazzo di Atlante. Contributi per una fenomenologia della rappresentazione prospettica*, Guerini e Associati, Milano.

Uspenskij L. e V. Losskij (2007), *Il senso dell'icona*, Jaca Book, Milano.

Vauchez A. (2008) *La Cattedrale e il Santuario: prospettive medievali*, "Studi Romagnoli", 60: 11–22.

Visita (1754–1759) *Visita pastorale del vescovo di Troja Marco De Simone anni 1754–1759*, *Visite Pastorali XXXVII*, Archivio Storico della Diocesi di Troia, foll. 58r, l. 14 — 58v, l. 6.

Visite pastorali, 82, Card. Spinelli, Archivio diocesano di Napoli, foll. 297r/v–300r.

Tannoia A.M. (1857) *Vita e Istituto di S. Alfonso de Liguori*, Giacinto Marietti, Napoli.

Telleria R. (1950), *San Alfonso Maria de Ligorio, fundador, obispo y doctor*, I, Editorial El perpetuo socorro, Madrid.

Teodoro Studita, *Antirrheticus*, A. Calisi (a cura di), Chàrisma, Napoli.

Tramontana D. (1988) "Intervento del superiore della confraternita di Maria SS. Addolorata detta 'dei Rossi'", in *Atti del Bicentenario della morte di S. Alfonso Maria de' Liguori*, a cura della Congregazione dei Rossi, Parrocchia di S. Leonardo, Procida, 130–132.

Trotta M. (2018) "Leone Garganico e la *Vita minor* di Lorenzo di Siponto", in A. Gravina (a cura di), *39° Convegno Nazionale, sulla Preistoria — Protostoria — Storia della Daunia*, Sansevero, 17 — 18 novembre, Centro Grafico Srl., Sansevero, 85–95.

Wallis Budge E.A. (1984) *Saint Micheal the Arcangel: Three Encomiums*, Trench & Co., London.

Warner M. (1980) *Sola fra le donne. Mito e culto di Maria Vergine*, Sellerio, Palermo.

Williamson B. (1998) *The Virgin* lactans *as second eve: image of the* 'salvatrix', "Studies in Iconography", 19: 105–138.

Zazzera S. (2000) *Magia e realtà del* Quatriddo, "Bollettino Flegreo", giugno 2000: 84–101.
Zibawi M. (1993) *Icona. Senso e storia*, Jaca Book, Milano.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652518
pp. 405-418 (febbraio 2025)

Immersività barocca
La cappella Albertoni di Gian Lorenzo Bernini

Giovanni Careri[1]

Title in English*: Baroque Immersiveness: Gian Lorenzo Bernini's Albertoni Chapel*

Abstract: Can Gian Lorenzo Bernini's Baroque chapels be considered immersive environments? Answering this question could help to better define some aspects of the elusive notion "of immersiveness" and contribute to its archaeology. In this perspective, the paper takes up some aspects of an analysis I dedicated many years ago to the Albertoni Chapel of San Francesco a Ripa in Rome (1672). In this "bel composto" of architecture, sculpture and painting, a whole series of connections and "leaps" between the arts can be grasped: the "pathetic montage" that governs this dynamic breaks down the figure of the blessed woman's body until culminating beyond the figure in a storm of stone folds where the liquidity of a soul detached from the body, but itself endowed with a form of sensibility, is exhibited. This ecstatic journey includes the viewer, who is invited to recompose the heterogeneous elements of the "beautiful compound" and intensely urges the viewer to participate in its continuous recomposition.

Keywords: Immersive Environments; Baroque Art; Bernini; Albertoni Chapel; Pathetic Montage

La soglia marcata della bassa balaustra in pietra bianca della cappella Albertoni in San Francesco a Ripa segnala l'accesso a un'esperienza immersiva, soprattutto se si ha la fortuna di trovarsi là in un pomeriggio di ottobre quando la luce autunnale penetra generosa dalla finestra nascosta dietro alla quinta che la nasconde (fig. 1).

(1) EHESS — IUAV

Figura 1. Gian Lorenzo Bernini, *Cappella Albertoni*, (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, ©Denis Bernard.

Quando ho fotografato la cappella con Denis Bernard nel 1990 abbiamo acceso molte candele all'ingresso con grande preoccupazione del sagrestano, nonostante una generosa offerta (fig. 2, Careri 1991/2017).

In quelle condizioni, la cappella si colora di rosso e con il brillare delle fiamme si accentua l'instabilità danzante delle ombre sui marmi e sulle pieghe del marmo. Basta poi spostarsi di mezzo passo a destra o a sinistra perché la configurazione della postura della beata sul suo letto muti d'aspetto cosicché lo spettatore si trova preso in una sorta di danza con il corpo di Ludovica che si muove a ogni suo movimento (figg. 3 e 4).

Figura 2. Gian Lorenzo Bernini, *Cappella Albertoni,* (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, insieme dall'interno, ©Denis Bernard.

Figura 3. Gian Lorenzo Bernini, *Cappella Albertoni*, (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, la beata Albertoni, ©Denis Bernard.

Immersiva questa condizione lo è per questa intensa interazione che coinvolge il corpo, i sensi e l'affetto. Immersiva anche perché in nessun momento è dato di fare completa astrazione dalle mura laterali, dalla volta che si trova solo un paio di metri sopra alla sua testa e da quanto sta dietro di lui, soprattutto se da là proviene la luce delle candele. Nella situazione nella quale mi è stato dato di vedere la cappella, prima che l'ingresso ne fosse impedito ai visitatori, che ora sostano fuori dalla balaustra d'ingresso, era possibile avvicinarsi all'altare e quasi toccare con mano la scultura, il sentimento di aver violato lo spazio intimo di una stanza da letto era allora più marcato, ma persiste tuttora, come in alcune esperienze di realtà virtuale di oggi[2]. Quando lo spettatore resta fuori dalla cappella la sua esperienza è inevitabilmente meno "immersiva" ovvero meno pluri-sensoriale più marcatamente affidata alla vista, sarà anche

(2) La chiusura della balaustra tramite un cordone può essere tuttavia superata se in chiesa si trova frate Vittorio che la apre a chi lo desidera dimostrando di aver compreso il senso dell'opera che gli è stata affidata in custodia. L'apertura per mano del frate enfatizza peraltro il momento del superamento della soglia.

Figura 4. Gian Lorenzo Bernini, *Cappella Albertoni*, (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, la beata Alberton, dettaglio, ©Denis Bernard.

ridotta, ma non annullata, la possibilità di variazione del punto di vista che lo invita a muoversi e a mettere Ludovica in movimento. La differenza tra queste due posizioni può servire a comprendere quanto l'esperienza

dell'immersione e del senso immerso sia questione di soglie e quanto l'arte barocca abbia sperimentato il gioco del limite e del suo superamento.

L'animazione più o mena vivace degli oggetti, in principio inerti, durante un'esperienza immersiva virtuale è una delle sue caratteristiche salienti come osserva Andrea Pinotti che convoca una tradizione che va da Pigmalione al Bildact (Pinotti 2022). Nella cappella Alberoni abbiamo un caso d'interattività intermediale molto diverso dalla realtà virtuale di oggi dal punto di vista sensoriale; la multimedialità reale del "bel composto" implica in effetti materialità tra loro molto eterogenee (marmi, pigmenti, elementi metallici) laddove nella realtà virtuale, per quanto tra loro eterogenei, gli oggetti condividono una materialità digitale comune e mai completamente occultata, malgrado la potenza illusiva messa in opera.

L'instabilità tensiva del rapporto tra la luce cangiante secondo le ore del giorno e il movimento anche minimo dello spettatore fa si che a tratti la beata sembra contrarsi nel dolore intenso dell'agonia mentre un attimo dopo la donna sembra gioire di un piacere intenso intermittente e orgasmatico (Careri 1991/2017, pp. 81–84). Questa oscillazione, tipica del modo di render conto dei fenomeni estatici nella mistica cristiana tra cinque e seicento, è stata descritta da santa Teresa con la celebre metafora della ferita: "Si tratta di una specie di ferita che sembra fatta nell'anima, come se qualcuno ci faccia passare una freccia nel cuore, oppure nell'anima. Se ne ha un dolore così vivo da uscire in lamenti, ma insieme tanto delizioso da non voler mai che finisca" (T. d'Avila 1949, 5. 17). Nel 1674, l'anno dell'inaugurazione della cappella, il frate carmelitano Bernardino Santini dette alle stampe un panegirico di Ludovica Albertoni intitolato *Voli d'amore* (Santini 1673, Perlove 1990)[3]. Nel mio libro del 1991, intitolato appunto *Voli d'amore* scrivevo che questo testo non descrive né interpreta direttamente la scultura di Bernini ma una situazione immaginata dall'autore, oggi non ne sono più sicuro. Leggiamo:

> Eccovi non il favoloso e finto, ma il verdico e vero, e misterioso segno di Castore e Polluce. Un vivo, un morto. Ma chi vive comunica all'estinto la vita, e pure chi è morto à dato l'esser e la vita a chi vive. Tra questi dui

(3) Il panegirico venne per la prima volta connesso con la cappella da K.S. Perlove (1990).

> Personaggi vi è una morte sola, ma per esser morte d'amore, è comune ad ambidui (Can t. 8) fortis ut mors dilectio; tra questi dui Soggetti spirasi una sola vita; ne ponno esser più vite dove regna indiviso il palpitar.
> Ma se conglutinata est anima David animae Ionathae, et anima Ionathae animae David, cioè; muor LODOVICA con l'estinto suo bene, vive lo Sposo nel petto di lei. Donque, o che son tutti dui vivi, o che son tutti dui morti, e s'uno è vivo e l'altro è morto, chi sia tra loro vivo, o morto indovinatelo voi ch'io nol'sò. Che se né vita né morte ponno separar un'amante di Dio da Dio, disse l'Apostolo; neque vita neque mors (Ad Res p. 8). Io non ardisco tra viver e morire distinguer un punto inestricabile, lasciamo pur dunque il nodo inestricabile e la Fenice nel rogo, l'Aquila nel Sole, le Pleiadi piangenti in fronte al Tauro, i Gemini nello Zodiaco, Castor e Polluce comunicanti la vita. Meglio dicevo in una parola. Lasciamo LODOVICA con Giesù, qual come viva stese l'ali verso il suo amato oggetto.... Zitto! non la destare, ché più dolce il morir che viver senza.

Attraverso il mito di Castore, il fratello mortale, e Polluce il fratello immortale che implora Zeus di concedere al fratello morente l'immortalità, Santini descrive l'unione amorosa di Ludovica con Gesù come un'unione tra un vivo e un morto nella quale è impossibile decidere chi sia vivo e chi sia morto. Poco prima aveva parlato di morte d'amore comune ad ambedue dove "regna indiviso il palpitar". L'ultima frase, infine, fa pensare che avesse in mente la scultura di Bernini perché sembra riferirsi al topos della scultura vivente che deve essere lasciata dormire o addirittura morire, soluzione preferibile a quella di un risveglio che interromperebbe la dolce esperienza in atto dove la vita si annoda alla morte e il diletto è inestricabile dal dolore. La dimensione fusionale e immersiva dell'esperienza mistica che risulta da questo estratto rinvia alla tradizione dell'erotica spirituale inaugurata dal Cantico dei Cantici. "Vive lo Sposo nel petto di lei", scrive Santini, Ludovica è "conglutinata" con il suo amante.

La scultura abbandonata sul letto sopra all'altare non può non turbare lo spettatore e spingerlo a domandarsi cosa stia accadendo alla donna che sembra a tratti soffrire e morire e poco dopo gioire e vivere in un gioco oscillatorio mutevole e coinvolgente. In questo momento dell'esperienza "immersiva" entra in gioco la connessione tra affetto e cognizione

un "voler sapere" innestato sull' intensità ambigua e contradittoria di una logica del sensibile poco aristotelica visto che lascia co-esistere una cosa e il suo contrario: vita e morte, godimento e dolore. Bisogna allora sollevare lo sguardo e tentare di connettere la pittura alla scultura, possiamo chiederci se questa connessione di tipo cognitivo, almeno in prima istanza, sia incompatibile con l'immersività dell'esperienza dello spettatore perché riflessiva o al contrario non la rafforzi rilanciandola. La tela di Giovanni Battista Gaulli è stata concepita all'interno del progetto globale del quale Bernini si era fatto carico come mostra un disegno dello stesso Gaulli che descrive con precisione la posizione della scultura rispetto al dipinto (Careri 1991/2017, p. 80 e figg. 17 e 18). Il cangiantismo della pittura produce rapidi passaggi di intensità cromatica e obbedisce a una logica intensiva del sensibile coerente con quella che governa il rapporto instabile e tensivo tra luce, ombra e piegature nella scultura, ma il soggetto narrativo, il tema iconografico, sembra, a prima vista, del tutto estraneo a quello rappresentato dalla scultura (fig. 5).

Nel quadro d'altare sant'Anna riceve dalla figlia Maria il nipote, il piccolo Gesù bambino, non si tratta, tuttavia, di un delizioso quadretto di vita familiare: quel bambino, figlio di Dio, è esso stesso divino e il contatto che si prepara ha suscitato molte riflessioni teologiche e poetiche che fanno di quel "ricevere" il Cristo un momento eucaristico e di intesa comunione mistica. Tra Anna e Ludovica viene suggerita una connessione sostenuta dall'abito carmelitano della madre di Maria, anacronismo patente, destinato a presentare Ludovica come un'altra Anna. Il nesso è dunque centrato sull'atto di ricevere il Cristo, ma mentre il ricevere di Anna è inserito in una scena e in un luogo determinato, il ricevere di Lodovica non è connesso ad un contesto narrativo spazio-temporale identificabile. Come nel primo piano cinematografico, l'affetto della beata prende forza dal suo isolamento e, al tempo stesso, si apre a molte possibili connessioni virtuali. Nel cinema, come insegna Gilles Deleuze, a un primo piano "affettivo" possono far seguito vari tipi di immagine che attualizzano in una situazione le "congiunzioni virtuali" espresse dal volto isolato (Deleuze 1983, pp. 146 e sgg.). Questa grande potenzialità di congiunzione tra la scultura e le altre componenti del "bel composto" si compie in tre direzioni complementari: il dipinto d'altare, l'emblema del cuore in fiamme incastonato sull'altare sarcofago e il drappo di diaspro.

Figura 5. Gian Lorenzo Bernini, *Cappella Albertoni*, (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, pittura e scultura, Ludovica e la sant'Anna di Giovanni Battista Gaulli, ©Denis Bernard.

La connessione con la pittura fa di Ludovica un'altra Anna in modo tale che il "ricevere" di Anna trova nel "ricevere" di Lodovica il suo culmine: il Cristo, oggetto della ricezione, viene completamente interiorizzato,

Lodovica ne è abitata. Il rapporto tra la pittura e la scultura è propriamente estatico nel senso greco di ex-stasis, uscita dal limite, non solo la figura acquista nel passaggio tra le due arti la tridimensionalità che la pittura può solo suggerire, ma il gruppo scultoreo la fa uscire dal racconto per mostrarla in una condizione instabile di presenza e di presente attivata dalla presenza dello spettatore e dal suo stesso movimento. Non è indifferente che Ludovica sia due volte più grande che sant'Anna; questo incremento di dimensione e il salto intermediale che lo caratterizza costituisce un potente dispositivo di avvicinamento dello spettatore. Questo passaggio o "salto" tra due arti e tra due registri espressivi ci da qualcosa da pensare sull'immersività e sul "senso immerso" visto che l'incremento percettivo e affettivo prodotto nel passaggio non è assolutamente connesso con la verosimiglianza mimetica più convincente nella pittura policroma che nella bianca scultura, ma meno efficace che quest'ultima che sollecita lo spettatore più intensamente in grazia della sua dimensione uno a uno e della sua corporeità tridimensionale. Il marmo assorbe e restituisce la luce che incorpora trasponendo la reattività cromatica della carne e dell'epidermide umana nella pietra che assume una vitalità immediata e sostenuta dal concorso di una tempesta di pieghe.

Il gioco delle soglie è indipendente dall'illusione mimetica e si dispiega su un piano che implica una forma di percezione e di mobilitazione degli affetti che procede in direzione di un'esperienza che implica la corporeità dello spettatore senza aver bisogno di un ancoraggio nel reale o nell'illusione di un'esperienza reale secondo una concezione che oppone reale e finzione della quale sto cercando di mostrare l'inconsistenza di fronte a una forma dell'esperienza estetica che si produce e si incrementa passando da un medium a un altro e da un registro del senso a un altro registro del senso senza che si debba presupporre un registro del reale percettivo immediato che la finzione sarebbe in grado di riprodurre.

L'avvicinamento allo spettatore e l'assunzione di rilievo sono un principio costruttivo comune a molte esperienze d'immersione digitale, nella cappella Alberoni questo processo si dispiega ulteriormente nel passaggio dalla scultura al drappo di diaspro rosso di Sicilia che congiunge la scultura al sarcofago di marmo dove sono conservate le ceneri della beata (fig.6).

Figura 6. Gian Lorenzo Bernini, (1674) Roma, San Lorenzo in Lucina, scultura, drappo e altare, ©Denis Bernard.

La configurazione delle pieghe su questo drappo ha lo stesso andamento tensivo di quello che muove le pieghe della tunica della beata

sollevate da una forza che le spinge a gonfiarsi in un un'onda che culmina dietro alla mano destra della beata per poi rifluire tra le sue gambe. Sul drappo di diaspro queste le pieghe della tunica sono ingrandite di sette volte cosicché lo spettatore, già avvicinato dal raddoppiamento della dimensione della figura di Anna/Ludovica nel passaggio tra pittura e scultura, viene disposto ancora più vicino. Nel drappo riconosciamo una piega che replica l'orizzontale del letto e una piega diagonale che ripente l'inclinazione del corpo della beata e confluisce, più a destra, in un insieme di pieghe che evocano il sollevamento delle gambe. Nonostante abbia assunto l'identità oggettuale di un tessuto, il drappo registra la traccia della figura alla quale la configurazione tensiva delle sue pieghe è connessa.

Del corpo di Lodovica non rimane nel diaspro che lo schema lineare, mentre le serie di pieghe che nella scultura esprimono il moto convulso dell'anima in estasi, sono liberate dai limiti figurativi del corpo che avevano investito e assumono uno sviluppo autonomo ed estremo. Il drappo si presenta come una sorta di raddoppiamento della figura scolpita dove ciò che fa della scultura una figura viene ridotto al minimo, mentre le sue componenti affettive vengono sviluppate nelle pieghe e condensate nella struttura morfologica e nella densità cromatica della pietra. L'infusione della Grazia divina, che provoca l'emergenza dell'affetto nel corpo di Lodovica, è rappresentata nel drappo nella sua forma più pura: la penetrazione della luce nella pietra con i suoi effetti lattiginosi d'iridescenza. L'architettura della cappella risponde allo stesso principio di penetrazione della luce nella materia sia per le macchie bianche che invadono i marmi sia perché lo spazio oscuro che accoglie il letto della beata è esso stesso penetrato dalla luce che gli angeli trasportano sul corpo disteso di Ludovica.

Nel drappo le pieghe, assieme alle macchie e alle venature, vibrano al variare dell'illuminazione e al mutare del punto di vista facendo da eco alle variazioni cromatiche e morfologiche delle pieghe della tunica. La scultura esce dai limiti figurativi che, almeno nel Seicento, la costituiscono, per trasformarsi in qualcosa che non è più né scultura né figura: un elemento che ha una funzione architettonica di giunzione senza essere un membro architettonico e caricandosi di un intenso valore cromatico senza essere della pittura. Potremmo dire che il drappo è scultura "uscita

da sé", scultura in estasi. La statua giacente di Lodovica è dunque "montata" tra un dipinto che fornisce un prototipo della sua esperienza attuale e un elemento dove la rappresentazione degli effetti di questa esperienza è spinta al suo estremo culmine oltre i limiti della figura. Il ruolo del drappo nel "composto" non si esaurisce, tuttavia, nella sua relazione con la scultura ma comprende anche un'importante connessione con l'altare e con l'emblema del cuore infiammato che vi è applicato. In questo emblema troviamo un'altra forma di risposta al tentativo di capire cosa stia accadendo alla figura scolpita: il suo cuore arde di amore per il Cristo. Insieme agli altri emblemi disseminati nella cappella il cuore si presenta in connessione con la scultura e con il diaspro come affetto "formato in concetto", ovvero come affetto denominato, concettualizzato e privato della singolare instabilità tensiva che la scultura e il drappo presentano.

Descrivendo questa dialettica tra elementi concettuali astratti ed elementi materiali, concreti e singolari carichi di stimoli percettivi e affettivi Ejzenstejn ha coniato l'espressione di "montaggio patetico". Nel mio libro ho provato a mostrare che questa concezione del lavoro percettivo e affettivo è adatta a render conto dell'esperienza immersiva offerta dalla cappella Albertoni (Careri 1991/2017, pp.106–115). Concludo con due osservazioni lapidarie, la prima è ribadire che questa esperienza si compie nel rimontaggio di componenti appartenenti a registri e a media eterogenei piuttosto che nell'esplorazione di un "livello di realtà" che si confonde con la realtà stessa. La seconda è che l'esperienza immersiva di Ludovica: quella che la conduce all'estasi e all'accoglimento dell'amato in sé, oppure, in un simmetrico processo di incorporazione, a trasferirsi interamente nell'altro non è alla portata di ogni spettatore devoto al quale è tuttavia offerta l'opportunità di fare quell'esperienza di incorporazione nella sua versione sacramentale tramite l'eucaristia ricevendo il corpo e il sangue di Cristo e conformandosi così alla beata. Certo, questa maniera di accogliere il corpo divino è caratteristica di ogni messa, ovunque essa venga celebrata, ma nella cappella Albertoni il salto dall'esperienza estetica e devozionale che abbiamo descritto come immersiva all'esperienza sacramentale è suscettibile di trasportare dentro al rituale la sua singolare intensità.

Riferimenti bibliografici

Careri G. (2017) *Voli d'amore. Architettura, pittura e scultura nel "bel composto" di Bernini,* (Laterza, 1991) Mimesis, Macerata.

Deleuze G. (1983) *L'image mouvement*, Minuit, Parigi (tr.it J.P. Manganaro, Ubu libri, Milano 1984).

Pinotti A. (2022) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale,* Einaudi, Torino.

Teresa d'Avila (1949) "Relazioni spirituali", in *Opere*, Postulazione Generale dei Carmelitani Scalzi, Roma.

Perlove Shelley K. (1990) *Bernini and the Idealisation of Death*, The Pennsylvania State University Press, University Park, PA.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652519
pp. 419-442 (febbraio 2025)

Il soffitto barocco della chiesa di Sant'Ignazio come ambiente proto-immersivo

Luca Acquarelli[1]

Title in English: *The Baroque Ceiling of the Church of Sant'Ignazio as a Proto-Immersive Environment*

Abstract: Although Andrea Pozzo's fresco in the vault of the church of St. Ignatius in Rome has often been evoked as a site of elaboration for contemporary image effects such as 3D cinema and virtual reality, it has never been deeply studied in these terms. This article aims to investigate and criticise this hypothesis that sees the fresco as a set of enunciative and phenomenological strategies that allow it to be defined as proto-immersive. In particular, we analyse the dialectic of double movement, upward and downward thrust, that certain collective figures of "contrapposto" stage to produce the bodily experience of the viewer-believer.

Keywords: Baroque, Immersion, Bodily experience, The Relationship between Painting and Ritual, Andrea Pozzo

1. Il Barocco tra strategie visuali vecchie e nuove

In un articolo sulla rinnovata fortuna dell'opera aristotelica de *La Retorica* come testo di riferimento in epoca barocca, lo storico dell'arte Giulio Carlo Argan sottolinea come la tecnica della persuasione ivi esposta trovi una corrispondenza in gran parte dell'arte pittorica del tempo attraverso la "mozione degli affetti". L'arte barocca, come "l'investigazione del probabile" — tecnica richiamata da Aristotele per amplificare l'argomentazione oltre i limiti della proporzionalità classica — "avvicina il primo piano, trova un punto di contatto diretto con lo spettatore, gli

(1) Università di Lilla

permette di 'penetrare' nel quadro o di vivere empaticamente nell'architettura" (Argan 1970, p. 172). La rappresentazione sembra così sfondare il muro invisibile che dovrebbe tenerla a distanza dallo spettatore, e gli artisti seguono la tendenza a includere nella loro arte una forte relazione con il devoto. L'accordo tra l'artista e lo spettatore va oltre questo forte patto relazionale, facendo sì che "la tecnica di persuasione, propria dell'artista, sia accompagnata nel pubblico da una tecnica altrettanto complicata e praticata di lasciarsi persuadere" (*ibidem*, p. 174).

Questa tendenza dell'arte barocca era in gran parte appannaggio della propaganda ecclesiastica che seguiva alla Controriforma e che, seppur dal punto di vista teologico insisteva in una "mediazione" fra il credente e il divino da parte della chiesa, del sacerdozio e dei sacramenti (prendendo le distanze sia da un immanentismo panteista che dal trascendentismo estremo del misticismo), dal punto di vista pratico sembrava generare un regime visuale dell'immediatezza dove s'instaurava una forte relazione tra il devoto e gli ambienti di devozione. Ciò avveniva, come è stato detto altrove, "unendo il cielo con la terra" (Bösel e Salviucci 2010, p. 13), incarnando nello spazio illusorio l'idea difficilmente immaginabile della trascendenza. Sebbene l'illusione barocca sia stata vista anche come un meccanismo di "irriducibile effetto di distanziazione" — come scrive Michael Fried nel suo libro su Courbet prima di ritornare sui suoi passi, almeno parzialmente, nel volume dedicato a Caravaggio[2] —, il periodo della pittura e dell'architettura barocca ha effettivamente sperimentato con grande inventiva vecchie e nuove strategie di dissoluzione dei confini tra le varie cornici pittoriche o architettoniche e tra lo spazio dell'immagine e quello dello spettatore, con grande uso del *trompe l'*œil, della rappresentazione in scorcio e della tecnica prospettica del "sotto in su".

Si tratta di tecniche e strategie visuali già utilizzate fin dai primi pittori del Rinascimento che lavoravano a delle sperimentazioni sul modello illusionistico della prospettiva di Masaccio, spesso in una logica enunciativa, nella trama della frontiera tra il cubo scenografico della finestra albertiana e lo spazio dello spettatore, seguendo e intensificando il precetto di Alberti stesso che recitava: "Dico l'officio del pittore essere così

(2) Si veda rispettivamente M. Fried (1990) e il successivo M. Fried (2010). Per uno studio approfondito della relazione tra la teoria di Fried e dei possibili elementi strutturali di un effetto immersivo delle immagini si veda Acquarelli (2024).

descrivere con linee e tignere con colori in qual sia datoli tavola o parete simile vedute superficie di qualunque corpo, che quelle ad una certa distanza e ad una certa posizione di centro paiano rilevate (*prominentia*) e molto simili avere i corpi" (Alberti, *De pictura*, 52). Non è qui la sede per ricostruire questi effetti di presenza riconducibili alle opere dei primi pittori rinascimentali e ne cito pochissimi come esempio, tutti operanti appena dopo l'inizio della seconda metà del Quattrocento. Carlo Crivelli che riempiva i suoi quadri di frutta e verdura che andavano spesso a interrogare il piano più ravvicinato allo spettatore, sfondando la quarta parete, creando un forte effetto di presenza nell'indicare metapittoricamente l'illusione prospettica del quadro stesso. Filippo Lippi che in particolare nella sua Madonna degli Uffizi, la cosiddetta Lippina, apre una cornice sul bordo della finestra pittorica e colloca la Vergine, il bambino Gesù e i due Angeli al di qua di questo spazio creando un aggetto spettacolare. E ovviamente Andrea Mantegna, maestro di strategie illusionistiche, a partire dal capolavoro dell'*oculus* della Camera Picta per i Gonzaga al castello di San Giorgio a Mantova, dove con uno scorcio verticale vertiginoso costruisce la falsa architettura della balaustra che apre l'oculo sul cielo, combinando numerosi personaggi, alcuni con lo sguardo diretto in basso verso uno spettatore finzionale, con una serie di putti che giocano vertiginosamente in bilico al parapetto circolare. Insomma, lo spazio omogeneo della prospettiva geometrica era da subito diventato uno spazio plurale di prospettive laterali, scorci e viste dal basso, tanto che il primo, lo spazio omogeneo, cominciava a diventare piuttosto l'eccezione che la regola. Da qui un'intensificazione di un effetto di presenza (probabilmente anche per recuperare la presenza propria alle icone su sfondo dorato), e di enunciazioni enunciate più marcate.

Le strategie che vediamo all'opera nel periodo barocco sono fortemente apparentate con queste (e molte altre, non solo in ambito italiano) che proliferano circa centocinquanta, duecento anni prima, in particolare se si pensa ai grandi soffitti affrescati delle quadrature barocche, che intensificano ambientalmente su grande scala l'effetto delle sperimentazioni precedenti, con l'uso della prospettiva del sotto in su che, rispetto alla prospettiva orizzontale, come ricorda Damisch, "apre su una profondità senza orizzonte, su uno spazio 'hors-ligne'" (Damisch 1984, p. 241).

2. Quadrature barocche come luogo di riflessione sull'immersività

Come scriveva in un famoso trattato di prospettiva uno dei pittori più famosi per le sue "macchine" illusionistiche, il frate gesuita Andrea Pozzo, artista poliedrico nato a Trento nel 1642, a proposito di un'architettura in trompe l'œil, "[...]i disegni di opere grandi fatti con buona regola di architettura, pittura e prospettiva *gabano l'occhio*: ed io mi ricordo aver veduto persone, che volean salir quelle scale, senza avvedersi dell'errore, finche non le toccaron con le mani" (Pozzo, 1700–1702, fig. 47). Questo "voler salire le scale" è dunque il frutto di un'illusione spaziale che porta il soggetto a sentirsi in un luogo che fisicamente non esiste. È da considerarsi un'esperienza che possiamo avvicinare ad una certa idea di effetto immersivo? La nozione di immersività in teoria delle immagini è ancora epistemologicamente molto fragile malgrado il termine sia diffusissimo nella nostra contemporaneità. È dunque possibile costruire una teoria dell'immersività a partire da una sua possibile genealogia, per quanto anacronistica? Il mio contributo vuole andare in questo senso, con delle prime ipotesi a partire dall'affresco del soffitto della Chiesa di Sant'Ignazio, opera grandiosa, la *Gloria di Sant'Ignazio di Loyola*, dipinta tra il 1691 e il 1694, proprio da Andrea Pozzo[3].

Prima di addentrarci nell'analisi dell'opera, dobbiamo rendere conto ancora di alcuni elementi generali del barocco. Tra le tendenze estetiche della temperie di quel periodo, tracciate precedentemente a grandi linee, se ne può infatti aggiungere un'altra, che probabilmente mira agli stessi effetti di persuasione, cioè quel fenomeno di "montaggio" fra le arti, come ha ampiamente dimostrato Giovanni Careri con l'analisi teorica del "bel composto" berniniano nel prisma anacronistico del montaggio eisenstaniano (Careri 2018), e come esplicita Gilles Deleuze in un proposito più generale sul barocco, "questo piacere di situarsi 'tra' due arti, tra pittura e scultura, tra scultura e architettura, per raggiungere un'unità delle diverse arti attraverso la 'performance', per catturare infine lo spettatore stesso nella performance" (Deleuze 1988, p. 168). L'immagine si

(3) Quest'opera è già stata inserita in ricerche genealogiche sul virtuale (Grau, 2003) o sull'immagine 3D (Barnier e Kitsopanidou, 2015) o ancora in un paragone con il film di Spielberg *Jurassic Park* (Ndalianis, 2004), ma spesso in modo sbrigativo. Qui proponiamo un'indagine approfondita sull'ipotesi che quest'opera sia un "oggetto teorico" per comprendere meglio l'immersività.

fa dunque ambiente di *performance*, si trasforma in un evento al quale lo spettatore partecipa, come ricordava già Omar Calabrese ipotizzando la trasformazione della "lettura medesima di un evento raccontato in *presenza* a quell'evento" (1985, p. 272); ecco cosa scrive Calabrese in un passaggio generale sulla pratica del quadraturismo:

> [...] la continuità fra spazio reale e spazio virtuale così ottenuta ha alcune conseguenze: lo spettatore viene adesso completamente proiettato dentro la scena raffigurata, per il semplice motivo che essa prosegue verso di lui; lo spettatore è dunque egli stesso attore, e infatti sovente le figure della scena interagiscono con lo spettatore mediante sguardi, gesti o mediante l'inserimento di personaggi di cui vediamo solo il dorso, come se fossero proiezioni del nostro stesso atto del guardare la scena da dentro la scena. " [...] cancellazione assoluta del supporto materiale della pittura. La parete come tale viene accuratamente eliminata: si finge che non ci sia una materialità del testo pittorico. E tuttavia l'effetto di realtà e di oggettività non coincide per nulla con un effetto "storico" nel senso di Benveniste. L'effetto di realtà coincide invece col *massimo di effetto di presenza*, col trasformare la *lettura medesima di un evento raccontato in presenza a quell'evento*. [...] tutte le storie possibili e tutta la storia reale convergono in un solo punto, il presente e il suo spettacolo. (*ibidem*, pp. 271–272).

In questi passaggi Calabrese sta pensando ad alcuni esempi iniziatori del quadraturismo come la sala delle prospettive alla Farnesina a Roma di Baldassarre Peruzzi o come gli affreschi della sala dei cavalli e della sala dei giganti del Palazzo Té a Mantova di Giulio Romano, per affermare il suo concetto di "tripla spazialità", tipico del quadraturismo stesso. Prende le mosse dalla "doppia spazialità" che Felix Thürlemann (1981) rilevava in pittura cioè quella dello spazio simulato e quello della topologia planare; il terzo spazio è quello dello spettatore (se il primo pertiene ad una semantica, il secondo concernerà la sintassi e il terzo una pragmatica)[4]. Questo terzo spazio, dice Calabrese, è il problema fondamentale del quadraturismo, elemento che ne fa essenzialmente un problema enunciazionale. Successivamente Calabrese rivedrà la sua teoria della triplice spazialità aggiungendo un quarto spazio, quello della superficie materiale del quadro, o del suo spessore, sottolineando anche un ulteriore

(4) Si veda a questo proposito l'articolo di Caliandro (2009).

Figura 1. Andrea Pozzo, *Gloria di Sant'Ignazio di Loyola* (1691–94), Chiesa di Sant'Ignazio, Roma. (Foto Bruce McAdam, CC BY-SA 2.0)

spazio, diciamo di derivazione storica, e cioè quello che evoca il fatto che questa triplice funzionalità del quadraturismo proviene dallo stretto legame tra architettura, pittura e scenografia. Questa teorizzazione dello studioso fiorentino è di chiara derivazione mariniana, anche se Louis Marin ce la presenta in modo più dialettico, per esempio nel suo articolo su Pollock, in una lettura a chiasmo che richiama uno spessore fenomenologico nella dimensione enunciazionale (Marin 1980).

In ogni caso, Calabrese ci offre delle indicazioni importanti, soprattutto pensando questa metamorfosi dello spettatore in attore, all'interno di una rappresentazione che non assume più l'impersonalità del discorso storico per simulare l'oggettività ma piuttosto autentifica l'esperienza attraverso uno spettacolare effetto di presenza. Questa ipotesi potrebbe in effetti corrispondere a quanto scrive lo storico dell'arte Heinrich Pfeiffer a proposito dell'affresco di Pozzo: "L'arte di Pozzo vuole informare, rendere presente la storia sacra nella vita quotidiana [...] Non vuole una distanza estetica tra l'osservatore e l'opera" (Pfeiffer 1996). Per sviluppare questa idea di sospensione della distanza Pfeiffer richiamerà le tecniche degli *Esercizi Spirituali* di Ignazio de Loyola e in particolare la *compositio loci* e l'*applicatio sensuum*: "Il suo [di Pozzo] inserimento delle persone sante in un teatro sacro, per mezzo dell'illusione di un'architettura finta,

corrisponde alla composizione del luogo in cui si deve poi inserire la storia con le persone da contemplare secondo il metodo ignaziano" (*ibidem*).

In maniera più globale, tuttavia, questo uso molto ramificato dell'illusione aveva due effetti che potremmo definire come contraddittori. Da una parte, come detto, si trattava di un'opera persuasiva, fondata spesso sulla meraviglia e su una nuova partecipazione del credente/spettatore all'"evento" dell'immagine. Dall'altra questa tendenza poteva afferire a quella moltiplicazione di macchine illusionistiche, di cui, ad esempio, il gesuita Athanasius Kircher era stato uno dei massimi progettisti, con un fine indiretto di mettere in mostra la capacità di imbrogliare la percezione umana e dunque proponendo una sorta di dimostrazione della fallibilità dello sguardo umano, sia esso quello contemplativo che quello scientifico, in quest'ultimo caso per indebolire l'importanza delle scoperte che nel XVII secolo stavano sconvolgendo la visione geocentrica dell'universo(5). In questo mondo di incertezze, dove i sensi credono di vedere quello che non c'è, l'unica via da seguire restava quella di Dio.

Le chiese della fine del Seicento offrivano nei loro soffitti delle superfici curve, concave e di grande ampiezza dove poter lavorare sfruttando l'efficacia figurativa e la "potenza" del continuo, a differenza dei soffitti lineari e piatti dove si immaginavano soluzioni decorative divise in compartimenti secondo lo schema veneziano del "quadro riportato" che continuavano a essere pensati secondo una prospettiva orizzontale ma disposti sul soffitto. Si differenziano due tipi di volta, la cosiddetta "volta a botte", che, con la sua grandezza, in particolare quella sopra la navata centrale, pone una grande sfida alla virtuosità degli artisti. La "volta sferica" è invece più delimitata descrivendo uno spazio più chiuso, purtuttavia molto efficace per accogliere delle scene decorative. Questi soffitti creavano la meraviglia dell'inganno, quando lo spettatore si trovava nel punto privilegiato dell'osservazione, attirato dall'affresco che funziona come un "operatore di elevazione" (Damisch, 1984, p. 30). È questa un'espressione utilizzata da Damisch in *Teoria della nuvola* a proposito della *Visione di San Giovanni Evangelista a Patmos* del Correggio nella cupola dell'omonima chiesa di Parma e dell'*Assunzione della Vergine* sempre del Correggio nella cupola del Duomo di Parma, e in particolare l'autore si sofferma sull'utilizzo figurativo e figurale del motivo della

(5) Un'ipotesi avanzata anche in F. Burda Stengel, 2007.

nuvola a questo fine. Come noto, nel suo testo Damisch indica la nuvola come un motivo centrale dell'opera di Correggio, non solo perché esso facilita la confusione dei contorni, la poca solidità delle forme allo scopo di raggiungere una "maniera vaporosa", ma anche perché esso diventa "materia di costruzione" che sfida le leggi della prospettiva lineare e aerea, designando uno spazio che nel caso delle cupole del Correggio diventa appunto un operatore di elevazione (espressione più precisamente ripresa da Bachelard nella sua analisi della poesia di Shelley).

Come scrive Damisch, riprendendo delle intuizioni già presenti in Wollflin e Burckhardt, questi affreschi di Correggio prefigurano già le volte affrescate del tardo barocco, rompendo definitivamente con lo spazio chiuso e geometrico del Rinascimento, al quale risponde anche il seppur avanguardistico oculo del Mantegna, e creando la sensazione di uno spazio infinito, che inizialmente, proprio poiché la rivoluzione è enorme, creò non poche critiche, basti pensare che a proposito dell'Assunta, un canonico del Duomo parlò di "zuppa di rane". Queste cupole, ci ricorda direttamente Damisch, sono il modello di quello che saranno gli affreschi della volta del Gesù ad opera di Baciccia o della volta della Chiesa di Sant'Ignazio stessa.

Nell'analisi dell'oggetto teorico della nuvola lo studioso francese analizza alcune realizzazioni di Zurbaran, più vicine cronologicamente del Correggio al periodo dei soffitti barocchi, sostenendo in generale che:

> Non solo la nuvola sottrae coloro che vi stanno sopra alle leggi della gravità, ma evidenzia l'apertura dello spazio profano su uno spazio altro che offre la sua verità: voli in spirito, rapimenti, visioni miracolose [...] la nuvola è l'accompagnamento obbligato, se non il motore, dell'estasi e di diverse forme d'ascensione o di trasporto. In genere, essa è di regola associata all'irruzione dell'altro, del sacro [...] (Damisch 1984, p. 66)[6]

Lo storico dell'arte francese si soffermerà infine proprio sull'affresco del Pozzo, sottolineando come esso sia il primo che si apra ad una prospettiva senza orizzonte e che quindi sfidi il tabù dell'infinito, sottolineando che nel periodo dell'ideazione dell'affresco, la fine del Seicento,

(6) Abbiamo qui leggermente corretto la traduzione dell'edizione italiana dove appariva un "non" inesistente nella versione francese e che cambiava completamente il senso della frase.

non solo la Chiesa non si rifiutava più di riconoscere lo studio e il metodo scientifico ma in qualche modo cercava di sfruttarlo a suo vantaggio — ipotesi che contrasterebbe quanto abbiamo affermato prima sull'illusione e la percezione umana. La rivoluzione tracciata dal volume di Mikołaj Kopernik *De Revolutionibus orbium coelestium* del 1539, basata sul sistema eliocentrico che soppiantava quello geocentrico, aveva aperto a dismisura l'ampiezza dell'Universo; il lavoro di qualche decennio successivo del copernicano inglese Thomas Digges aveva definitivamente segnato il passaggio da un sistema chiuso a un sistema aperto che contemplava l'idea di infinito, e su questa linea, filosoficamente e teologicamente più pregnante, il lavoro di Giordano Bruno con il suo dialogo in italiano *De l'infinito universo e mondi*, segnava ormai l'ingresso dell'infinito nella dimensione teologica (non con qualche reticenza, se così possiamo dire, visto il destino inflitto al filosofo nolano).

Lo sfondamento della prospettiva senza orizzonte del Pozzo richiama questo approdo sull'infinito? Probabilmente con il suo affresco il pittore trentino fornisce una regola al tema dell'infinito, riportandolo innanzitutto in quell'ordine di gerarchia delle figure del regno celeste che permette di pensare il cielo e di connetterlo con la dimensione terrena. In ogni caso, per l'epoca, si tratta dell'affresco più spettacolare che interroga la questione dell'infinito in un'ottica religiosa e, a differenza del punto di vista pensato dalle due cupole del Correggio, — gli studi non sono unanimi se queste ultime fossero pensate per una visione dall'area del presbiterio, e quindi solo dal clero, o dalla parte confinante della navata e dunque dalla persona comune —, esso investiva tutta la navata dove sostavano o deambulavano i fedeli. L'affresco di Pozzo, quindi, contiene una prima dialettica, quella di dare a vedere un infinito e nello stesso istante ordinarlo secondo una regola rappresentativa e di iconografia gerarchica del regno dei cieli.

3. Tempio celeste ed effetto immersivo

Se è sempre un esercizio difficile comprendere il barocco per opposizioni rigide con il classico, poiché il rischio di generalizzazioni è sempre in agguato, numerosi autori hanno inevitabilmente adottato questo percorso,

dandoci degli elementi utili dal punto di vista spaziale, topologico e enunciazionale. Eugenio d'Ors nel suo celebre *Del Barocco* ad esempio scrive:

> Quando l'umanità è in istato di tonicità, l'eone del classicismo s'impone; se invece s'indebolisce, l'eone del barocco si mette in primo piano [...] L'oggetto che ne risulta ha, nel primo caso, un contorno e un centro; nel secondo caso è continuo e multipolare, manca di contorni propri, e obbedisce ad una attrazione posta fuori di lui. [...] le strutture classiche adottano, di preferenza, la disposizione che, in musica, si chiama contrappunto, cioè esse costituiscono un sistema chiuso che gravita intorno al nocciolo posto nel centro, mentre le strutture barocche prefersicono la forma della fuga, un sistema aperto, che segna un impulso verso un punto esterno. [...] l'opposizione tra "le forme che pesano" e quelle "che volano" (d'Ors 1945, p. 85).

Non siamo lontano da alcune riflessioni del noto libro di Wölfflin (1953), dalle sue opposizioni formali tra stile pittorico e stile lineare. Tuttavia ipotizzerei che questo doppio movimento fra interno e esterno non è da vedere come un'opposizione fra classico e barocco ma piuttosto come un insieme dialettico di due movimenti contrapposti la cui coabitazione è da considerarsi necessaria per un potenziale effetto di immersione, come nel caso dell'opera analizzata in questo nostro articolo.

L'affresco del frate gesuita mette in scena la figurazione di un tempio celeste, illuminato dalla gloria di Sant'Ignazio: quest'ultimo fa il suo ingresso nel regno dei cieli dove lo accoglie Cristo con un raggio di luce; a sua volta, dal cuore del santo partono quattro raggi che illuminano le quattro parti del mondo, le cui figure allegoriche, rischiarate dalla gloria, combattono altrettanti personaggi allegorici che rappresentano i vizi, l'eresia e l'idolatria. Un quinto raggio si riflette su uno specchio e torna ad illuminare la scena centrale. Il motivo dominante di questo affresco è allora, da una parte l'ascesa alla gloria celeste di Sant'Ignazio e dall'altra quello che potremmo chiamare il suo *pendant* energetico, cioè la diffusione della luce divina sulla Terra e sui fedeli all'interno della Chiesa. Dunque, l'affresco condensa due movimenti apparentemente contrari sull'asse verticale, incardinati sulla figura di Sant'Ignazio, allo stesso tempo santo che ascende al cielo e figura mediatrice fra cielo e terra:

l'apoteosi celeste coabita infatti con il cielo che posa il suo sguardo sulla terra attraverso la comunità di santi e di angeli. Il motivo iconografico è del resto ispirato dal passaggio del vangelo di san Luca, "Ignem veni mittere in terram, et quid volo nisi ut accendatur" (Luca, XII, 49) ("Sono venuto a portare il fuoco sulla terra; e come vorrei che fosse già acceso!"), un fuoco che rischiara l'intero globo, portatore "dell'irradiazione gesuita nel mondo in una sorta di movimento centrifugo universale rappresentato dall'artista mediante la dispersione figurativa delle immagini nello spazio" (Strinati 1995, p. 66). I gesuiti si fanno intermediari della luce di Cristo su tutto il mondo. Potremmo parlare di una logica "diffusionista" (Cousinié 2018, p. 48) che si installa nell'affresco: da una parte quella che descrive l'azione della missione gesuita ai quattro angoli del pianeta, dall'altra quella della luce divina, e insieme del fuoco della fede, della sua dimensione ignea, che irradia le varie gerarchie del creato, dai santi fino ai fedeli presenti nella chiesa. Ignazio con il suo "Ite, incendite, infiammate omnia" diventa un secondo Cristo che al posto degli apostoli irradia, sebbene di luce riflessa, i principali missionari gesuiti.

Dicevamo che per il fedele si tratta di un percorso, di una performance, di un'esperienza, caratteristica che possiamo ritrovare nella maniera in cui Pozzo divide il passaggio evangelico di san Luca in due parti, "Ignem veni mittere in terram" verso il transetto con l'angelo con lo scudo-specchio riflettente, la luce divina "purificante e di conversione" (Cousinié 2018, p. 53) e "et quid volo nisi ut accendatur", verso l'uscita, la collera divina del fuoco che punisce.

La dimensione del fuoco fa altresì riferimento alle lingue di fuoco pentecostali, che, secondo il miracolo, grazie allo spirito santo parlano indistintamente a tutta la comunità poliglotta dei fedeli — una risposta alla confusione babelica narrata nella Genesi. La luce del messaggio gesuitico sembra avere le stesse ambizioni spaziali totalizzanti per quanto riguarda l'opera missionaria ai quattro angoli della terra. Non è infatti escluso che le rappresentazioni pentecostali ignaziane possano essere fra le fonti più o meno dirette dell'impianto iconografico dell'affresco. La struttura gerarchica tra angeli, santi e beati e aggancio dell'esperienza spettatoriale è oltremodo articolata attraverso la riflessione catottrica della luce, emblematizzata dallo scudo-specchio sostenuto dall'angelo nella campata della volta che accede verso il transetto, il cui schema

strutturale e relazionale può essere ritrovato nel frontespizio del celeberrimo volume di Athanasius Kircher, *Ars magna lucis et umbrae* del 1646 [fig. 2]. Se i due oggetti differiscono per destinatari e programmi narrativi, possiamo nondimeno ritrovare l'idea dell'"influsso luminoso divino nelle differenti categorie di esseri" (*ibidem* p. 76). E la riflessione catottrica diventa un mezzo sia per la diffusione della luce che per il processo di elevazione alla fonte di detta luce.

Il motivo della vertigine e della scalata celeste viene intensificato dalle dimensioni della volta, con un gioco di costruzioni di cornici dovute a delle false architetture di colonne e trabeazioni in una logica di appoggi e di incastri che spesso gioca con la continuità tra architettura in *trompe l'œil*, piani di appoggio tra mensole, cornicioni e nuvole compatte, e supporto architetturale fisico, rendendo difficilmente percettibile, ad un primo sguardo, il passaggio fra l'ambiente in muratura e quello simulato. Un po' come succederà con i *faux terrains* dei panorami ottocenteschi il passaggio tra l'architettura fisica e quella immaginata è un punto nevralgico dell'efficacia dell'illusione, secondo il principio che Andrea Pozzo nomina con l'espressione "congiugnere il finto col vero". Il fatto che la soglia ambigua di questo "congiugnere" sia eseguita intorno alle finestre, oggetti che rispondono processualmente ad una semiotica naturale per il cangiare della luce, non è secondario. Intorno alla parte superiore dei montanti della finestra vengono infatti posti dei doppioni in stucco della parte finale dei montanti stessi che fanno da base per tutti i dipinti che si ritirano con poco rilievo o aggettano attraverso la presenza di ombre dipinte [fig. 3]. La confusione di questi raccordi si trova anche nella proliferazione di figure che, pur apparendo mobili e serpentinate, fungono allo stesso tempo da precarie cariatidi per l'incassamento degli elementi architettonici.

La dinamica centrale è quella fra il doppio movimento di attrazione e di proiezione (tra contrappunto e fuga per riprendere i termini musicali di d'Ors), operato dall'immagine nella sua vertiginosa prospettiva in scorcio: l'architettura in *trompe l'oeil*, cattura lo sguardo verso l'alto magnificando la figura centrale di Sant'Ignazio avvolto da una luce abbacinante; allo stesso tempo, tutta una serie di personaggi incastonati nelle soglie di questa architettura sembrano invece frapporsi a questa ascensione, richiamandoci allo spazio terrestre.

Figura 2. Athanasius Kircher, *Ars magna lucis et umbrae*, Lodovico Grignani per Hermanni Scheus, Roma, 1646, antiporta, incisione di Pierre Miotte.

Figura 3. Andrea Pozzo, *Gloria di Sant'Ignazio di Loyola* (1691–94), dettaglio

L'ipotesi è dunque che al di là della grandiosità della scena che sovrasta il fedele, sono ancora una volta i meccanismi di soglia, gli stessi che animavano i pittori delle metà del Quattrocento che abbiamo molto sommariamente ricordato, che inducono il doppio movimento di attrazione/proiezione, come se queste *impasse* che germinano negli spazi

della cornice, tra spinte e ostacoli all'ascensione verso la dimensione celeste, costituiscano il vero e proprio nucleo di una confusione dei confini fra spazio dello spettatore e spazio dell'immagine, per così assicurare la transizione fra il registro terrestre e quello celeste. Il tempio celeste diventa così un'esperienza di ascensione immersiva e "la vertigine prospettica è garanzia dell'autenticità del sentire" (Strinati 1995, p. 74), cioè l'esperienza ascensionale dovuta dal dispositivo barocco diventa prima garante dell'efficacia della pratica di devozione e dell'esperienza religiosa più in generale. Proprio il raddoppio e l'indicazione di ciò che si suppone eliminare in un'odierna retorica dell'immersione, i confini fra gli spazi e i loro *avatar*, come cornici e soglie, costituiscono il tempo sospeso che permette di pensare ad un effetto immersivo. I punti di transizione sono il luogo in cui il virtuosismo di pittori e scultori elabora meccanismi per nascondere le discontinuità e creare dissonanze fenomenologiche nello spettatore.

4. Doppio movimento del contrapposto ascensionale

Guardando più in dettaglio il soffitto si capisce come il doppio movimento sia organizzato attraverso coppie o trii di personaggi che funzionano da dispositivi corporei che organizzano in un movimento unico le forze antitetiche di ascensione verticale verso l'alto e localizzazione terrestre (verso il basso), costruendo una forza sinusoidale e serpentina che assicura la transizione verso lo spazio celeste, prima ancora di offrire motivi iconografici di conformazione cristica. Questi gruppi sono operatori della transizione tra il cielo e la terra, soggetti narrativi collettivi che contribuiscono ad intensificare la figura del santo Ignazio come "mediatore dinamico" (Pfeiffer 1996, p. 15) tra il mondo visibile e il mondo invisibile: "Il mondo trascendente dei Santi e di Dio e il mondo terrestre vengono messi in comunione" (*ibidem*, p. 16).

Figura 4. Andrea Pozzo, *Gloria di Sant'Ignazio di Loyola* (1691–94), dettaglio (foto di LivioAndronico CC BY-SA 4.0).

La scena che si staglia sul soffitto vede al suo centro l'apoteosi di Sant'Ignazio verso Gesù Cristo in croce. Questa scena è "inquadrata" da una serie di cerchi leggermente spiralocentrici con il cerchio più lontano composto da nuvole che su un lato riprendono le sembianze di personaggi appena sbozzati, operatori atmosferici. Il secondo cerchio, praticamente circoncentrico al primo ma più distante dal centro e "più vicino" allo spettatore, è invece composto in gran parte da angeli rappresentati in scorcio che fungono da soggetti di transizione figurativa fra i vari piani illusori della scena: i vari elementi della finta architettura (colonne, archi, parapetti, cornicioni) e i vari piani delle nuvole. Il dettaglio qui presentato [fig. 4] ci mostra una di queste coppie di angeli, i cui corpi sembrano incastrarsi generando un unico soggetto a doppio movimento, da una parte un richiamo distanziante al sotto, attraverso lo sguardo diretto verso il pavimento della chiesa, dall'altra un vettore di ascensione verso lo spazio potenzialmente infinito da scalare della sommità del tempio celeste. Il doppio movimento di ascensione e di distanziazione, necessario all'effetto immersivo, viene qui incarnato dalla disposizione figurale di questo corpo collettivo. In realtà il soggetto che guarda verso il basso e, come in questo caso, proteso in giù con una mano tesa, è un elemento focalizzatore, che produce "un aggancio" dello sguardo del fedele

attraverso l'interpellazione, come direbbe Francesco Casetti nel caso degli sguardi in camera cinematografici, "chiamano in causa qualcuno affermando di riconoscerlo e chiedendogli di riconoscersi quale proprio interlocutore immediato" (Casetti 2001): se il suo sguardo posiziona il fedele al piano terrestre, allo stesso tempo, innesca il movimento della torsione verso l'alto che sarà proseguito dagli altri soggetti del corpo collettivo. Questa dialettica di posizione può in effetti spostarsi maggiormente verso l'uno o l'altro polo. Perlustrando la volta non si fa fatica ad intercettare altre configurazioni di questo tipo.

Figura 5.

Figura 6.

Il gruppo dei panciuti angioletti, che si trovano direttamente sotto la nuvola che trasporta Sant'Ignazio [fig. 5] sembra costituire la sequenza motoria della torsione verso l'alto di un unico soggetto. Le tre figure ecclesiastiche [fig. 6] ripropongono, anche se in maniera meno unitaria, lo stesso gioco di sguardo verso il basso, con il fiore appena sostenuto dalle dita del soggetto che intensifica la vertigine della caduta — strategia cruciale, quest'ultima, nell'illusionismo dell'area veneta dal Veronese al Fumiani (si veda Acquarelli 2025) —, e di elevazione verso l'alto passando per una figura di cui scorgiamo solo il volto che si pone come tappa intermedia. Le variazioni sono tutte da indagare, ad esempio qui il soggetto di innesco sembra molto più distanziante rispetto all'angelo con la mano protesa verso il basso. Ad ogni modo, la logica di questo contrapposto di figure collettive si ripete anche in gruppi più ampi

e più complessi, fra interpellazioni, aggetti, figure ascensionali e di discesa. Potremmo dunque definire queste figure come figure collettive di contrapposto che producono immersione ascensionale. E quindi trattare l'effetto ascensionale come una possibile figura dell'effetto immersivo delle immagini.

5. Spazio teatrale dell'esperienza: punto stabile e punto mobile

L'ingegno di Pozzo, come noto, non si riversò soltanto negli affreschi e nelle tele più famose: egli fu anche un abilissimo ideatore di macchine effimere per la festa delle Quarantore (rituale di preghiera e adorazione dell'ostia consacrata che fa riferimento alle ore passate tra la morte e la resurrezione di Gesù), allestendo scenografie illusorie e di natura "intermediale" all'interno delle chiese. Purtroppo non rimangono testimonianze figurative di tali dispositivi effimeri ma come scrive il biografo Filippo Baldinucci nel suo *Vite di artisti nei secoli XVII-XVIII*, in queste opere Pozzo raggiungeva esisti sbalorditivi:

> mutato a forza di cenci e d'acquerelli tutto l'interno della Chiesa — con l'aggiunta di vaghissime pitture — e cangiatala in un'altra tutta diversa da quella ch'ella era, gli sortì nello stesso tempo ingannare l'occhio del Governatore e di tutta la sua Corte, ma eziandio quello di tutti i professori e dilettanti di disegno e di tutta la città(7).

Pozzo fa dunque parte di quella schiera di artisti barocchi eclettici che si posizionavano fra più arti, studiando la resa dello spazio fra scenografia, architettura e pittura. Questo significa che la sua competenza in scenografie effimere lo allena ad una figurazione tesa a produrre eventi, a generare esperienze rituali. Come commenta Marie Christine Gloton in un libro sui soffitti delle chiese romane, "rendere le cose sacre sensibili, attraenti e realmente presenti: questo era sempre lo stesso obiettivo per la Chiesa del XVII secolo, sia che si trattasse di condurre una cerimonia o di presiedere alla costruzione di un nuovo santuario" (Gloton 1965, p. 33). Si deve poi sottolineare come la diffusione dei soffitti illusionistici,

(7) Citato in Martinelli, 1995, p. 94.

soprattutto per quanto riguarda la Roma della fine del XVII, secolo andava di pari passo a quella degli spettacoli d'opera. Tra queste due forme spettacolari c'erano delle evidenti continuità non solo a livello estetico e formale, ma anche di produzione, con i pittori barocchi impegnati sia nelle affrescature delle chiese che negli sfondi per i teatri. Sempre Gloton ci dice che "in definitiva, l'unica differenza tra le scenografie dell'opera e quelle della chiesa è la differenza di atmosfera e il cambio di piano, con lo spettacolo che si sposta dal palcoscenico al soffitto, ma si continuano a usare gli stessi esercizi di immaginazione, gli stessi effetti atmosferici e gli stessi trucchi prospettici" (*ibidem*, p. 31). Non è secondario a questo proposito il fatto che Pozzo è colui che per primo formalizza la concezione unitaria dello spazio teatrale come luogo che pensa contemporaneamente le esigenze visive di scena, di platea e di palchetti, concezione che anticipa quella che sarà poi definita "scena all'italiana". Come si vede dallo studio nella tavola 72 del *Trattato* di Pozzo, il punto dove convergono le linee visuali viene proiettato al di fuori dello spazio, amplificando così il campo visivo "consegnando ad ogni spettatore il massimo della visibilità della scena: tutti i loro posti e i loro punti di vista essendo compresi da una prospettiva che li supera e li abbraccia" (Filippi 2011, p. 213). I meccanismi teatrali avevano dunque una funzione cruciale nella pratica gesuitica nella Roma seicentesca, nel gioco di metamorfosi degli spazi interni delle chiese o, in maniera particolare, del Collegio Romano, sede dell'istruzione gesuitica a Roma, in occasione di giornate o visite importanti. In queste occasioni la macchina teatrale era un vero e proprio apparato di virtualizzazione degli spazi fisici. Si può infatti leggere nel *Commentarius* del padre Tarquinio Galluzzi del 1621 circa la

> macchina che faceva scendere improvvisamente gli dei celesti, quella che dalla terra rapiva in aria velocemente gli eroi mortali agli dei, quella che "fulmina dal cielo tonante, dalla quale con forza sulla scena con tuoni un terremoto veniva finto", e poi pitture, quadri, seggi, fontane per sedili, oppure macchine che "diffondevano lattici odorosi, avorio, argento, oro, come piogge sontuose di fiori, acque gialle di trito zafferano, segatura sparsa nell'aria e altre simili cose insane e prodigiose e lussuose" (Filippi 2011, p. 2016).

Siamo nel Seicento ma sembra già di pensare nei termini del teatro dell'unità organica di Meyerhold, o più prosaicamente ad un contemporaneo cinema IMAX 4d con i movimenti delle poltrone. Al di là di questi effetti, uno dei temi centrali è comunque che l'affresco di Pozzo fosse intimamente legato a questa temperie e al fatto che l'azione scenica (sia quella teatrale che quella dell'illusione spaziale degli affreschi) tendeva alla comunione dello sguardo e quindi ad un fine ecclesiologico.

Questa tematica di resa scenica e esperienziale è ovviamente presente nel *Trattato* di Pozzo a proposito dei soffitti affrescati. In particolare, egli specifica la posizione ideale dalla quale guardare la volta affrescata a partire dagli stratagemmi che suggerisce per riportare il disegno preparatorio sulla volta stessa. Pozzo consiglia infatti di ordire una prima griglia di spaghi e riportarla sul disegno preparatorio (che deve essere fatto con la tecnica del sotto in su), poi un griglia sempre di spaghi da sospendere in aria dove inizia la volta e infine, con una candela che illumina dal "punto dell'occhio", cioè il punto di vista ideale, proiettare le ombre degli spaghi della seconda griglia nella volta a botte, ombre che quindi terranno conto delle deformazioni da dare alle figure in funzione della rotondità della volta, e così ripassarle con il colore. Questo terzo *quadrillage* era il necessario riferimento per poter eseguire l'affresco, che incorporava sin dalle sue premesse prospettiche un punto di vista ideale. Se dunque gli scorci e le prospettive "curiose" del barocco moltiplicano i punti di fuga, in realtà in questo preciso caso esiste un punto di vista privilegiato da dove poter fare l'esperienza dell'affresco, segnalato sul pavimento: un piccolo disco di marmo fissa la posizione ideale al di fuori della quale si avvertono le deformazioni prospettiche. Potremmo dire che lo spettatore di questo soffitto in quadratura viene disciplinato per meglio cogliere l'illusione immersiva, diventando quindi un osservatore, che è chiamato cioè ad osservare delle regole[8], ma allo stesso tempo un soggetto che può giocare a entrare e ad uscire dal punto di vista ideale e dunque reperire o meno le deformazioni anamorfiche di alcune figure, queste ultime da pensare come "controparte necessaria all'artificio"[9]. Nella fase di disin-

(8) Per la dialettica tra spettatore e osservatore si veda Crary, 2013.

(9) Si veda Binaghi, 2012, p. 74. È interessante notare come anche in ambito teatrale e scenografico un autore noto a Andrea Pozzo, Vincenzo Scamozzi, attivo in area veneta tra la fine del Cinquecento e l'inizio del Seicento, fosse fautore del punto di vista privilegiato; si veda Mazzoni, 1984, p. 74–75.

ganno, per lo spettatore, quello che sembrava uno spazio da percorrere, diventava improvvisamente una semplice quinta teatrale. Il regime scopico del fedele della chiesa barocca è infatti legato ad una deambulazione fisica, e questo spostamento innescava parallelamente il movimento del soffitto: "occorreva che si manifestasse clamorosamente l'errore, affinché la latenza cinetica della pittura potesse esprimere tutte le sue potenzialità" (Strinati 1995, p. 87). La pittura si muove, diventa un evento, quello dell'illusione esperienziale ma anche quello del comporsi, scomporsi e ricomporsi di nuovo di quest'ultima agli occhi dell'osservatore, anche lui preso da una visione mobile e in qualche modo performativa. Se i rituali ai quali il fedele assiste gli assegnano una collocazione fissa, guardando la volta egli è preso in un moto interiore ("la mozione degli affetti") e potenzialmente esteriore, rompendo così l'immobilità della prospettiva statica. E in questo movimento egli può rompere la maestà attraverso il giudizio (l'illusione con la controillusione) oppure decidere di abbandonare il giudizio alla maestà. Se di immersione nel tempio celeste della gloria di Sant'Ignazio si può parlare, dunque essa non deve necessariamente corrispondere ad uno spettatore passivo completamente abbandonato alla meraviglia del gigantismo della volta, ma piuttosto a uno spettatore consapevole che decide o meno di farsi trasportare dall'ascensione nel tempio celeste.

Questa ipotesi non è unanime fra gli storici dell'arte che si sono occupati dell'affresco. Ad esempio, Bernhard Kerber (2012) pensa che il fedele non fosse invitato a questo percorso tra l'inganno e il disinganno ma piuttosto a fruire dell'effetto di presenza prodotto dal *trompe l'œil*, pensando storicamente più ad un tipo di spettatore del punto stabile che del punto mobile. Non si tratta, dice Kerber, del gioco laico e intellettuale di fronte ad un'anamorfosi, queste ultime pensate più per quadri non installati in un posto specifico e quindi senza nessuna indicazione sul punto privilegiato da adottare, ma di una vera e propria disciplina del fedele per accedere alla presenza del divino.

In attesa di nuovi studi su questa controversia, avanziamo qui l'ipotesi che la dimensione della mobilità sembra tuttavia quella che viene indicata dall'affresco stesso, anche per quanto riguarda il suo darsi a vedere: il punto dove dovrebbe convergere lo sguardo, la prospettiva e l'insieme della composizione (malgrado la distrazione imposta dai numerosi

punti di attenzione e di interpellazione) quello che Pozzo chiama il "vero punto dell'occhio che è la gloria Divina" e cioè quello che corrisponde alla figurazione della Gloria trinitaria, presenta paradossalmente le figure meno visibili rispetto alla corte di santi e angeli che si trovano nei "piani" sottostanti. Inoltre, questa unicità del punto di fuga è da considerare in contrasto con la tradizione dei quadraturisti che adottavano più punti di fuga per una migliore visibilità dell'opera e limitare le deformazioni e, come è stato scritto, le motivazioni di questa scelta tendono a "esasperare le deformazioni prospettiche ai margini del dipinto per rendere ancora più spettacolare l'illusione dal punto di vista preferenziale; svelare l'inganno per stupire l'osservatore" (Camerota 2010, p. 25).

6. Conclusioni

Le "macchine" barocche di Pozzo, e il soffitto va pensato come una di queste, sono complessi dispositivi enunciativi e fenomenologici. Nel momento dell'aggancio alla macchina lo spettatore/il fedele delega una parte della propria soggettività non solamente al meccanismo dell'incorporazione dell'ecclesia attraverso l'esperienza dell'illusione della volta, una sorta di décharge canettiana *avant la lettre*, ma anche al meccanismo del rituale di preghiera e abbandono del proprio corpo (e allo stesso tempo della propria anima), al processo di conformazione all'ascesa verso il cielo e della discesa del cielo su terra. L'effetto immersivo è da concepire come un effetto temporaneo e va per momenti di aggancio e disaggancio alla macchina barocca. Un'aderenza fenomenologica fra il soggetto e l'oggetto (il tempio come regno dei cieli) e gli altri soggetti per creare il corpo politico dell'ecclesia, non così lontano dal corpo politico che Hobbes descriveva nel suo Leviatano proprio in quel periodo[10]. La macchina barocca crea dunque un ambiente, cioè da densità atmosferica ad un ambiente. La sostanza avviluppante, per quanto invisibile, è il prolungamento della luce celeste su quella terrestre. Un'opacità del tutto trasparente, potremmo dire, che instaura lo spazio aereo della navata come uno spazio di prossimità, sovvertendo la distanza

(10) Ci riferiamo al famoso testo di Thomas Hobbes del 1651, il *Leviatano*, nel quale il filosofo inglese sottolinea la natura illusoria del corpo (reale e divino allo stesso tempo) che incarna il "corpo politico" (*political body*) dell'insieme dei sudditi: quest'ultimo deve essere pensato allo stesso tempo come un automa non umano e come un'illusione ottica.

fisica tra il fedele e il soffitto. Il fedele, nella sua esperienza individuale e collettiva allo stesso tempo, esperisce l'asse della verticalità zenitale verso una prospettiva non orizzontale, sfidando propriocettivamente la gravità, con l'esperienza del conflitto tra il sistema visivo e il sistema vestibolare, che si inserisce nella logica del doppio movimento conflittuale che ho cercato di ipotizzare in questo intervento.

Questa consustanzialità tra corpo e ambiente, iscritta parzialmente anche nell'etimologia del termine ambiente (la radice latina *ambi* rimanda ad una logica bilaterale, stereo della percezione), tende a rafforzare la traccia di una riflessione sulla fenomenologia corporea dello spettatore/attore e ci spinge a pensare attraverso il prisma di teorie che hanno recentemente riconsiderato, attraverso un'archeologia dei supporti e delle pratiche, gli schermi e i media come originariamente legati a una dimensione spaziale e ambientale piuttosto che al loro aspetto di dispositivi ottici in grado di proiettare o ricevere un'immagine. La dimensione ambientale, intercettata in un oggetto teorico come il soffitto di Pozzo, anche se a partire da un dispositivo di illusione ottica, rimette a fuoco una più ampia revisione della sensorialità dello spettatore, in cui un'epistemologia dell'immersione può acquisire maggiore rilevanza.

Riferimenti bibliografici

Acquarelli L. (2025) *Pour une théorie de l'immersion: Du trompe l'*œil *aux réalités virtuelles*, Presses Universitaires de Septentrion, Villeneuve d'Ascq.

Argan G.C. (1970) "La "Rettorica" e l'arte barocca", in *Id.*, *Studi e note: Dal Bramante al Canova*, Mario Bulzoni Editore, Roma, 167–76.

Barnier M. e K. Kitsopanidou (2015) *Le cinéma 3D : Histoire,* économie, *technique, esthétique*, Armand Colin, Parigi.

Binaghi R. (2012) "'*Ab angulis ad angelos*': L'autoritratto di Andrea Pozzo nella Chiesa del Gesù a Roma" in R. Pancheri (a cura di), *Andrea e Giuseppe Pozzo*, Marcianum Press, Venezia.

Bösel R. e L. Salviucci (2010) *Andrea Pozzo: Mirabili disinganni*, Artemide, Roma.

Burda Stengel F. (2007) *Andrea Pozzo et l'art vidéo : Déplacement et point de vue du spectateur dans l'art baroque et l'art contemporain*, Isthme éditions, Parigi.

Calabrese O. (1985) *La macchina della pittura*, Laterza, Roma.
Caliandro S. (2009) "Réflexions sur la complexité spatiale de l'art", *Actes Sémiotiques*, 112.
Camerota F. (2010) "Il teatro delle idee: Prospettiva e scienze matematiche nel Seicento", in R. Bösel e L. Salviucci Insolera (a cura di), *Mirabili disinganni*, Artemide, Roma, 25–36.
Careri G. (2018) *Envols d'amour. Le Bernin : montage des arts et dévotion baroque*, Mimesis, Parigi.
Casetti F. (2001) *Dentro lo sguardo: Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.
Cousinié F. (2018) Gloriae*: Figurabilité du divin, esthétique de la lumière et dématérialisation de l'*œuvre *d'art* à *l'*âge *Baroque*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes.
Crary J. (2013) *Tecniche dell'osservatore*, Einaudi, Torino.
D'Ors E. (1945) *Del Barocco*, Rosa e Ballo Editori, Milano.
Deleuze G. (1990) *La piega: Leibniz e il barocco*, Einaudi, Torino.
Filippi B. (2011) "L'illusione prospettica di Andrea Pozzo e la scena teatrale dei gesuiti di Roma" in R. Bösel e L. Salviucci (a cura di), *Artifizi della metafora: Saggi su Andrea Pozzo*, Artemide, Roma, 213–19.
Fried M. (1990) *Courbet's realism*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
___. (2010) *The Moment of Caravaggio*, Princeton University Press, Princeton, NJ.
Damisch H. (1984) *Teoria della nuvola*, Costa & Nolan, Genova.
Gloton M. C. (1965) *Trompe l'œil et decor plafonnant dans les* églises *romaines de l'*âge *baroque*, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma.
Grau O. (2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.
Kerber B. (2012) "Anamorphose, *inganno*, trompe l'oeil, *persuasio*, *punto stabile* und *punto mobile* im werk Andrea Pozzos: Überlegungen zur Theorie", in H. Karner (a cura di), *Andrea Pozzo (1642–1709): Der Maler-Architekt und die Räume der Jesuiten*, Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, Vienna, 17–26.
Marin L. (1980) "L'espace Pollock", *Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, 10: 316–27.
Martinelli V. (1995) "'Teatri sacri e profani' di Andrea Pozzo nella cultura prospettico-scenografica barocca" in V. de Feo e V. Martinelli (a cura di), *Andrea Pozzo*, Electa, Milano, 94–113.

Mazzoni S. (1984) "Teoria e pratica nelle 'aggiunte' di Vincenzo Scamozzi all'indice di 'Tutte l'opere d'Architettura' di Sebastiano Serlio" in *Quaderni di Teatro*, VII, 25 agosto, 94–113.

Ndalianis A. (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, MIT Press, Cambridge, MA.

Pfeiffer H. (1996) "Pozzo e la spiritualità della Compagnia di Gesù" in Battisti A. (a cura di), *Andrea Pozzo*, Luni Editrice, Milano 1996, 3–32.

Pozzo A. (1700–1702) *Perspectiva pictorum et architectorum*, Antonio De Rossi, Roma, Vol. 2.

Strinati C. (1995) "Gli affreschi nella chiesa di Sant'Ignazio a Roma" in V. de Feo, V. Martinelli, (a cura di), *Andrea Pozzo*, Electa, Milano, 66–93.

Thürlemann F. (1981) "La double spatialité en peinture : Espace simulé et topologie planaire", *Actes Sémiotiques. Bulletin*, 15, 34–46.

Wolfflin H. (1953) *Concetti fondamentali della storia dell'arte: La formazione dello stile nell'arte moderna*, Longanesi, Milano.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652520
pp. 443-463 (febbraio 2025)

Immersi nel pianto
De Martino, Warburg e le immagini del lamento[1]

Maria Serafini[2]

English title*: Immersed in Tears: De Martino, Warburg, and the Images of Lamentation*

Abstract*:* In *Death and Ritual Mourning* (1958), Ernesto de Martino recounts the testimonies of some of Pierre Janet's patients, cases that can be traced back to the psychopathological state of disorientation threatened by the "mourning crisis". The crisis of mourning is described as a chaotic immersion, an indistinction between subject and object, a psychic and aesthetic confusion between the individual and the surrounding world. In this context, magical-religious practices emerge as forms of collective management of immersion; funerary ritual gestures as techniques of shaping experience, suggesting ways of mourning to the individual. Religion here is not a fusion with the transcendent, but an exercise in detachment, in distancing oneself from the world. As famous scholars such as Carlo Ginzburg have argued, the relationship between orientation, detachment and gesture established by de Martino echoes the function of the mythical-religious image in Aby Warburg's thought: for Warburg, it is images that offer direction to expression and mediation to experience, starting from the use of formulas of mourning. Based on a dialogue between the Italian historian of religions and the German art historian, the article examines the relationship between mourning, immersion and lamentation, in an attempt to construct a theoretical framework that can open up consideration of the revival of traditional images of mourning. This can lead us to interpret contemporary representations of mourning in the digital and virtual environments as reconfigurations of traditional iconographies of mourning, as new cultural ways of expressing and experiencing grief.

Keywords*:* Mourning; Immersion; Detachment; Expression; Orientation

(1) Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dall'European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023–2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

(2) Università di Milano

1. Le lacrime di Niobe e la crisi del cordoglio

> When I visited Manissa last January (1905) and climbed up to the figure over the frost-bound track, I found that two icicles, each perhaps three feet long, hung from the brow and chin, giving to the figure a realistic appearance of "being *immersed* in grief and *dissolved* in tears" (Cooper, 1906).

Così lo storico inglese Henry Swainson Cooper commenta nel 1906 "the weeping rock" (lett. la rocca piangente) alla sommità del Monte Sipilo in Turchia, una formazione naturale stupefacente, una misteriosa altura che ha forma di volto umano e che la leggenda vuole connessa al destino sventurato della figura mitologica di Niobe, di cui il XXIV libro dell'*Iliade* offre prima versione conosciuta. Madre di sei figli e sei figlie, accusata di hybris per aver fatto vanto di aver ricevuto una ricca prole, Niobe viene punita da Leto per mano di Apollo e Artemide con la peggiore delle pene: il lutto di tutti e dodici i figli. Distrutta dal dolore e dal pianto, Niobe verrebbe trasformata in pietra da Zeus. Secondo la più tarda versione de *Le Metamorfosi* di Ovidio (libro VI, vv. 146–313) sarebbe lo stesso dolore del lutto a pietrificarla. Del mito di Niobe possediamo meravigliose testimonianze artistiche, tra cui le versioni scultoree di cui offre esempio la tavola n. 5 dell'Atlante *Mnemosyne* di Aby Warburg (1866–1929). In tutte le versioni del mito la rocca, che conserva le fattezze della madre disperata, continuerà a versar lacrime in un lamento eterno. *Et lacrimas etiam nunc marmora manant* (Ovidio, *Le Metamorfosi*, Libro VI, v. 312).

Può essere interessante, come ipotesi di lavoro, prendere sul serio i termini che Cooper sceglie per descrivere la figura di Niobe, immortalata nella materia immobile ma viva di una rocca piangente: "essere immerso nel dolore e dissolto in lacrime". Che cosa significa essere *immersi* nel dolore? Che cosa rimanere *dissolti* in un pianto?

In *Morte e pianto rituale nel mondo antico* (1958), complessa indagine sulle radici antiche delle pratiche funebri ancora in atto nella Lucania degli anni '50, l'antropologo italiano Ernesto de Martino propone una sorta di *teoria dell'immersione nell'esperienza del lutto*, che si avvale di dati empirici di ampio spettro. Nel momento in cui intende analizzare

la condizione psichica del soggetto in lutto, l'autore pesca ampiamente dal corpus di testimonianze dei pazienti dello psicologo francese Pierre Janet. È infatti convinto che la psicopatologia possa offrire importanti indizi sulle strutture ordinarie dell'esperienza soggettiva e sui processi di elaborazione individuale di eventi critici quali l'esperienza della morte altrui. De Martino ritiene cioè che i casi di malattia analizzati da Janet siano assimilabili alla condizione *para-patologica* che si rischia con la "crisi del cordoglio".

È proprio commentando la prossimità tra patologia e lutto che de Martino analizza la dimensione esperienziale del dolore. La crisi del cordoglio viene qui a configurarsi quale "*immersione* caotica nella sofferenza" (Massenzio 2021, p. 24), una forma immediata e non controllata di incontro con l'evento critico che implica il rischio di una *dissoluzione* dei confini tra individuo e mondo (de Martino 2021, pp. 32 e segg.). Tale modalità di incontro con l'ambiente rappresenta un regresso a uno stato di immediatezza originaria che coincide con il livello della "mera naturalità" (de Martino 2021). A essere in gioco è la celebre nozione di «presenza», concetto cardine della filosofia demartiniana che, dopo aver subito un processo di revisione in seguito alla pubblicazione de *Il mondo magico* (1958), trova nel testo sulla *Morte* nuova e più matura configurazione.

La presenza per de Martino coincide con una *modalità di incontro con l'esperienza* in cui l'immersione caotica viene *messa in forma*, ordinata in un'esperienza significativa e dotata dunque di un'istanza protettiva. Dal punto di vista soggettivo, la presenza si manifesta nel sentimento primario dell'individuo che si auto-percepisce al centro di un "un mondo soggettivo ordinato e dotato di senso" (Marraffa, e Paternoster 2018, p. 191). Questo sentimento di consistenza, lungi dal rappresentare un dato immediato e ontologicamente garantito, è il frutto di un processo incessante di costruzione e conferma (Marraffa 2013). Proprio la precarietà insita nella struttura della presenza comporta una costante apertura al rischio: la "crisi del cordoglio", dramma estremo provocato dal lutto, ben più radicale di una "rassegnazione morale", coincide piuttosto con un "crollo esistenziale" che investe le radici dell'esperienza soggettiva ed è capace di condurre l'individuo alla follia, condizione psichica che certifica la fine di ogni possibilità di senso e significato (de Martino 2019; de Martino 2021). Essere immersi nel lutto, secondo questa logica, significa

stabilire un rapporto con l'esperienza della morte che non conosce nessuna forma di mediazione. La questione che concerne i rischi dell'immersione nell'esperienza viene dunque a configurarsi quale domanda su cosa significhi *sapersi immergere*.

2. La religione come tecnica immersiva, il rito come distacco

Se la presenza è una forma di immersione mediata nell'esperienza, il problema esistenziale e psichico del cordoglio viene a svelarsi nei suoi aspetti estetici. Forzando di un poco l'interpretazione, si potrebbe dire che de Martino proponga una teoria del lutto quale crisi estetica, laddove intendiamo con "estetica" non una riflessione critica che ha per oggetto specifico l'opera d'arte, ma l'intero ambito dell'esperienza sensibile, il dominio che concerne le "qualità e le prestazioni della aisthesis", cioè della sensibilità umana (Montani 2014). Dal punto di vista demartiniano sembra che tali prestazioni della sensibilità umana vengano a configurarsi quali "processi tecnici di tutela e protezione del rapporto valoriale presenza-mondo" (Lesce 2019, p. 97), volti a un contenimento dei rischi di disgregazione dell'esperienza soggettiva. Seguendo Lesce (2019) l'oggetto della riflessione estetica è costituito dai modi in cui la sensibilità è capace di trasfigurare in ordine il caos del sensibile. L'arte stessa, se arriva a svolgere una funzione, si muove entro l'orizzonte drammatico di un'esistenza corporea fragile, in quanto esposta al problema del "senso" (p. 97). Il rischio di dissoluzione a cui è esposto l'individuo di fronte alla morte altrui riguarda dunque, primariamente, il rapporto tra l'individuo e il mondo esterno. Sotto questo profilo, è possibile ricomprendere quale funzione rivestano i dispositivi magicoreligiosi e quale concetto di religione sia coinvolto.

Le pratiche e i riti funebri rappresentano per de Martino delle vere e proprie *tecniche di immersione*, modalità controllate di *filtraggio* dell'espressione che permettono di esperire gli eventi in modo protetto. Di fronte alla morte il pianto rituale costituisce una tecnica di "oggettivazione" che consente all'individuo di manipolare l'esperienza del lutto. La "tecnica del piangere" coincide con quella particolare sapienza del patire che lascia emergere da un caos espressivo degli schemi

che permettono di codificare l'esperienza e reintegrarla in un sistema noto. Le "lamentatrici di professione" suggeriscono al singolo i tempi e i modi del pianto, ossia un complesso di istruzioni su come agire e *orientare la sensibilità*, a partire innanzitutto dall'adozione di "tecniche del corpo"[3]. I riti stessi, complessi di atti gestuali e norme espressive, costituiscono un insieme di indicazioni su come rendere l'esperienza del dolore qualcosa di oggettivo e riconoscibile, in quanto risolto in schemi di espressione condivisa e dunque in forme di esperienza razionalizzate dalla comunità.

Questo aspetto riguarda già la riflessione del giovane de Martino sulla religione. Ne *Il concetto di religione* (1933), l'esercizio della magia, è volto a "ridurre" il negativo "nel dominio della nostra volontà" (de Martino 1992, p. 49). Se sospendiamo la considerazione di aspetti specifici di credenze e pratiche a carattere magico, è possibile rinvenire nell'approccio al magico il motivo che sarà poi centrale in tutta la riflessione demartiniana, quale indagine sui dispositivi di gestione culturale dell'esperienza critica.

Per de Martino ogni forma di religione assolve un ruolo squisitamente "tecnico", quello di offrire un apparato di credenze — mito — e di comportamenti rimandanti a tali credenze — rito — tali da garantire la riconduzione dell'esperienza singolare alla dimensione salvifica del "sempre uguale" (cfr Berardini e Marraffa 2018). Tale operazione si configura come una forma di *schematismo* che fonda la possibilità di agire nell'ambiente. La redenzione si gioca sì nel "trascendimento", ma in un trascendimento talmente umano da essere definito un "ethos", una pratica, un'attitudine, un abito[4]. La funzione della religione è infatti la "destorificazione", cioè la fuoriuscita temporanea dalla storia volta a ripristinare un contatto protetto con il corso storico, soggetto al cambiamento e dunque costitutivamente caotico.

> Sebbene la destorificazione religiosa sia vissuta dal credente come rifiuto della "condizione umana", ciò che da essa procede non è una reale destorificazione (che nella forma più conseguente dovrebbe dar luogo al suicidio fisico o psichico), ma il dispiegarsi delle potenze operative

(3) Il termine maussiano costituisce il titolo di una sezione de *La fine del mondo* (1977).

(4) *Ethos Presenza Storia* (2013) di Fabio Berardini offre un'utilissima panoramica sulla complessa stratificazione che caratterizza il concetto di "ethos" in de Martino.

> dell'uomo, onde all'ombra del divino si matura l'umano, e per entro il sacro si dischiude il profano e il laico. (De Martino 1995, p. 63)

La religione, allora, lungi dal configurarsi come una qualche forma di fusione col trascendente, si realizza quale sostanziale esercizio di distacco. Se il rischio dell'immersione caotica dal punto di vista estetico coincide proprio con un pericolo di *appiattimento* del soggetto sull'oggetto, la protezione religiosa consisterà nell'offrire tecniche di produzione e mantenimento di distanza. La teoria del cordoglio di de Martino si rivela allora quale teoria dell'espressione e dell'esperienza che ruota attorno alla nozione di "distanza". Come rileva Marcello Massenzio nell'introduzione alla più recente edizione di *Morte e pianto rituale* (2021), la centralità della nozione di distanza nell'analisi dei dispositivi funebri getta un ponte tra il sistema di de Martino e la teoria dell'espressione di Aby Warburg. Alcuni aspetti teorici sembrano aprire lo spazio per un dialogo tra i due autori nel quadro della relazione qui istituita tra "immersione" e "pianto", un dialogo *mancato* che ha già ricevuto l'attenzione di alcuni studiosi, tra cui Di Donato (1999), Charuty (2009), Ginzburg (2018).

3. Le forme del lamento: tra de Martino e Warburg

3.1. *I rischi dell'immersione: de Martino, Warburg e il disorientamento*

> Ricordo un tramonto, percorrendo in auto qualche solitaria strada calabrese [...] e fu per noi di sollievo imbatterci in un vecchio pastore. Fermammo l'auto e gli chiedemmo le notizie che desideravamo, ma le sue indicazioni erano cosí confuse che lo pregammo di salire in auto e di accompagnarci sino al bivio giusto [...]. Accolse con qualche diffidenza la nostra preghiera, come temesse un'insidia oscura [...]. Lungo il breve percorso la sua diffidenza aumentò, e si andò tramutando in vera e propria angoscia, perché ora, dal finestrino cui sempre guardava, aveva perduto la vista familiare del campanile di Marcellinara [...]. Per quel campanile scomparso, il povero vecchio si sentiva completamente spaesato: e a tal punto si andò agitando mostrando i segni della disperazione e del terrore, che decidemmo di riportarlo indietro [...]. Sulla via del

> ritorno stava con la testa sempre fuori del finestrino, spiando ansiosamente l'orizzonte per vedervi riapparire il domestico campanile: finché quando finalmente lo rivide, il suo volto si distese, il suo vecchio cuore si andò pacificando, come per la riconquista di una patria perduta. [...] Anche gli astronauti [...] possono patire di angoscia quando viaggiano nel silenzio e nella solitudine degli spazi cosmici, lontanissimi da quel "campanile di Marcellinara" che è il pianeta terra: e parlano e parlano senza interruzione con i terricoli non soltanto per informarli del loro viaggio, ma anche per aiutarsi a non perdere "la loro terra".

Nella forza dell'immagine evocata il passo citato, tratto da quel controverso complesso di appunti noto come *La fine del mondo* (1977), riesce ad esemplificare una configurazione fondamentale della "crisi della presenza", quella per cui essa si palesa in quanto "disorientamento". È proprio durante la stesura del progetto sulle "apocalissi culturali e psicopatologiche", progetto interrotto dalla morte dell'autore nel '65, che de Martino lascia più ampio spazio ai "motivi estetici" del rischio di perdersi, immersi in un ambiente sconosciuto e, per questo, disordinato. È qui infatti dedicata una certa attenzione alle dinamiche di costruzione e difesa del rapporto tra soggetto e mondo in quanto relazione tra un corpo e il proprio ambiente, tra un agente e un insieme di oggetti manipolabili. La perdita della presenza, come "perdita di domesticità del mondo", viene a coincidere con un'incapacità di muoversi con *senso* nello spazio e usare *propriamente* gli oggetti.

Tale profilo della crisi della presenza risulta significativo nel rivelare alcuni tratti che de Martino attribuisce alla condizione patologica della crisi del cordoglio. È infatti in quel contesto che vengono interpretate alcune testimonianze dei malati di Janet. "Le cose non sono più nel loro quadro e non indicano più la loro utilità" (de Martino 2021, p. 28): l'individuo "malato", incapace di muoversi nel mondo delle forme, è un soggetto non in grado di abitare il mondo e di disporne. Se perdere il mondo equivale a perderne l'operabilità, il mondo demartiniano è un ambiente in cui le cose si devono innanzitutto poter *usare*.

Solo maggiormente esplicito nella tarda riflessione, il problema dell'orientamento giace al fondo di tutta la riflessione demartiniana. La questione della presenza e della sua crisi ruota attorno allo sforzo

continuo di tenersi all'interno di una direzione nota, di un cammino tracciato, pena l'impossibilità di riconoscere l'ambiente in quanto proprio. La preoccupazione del pastore e dell'astronauta è la stessa: non perdere la strada di casa. È un sentimento di *espatriazione esistenziale* — ma di quella filosofia dell'esistenza che in de Martino si configura quasi come un'*estetica esistenziale* — che terrorizza il primitivo di fronte al terremoto, così come il figlio di fronte alla morte della madre. La morte altrui, evento eccezionale capace di perturbare la familiarità del proprio spazio "fisico ed esistenziale", apre al rischio di una caduta nel caos originario che si configura innanzitutto come incapacità espressiva. I riti, come i riti funebri che de Martino studiò in Lucania, costituiscono da questo punto di vista pratiche *riorientative* volte ad addomesticare un ambiente divenuto improvvisamente estraneo. Il complesso di norme e comportamenti che costituisce l'apparato magicoreligioso funge da "sistema di rinvii" che ha la precipua funzione di conferire "senso e orientamento" all'espressione e all'esperienza (de Martino 2019, p. 611). Che cosa si intenda con questi "rinvii" è altro aspetto fondamentale: è plausibile che si tratti di rimandi di carattere *mnemonico*. La pratica dell'orientamento è messa infatti in atto a partire dal dispositivo della memoria.

De Martino fonda una scienza dell'espressione e dell'esperienza che pone la memoria al centro: avere un rapporto mediato culturalmente con l'esperienza equivale infatti ad ereditare un sistema di usi e di condotte possibili. Commentando ancora una volta le manifestazioni patologiche della crisi del cordoglio, de Martino (2021) scrive: "Per questo straniarsi della potenza oggettivante, il mondo e i suoi oggetti sono sperimentati in atto di non essere più "nel loro quadro", cioè nella memoria di una determinata tradizione di significati e nella prospettiva di una possibile operazione formale della presenza" (p. 29).

Il problema dell'orientamento è dunque intrecciato a doppio filo tanto alla questione dell'espressione, quanto a quella della memoria. Se questo vale per de Martino, vale altrettanto per il progetto teorico di Warburg. Per lo storico dell'arte scienza e religione, ma anche magia e superstizione, rappresentano sistemi di credenze a carattere orientativo. Nella sua celebre *Biografia*, nonché nella sua *Introduzione al*

Geburstagatlas (1937)[5] Gombrich insiste a più riprese sulla centralità dell'*Orientierung* in Warburg.

> Il concetto di orientamento ha per Warburg un carattere molto generale, in relazione al saggio di Kant "Cosa significa orientarsi nel pensiero". Per Warburg si tratta di un sovra-concetto per indicare ogni relazione consapevole che l'uomo come individuo instaura con il mondo che lo circonda, in senso ampio e in senso stretto.

In quanto principio generalissimo del progetto di Warburg, la questione dell'orientamento risulta intrecciata alla nozione altrettanto fondamentale di distanza, innanzitutto in quanto distinzione tra coscienza di sé e mondo esterno, dal punto di vista tanto filogenetico quanto ontogenetico. La distanza è posta in apertura a *Mnemosyne*:

> Introdurre consapevolmente una distanza tra l'io e il mondo esterno è ciò che possiamo senza dubbio designare come l'atto fondatore della civilizzazione umana; se lo spazio così aperto diviene substrato di una creazione artistica, allora la consapevolezza della distanza può dar luogo a una duratura funzione sociale, la cui adeguatezza o il cui fallimento come mezzo di orientamento intellettuale equivalgono appunto al destino della cultura umana.

È proprio il conseguimento della distanza rispetto al mondo circostante che Warburg definisce *Denkraum,* cioè l'atto costitutivo di uno spazio del pensiero che fonda la possibilità dell'orientamento della rappresentazione rispetto alle concezioni magiche in cui "segni e distinzione svaniscono in una spaventosa unità" (Gombrich 1937, p. 82). Orientamento è una delle parole chiave dell'introduzione all'Atlas *Mnemosyne*, orientamento è il fondamento dei sistemi di relazione uomo-ambiente, orientamento è ciò che tiene insieme la storia delle immagini e la memoria personale. Il progetto dell'Atlas può essere letto nella sua totalità come il tentativo di orientarsi nella storia della memoria occidentale a partire

(5) La traduzione italiana del testo di Gombrich, di cui si è occupato il Seminario Mnemosyne coordinato tra gli altri da Monica Centanni, Anna Fressola, Maurizio Ghelardi, è pubblicata nel n. 151 de "La Rivista di Engramma" (2017), pp. 80–89.

dal ricorso alle immagini intese quali «documenti umani» (Gombrich, 2013). Sono la religione, la filosofia, la storia delle immagini a configurarsi quali «strumenti spirituali di orientamento», tentativi di ricondurre l'ignoto al noto, di conferire al caos espressivo una *formula*. Come nota Gombrich, orientamento ed espressione rappresentano due facce di una stessa storia, la storia della trasmigrazione delle formule del pathos (*Pathosformeln*) in immagine attraverso epoche storiche, garantita dal meccanismo della memoria esibito dall'Atlas.

> Ciò che noi chiamiamo memoria [...] è (anche) il ricettacolo dei nomi e delle immagini mediante i quali giungiamo a concepire un universo oggettivo governato da leggi. In questo ricettacolo le nostre reazioni linguistiche agli eventi (e alle loro immagini equivalenti) sono scelte e immagazzinate, costituendo' così la nostra permanente documentazione dell'esperienza. Chiamiamo "espressioni" queste reazioni, linguistiche o visuali, agli stimoli; la storia della civiltà riguarda così le "espressioni" depositate nei documenti dell'umanità (Gombrich 2013, p. 194).

Il gesto espressivo, in evidente continuità con de Martino, rappresenta dunque un gesto che riesce a direzionare l'azione caotica e a reintegrare una reazione psichica potenzialmente rischiosa in un sistema di reazioni *previste*. Si tratta cioè di "un gesto che riporta l'irriducibile e inquietante irruzione del nuovo fenomeno singolare sotto una generalità familiare, creando così una pausa tra lo stimolo e la reazione corrispondente, dilazionando cioè il riflesso fobico" (Pinotti 2001, p. 143).

Il riferimento al *phobos* è tutt'altro che trascurabile: sembra che in Warburg il fondo comune di tutte le culture sia proprio la gestione di un terrore originario contro cui la cultura cerca di produrre distanza. La storia della civiltà non sarebbe altro che «una storia della battaglia contro il mostro, contro il riflesso coatto della proiezione di cause» (Gombrich 2013, p. 195).

Sarebbe possibile trattare lungamente il riferimento alla "proiezione di cause", considerando l'interesse del giovane de Martino per i materiali della Biblioteca Warburg sul magismo. Quello che interessa però qui sottolineare è la comune esigenza cui risponde l'analisi di de Martino rispetto non tanto alla tematica magica, quanto al problema

del *pathos*. Lo scopo di ogni sistema di credenze mitico-rituali risiede infatti nella gestione culturale della "potenza del negativo", inteso non solo come potenza magica, ma come rischio radicale del disordine espressivo. Proprio confrontando i due autori, Didi-Hubermann (2019) sostiene che l'intenzione di de Martino è mostrare come di fronte alla crisi della presenza sia necessario trovare un modo di orientare il pathos (Didi-Hubermann 2019, pp. 194–203). Si ritiene cioè possibile, seguendo Massenzio (2021), sostenere una prossimità tra l'atto creativo in Warburg e l'atto rituale in de Martino, nel quadro di una concezione della cultura che si fonda sulla nozione di "distanza" e che si realizza in quanto trascendimento del caos espressivo nella *forma*. L'immagine, da un lato, e il rito, dall'altro non assolvono ad alcuna altra funzione se non quella di contenere l'espressione tra due poli — razionalità e irrazionalità, ordine e caos — in una vicenda collettiva e personale che necessita di dispositivi di orientamento in quanto meccanismi della memoria.

3.2. *La memoria: materia immersa nella forma*

Tra ordine e caos sta la memoria: questa dichiarazione potrebbe essere attribuita a Warburg tanto quanto a de Martino. La teoria dell'espressione proposta dai due autori, nella diversità di esigenze e metodologie, si basa sull'idea di una memoria individuale culturalmente fondata, che emerge quale *inconscia esteriorizzazione* di una memoria collettiva. Per de Martino non c'è soluzione di fronte alla morte se non in un pianto "istituzionale" ereditato. Per Warburg la sopravvivenza (*Nachleben*) delle formule del pathos attraverso epoche storiche distanti tra loro rimanda allo stesso modo a una concezione di ereditarietà. La natura di questa eredità è questione controversa, anche a causa del carattere assai poco sistematico della teoria dell'espressione di entrambi gli autori. Ci si limita qui a mettere in rilievo alcuni aspetti teorici che contribuiscano a porre le basi di un dialogo sulla questione.

La possibilità di connettere espressioni gestuali rituali e rappresentazioni artistiche delle formule del pathos risiede nella presenza di una comune tendenza a ricercare le radici *istintuali* di un'espressione sempre però *culturalmente* determinata. Sembra, cioè, che la teoria della cultura

proposta implichi un certo grado di naturalizzazione del culturale, da un lato, e di emergenza dell'istintuale nello storico, dall'altro.

De Martino ritiene che l'abitudine corporea sia un dispositivo culturale, che il corpo sia la prima casa della presenza. È già ne *Il mondo magico* che scrive: "La presenza [...] cade in soggezione per l'apparizione di qualche evento nuovo [...] che rompe l'abitudine" (de Martino 1973, p. 66). È proprio l'abitudine, infatti, quel dispositivo che dà forma alla vita del singolo, in quanto processo che conferisce forma a un'esistenza corporea e psicologica altrimenti all'insegna del caos, della passività e della schiavitù (de Martino 2019). Intesa qui come acquisizione di competenze motorie e psicologiche, l'abitudine è la possibilità che il singolo ha di riconnettersi a una comunità che funge da serbatoio di abilità per agire liberamente nel mondo. Commentando il concetto di "tecnica del corpo" di Marcell Mauss de Martino (2019, p. 600) scrive: "Le abitudini si formano mediante un apprendimento e uno sforzo più o meno intenso e prolungato, poi tengono ad automatizzarsi, lasciando disponibili ulteriori valorizzazioni della vita"(6).

In una direzione consonante vanno alcuni concetti warburgiani: si pensi a quelli di *Mneme* e *Engramma*. Come ricostruito da Pinotti (2006), influenzato dalle teorie del neurofisiologo Ewald Hering e dal biologo evoluzionista Richard Semon, Warburg aderisce a una concezione della «materia quale memoria organizzata» che sostanzia il progetto *Mnemosyne*, in quanto indagine sulla transtoricità materiale delle espressioni culturali. La possibilità di rinvenire un'espressione del pathos a secoli di distanza e in contesti culturali differenti si giustifica alla luce di una teoria della memoria che pone la continuità tra materiale e psicologico, tra conscio e inconscio, e che riserva centralità alla dimensione dell'istintualità. La teoria di Hering mutuata da Warburg conferisce alla memoria una forma di sopravvivenza di tipo materiale che si realizza nel tramandare «tracce mnestiche», come quelle relative all'espressione, alle generazioni successive. Si tratta di tracce che possono riemergere quali abitudini e istinti corporei: la teoria warburgiana della memoria sociale supera la dicotomia materia-forma nel momento in cui riserva

(6) Questa visione dell'abitudine risulta compatibile con una tradizione di studi sull'abitudine che trova in Félix Ravaisson, autore di *De L'habitude* (1838), un importante esponente. Per un confronto tra Ravaisson e de Martino si rimanda a Vincenti (2019, pp. 97–117).

alla materia, funzione inconscia della memoria, il compito di tramandare storicamente le *forme* dell'espressione.

3.3. *Memoria e orientamento: gli atlanti del pianto*

Warburg riteneva che la storia dell'orientamento del *pathos* attraverso le sue configurazioni non potesse essere narrata se non attraverso le immagini. Anzi, è lui stesso a orientarsi nella storia attraverso quel processo di connessione, esposizione e revisione senza fine in cui consiste il progetto dell'*Atlas Mnemosyne*, atlante della memoria occidentale, storia delle formule del pathos non in quanto iconografia, ma quale "storia della vita in movimento". Progetto assai meno ambizioso, l'*Atlante figurato del pianto*, ultimo capitolo dell'opera demartiniana sulle pratiche funebri in Sud Italia, rappresenta il tentativo di visualizzare la storia dei gesti antichi della *lamentatio* diffusi nell'area euromediterranea, a partire da testimonianze visuali che fanno capo all'arte egizia, passando per le pitture rinascimentali del *Compianto* fino ad arrivare ai reportage di Arturo Zavattini e Franco Pinna sulle pratiche contemporanee in atto nelle zone rurali della Lucania, ma anche in alcune zone della Romania. Sembra che anche in de Martino ci sia quest'idea: solo l'immagine può testimoniare in concreto i processi sociali che rimandano al tramandarsi dei gesti e delle "figure del corpo" (Grespi 2019).

Secondo Didi-Huberman (2019) la connessione tra i due atlanti dovrebbe essere attribuita all'orientamento storico-antropologico che accomuna entrambe le opere: comune a Warburg e de Martino sarebbe cioè l'intenzione di selezionare tematiche di interesse culturale e tentare di tracciarne una genealogia che non risponda necessariamente a un processo cronologico e lineare.

Non c'è dubbio sul fatto che Warburg riservi una centralità del tutto specifica all'immagine; de Martino, dal canto suo, non solo non si occupa direttamente di immagini, non produce né aderisce ad alcuna scienza o teoria dell'immagine, ma mostra un atteggiamento piuttosto indifferente nei confronti dello statuto dell'immagine in sé. È forse anche per questo che come nota Massenzio (2021) *l'Atlante figurato del pianto* è stato ritenuto a lungo niente più che una mera appendice al testo. Ciò nonostante, è doveroso notare che l'impianto dell'opera risulterebbe

privo di qualsiasi struttura, se de Martino non avesse lavorato *con* le immagini allo sviluppo di quella teoria sulla sopravvivenza dell'antico nei gesti delle lamentatrici lucane che così tanto dipende dal complesso di testimonianze che derivano dall'epica omerica, così come dalle raffigurazioni delle lamentatrici egizie o dalle pitture del '400 della Vergine in lutto. Sembra, cioè, che *l'Atlante figurato del pianto* molto più che un'appendice illustrativa sia vicina a uno dei pannelli *Mnemosyne*: non tanto per impostazione teorica o aspetto, quanto in virtù di quell'idea warburgiana di fusione tra esposizione e ricerca che rende il progetto dell'Atlas laboratorio ed esperimento al tempo stesso. È infatti attraverso le immagini che de Martino può osservare la storia del pianto rituale, nelle sue battute d'arresto e nelle sue variazioni; è così che può mostrare i momenti di più alta espressione del pianto antico e le sue fasi di declino.

Anche Warburg, nel suo Atlante, mostra interesse per la tematica del lamento funebre. Già negli appunti raccolti tra il 1905 e il 1911 significativamente intitolati *Schemata Pathosformeln* accanto a *Lauf*, *Tanz*, *Bewegung*, *Raub*, *Kampf*, *Sieg*, troviamo *Tod* e *Klage* ("morte" e "lamento"). Il lamento viene, dunque, individuato da Warburg all'interno di quello che può essere considerato il nucleo delle "espressioni fondamentali" o dei "principali temi espressivi". L'attenzione per la tematica della morte e del lamento evolverà nel pannello 42 dell'Atlas, il quale si presenta come lo sviluppo (verticale) di una tematica presente nella già citata tavola n. 5: lutto e dolore, considerati in un'oscillazione tra i poli di rabbia/disperazione e impotenza/distruzione, tematiche che d'altra parte attraversano tutto l'Atlas. Molto compatta, rispetto ad altre, dal punto di vista sia cronologico che tematico, la tavola 42 include opere appartenenti prevalentemente all'arte religiosa del Rinascimento italiano, che rappresentano in maniera varia ma coerente il tema della morte e del lamento, emblematicamente rappresentato, come già visto nel mito di Niobe, dalla figura archetipica della Madre piangente.

3.4. *Il dolore, tra pathos e forma: la menade sotto la croce*

Atto creativo o tecnica rituale, immagine di *pathos* o performance espressiva, al cuore del lavoro di Warburg e de Martino sta indubbiamente il problema dell'orientamento e dell'espressione quali meccanismi di

distanziamento dal caos e dalla follia distruttiva. La questione dell'*immersione* nel *pathos* viene a configurarsi come la necessità di adottare delle tecniche che accolgano la necessità di esprimere il pathos mettendolo però in *forma*. Solo in questo modo è possibile per de Martino risolvere la crisi in una tecnica, per Warburg orientare i *monstra* pulsionali tramite gli *astra* del pensiero (Didi-Huberman 2019, p. 202).

Se le immagini contenute nell'*Atlante figurato del pianto* mostrano i gesti espressivi che costituiscono la tecnica della *lamentatio* nelle zone e fasi di diffusione maggiore, la rappresentazione della Vergine Maria è esemplare del meccanismo per cui una forma specifica, tramandata da un'immagine o da una pratica, costituisce un paradigma espressivo. Il "pianto di Maria", che de Martino oppone al "pianto antico" nel sottotitolo dell'opera, costituisce uno "schema risolutivo del pianto" che, dal punto di vista storico, segna una svolta. Il Cristianesimo, infatti, dottrinalmente fondato sulla fede nella contingenza della vita terrena, nella necessità della vita eterna e nell'apparenza della morte quale passaggio alla vita in Dio, introduce normativamente un nuovo schema espressivo del dolore che non ammette alcun pianto.

> La crisi decisiva di questo istituto culturale fu inaugurata col Cristianesimo: il quale su tutta l'area della sua diffusione si scontrò col lamento funebre e aspramente lo combatté, respingendolo non già nei suoi eccessi parossistici o per ragioni suntuarie — come era già avvenuto nel mondo antico —, ma proprio sul terreno religioso e in quanto costume pagano antitetico alla ideologia cristiana della morte [...] col risultato che il lamento cessò, per entro la civiltà cristiana, di far parte organica del rapporto fra morti e sopravvissuti.

Al di là della teoria demartiniana sul declino definitivo del pianto antico(7), ciò che interessa mettere in rilievo è il ruolo della figura di Maria nell'imporre uno schema di espressione del lutto che sia al tempo stesso risultato e fondamento dell'esperienza cristiana della morte. De Martino riporta una serie di episodi tratti dalle Sacre Scritture, tra cui la cacciata delle lamentatrici da parte di Gesù, nel tentativo di delineare il paradigma

(7) Teoria che, come fa notare Massenzio, risulta assai in contraddizione con la teoria della permanenza del pianto antico nelle zone della Lucania e non solo.

espressivo del lamento cristiano, che può essere riassunto nella figura dello *Stabat Mater*: il pianto cristiano viene, cioè, ridotto ad uno "stare", a un patire contenuto, in conformità con l'ideale cristiano dell'apparenza del morire. "In perfetta coerenza con la solenne affermazione della vittoria di Cristo sulla morte e con la polemica sulla lamentazione pagana, il Nuovo Testamento non conosce un pianto di Maria" (de Martino 2021).

A questo punto della ricostruzione viene inserito però un elemento interessante di analisi interpretativa. L'ideale comportamento del dolore dello *Stabat Mater* viene ritenuto da de Martino incapace di fare i conti con la reale situazione storica dei dolenti. Questo ideale, cioè, risulta eccessivamente lontano dalle abitudini espressive delle comunità che dovrebbero integrare nelle proprie abitudini espressive il nuovo schema del dolore: è necessaria, dice de Martino, una forma di mediazione che funga da compromesso tra il pianto antico e il nuovo ideale del pianto. È a questa funzione che deve essere ricondotta la figura della *Mater Dolorosa*. Nelle parole di de Martino:

> Ma questo altissimo modello del dolore cristiano non poteva operare realmente nella storia e svolgervi la sua effettiva 'pedagogia' dell'umano cordoglio se non avesse saputo raggiungere sul piano terreno la crisi che nel cordoglio sta come rischio, e se non avesse affrontato, assorbito e trasfigurato le tecniche pagane di controllo e di reintegrazione. Solo raggiungendo questo piano il modello mariano del dolore poteva trascinare i dolenti verso la nuova meta religiosa e culturale, e non importa se esso doveva affrontare tutti i rischi del compromesso, del sincretismo e del ritorno al passato. [...] Qui sta il germe della profonda necessità storica degli sviluppi drammatici del planctus Mariae (de Martino 2019, p. 301).

In questo passo si fa spazio un'idea fondamentale che avvicina de Martino a Warburg: la realtà storica si realizza attraverso una continua mescolanza sincretica di elementi culturali che trovano modo di coesistere tra loro. È questo sincretismo che dà vita alla molteplicità delle rappresentazioni della Vergine in lutto, la cui complessità viene mostrata nelle rappresentazioni contenute nell'*Atlante figurato del pianto.* Maria è rappresentata variamente nelle diverse scene di Compianto: accanto a momenti più contenuti del dolore, de Martino inserisce raffigurazioni del

lamento in cui la Vergine Maria appare ben lontana dall'ideale di uno "stare". La molteplicità di sfumature del pianto trova significativa rappresentazione ne *Il Compianto sul Cristo morto* di Giotto, opera in cui entrambi i poli dell'atteggiamento cristiano di fronte alla morte trovano espressione.

> Nella Deposizione affrescata da Giotto nella Cappella degli Scrovegni sono presenti due forme del compianto: nella prima il modello cristiano e quello pagano tendono a compenetrarsi; nella seconda i moduli espressivi del planctus pagano dominano incontrastati. La scena è divisa orizzontalmente in due sezioni giustapposte: nella fascia inferiore l'espressione del pathos a volte è contenuta e priva di eccessi parossistici [...]. La fascia superiore è popolata da una schiera di angeli che danno sfogo allo strazio adottando l'intera gamma dei gesti rituali di stampo antico (Massenzio 2021, LXXXII).

Il sincretismo tra cristianesimo e paganesimo nella rappresentazione del lamento costituisce una tematica assai cara a Warburg. Alla figura warburgiana della "baccante piangente" è dedicato un importante contributo di Edgar Wind e Frederick Antal pubblicato nel 1937 all'interno del primo volume del *Journal of the Warburg Institute*, a quattro anni dal trasferimento dell'istituto a Londra (cfr Ginzburg 2015, pp. 13 e segg.). *The Maenad under the Cross* è un'interessantissima analisi in cui gli autori, a partire dall'analisi di un soggetto specifico, arrivano a considerare aspetti teorici fondamentali dell'impianto warburgiano, quale la polarità delle *Pathosformeln* e il concetto di "inversione energetica", centro focale del Pannello 42. Nella tavola la lamentazione funebre emerge in varianti gestuali che vanno dall'invasamento orgiastico all'abbandono del corpo esanime. Attraverso la figura della Menade la Maddalena si dispera sotto la croce, così come le donne in lutto al letto di morte (è il caso del compianto nei monumenti funebri di Francesca Tornabuoni e Francesco Sassetti). Riportando le parole di Joshua Reynolds, scrivono Wind e Antal:

> C'è una figura di Baccante, con il corpo curvato all'indietro e con la testa gettata anch'essa tutta indietro, che sembra essere un'invenzione

> figurativa prediletta, dal momento che è ripetuta così di frequente in bassorilievi, cammei e intagli; essa intende esprimere un tipo di gioia frenetica ed entusiastica. Baccio Bandinelli, in un disegno di questo Maestro della Deposizione dalla Croce in mio possesso, ha adottato questa figura (ed egli sapeva molto bene cosa valesse la pena di prendere in prestito) per una delle Marie, per esprimere la frenetica angoscia del dolore (Wind e Antal 2016, p. 25).

È Maria stessa, insieme alla Maddalena e le altre donne, a vestire gli abiti pagani del pianto nella celebre rappresentazione del *Compianto* di Niccolò dell'Arca in Santa Maria della Vita, parte dell'Atlante demartiniano. Commentando la scena della *lamentatio* di dell'Arca José Saramago (1998) scrive:

> [...] nella Chiesa di Santa Maria della Vita, c'è uno dei più drammatici gruppi scultorei di terracotta che abbia mai visto. È la Lamentazione sul Cristo morto di Niccolò dell'Arca, modellato dopo il 1485. Queste donne che si prodigano sul corpo disteso urlano il loro dolore tutto umano sopra un cadavere che non è Dio: lì nessuno si aspetta che la carne resusciti.

4. Immersi in un pianto virtuale: *As I lay dead* (2023)

La realtà tutta terrena del *Compianto* di dell'Arca è al centro di un'opera in realtà virtuale presentata nel 2023 alla Biennale di Venezia, all'interno di una sezione dedicata a progetti immersivi in corso di produzione. Si tratta di un cortometraggio che riformula la tematica del lutto in maniera del tutto peculiare. L'esperienza in VR, fruibile solo da stesi in modalità supina, permette al fruitore di vestire il ruolo del defunto e di esperire, da quella prospettiva, il lutto dei piangenti. Nella descrizione dell'opera sul sito ufficiale della casa di produzione *Vitruvio Virtual Reality* leggiamo: "Around the viewer, the characters, across race, age and gender, are immersed in their grief and they face the inevitable dimension of mourning, with more or less explicit emotional expressions". Tali espressioni, così come le posture dei personaggi, riproducono il capolavoro scultoreo di dell'Arca. È lo stesso autore, Simone Salomoni, a sostenere di essere

stato ispirato alla realizzazione dell'opera dalla scena del Compianto in Santa Maria della Vita a Bologna, sua città natale, oltre che dalle prime immagini trasmesse in rete della guerra in Ucraina. La tecnica immersiva della realtà virtuale permette, nelle parole dell'autore, un' "immersione nell'esperienza tutta terrena del lutto". La pretesa di impatto sul fruitore getta un ponte tra arte e pratica, e pone ancora una volta la prossimità tra l'atto artistico e la sfera più quotidiana della pratica rituale. L'intento dell'opera è, infatti, quello di disporre il fruitore all'esperienza di un compianto contemporaneo, riallacciandosi però a una tradizione di gesti ed espressioni che l'artista trae da una testimonianza scultorea.

L'esempio di *As I lay Dead* risulta particolarmente interessante nella sua emblematicità, ma non è un caso isolato: gli ambienti digitali ereditano l'istituto culturale del lamento in molti modi. Nuove immagini del pianto circolano sul web e popolano gli ambienti virtuali. È possibile vedere in questi casi una sopravvivenza delle immagini del lamento nel mondo digitale? È possibile inserire all'interno della stessa storia le nuove immagini del pianto, le immagini di un *pianto virtuale*?

Riferimenti bibliografici

Beart B. (2020) *The Weeping Rock: Revisiting Niobe through Paragone, Pathosformel and Petrification*, Peeters, Lovanio.

Berardini S.F. (2013) *Ethos Presenza Storia: La ricerca filosofica di Ernesto de Martino*, Università degli Studi di Trento, Trento.

___. e M. Marraffa (2018) *A Psychodynamic Approach to the Cognitive Science of Religion*, "Paradigmi. Rivista di Critica Filosofica", 2 (maggio-agosto): 299–316; DOI: 10.30460/90845.

Campanini G. (a cura di) (2003) *Il Compianto di Niccolò dell'Arca a Santa Maria della Vita*, Editrice Compositori, Bologna.

Ciammitti L. (2022) *L'Arca di Niccolò: Riflessioni e documenti*, Marsilio, Venezia.

Cieri Via C. e M. Forti (2009) *Aby Warburg e la cultura italiana. Fra sopravvivenze e prospettiva di ricerca*, Mondadori, Milano.

___. e P. Montani (2004) *Lo sguardo di Giano: Aby Warburg fra tempo e memoria*, Nino Aragno Editore, Torino.

Cooper H.S. (2013) *The Rock-cut Statue near Manissa*, "The Journal of Hellenic Studies", 26: 179.

De Martino E. (2019) *La fine del mondo: Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*, Einaudi, Torino.

___. (2021) *Morte e pianto rituale. Dal lamento funebre antico al pianto di Maria*, Einaudi, Torino.

___. (2022) *Il mondo magico: Prolegomeni a una storia sul magismo*, Einaudi, Torino.

___. *Il concetto di religione*, "La Nuova Italia", 6, 11: 325–9, rist. in R. Altamura e P. Ferretti, a cura di (1993) *Scritti minori su religione, marxismo e psicoanalisi*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 47–54.

Debus P. (2006) *L'art e la mort : Réflexions sur les pouvoirs de la peinture à la Renaissance*, CNRS Editions, Paris.

Didi-Huberman G. (2006) *L'immagine insepolta: Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Torino.

___. (2019) *Ninfa dolorosa: Essais sur la mémoire d'un geste*, Gallimard, Parigi.

Forster K.W. e K. Mazzucco (2002) *Introduzione ad Aby Warburg e all'Atlante della Memoria*, Mondadori, Milano.

Ginzburg C. (2015) *Paura reverenza terrore*, Adelphi, Milano.

Gombrich E.H. (2003) *Aby Warburg: Una biografia intellettuale*, Feltrinelli, Milano.

___. (1937) *Zur Mnemosyne: Zur Erkenntnistheorie und Praxis der Symbolsetzung*; introduzione al *Geburtstagsatlas* (1937), con Note e appunti di lessico. Testo originale e traduzione italiana (2017),"La Rivista di Engramma", 151: 80–9.

Grespi B. (2019) *Le figure del corpo: Gesto e immagine in movimento*, Meltemi, Milano.

Lesce F. (2018) *Religione e sensibilità. Su alcuni motivi "estetici" in Ernesto de Martino*, "Segni e comprensione", 95: 94–109.

Levine E.J. (2013) *Dreamland of Humanists*, University of Chicago, Chicago, IL.

Marraffa M. (2013) *De Martino, Jervis, and the Self-Defensive Nature of Self-Consciousness*, "Paradigmi. Rivista di Critica Filosofica", 23,2: 109–124.

___. e A. Paternoster (2013) *Sentirsi Esistere*, Laterza, Bari.

Montani P. (2014) *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva,* Raffaello Cortina Editore, Milano.

Ovidio P.N. (2015) *Le Metamorfosi*, Einaudi, Torino.
Peck S.G. (1990). *Atlas of Facial Expression: An Account of Facial Expression for Artists, Actors and Writers*, Oxford University Press, New York, NY.
Pinotti A. (2001) *Memorie del neutro: Morfologia dell'immagine in Aby Warburg*, Mimesis, Milano.
Vincenti D. (2019) *Abitudine e follia: Studi di storia della filosofia e della psicologia*, Mimesis, Milano-Udine.
Wind E. e F. Antal (1937) *The Maenad under the Cross*, "Journal of the Warburg Institute", in Bordignon G., a cura di (2016) "La Rivista di Engramma", 132: 25–45.
Zambon Group, a cura di (1994) *Iconografia del dolore*, Electa, Milano.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652521
pp. 465-482 (febbraio 2025)

"No Way You Can Frame It" da *Art and Objecthood* a *Il buco* di Michelangelo Frammartino

Angela Mengoni[1]

Title in English: *"No Way You Can Frame It": From* Art and Objecthood *to* Il buco *by Michelangelo Frammartino*

Abstract: The paper is organized in two parts, both devoted to the exploration of immersivity both in a genealogical perspective and through the analyses of a paradigmatic object such as the film *Il buco* by Michelangelo Frammartino. The first part consists in a theoretical reflection on a possible, and hitherto neglected, genealogy of the idea of immersivity to be found in the context of the art criticism of the 1960s and particularly in the well-known article by Michael Fried *Art and Objecthood*. The paper explores Fried's definition of anti-theatricality and his discussion of the *objecthood* of the minimalist art. The second part proposes the analysis of the film *Il buco* (*The hole*) by Michelangelo Frammartino, a paradigmatic object for the question of immersivity theorized by Fried, which, however, is neither coeval with that theoretical reflection, nor homogeneous to the objects it explores.

Keywords: Visual Semiotics; Theatricality; Figurability; Fried Frammartino

1. Introduzione

La struttura di questo articolo affianca due parti apparentemente incongruenti: da un lato, una riflessione teorica su una possibile genealogia dell'idea di immersività, sinora a mio avviso trascurata, nella critica d'arte degli anni Sessanta, in particolare nella definizione che dà Michael Fried di *anti-teatralità*; dall'altra, l'analisi di un oggetto paradigmatico per i

(1) Università IUAV di Venezia

tratti di quella anti-immersività teorizzata da Fried, che però non è né coevo a quella riflessione teorica, né ad essa omogeneo per natura o area culturale trattandosi di un recente lungometraggio del regista italiano Michelangelo Frammartino. Questa articolazione è possibile solo se si accetta che quel dibattito storicamente situato, ossia la critica d'arte radicata nel contesto nordamericano degli anni Sessanta, abbia una portata *teorica*, che dischiuda cioè dei tratti di natura generale "fuori dall'alterità della sua storia nell'anacronismo di proposizioni teoriche impensate" (Marin 2012, p. 23). E che, a loro volta, quei tratti teorici possano abitare l'immanenza di un'opera che sia, appunto, "oggetto teorico", opera singolare che "accede in se stessa e autonomamente al livello teorico" (Ivi, p. 25) e che, come nel nostro caso, può non esser congruente dal punto di vista storico e di sostanza espressiva con quel dibattito critico.

Il punto di avvio di questa riflessione è, in realtà, contingente: in occasione del cinquantenario dell'uscita, *Art and Objecthood*, l'articolo di Michael Fried pubblicato per la prima volta nella rivista "Art Forum" nel 1967, è stato oggetto di rinnovato interesse e di pubblicazioni che ne hanno riesaminato i fondamenti (Green e Morra 2017); la rilettura del testo, a distanza di mezzo secolo dalla sua stesura, mi ha colpito per la straordinaria attualità di una critica che l'autore rivolge in ambito artistico all'idea di "immediatezza", ad una artificiosa opposizione tra opere dotate di una cornice, di un frame di fruizione e, invece, opere la cui "presenza" sarebbe offerta all'esperienza "diretta" dello spettatore. In altre parole, la rilettura dell'articolo nell'attuale contesto di intensificazione di realtà immersive mi pareva suggerire che *Art and Objecthood* potesse offrire un contributo non secondario ad una genealogia della definizione di *immersività* ed è da questa ipotesi che ha preso avvio la riflessione che segue e il suo pendant di analisi testuale.

2. *Art and Objecthood*: oggettualità e alterità

Art and Objecthood è noto per la polemica che Michael Fried, allora un giovane critico ventottenne, vi esprime contro l'emergere di quell'arte minimalista, da lui chiamata anche *literalist art*, che con le grandi sculture astratte di artisti come Donald Judd, Robert Morris, Tony Smith,

Carl Andre costituirebbe una risposta e una critica alla pittura e scultura moderniste e ai lavori, tra gli altri, di Anthony Caro e Frank Stella. Distanziandosi dalle usuali argomentazioni della critica d'arte, Fried chiarisce subito che l'emergere dell'arte "letterale" è qualcosa di più di "un episodio nella storia del gusto" e nelle dinamiche dei movimenti artistici, è piuttosto un episodio che appartiene alla "storia — quasi la storia naturale — della sensibilità", poiché introduce in questa storia il tratto di marcata "ambientalizzazione" delle grandi sculture minimaliste e di una costitutiva interrelazione tra opera e "situazione" (più che tra opera e spettatore): "literal art belongs to the history — almost the natural history — of sensibility and it is not an isolated episode but the expression of a general and pervasive condition" (Fried 1998, p. 149).

Questa "condizione pervasiva" non consiste solo in un superamento del medium pittorico e del suo illusionismo, anche se certamente lo sviluppo della scultura minimalista nello spazio parte dall'assunto che, come afferma Donald Judd, "actual space is intrinsecally more powerful and specific that paint on a surface" (Ivi, p. 150). La questione si pone però, per Fried, non tanto nei termini dell'opposizione tra *illusionismo* (pittura) e *realtà* (scultura/ambiente), bensì nei termini di una tensione "interna" alle sostanze mediali, ossia quella tra l'essere percepite come *oggetto* o come *arte*. Seguiamolo brevemente nella sua argomentazione.

Per i minimalisti come Judd sono problematiche quelle sculture che "sono fatte pezzo per pezzo, per addizione, composte" e in cui "specifici elementi si separano dal tutto facendo così sorgere relazioni all'interno del lavoro" (Ibidem[2]). Contro questa idea di una *articolazione* che chiede di essere esplorata precisamente come *forma*, dunque di opera d'arte intesa come mondo internamente articolato, artisti come Judd o Morris rivendicano l'interezza dell'*oggetto*, la singolarità e indivisibilità di un lavoro che sia, per quanto possibile, "una cosa", "a *Specific Object*".

L'arte letterale aspira, dunque, a "scoprire e proiettare l'oggettualità *in quanto tale*" e ciò, dice Fried, si oppone alla capacità dell'opera d'arte di mantenere una soglia di differenziazione dalla sua propria oggettualità*/objecthood*: ciò avviene se l'oggetto esperito mantiene una forma che non sia "merely literal" ossia, pare di capire, se l'opera esibisce un *lavoro* di messa in forma, non necessariamente una dimensione riflessiva

(2) Le traduzioni in italiano del testo di Fried sono sempre dell'autrice.

o metatestuale, ma un'articolazione capace di sospenderne lo statuto di mera oggettualità. Questa soglia di differenziazione dalla propria oggettualità — ben riassunta dal titolo dell'articolo — consiste in una "domanda che esse [le opere] mantengono in quanto forma [*the demand that they hold as shapes*]" (Ivi, p. 151), nel senso che la forma deve essere una forma che assume, che dichiara il suo non essere mera proprietà dell'oggetto in quanto tale, altrimenti le forme artistiche sono sperimentate come "niente più che oggetti" ed è precisamente a questo che aspira l'arte letterale o minimalista secondo l'autore, ed è altresì per questo che la sua riflessione su questa scomparsa della forma come mediazione, a favore di una *presenza* diretta di un oggetto "in una situazione" (Ivi, p. 155), può essere preziosa per una riflessione sull'immersività.

I tratti che costituirebbero questa oggettualità sono esplorati e descritti come strategie che perseguono una *immersione* del soggetto, nel senso di una relazione *non mediata* rispetto ad un oggetto: questa relazione non-mediata va sotto il nome di *presence* per Clement Greenberg, per Fried di *theatricality*. Indipendentemente dalle scelte lessicali, è interessante la descrizione delle strategie di questa "costruzione di presenza" che è la "literalist sensibility": la scultura è il campo privilegiato dell'oggettualità poiché la soglia tra arte e non-arte può essere esplorata solo nello spazio tridimensionale dove sono collocati sia gli oggetti artistici, sia "ogni cosa materiale che non è arte", cosicché attraverso le dimensioni e la scala, o attraverso il perseguimento di un aspetto, appunto, letterale di non-arte si produce quella *objecthood* che persegue la presenza o teatralità in cui l'accento è sull'essere in situazione con l'oggetto e non sull'articolazione di una forma che allestisce un mondo capace di mantenere una propria alterità rispetto allo spettatore: "l'esperienza dell'arte letterale è quella di un oggetto in una *situazione* — la quale, virtualmente per definizione, *include lo spettatore*" (Ivi, p. 153).

Questo stato di inclusione mi pare fondamentale, perché sottolinea una riduzione del tratto di alterità dell'opera e, per lo spettatore, il passaggio dall'esperire un mondo *altro* articolato in forme, al condividere una *situazione* con un oggetto immediatamente disponibile. Oggettualità è, dunque, non mediazione, una *presence* che, più che porsi in termini di trasparenza o opacità del medium (termini ricorrenti nelle riflessioni sull'immersività e che funzionano benissimo per il quadro, il dispositivo filmico etc.), è posta in

termini di strategie — direi semiotiche — capaci di marcare o meno, di restituire o meno il tratto di *alterità* di ciò che ci sta di fronte. In questo senso, più che l'ovvia pertinenza per la questione immersiva della riflessione sulle strategie pittoriche o fotografiche che Fried (1980) chiamerà di *absorption* opposta a *theatricality*, ovvero strategie di inclusione o esclusione dell'enunciatario rispetto all'enunciato[3], mi pare che la riflessione seminale in *Art and Objecthood* sia interessante per uno spostamento che compie rispetto alle usuali questioni di rapporto con lo spettatore (forse anche perché si confronta con la scultura astratta), ovvero perché, attraverso la difficile esplorazione della *letteralità*, sposta la questione sul senso immerso dalla classica dialettica immagine / realtà (e il venir meno della soglia di distinzione tra di esse), all'immersività concepita piuttosto come il venir meno del tratto di resistenza, di *alterità* dell'oggetto (sia esso scultoreo, pittorico, spaziale, ambientale).

Non è un caso, del resto, che proprio una configurazione di annientamento dell'alterità, ossia la relazione narcisistica, sia ricorrente nella riflessione sull'immersività, in quanto struttura paradigmatica dell'impossibilità di esperire l'alterità come tale. Come chiarisce Andrea Pinotti (2020) in apertura del suo lavoro sulle soglie dell'immagine, il mito di Narciso è sovente evocato a proposito della "trasgressione dei limiti fra realtà e rappresentazione", cui si rinvia a causa del rispecchiamento di Narciso, ma esso torna a rivelare oggi "inattese potenzialità" laddove aiuta a comprendere come certe forme immersive possano configurarsi come "specie peculiare di narcisismo" (p. 3), ossia come annientamento dell'alterità che ogni relazione prevede.

Quello di Narciso è un castigo che, nel mito ovidiano, consiste in una sorta di contrappasso; egli è infatti condannato alla punizione invocata come simmetrica e contraria per l'indifferenza verso i suoi amanti: "possa anche lui amare a mai possedere l'oggetto del suo amore". L'amore di Narciso per il proprio riflesso nelle acque è infatti amore per un oggetto impossibile precisamente perché *non* è *un vero oggetto* ossia una vera alterità separata e imprevedibile, bensì ancora e sempre il soggetto. Questa è la tragica maledizione di Narciso e questo è anche, nell'ottica che qui ci interessa, il prisma che il mito ci offre per riflettere sulle buone e cattive immersività.

(3) Le strategie di enunciazione visiva sono di fondamentale importanza per comprendere le tipologie dell'immersività e il fruitore/spettatore costruito dalle esperienze immersive, mi limito qui a rinviare, oltre che al già citato Marin (2012), all'ottimo testo di ricognizione di Lucia Corrain (2002).

Il mito ovidiano — a differenza di altre varianti — si concentra proprio sul *passaggio* dal rapporto con un possibile oggetto d'amore altro, alla consapevolezza che quell'oggetto è, in realtà, il soggetto colto in un circuito chiuso tra sé e sé cui, secondo Hubert Damisch (1976), farebbe segno la circolarità perfettamente chiusa del Narciso di Caravaggio. Si tratta dell'opposizione tra una modalità cosiddetta *ingenua* e una *consapevole* del rapporto tra soggetto e immagine. Dapprima "infatti Narciso interpella l'oggetto d'amore come un'alterità" (Pinotti 2020, p. 4) e anche Pierre Hadot, nella sua analisi dell'interpretazione plotiniana del mito, sottolinea questo tratto come dirimente: "precisiamolo — dice — quando Narciso si vede nella fonte, non è innamorato del suo riflesso perché è l'immagine del suo proprio corpo, ma è innamorato perché la forma che vede è bella. Tutta la tradizione è unanime: Narciso vedendosi nella fonte crede di vedere un altro e si innamora di questo altro" (Hadot 1976, p. 139). Solo Ovidio immagina un Narciso *consapevole*, capace di riconoscersi, infine, nel riflesso che prendeva per un altro quando vede che quell'alterità è in realtà sprovvista dell'autonomia che dovrebbe avere, cioè quando la vede compiere i suoi medesimi gesti e realizza "ma sono io! [*Iste ego sum!*]". Hadot chiosa "non ha vissuto, come credeva, il meraviglioso incontro di un altro, *inaccessibile*, ma solo un raddoppiamento imperfetto di se stesso" (Ivi, p. 141, corsivo mio).

"Un altro inaccessibile": Hadot sottolinea con questo aggettivo che il proprio dell'alterità è dato, non tanto dalla sua supposta referenzialità ontologica che troverebbe un fondamento nella sua natura extra-segnica, bensì dai *tratti semiotici della sua resistenza*, dal suo significarsi come 'altro'. Ovidio sottolinea infatti il desiderio di una messa a distanza senza la quale alterità non esiste: "non posso separarmi dal mio corpo. Desiderio singolare per un amante, vorrei che ciò che amo fosse *distante* da me" e ancora "è perché mi possiedo che non posso possedermi" e Ovidio chiosa: "Narciso infelice di non esser stato differente da se stesso" (Hadot 1976, p. 142).

Il mito indica però, come abbiamo detto, due possibili esiti: il Narciso "consapevole" comprende che quella figura che vede non è l'altro ma un riflesso di sé e, in questo caso, la perdita dell'alterità si lega alla parallela scoperta del medium, dei supporti, delle sostanze, delle strategie, delle forme che sempre mediano il rapporto con l'oggetto: le lacrime che, cadendo dal volto di Narciso, increspano la superficie dell'acqua rendono percepibile il supporto

riflettente, svelano il medium che è condizione della rappresentazione e pongono fine all'illusione che non vi sia alcun supporto mediale di iscrizione dell'immagine, come dire: Narciso in questo caso perde l'altro ma guadagna la *medium awareness* che ne è condizione(4). Il narciso "ingenuo" invece (nella versione di Pausania ad esempio) continua a pensare di avere davanti un altro in modo immediato, ossia non mediato, e muovendo verso di lui annega in quel medium che non ha saputo riconoscere, poiché non vi è nessuna alterità cui appigliarsi. E se l'economia narcisistica e le sue varianti e invarianti mitiche sono centrali per riflettere sul senso immerso è proprio perché tale economia ha a che fare con l'impossibilità di una reale esperienza dell'alterità, dell'ambiente o dell'altro, come riassume Christopher Lasch: "Il nocciolo della storia non è che Narciso si innamora di se stesso ma che, non riuscendo a riconoscere il proprio riflesso, manca di ogni concezione della differenza tra sé e l'ambiente" (cit. in Pinotti 2020, p. 18).

Torniamo così alla questione cruciale della mancata differenza tra sé e ambiente e tra sé e opera nell'ambiente che è al cuore della tendenza oggettuale intercettata da Fried. L'arte può essere, e di certo per Fried lo è, il luogo in cui si riafferma e in cui possiamo allenarci ad esperire quella differenza. Se *Art and Objecthood* mi pare significativo in questo senso, è proprio perché chiarisce come i modi di "includere e sollecitare lo spettatore" delle installazioni minimaliste — antitetici all'anti-teatralità della pittura e scultura moderniste che Fried ama — mostrino, in quel preciso frangente storico, che la *teatralità* non è riducibile a un mero coinvolgimento dello spettatore nello spazio/situazione e l'*antiteatralità* a un regime di visibilità che non interpella sguardo e corpo dello spettatore, ma che si tratta, più complessamente, di due modi di immersione nel senso: il primo che si pone come *oggettualmente* immediato, il secondo come neutralizzante l'immediatezza dell'oggettualità.

Ciò avviene attraverso strategie diversificate e ogni volta specifiche, tra cui, ad esempio, per la scultura di Anthony Caro, una fruizione "sintattica", esplorativa. Al contrario, l'oggetto minimalista è compatto, è una *shape* internamente non articolata che sposta l'accento sulla situazione di fruizione, non nel senso che si è circondati da cose — "in fondo si è *sempre* circondati dalle cose!" puntualizza Fried —, ma che "le cose

(4) Questo il senso della citazione di Kristeva riportata da Pinotti (2020, p. 6): "A forza di frustrazioni egli indovina che in realtà si trova in un universo di segni".

sono in uno spazio *con* noi" in modo interrelato, esattamente come avviene per un ambiente immersivo di realtà virtuale:

> The entire situation means exactly that: *all* of it — including it seems the beholder's *body*. There is nothing within his field of vision (...) that declares its irrelevance to the situation, and therefore to the experience, in question. On the contrary, for something to be perceived at all is for it to be perceived as part of the situation. Everything counts — not as part of the object, but as part of the situation in which its objecthood is established and on which that objecthood partly depends (Fried 1998, p. 155).

Invece di un 'coinvolgimento', Fried parla qui paradossalmente della esperienza di *esser messi a distanza* dall'opera perché il punto è proprio questo, il passaggio da un rapporto con la forma, col linguaggio anche plastico dell'opera, alla preminenza della situazione stessa di fruizione: "here again the experience of being distanced by the work in question seems crucial: the beholder knows himself to stand in an indetermined, open-ended relation *as subject* to the impassive object on the wall or floor" (Ibidem). L'esperienza di 'incontrare' un'opera minimalista, ad esempio in uno spazio oscuro, dice Fried, non è diversa da quella di incontrare una persona e ciò è rafforzato da tutta una serie di caratteristiche dell'arte letterale: dalla taglia "antropomorfa" delle opere, dal vuoto interno che ne fa degli involucri, dalla simmetria etc.

In fin dei conti, quella dell'oggettualità è una battaglia contro la *convenzionalità* stessa dell'arte, la quale è incompatibile con l'orizzonte di una relazione totalmente trasparente con l'oggetto; per questo l'autore definisce la *literalist ideology* un "naturalismo nascosto", ben rappresentato dall'episodio paradigmatico di una corsa in macchina che Tony Smith compie, di notte, assieme a tre studenti su un'autostrada non ancora terminata, la New Jersey Turnpike:

> Quando insegnavo alla Cooper Union, nel primo anno o due degli anni Cinquanta, qualcuno mi disse come potevo raggiungere la New Jersey Turnpike non ancora terminata. Presi tre studenti e guidai da qualche parte nei Meadows fino a New Brunswick. Era una notte buia e non c'erano luci, né indicatori di corsia, né linee, né ringhiere, né altro, se non il fondo stradale scuro che si muoveva attraverso il paesaggio delle pianure, orlato

> da colline in lontananza, ma punteggiato da cataste, torri, fumi e luci colorate. Questo viaggio è stato un'esperienza rivelatrice. La strada e gran parte del paesaggio erano artificiali, eppure non si potevano definire opere d'arte. D'altra parte però, hanno fatto per me qualcosa che l'arte non aveva mai fatto. All'inizio non sapevo bene cosa, ma il suo effetto fu quello di liberarmi da molte delle mie opinioni pregresse sull'arte. Sembrava che ci fosse lì una realtà che non aveva trovato espressione nell'arte.
> L'esperienza sulla strada era qualcosa di definito ma non riconosciuto socialmente. Mi sono detto: dovrebbe essere chiaro che questa è la fine dell'arte. Gran parte della pittura ha un'aria piuttosto pittorica dopo una cosa del genere. Non c'è modo di incorniciarla, devi solo farne esperienza [*there's no way you can frame it, you just have to experience it*]. (Ivi, p. 158)

Questa corsa notturna, oltre a mostrarci l'esperienza pedagogica decisamente sperimentale della Cooper Union, rivela a Smith la natura inguaribilmente convenzionale della pittura: "most painting look pretty pictorial after that"; non solo per una banale questione di scomparsa dei dispositivi di incorniciatura ("there's no way to frame it"), ma per quello che rivela la seconda parte della frase, "you can only experience it", ossia che l'esperienza è opposta alla forma artistica e non vi sarebbe anzi modo di comprenderla/esperirla nei termini — mediati e formalmente articolati — di una *forma* artistica. Si tratta, dunque, di un orizzonte esperienziale presentato come interamente *accessibile* e proprio questo è il tratto problematico per Fried (1998, p. 158):

> Non c'era modo, sembra che [Smith] abbia sentito, di "incorniciare" la sua esperienza sulla strada, non c'era modo di comprenderla [*to make sense of it*] in termini di arte (...) Piuttosto 'devi solo farne esperienza' — così come accade, così com'è. (Solo l'esperienza è ciò che conta). Non si suggerisce che ciò sia problematico in alcun modo. L'esperienza è considerata da Smith come pienamente accessibile a tutti, non in linea di principio, ma di fatto, e la domanda se questa esperienza abbia avuto davvero luogo o meno non si pone.

In questi differenti termini torna la questione significativa che ci riporta ai due Narcisi: sebbene qui non vi sia propriamente oggetto, né rapporto tra realtà e immagine, bensì immersione 'diretta' in un reale totalmente trasparente, il mito resta pienamente pertinente perché ci invita

a riflettere sul suo nucleo davvero cruciale, come abbiamo visto, ossia il mantenimento o, viceversa, l'annientamento del tratto di alterità di quell'universo, di quello scarto e quella resistenza non trasparente senza la quale non vi sono le condizioni di possibilità per alcuna esperienza.

3. Il buco: Immergersi nel figurabile

Il buco di Michelangelo Frammartino (2021)[5] presenta un'esperienza immersiva in senso fenomenologico: l'esplorazione di una grotta sconosciuta, sia per gli attori che abitano il mondo diegetico che per lo sguardo dello spettatore; ma, soprattutto, configura quell'esperienza come confronto continuo con la resistenza del reale e, anzitutto, del visibile.

Un gruppo di giovani speleologi del nord arriva in Calabria, sul Pollino, nel 1961 e scopre l'entrata di una grotta: è l'Abisso di Bifurto profondo quasi 700 metri, allora la terza grotta più profonda al mondo. Il film segue le spedizioni speleologiche all'interno del 'buco' per esplorarlo e tracciarne una mappa che viene disegnata a mano. Parallelamente, mostra la vita di un silenzioso testimone, un anziano pastore in alpeggio nella zona, una figura mite, silenziosa e senza nome che la macchina da presa segue mentre sorveglia le vacche, interagisce con loro attraverso dei vocalizzi di richiamo e poi mentre, progressivamente, si indebolisce e si spegne nella sua capanna.

Quel che è rilevante per la costruzione del "senso immerso" è il progressivo delinearsi nel film di due strategie enunciative, due tipi di sguardo cui è riconducibile la costruzione di due modi di relazione con il 'reale' che è oggetto di quello sguardo.

Il film si apre, intanto, con una inquadratura che indugia proprio sulla soglia del "buco" visto dall'interno (Fig. 1): dallo schermo completamente nero emerge progressivamente, al centro, una porzione di cielo di cui la grotta stessa diventa dispositivo di incorniciatura, lasciando letteralmente apparire la profondità illusoria dell'universo diegetico come per erosione della nera compattezza di quello che Louis Marin (2014) definisce il piano presentativo della rappresentazione.

(5) *Il buco*, regia: Michelangelo Frammartino; sceneggiatura: Michelangelo Frammartino, Giovanna Giuliani; fotografia: Renato Berta; montaggio: Benedetto Atria; produzione: Doppio Nodo Double Bind (Marco Serrecchia), Essential Filmproduktion, Société Parisienne de Production; origine: Italia, Francia, Germania; durata: 93′; anno: 2021.

Figura 1. Fotogramma tratto da *Il Buco,* Michelangelo Frammartino, 2023[(6)].

Si apre così, sotto i nostri occhi, il mondo enunciato — cielo, erbe, rocce — da cui si affacciano per prime due placide mucche, mantenendo al contempo l'incorniciatura che marca la soglia con lo spazio d'enunciazione, quello in cui si situa lo sguardo che si affaccia a quel mondo, il nero da cui progressivamente si apre la profondità illusoria dello schermo. Questa sequenza di apertura è paradigmatica perché inscena la tensione — decisiva per le strategie immersive — tra *opacità* e *trasparenza*, della quale è però fondamentale comprendere che essa non rinvia unicamente agli effetti dei possibili tratti di riflessività che svelano i dispositivi della messa in discorso, bensì alle *condizioni di possibilità* stesse dell'immagine: quel nero che è buio ma che fa apparire, al contempo, il supporto-schermo è dimensione "originaria", nel senso in cui Louis Marin parla di ritorno all'*origine* nella pittura di Klee (2021, p. 227–236): un'origine non intesa in senso genetico ma generativo, poiché è solo grazie a quel supporto — che dovremo dimenticare per vedere l'immagine — che l'immagine può esistere, può accedere alla figurabilità. In questo senso, questi pochi minuti iniziali introducono già il lavoro di esplorazione della resistenza del visibile che il film pazientemente perseguirà. La nera compattezza della cornice è da subito dichiarata come luogo indecidibile, oscillatorio, tra qualcosa di nominabile, il "buio", e qualcosa che sfugge ad ogni nominazione perché è presentazione del mero supporto che rende possibile ogni articolazione figurativa. Marin coglie magistralmente questa zona

(6) Tutte le immagini che accompagnano l'articolo sono fotogrammi tratti dal film.

direi emersiva del senso nella sua nota analisi di un altro nero, quello dello sfondo di una *Vanitas* di Philippe de Champaigne: "Uno sfondo nero, d'accordo. Ma cosa rappresenta questo sfondo nero? Niente (...) Un niente che è una eccedenza rispetto al potere di nominazione, in cui però questo potere trova il suo impulso" (Marin 2014, p. 129).

La prima sequenza mostra dunque non solo, o non tanto, la soglia tra due mondi, ma il luogo originario che è condizione di accesso alla visibilità e da cui si disimplica, per articolazione progressiva, il mondo delle figure e dunque dei nomi, il visibile. Da qui in avanti la costruzione dello sguardo mostrerà modi radicalmente opposti di accedere a quel visibile, poiché in questo mondo al di là della soglia ci si può immergere esplorandolo faticosamente, processualmente, apticamente e strappando la sua manifestazione visiva al buio, oppure lo si può fruire come immagine 'trasparente' da contemplare, figurativamente stabile e, come vedremo, gerarchizzata.

È, in effetti, quel che vediamo nella sequenza-prologo prima dell'apparire del titolo. L'inquadratura mostra un cortile davanti al bar del paese dove un gruppo di persone è radunato, all'aperto, davanti a un apparecchio televisivo, per poi passare direttamente alla sequenza d'archivio in cui un giornalista sale con un montacarichi, assieme a quello che forse è un impiegato, sul grattacielo Pirelli; le sue parole chiariscono da subito che la trasparenza della struttura di vetro attraverso cui la telecamera mostra via via l'interno degli uffici garantisce anche un accesso patemico a quel mondo (rafforzato dalla posizione enunciativa di interpellazione diretta verso lo spettatore) e che quell'ascesa è anche isomorfa al ruolo sociale delle persone inquadrate (Figg. 2 e 3): "Stiamo salendo verso l'alto, verso i 132 metri del grattacielo Pirelli (...) anch'io sto lavorando, sì mi esibisco un po' anche per farvi partecipare alle emozioni, questo è il mio compito, di portare il pubblico, i telespettatori che stanno a casa e arrivare piano piano dal livello zero ai centoventi metri (...)". Segue il dialogo tra i due durante l'ascesa: "-Siamo al piano 25... — Chi è questa? — La dottoressa Camagni, il dottor Castellani... Ventiseiesimo piano, qui abbiamo l'ufficio conti — Qui sono tutti con l'aria condizionata no? — Sì sì, con l'aria condizionata... Adesso abbiamo il trentesimo piano, la presidenza, l'ingegner Leopoldo, il dottor Alberto, il vicepresidente... — Ecco il belvedere, si vede anche dall'altra parte, cominciamo a vedere i grattacieli in costruzione di là — Sì...".

Figura 2–3. Fotogrammi tratti da *Il Buco*, Michelangelo Frammartino, 2023.

Si introduce così quella che sarà l'opposizione semisimbolica tra un mondo nel quale si ascende e uno nel quale si sprofonda(7): quello in cui si sale è un mondo del tutto accessibile, spazialmente (poiché l'ascesa meccanica del montacarichi è fluida e senza sforzo) e visivamente, un mondo di vetrate trasparenti affacciate sui gradi gerarchici

(7) Il semisimbolismo in semiotica è uno dei possibili modi di relazione tra piano. dell'espressione e piano del contenuto che si caratterizza per l'omologazione tra opposizioni categoriali sui due piani, cosicché le opposizioni che strutturano un certo universo, visivo o no, come alto/basso, ad esempio, veicolano a loro volta opposizioni semantiche e valoriali; su questa efficace organizzazione del senso si veda: Bertrand 1985; Calabrese 1999.

dell'"ascensore sociale" in cui tutti hanno un nome e un titolo; il prosieguo del film si dedicherà invece all'esplorazione di un altro mondo, un'esplorazione silenziosa poiché pochissimi saranno gli scambi verbali, completamente assente il registro descrittivo e pervadente l'anonimato[8]. Specularmente, dunque, vi è un mondo nel quale si sprofonda, la cui conformazione fisica e visiva è trattenuta in una dimensione pienamente potenziale dal buio e attualizzata processualmente e progressivamente nella sua materialità: la macchina da presa segue gli speleologi che strappano faticosamente la conoscenza materiale e visiva della grotta al buio che la protegge. All'inizio saggiano la conformazione rocciosa scandagliando sonoramente lo spazio, gettando dei sassi nella cavità e traducendo il suono di ritorno in distanza (Fig. 4); poi gettano delle fiaccole improvvisate fatte con pagine di giornali e periodici, in modo da illuminare la cavità, ma mostrandoci al contempo l'accartocciarsi dell'immaginario figurativo dell'ascesa e dei nomi propri introdotto dalla sequenza del Pirellone: icone cinematografiche e immagini pubblicitarie diventano ora utili solo in virtù del loro supporto cartaceo, sostanza mediale che, lambita o incenerita dalle fiamme, si reimpone ora sull'immagine nella combustione di quei volti (la macchina da presa ne ritroverà le spoglie più in basso, col proseguire dell'esplorazione, ad esempio quando inquadrerà un frammento annerito del volto di Sofia Loren nel fango).

Più avanti saranno le torce elettriche sui caschi delle speleologhe e speleologi a costruire dei regimi di grande intimità enunciazionale con la materia: la torcia circoscrive uno spazio di *figurabilità* in cui accedono a visibilità, più che le figure stabilizzate dai nomi, le masse plastiche e cangianti della materia (Fig. 5). La genealogia visiva di queste immagini è la pittura "a lume di notte" in cui la luce costruisce un rapporto intimo con la dimensione sensibile del visivo, che è anche una potente strategia di valorizzazione[9] ed in cui si dispiega la bellezza di un mondo capace di darsi come luogo potenziale, dell'inatteso.

---

(8) Come rileva Roberto De Gaetano (2021, p. 3): "L'azione è di fatto assorbita da atti e gesti che si succedono in forma silenziosa, dedrammatizzata e al fondo impersonale, senza nessuna individualizzazione. Nessun nome proprio, neanche quello del vecchio pastore".

(9) Come chiarisce Lucia Corrain a proposito delle strategie di valorizzazione della luce nella pittura a lume di notte del XVII secolo: "In questa nostra ricognizione tutto parla con il linguaggio del plastico: la positività della luce scaturisce dal plastico, è il 'contenuto' della 'forma'" (Corrain 1996, p. 64).

Figura 4.

Figura 5.

È un processo di esplorazione aspettualmente *durativo* ma anche *imperfettivo*, nel senso di una tensione sia temporale, che figurale, immaginale. L'imperfettività temporale si esaurirà quando, nell'ultima sequenza, si vedrà inquadrato il fondo di roccia cui giunge la speleologa e che segna la fine del "buco"; ma quell'universo è imperfettivo anche perché è il luogo di *virtualità* sul cui fondo qualunque immagine può articolarsi ed emergere. E infatti, parallelamente all'esplorazione, il cartografo del gruppo

disegna una mappa traducendo in segni grafici, e in un'immagine stabile e socialmente condivisibile, quella esplorazione aptica, sintomale.

Sovente, la figura umana dell'esploratore col suo casco illuminante, si situa precisamente al confine tra le forme che emergono e il nero della pura virtualità, un "nero" che è non è solo il buio di un universo figurativo, né unicamente il nero che opacizza e rende percepibile il supporto-schermo, bensì: "l'uno e l'altro senza dubbio. L'alternanza di opacità e trasparenza si converte *là*, in quel luogo dell'opera, nella fusione ambigua dello sfondo e della superficie" (Marin 2014, p. 130). È chiaro, allora, che questo luogo del figurabile è un luogo dinamico, di *forze*: se la mappa stabilizzerà una "immagine conoscitiva", quella di una conformazione geologica che avrà un nome, essa lo potrà fare solo traducendo l'esplorazione fenomenologica del "buco"[10], ossia "una esperienza non conoscitiva, ma che prelude alla conoscenza", la condizione di possibilità delle immagini che "nascono dal buio e da una esperienza che non le include all'inizio come elementi di conoscenza (...) per questo ci vuole tempo a farle nascere" e solo questo "può garantire vita alle immagini", coglierne il "respiro" (De Gaetano 2021). È interessante notare come ricorrano i termini della respirazione e della fluttuazione nel descrivere e nell'esplorare filmicamente quella opacità che troppo spesso è considerata statica marca metatestuale, allorché è "campo di forze" *sempre* all'opera nel visibile: "L'opacità presentativa della rappresentazione mimetica appare (...) come l'effetto di un flusso, di un ritmo, uno stato di fluttuazione che rappresenta la dimensione originaria della forma, flusso che nessun nome e nessuna figura saprebbe bloccare per produrne il concetto o bloccarne il tema" (Marin 2014, p. 136).

Una esperienza realmente 'immersiva' delle immagini consisterebbe, allora, sembra suggerire Frammartino, nel confronto con quella "realtà virtuale" delle immagini che è il luogo della loro potenzialità, la quale non risiede nell'immediatezza della "situazione", per tornare a Fried, bensì, nella loro opacità *originaria* (nel senso che abbiamo detto), nella loro figurabilità capace di irrompere in quelli che Marin (2014, p. 131) chiama "marcatori di virtualità: non figurativo o figura ma figurabilità; non nome o enunciato, nominazione o enunciazione, ma nominabilità e enunciabilità".

(10) Ai "buchi" come manifestazione materica è dedicata una parte del recente lavoro sulla relazione tra senso e materia di Patrizia Magli (2023, p. 92–102).

Riferimenti bibliografici

Bertrand D. (1985) *L'espace et le sens.* Germinal *d'Emile Zola*, Hadès-Benjamin, Parigi e Amsterdam.

Calabrese O. (1999) *Lezioni di semisimbolico. Come la semiotica analizza le opere d'arte*, Protagon, Siena.

Corrain L. (1996) *Semiotica dell'invisibile. Il quadro a lume di notte*, Esculapio, Bologna.

___. (2002) "Problemi di enunciazione visiva", postfazione a Schapiro M., *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Meltemi, Roma, 237–60.

Damisch H. (1976) "D'un narcisse l'autre", in J.B. Pontalis (a cura di), *Narcisses*, Gallimard, Parigi, 161–214.

De Gaetano R. (2021) *Il respiro delle immagini. 'Il buco' di Michelangelo Frammartino*, "Fata Morgana Web. Speciali Venezia 78", pubblicazione on line 29/8/2021; URL: https://www.fatamorganaweb.it/il-buco-michelangelo-frammartino/ (ultimo accesso 28/11/2024).

Fried M. (1967) *Art and Objecthood*, "Artforum", 5: 12–23.

___. (1980) *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, CA.

___. (1998) *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, University of Chicago Press, Chicago, IL e Londra.

Green A. e J. Morra (2017), *50 Years of 'Art and Objecthood': Traces, Impact, Critique*, numero monografico di "Journal of Visual Culture", 16,1.

Hadot P. (1976), "Le mythe de narcisse et son inteprétation par Plotin", in J.B. Pontalis (a cura di), *Narcisses*, Gallimard, Parigi, 127–60.

Magli P. (2023), *Senso e materia: Arte contemporanea, design, architettura*, Marsilio, Venezia.

Marin L. (2012) *Opacità della pittura: Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*, la casa Usher, Firenze-Lucca.

___. (2014) *Della rappresentazione*, a cura di L. Corrain, Mimesis, Milano e Udine.

___. (2021) Événements *de contemporanéité : Et autres écrits sur l'art au XXe siècle*, a cura di A. Mengoni e X. Vert, Les Presses du réel, Digione.

Pinotti A. (2020) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652522
pp. 483-497 (febbraio 2025)

Il languido sentire l'abbraccio dell'abisso

Federica Fortunato, Silvia Rossignoli,
Federico Giuseppe Rubino, Pietro Riccardo Tarateo[1]

Homme libre, toujours tu chériras la mer!
La mer est ton miroir; tu contemples ton âme
Dans le déroulement infini de sa lame,
Et ton esprit n'est pas un gouffre moins amer.[2]
Charles Baudelaire

Title in English*: The Languid Feeling of Embracing the Abyss*

Abstract: As a group of students and teachers, we undertook a collective effort to transform a piano concert into an immersive multimedia event. However, it was more than just that: keeping in mind various experiences and new theories about the potential transformation of the concert today, we delved deeply into the music program. By exploring the significance of the pieces, their roots in the era of their creation, and their connections with other arts, we aimed to enhance a multisensory experience through new technologies. By weaving together our assorted passions and skills, we created a performance where the works by Debussy and Skrjabin ignited a dialogue between fidelity to the artistic context of the early 20th century and connection with contemporary literature, painting, and cinema.

Keywords: Music; Concert; Multimedia Performance; Multisensory Experience; Immersivity

1. Processo e risultanze

Nato come proposta di dare vita ad un momento esperienziale sul tema dell'immersione, il progetto di trasformare la sala da concerto in un "generatore di esperienza sensoriale multipla" si è tradotto in un percorso di formazione per un piccolo gruppo di docenti e studenti del

(1) Conservatorio di Musica "F.A.Bonporti", Trento

(2) «Uomo libero, sempre amerai il mare! / Il mare è il tuo specchio; contempli la tua anima / nell'infinito muoversi dell'onda. / E il tuo spirito non è abisso meno amaro». Ch. Baudelaire, *L'homme et la mer*, vv. 1–4.

conservatorio di Trento[3]. Beneficiando di talenti e saperi diversi, si è approdati ad un'esperienza creativa a tutto campo, dalla sceneggiatura, agli effetti scenografici e fonici, ad una composizione originale per pianoforte. Il titolo generale è il risultato di una crasi tra lemmi significativi estrapolati da alcuni dei testi poetici selezionati nella fase preparatoria[4].

Nel corso del lavoro sono state considerate varie tematiche, per sintesi qui ridotte a tre: il ripensamento del rito del concerto classico, l'esplorazione della valenza poetica e simbolica del repertorio programmato, la potenzialità e praticabilità di nuovi ausili tecnologici.

Senso del concerto. Sviluppando una visione più complessa e socialmente impegnata del momento esecutivo, in anni recenti la riflessione sul canone del concerto classico ha dato vita all'area teoretica dei *concert studies* (Tröndle 2021); studi interdisciplinari analizzano storia e presente del recital pubblico, aprono a possibili scenari futuri e si accompagnano a pratiche sperimentali dove il *focus* si allarga dal contenuto (il programma) all'ambiente, alle convenzioni sociali, alla relazione interprete-pubblico, alla cura di quanto precede e segue la fase dell'ascolto. Un tema complesso e affascinante, ancora poco considerato ma sempre più necessario nel processo di crescita professionale di giovani musicisti.

Autori. In modo personale ed estremo i protagonisti del concerto, Claude Debussy e Aleksandr Skrjabin, hanno dilatato gli orizzonti della sonorità e della scrittura, esplorando inedite profondità del senso musicale e assumendo trame simboliche e sinestesia come propria cifra estetica e metafisica: Debussy vive la potenza misteriosa di elementi primari (l'acqua, prima di tutto) e l'impalpabilità di impressioni fuggitive, trasferendo il flusso di coscienza nel tempo e nella materia della

(3) Il Conservatorio di Trento e Riva del Garda ha partecipato al convegno *Il senso immerso: Libertà e smarrimenti del corpo digitale* con una mattinata musicale presso l'Auditorium Bonporti. Dopo un recital pianistico (prof. Calogero Di Liberto, direttore del conservatorio) e un happening jazzistico (gruppo S.B.A.M. SonicBoomAlternativeMethod), per il programma su musiche di Debussy e Skrjabin si è elaborato il percorso qui descritto.

Nello spirito di *Oi Dialogoi* (progetto e prassi per una ricerca a forte impronta collaborativa avviato nel 2001 al conservatorio di Trento), l'intervento è stato ideato da Margherita Anselmi e coordinato da Federica Fortunato (docenti rispettivamente di Pianoforte e Storia della musica); la progettazione e l'esecuzione sono state curate da Silvia Rossignoli, Federico Giuseppe Rubino e Pietro Riccardo Tarateo, studenti della classe di pianoforte della prof.ssa Anselmi. Al pianoforte, Tommaso Dalpiaz (allievo della prof.ssa Laura Di Paolo), Diego Salvagna e Edoardo Maria Crepaldi (allievi della prof.ssa Nicoletta Antoniacomi).

(4) In particolare, i testi dei *Cinq Poèmes de Charles Baudelaire* di Claude Debussy.

musica; estatico o apocalittico, Skrjabin trasfonde luce e fuoco in sonorità che si fanno proiezione spirituale e azione mistica. Dalle opere in programma e soprattutto dalla poetica dei due autori si è originato un reticolo di connessioni con altre espressioni artistiche; i singoli brani sono stati quindi avvolti entro un copione in cui citazioni d'autore e versi poetici sono diventati contrappunto e dialogo con il pensiero musicale, mentre la scena (fasci di luce e colori, oggetti simbolici, dipinti, sequenze cinematografiche, tracce coreutiche) dava visibilità al processo interpretativo.

Realtà aumentata. Fin dall'inizio "senso" e "immersione" sono stati considerati nella molteplicità del loro significato: fisico-esperienziale, conoscitivo, metafisico. Parola poetica e arti visive si sono accostate con spontaneità e immediatezza al potere evocativo dei *Préludes* debussiani, ma l'intento di coinvolgere quanti più sensi possibile ha portato a studiare soluzioni che coinvolgessero anche la sfera olfattiva e tattile. La prima è stata sollecitata contando sulla suggestione di rami, foglie, fiori secchi, candele profumate; per la seconda una progettualità esuberante e meticolosa ha sfruttato mezzi e strategie digitali per una redistribuizione mirata delle vibrazioni del pianoforte. Non si è arrivati alla sollecitazione tattile diretta del pubblico, ma si è filtrata e guidata la direzionalità del suono in una sala controllata come grande cassa armonica.

E qui è emerso un dilemma legato a questioni di estetica e rispetto filologico. Se l'animazione con immagini e l'alternanza con testi ed effetti sonori sono parte accettabile di un gioco di teatralizzazione che non intacca l'identità dell'opera, più dibattuta è la legittimità di manipolare il suono pianistico originale. Avere optato per lasciare quasi tutti i brani storici nella loro verginità fonica è stata *una* risposta possibile. Il discorso è aperto, ma la scelta è stata funzionale a far risaltare ulteriormente il quadro finale: per la composizione originale (dal titolo apparentemente ossimorico di *Acqua sommersa*) il palcoscenico è diventato un'enorme scatola marina, oscura ed ondeggiante, in un gioco di rifrazioni acustiche coordinato con la scrittura pianistica e la proiezione visiva.

2. *La mer, la mer, toujours recommencée*[5]

Proprio nella conclusione si sono concentrati i concetti generali da cui si era partiti, collegando il tema fondante dell'immersività con l'immaginario dei compositori rappresentati.

"Accords incomplets, flottants. Il faut noyer le ton"[6] (Long 1960, p. 32). L'attrazione di Debussy per il mondo acquoreo è diffusa nella sua opera musicale come negli scritti critici. A proposito di *La Mer* ricorre più volte al termine *innombrable* (Restagno 2021, p. 296), portando l'aggettivo ad una profondità caleidoscopica: il mare come espressione dell'infinito e del mistero al quale tributare un appassionato rispetto e nel quale riconoscere la propria essenza. In Skrjabin il *gouffre* resta, ma il baudelairiano rispecchiamento dell'anima — già inquietante e senza riscatto — esce dalla simbologia marina e sconfina in impulso estremo, voluttà di annientamento, annegamento: "While listening to Skrjabin, you would want to throw yourself into some abyss, jump out of yourself, and do deeds unheard-of and horrendous. You'd want to destroy, beat up, kill, and be yourself torn to pieces ... All drowns in erotic Madness and Rapture" (Dimova 2013, p. 182)[7].

Se il ricorso al mare può apparire scontato come associazione e metafora per il concetto di immersione — nonché lontano dalla qualità "digitale" dettata dal convegno —, le parole dei poeti e le traduzioni musicali ne moltiplicano i piani di significato andando a toccare temi fondamentali a cui gli orizzonti tecnologici sembrano aprire aspetti diversamente problematici: il senso del tempo e del moto (entrambi tra fissità ed infinitezza, tra esperienza psicologica e speculazione scientifica), la luce e l'oscurità di superficie ed abissi (ancora in senso sia cosmico che spirituale), infine la coscienza e la corporeità. Ed ecco con questo emergere aspettative e inquietudini del nostro rapporto di musicisti con la tecnologia e l'ultima frontiera dell'intelligenza artificiale.

Federica Fortunato

(5) Paul Valéry, *Le cimetière marin*, v. 4.

(6) "Accordi incompleti, fluttuanti. Bisogna annegare il suono". E Debussy continua: "allora si arriva dove si vuole, si esce dalla porta che si vuole. Da cui l'allargamento dello spazio".

(7) "Ascoltando Skrjabin si è portati a gettarsi in qualche abisso, ad uscire da se stessi, a compiere azioni inaudite e orrende. Si è portati a distruggere, colpire, uccidere ed essere fatti a pezzi... Tutto affoga in una Pazzia e un Rapimento erotici". Citazione di P. Dimova dal saggio di Aleksej F. Losev *Skrjabin's Worldview*, scritto fra il 1919 e il 1921, pubblicato a Mosca solo nel 1990.

3. L'immersione attraverso il concerto multisensoriale: intrecci con pittura, letteratura, coreografia

> Che cos'è la modalità dell'essere? La maggior parte di noi è meglio informata sulla modalità dell'avere che non su quella dell'essere, e ciò perché la prima è l'esperienza di gran lunga più frequente nella nostra cultura. Ma c'è qualcosa di più incisivo ancora, che rende la definizione della modalità dell'essere assai più difficile di quella dell'avere: l'avere si riferisce a cose, e le cose sono fisse e descrivibili. L'essere si riferisce all'esperienza, e l'esperienza umana è in via di principio indescrivibile. La caratteristica fondamentale della modalità dell'essere consiste nell'essere attivo, e cioè dare espressione alle proprie facoltà e capacità, alle molteplici doti che ogni essere umano possiede, sia pure in vario grado. Significa rinnovarsi, crescere, espandersi, amare, trascendere il carcere del proprio io isolato, essere interessato, "prestare attenzione", dare. (Fromm 1977, pp.101–2)

Sono queste le parole che Erich Fromm, psicoanalista e filosofo tedesco del secolo passato, utilizza per introdurre la differenza tra "avere" ed "essere": e che cosa significa "essere"? È stata una delle domande cruciali della filosofia occidentale e Fromm risponde soffermandosi su un unico aspetto fondamentale: il concetto di processo, attività e movimento quale costituente dell'essere.

> L'essere implica mutamento, vale a dire che essere è divenire. [...] Quando partiamo dalla realtà degli esseri umani che esistono, amano, soffrono, dobbiamo constatare che non si dà essere il quale non sia in perenne divenire. Le strutture viventi possono essere soltanto se divengono; possono esistere soltanto se mutano. Trasformazione e crescita sono qualità inerenti al processo vitale. (Fromm 1977, p. 38).

Un *divenire* presente anche nel fattore musicale: durante l'ascolto, il nostro essere si trasforma con esso. Di questo sono testimonianza anche i più recenti studi di psicologia della musica, grazie ai quali è stato dimostrato come l'ascolto musicale possa indurre non solo sentimenti, ma anche reazioni del sistema vegetativo, variazioni del ritmo cardiaco e del respiro, spinta al movimento; è stata constatata una riduzione dell'ansia, della depressione e del dolore a favore di un rafforzamento delle funzioni

sociali, unito all'induzione di modificazioni cerebrali e all'attivazione delle aree del sistema dei neuroni a specchio. Da questo deriva che l'ascolto musicale è una vera e propria esperienza e se questa esperienza è stata vissuta attraverso la modalità dell'essere sopra descritta, allora al termine di esso non saremo più le persone che eravamo all'inizio: il nostro corpo è vissuto nell'esperienza d'ascolto del quale si è fatto parte e con la quale è divenuto. "Il loro ascoltare è un processo vitale. Prestano orecchio con interesse, spontaneamente si rivitalizzano in risposta a ciò che ascoltano. Ognuno di loro è stato coinvolto ed è mutato: ognuno dopo la lezione è diverso da come era prima" (Fromm 1977, p. 42). Fromm parla di lezione, noi di concerto. O per meglio dire, di concerto multisensoriale. Fromm, infatti, aggiunge come sia di fondamentale importanza anche il rapporto dell'*essere con il proprio corpo*, per cui questo viene sperimentato come vivente. Tutte le pratiche di coscienza sensoriale mirano a questa esperienza dell'*essere con il corpo*; ragion per cui l'unione di tutti questi aspetti trova perfetta sintesi nella proposta di un'esperienza d'ascolto multisensoriale. Con questo si intende la creazione di ambienti, scenografie, suggestioni, attraverso giochi di proiezione, quadri, profumi ed effetti di luci; la proposta musicale non vuole essere soltanto ascoltata, vuole essere vissuta. Ed ecco che in scena facciamo entrare una ragazza, una figura esile, danzante. Si sposta da un lato all'altro del palcoscenico, leggiadra, teatrale; è scalza. I piedi nudi, le braccia scoperte; il corpo vuole interagire con l'ambiente nel quale è immerso, vuole sentirlo.

Chi può guidarci entro un ascolto consapevole — consapevole, cioè, non solo dell'interazione con l'ambiente ma anche della unicità realissima e intensa, irripetibile come la somma di molti tempi concentrati in uno, e complicati e rappresi, nell'evento sacro del concerto? Pensiamo ad Henri Bergson che distingue tra tempo misurabile e tempo vero e proprio; la vera *facies* del tempo è tutta interiore. È il tempo misurabile a consentirci di muoverci nel mondo, ma questo non corrisponde né alla realtà interiore né all'esperienza diretta e immediata che ne facciamo. *Durata* è forma di esperienza interna che, per esser colta, richiede previamente la nostra liberazione dalle abitudini mentali dettate dalla vita sociale. Dobbiamo *lasciarci vivere* per coglierne la realtà e la pregnanza. Solo così tocchiamo le profondità dell'io interiore nei suoi stati di coscienza, per nulla assimilabili al tempo omogeneo, ove sarebbero ordinati

secondo il prima e poi: l'Io interiore, che è pura Durata, integra e comprende invece l'uno stato nell'altro. Questo in qualche modo precipita tutto, a ogni attimo, nell'istante che viviamo; un istante che è sì ogni volta diverso, perché qualificato differentemente e cioè temporalmente, e creativamente; ma che è anche irripetibile — e che noi qui sperimentiamo sotto forma di concerto. "Le persone che fanno propria la modalità dell'essere si basano appunto sul fatto di essere, sul fatto che sono vive e che qualcosa di nuovo avrà vita, a patto che abbiano il coraggio di lasciarsi andare" (Fromm 1977, p. 48).

Nasce così l'idea di una rivitalizzazione del fenomeno del concerto attraverso un'esperienza che diviene con la musica stessa. Le suggestioni provocate da Debussy non sono le stesse che provoca Skrjabin; ma l'obiettivo di fondo è lo stesso: permettere all'uditorio di *essere* nella musica. Un obiettivo, questo, che potremmo definire il "filo rosso" nell'esposizione delle varie fasi della performance. Per descrivere *come* questo sia stato pensato, e successivamente realizzato, è necessario fare un passo indietro e recuperare le parole di una scrittrice italiana vissuta in pieno Novecento. Recitano in questo modo:

> All'adulto, e ai popoli molto colti, tutto il mondo è il mondo dell'ovvio, del luogo comune. L'uomo, perciò, applica i suoi cartellini col prezzo e, occorrendo, le informazioni sulla merce, sull'uso, dovunque. Questo è un campo, questo è l'oceano, questo è un cavallo, questa è la propria madre, questa la bandiera nazionale, questi sono due ragazzini. Ma per il fanciullo, e l'adolescente, e anche per un certo tipo di artista, non è così! Dovunque egli s'inoltri, tutto risplende di una luce senza origine. Ogni cosa che egli tocca — la bandiera, un cavallo, l'oceano — scotta e lo folgora di stupore. Egli capisce ciò che l'adulto non capisce più: il mondo è un corpo celeste, e tutte le cose, nel mondo e fuori, sono di materia celeste, e la loro natura, e il loro senso — tranne una folgorante dolcezza — sono insondabili [...] Le mie prime emozioni, in questo senso, furono relative alla bellezza ed evanescenza di un volto di bambino — un vicino di casa — di cui mi colpiva la purezza e la dolcezza castana dello sguardo. Sentivo che era "fenomeno". Come renderlo? A ciò mi servirono alcuni pastelli. Se, nascosto, il disegno in un armadio, vedevo che la persona che aveva aperto distrattamente lo sportello aveva un moto di sorpresa e quasi emozione, capivo che il mio intento — fermare l'espressione fluente del vivere — si era realizzato. A lungo, come tanti adolescenti, disegnai

> e disegnai: ma solo volti, e fanciulleschi, insondabili; dove era presente l'età adulta non potevo disegnare — riprendere — nulla. Questa emozione che mi davano i volti giovanissimi, non era naturalmente l'unica: tutti i fenomeni della natura — e il vento principalmente — erano per me volti fluenti e insondabili della potenza naturale. Ma anche fiori, erbe, sole, le mattine di domenica, le notti lunari con molte nuvole che passano sulla luna. Anche, in una strada misera e silenziosa, pezzetti di vetro che splendono a terra: tutto mi sembrava un avvertimento o un messaggio. Questi erano più intensi e segreti del sentire, e non si poteva — almeno io non potevo — renderli coi pastelli. La penna, dunque (Ortese 1997, pp. 60–4).

Ci sono artisti che riescono a *cogliere e fissare* la bellezza del mondo attraverso una tela, altri lo fanno con la poesia, altri ancora nella musica. Ma grazie all'unione di queste arti, integrate fra loro, quella stessa bellezza torna a vivere, a farsi sentire, ad avvolgere.

Torniamo alla nostra esperienza. Come far riverberare in colori un brano come *Claire de lune* di Debussy? Immaginiamo la sala da concerto, grande spazio, atmosfera soffusa, un palcoscenico con parquet. D'un tratto, si illumina un pannello: *Personaggi sulla riva al chiaro di luna*, di Ivan Ajvazovskij[8]. S'intravede appena, il quadro si riconosce soltanto grazie ad alcuni dettagli. Un nuovo pannello si illumina di altre parti della stessa tela, poi un terzo, un quarto, finché il palcoscenico diviene il dipinto stesso nella sua interezza. Una voce recita le parole di Alessandro D'Avenia: "la luna chiama, convoca, indica, rimanda ad altro" (D'Avenia 2016, p. 85). *Claire de lune* si fa voce di quelle parole, espressione di quel quadro, ed armoniosa risuona immersa in quell'atmosfera blu notte. Le note svaniscono, la musica è conclusa. Si fa buio. Un buio caldo, armonico, elegante; "Taci". Una luce, nel pubblico, indica una figura esile, aggraziata; una ragazza. "Su le soglie/del bosco non odo/parole che dici/umane; ma odo/parole più nuove/che parlano gocciole e foglie lontane. Ascolta"[9]; la voce accompagna i movimenti della donna fino al palcoscenico: "Odi?". Accende una luce: una lampada dalle decorazioni floreali; accanto, un boschetto. Rami, fiori,

(8) Ivan Kostantinovič Ajvazovskij (1817–1900), pittore russo con vocazione particolare per i paesaggi marini.

(9) G. D'Annunzio, *La pioggia nel pineto*, vv. 1–8.

petali. "Immersi/noi siam nello spirto/silvestre,/d'arborea vita viventi"[10]. Skrjabin, *Preludio*. Sullo sfondo, e sui pannelli tutt'intorno, *Un parco*, Šil'der[11]. È così che, pubblico ed interpreti, possiamo accostare questa "riva luminosa dell'espressione o espressività che avevano per scopo questo eterno interesse: cogliere e fissare il meraviglioso fenomeno del vivere e del sentire" (Ortese 1997, p. 63). Un "sentire" che può sì essere vissuto grazie ad un'immersione di tipo naturale — com'è stato con Skrjabin e *La pioggia nel pineto*, o con Debussy e Ajvazovskij, ma anche amorevole, o fisica. Nel primo caso pensiamo all'amore di una madre, al calore di un abbraccio materno; con i Quattro *Preludi* op. 22 di Skrjabin è questo il tipo di immersione che abbiamo sentito di voler richiamare, mentre sui pannelli, poco alla volta, dettaglio dopo dettaglio, si faceva spazio sempre più Klimt, con la sua *Maternità*. Nel secondo caso, quello di un'immersione di tipo fisico, corporeo, ci basti pensare al volteggiare di un valzer, al ritmo danzante, al roteare delle coppie nella sala da ballo: Skrjabin compone *Laska v tantse,* in francese *Caresse dansée*: un titolo di per sé già di tipo immersivo, *Carezza danzata* richiama al movimento, al ballo, ed allo stesso tempo all'immersione affettiva cui facevamo riferimento con i Preludi.

> La verità è che quel pianoforte incominciò a scivolare, sul legno della sala da ballo, e noi dietro a lui; seguiva le onde e andava e tornava, e si girava su se stesso, si fermava e scivolava dolcemente indietro. E mentre volteggiavamo tra i tavoli, sfiorando lampadari e poltrone, io capii che in quel momento, quel che stavamo facendo, quel che davvero stavamo facendo, era danzare con l'Oceano, noi e lui, ballerini pazzi e perfetti, stretti in un torbido valzer, sul dorato parquet della notte. (Baricco 1994, p. 30).

Viennese Waltz, di Vladimir Pervuninskij[12]. Poi, Baudelaire. Le sue parole risuonano, quasi con rimbombo, nel silenzio della sala buia; *L'uomo e il mare* si fa spazio fino all'apparizione del *Tramonto sul mare*

(10) Ivi, vv. 52–55.

(11) Andrej Nikolaevič Šil'der (1861–1919), pittore russo dedito soprattutto al paesaggio. *Un parco* (un bosco presso uno specchio 'd'acqua) ha una qualità realistica quasi fotografica, data da una tecnica impressionistica che enfatizza la luce e i contrasti di colore.

(12) Vladimir Pervuninskij (1957-), pittore russo con spiccata inclinazione meditativa (una vera immersione) rispetto all'epoca storica dei soggetti trattati.

di Giovanni Fattori. Luci sulla tastiera. Il pianista comincia a suonare, *Acqua sommersa*. Sul pianoforte, nella coda, sui pannelli, sulle pareti attorno, tutto il palcoscenico si fa acqua. Onde. La proiezione accompagna la musica, e il movimento ondulante e avvolgente del mare sembra immergere l'intero uditorio. Le note finiscono, le luci si spengono; il mare continua a muoversi nella sala, una voce recita:

> Finché un giorno, arrivo dietro una collina, vado su e mi trovo davanti, Dio mio, lo spettacolo più bello mai visto: il mare. — Il mare? — Il mare. Sono restato come fulminato, perché ne ho sentito la voce. La voce del mare... è come un urlo, un urlo gigantesco che grida e grida, e quello che grida è "uuuuh, la vita è immensa. Volete capirlo o no? Immensa"[13].
>
> Sipario.

Silvia Rossignoli

4. Immersione e artificio: quando la tecnologia amplifica i sensi

Il termine immersione musicale può essere riferito all'immersione fisica quanto a quella psicologica. L'immersione fisica è struttura su cui poi si forma quella psicologica.

Per quanto riguarda l'immersione fisica, si possono distinguere a loro volta la percezione sonora e l'ambiente sonoro, che è parte integrante dell'esperienza estetica. I due sono profondamente legati in quanto dall'ambiente dipende molto la percezione che si ha dello stesso, anche se non in maniera totale in quanto rimane la parte soggettiva ed esperienziale dell'individuo.

Per quanto riguarda la musica, in senso strettamente fisico è usualmente associata all'udito e al suo utilizzo, questo accentuato anche da una monodirezionalità del suono nell'esecuzione dal vivo, in particolare per la musica classica (il suono arriva da davanti, anche se amplificato, dal palco, da dove lo strumento viene suonato). Il concetto di immersione però riguarda una spazialità più complessa.

Si pensi anche che l'uso di aggettivi extra-musicali per descrivere caratteristiche espressive di un brano musicale (brillante, dolce, cupo, ecc...)

(13) G. Tornatore, *La leggenda del pianista sull'oceano*, 1998.

o riguardo alla sua struttura sintattica (denso, verticale) è abbastanza comune. Anche se questi termini sono qualificatori di percezioni che non appartengono all'area auditiva, sembrano inevitabili quando si parla di musica. La sinestesia appare connessa con il discorso sulla musica, un allargamento di potenzialità descrittive nella traduzione di significati e attributi di una percezione in impressioni associate ad altri sensi (Bragança *et al.* 2015). Da un punto di vista neuroscientifico la sinestesia è definita come quel fenomeno percettivo e concettuale legato ad una capacità di generare immagini mentali, proprio di alcune determinate persone. Nella sinestesia la stimolazione di uno specifico percorso cognitivo porta in maniera involontaria alla attivazione di un altro percorso con differente funzione (Glasser 2023). Essendo la sinestesia propria solamente di alcuni soggetti, il concetto diventa di trattazione interessante quando si riesce a generare in fase di esecuzione uno stimolo per altri sensi. Così facendo si va ad estendere l'esperienza sinestetica a tutte le persone che non la presentano come propria caratteristica.

Date queste premesse, diventa stimolante studiare modi per tradurre l'esperienza musicale — non più trattata in maniera fisico-sonora ma stimolante in generale — in un'esperienza sensoriale totale. Questa trasposizione sensoriale dell'evento sonoro può essere effettuata perché la mente umana è plastica ed è in grado di adattarsi e rispondere a nuove forme di stimoli musicali. Un esempio interessante è lo sviluppo da parte dei Not Impossible Labs(14) (così come di altre aziende e centri di ricerca) di supporti aptici(15) tattili indossabili che trasformano l'evento sonoro in vibrazione a contatto con la schiena, permettendo ad esempio a persone con sordità di assistere a concerti in *live* e sentire, usato in senso figurativo, la musica.

Potere sfruttare anche gli altri sensi pone però due problemi: i mezzi da utilizzare e la trasfigurazione della partitura musicale in eventi appartenenti ad uno spettro sensoriale più ampio del solito. Il primo è legato

(14) Not Impossible Labs è uno studio di innovazione che pone al centro della sua ricerca e del suo sviluppo l'interazione uomo-macchina e l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia per affrontare problemi sociali e promuovere uno stile di vita sano in simbiosi con la tecnologia. La pagina web è consultabile su https://www.notimpossible.com/projects/music-not-impossible (ultimo accesso: 07/04/2024).

(15) Un'interfaccia aptica è un dispositivo in grado di interagire con un individuo restituendo feedback di tipo tattile, di movimento, o attraverso vibrazioni, procurando quindi all'utente sensazioni cinestetiche.

ad un ambito tecnico, il secondo a quello artistico, ed è proprio dove tecnica e arte si incontrano che avviene questa trasfigurazione.

Oltre all'udito il senso più semplice da stimolare in un concerto è la vista. Legare un evento visivo ad uno musicale è qualcosa che può completamente modificare il significato originale di tutti e due gli eventi presi singolarmente; si pensi al cinema e a quanto la musica possa modificare la percezione emotiva di una scena. Sta quindi ad una scelta artistica l'unione dei due. Come è interessante spazializzare il suono — andando a modificare le sorgenti sonore che avvolgono lo spettatore in funzione del momento musicale —, così si può spazializzare l'evento visivo, ad esempio con una tecnica chiamata Video Mapping. Questa consiste nel mappare digitalmente l'ambiente e proiettare immagini, luci, video, in diverse parti dello spazio attorno allo spettatore, dividendo l'immagine, ricreandola in tre dimensioni. In questo modo si possono ricostruire ambienti e scene diverse attorno al musicista o attorno allo spettatore stesso. Unendo il video mapping alla spazializzazione del suono si può scegliere la direzione da cui il suono arriva anche in funzione della posizione di oggetti o situazioni nell'immagine spazializzata. Dal punto di vista musicale invece spazializzare l'audio consente di costruire dinamiche (in senso musicale) complesse, che non variano solo per volume e pienezza del suono ma anche per la sua posizione e provenienza che può essere modificata digitalmente in funzione della partitura.

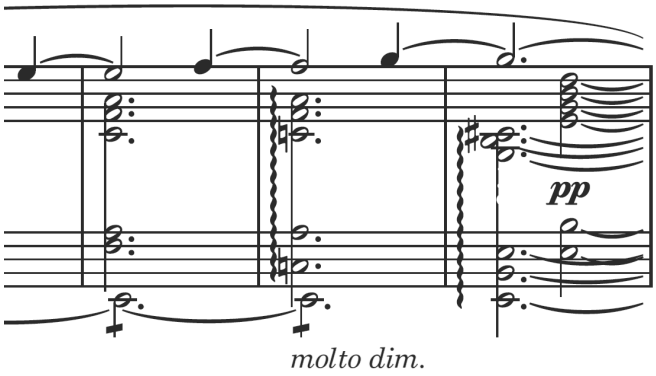
Federico Giuseppe Rubino

5. *Acqua sommersa*

La realizzazione di una composizione che comprendesse, evocasse e desse la percezione di un'immersione sia sensoriale che di significato è stato un processo creativo non privo di ostacoli e di ripensamenti. Ho cominciato con il ricercare le sonorità che mi suonavano più adeguate, sedendomi al pianoforte e sperimentando accordi, gruppi di note, brevissime melodie o successioni di intervalli. Durante questa fase ho selezionato e ascoltato anche parecchia musica, o suonato parti di brani che mi potessero evocare le sonorità che stavo cercando, analizzandone gli elementi che ritenevo

utili e interessanti per il lavoro in oggetto. Per fare qualche esempio, in campo classico Ravel, Debussy, Skrjabin, sia nel loro repertorio pianistico che orchestrale, in campo più cinematografico Jóhann Jóhannsson, Hildur Guðnadóttir e Rob Simonsen.

A distanza di settimane, mi sono ritrovato a scartare due idee musicali già abbastanza avviate — una anche in stadio piuttosto avanzato — a causa di una sopravvenuta impressione di incompatibilità e per l'insoddisfazione dovuta al mancato centramento rispetto a quello che mi sembrava il *focus* del convegno. L'intuizione decisiva, quella che ha permesso di scrivere *Acqua sommersa*, è giunta immaginando il suono in maniera estesa, che non si limitasse alla sola esecuzione sullo strumento. Fino a quel momento, mi ero limitato a immaginare una composizione la cui fonte sonora fossero le sole corde del pianoforte in esecuzione dal vivo. Da qui ho quindi cominciato a sperimentare sonorità con Noire, organizzando Cubase 12 (il software che ho usato per la parte elettronica) in sezioni, come avessi davanti a me un'orchestra d'archi e un pianoforte solista. Per ogni linea ho usato colori e registri diversi: per fare un esempio nello specifico, nella linea di violino mi sono servito di campioni generati dallo sfregamento delle corde del pianoforte, aumentando artificialmente le frequenze e risonanze acute che venivano generate, per poi filtrarne alcune in modo tale che non dessero fastidio all'orecchio. Ho proceduto così strumento per strumento — nonostante, ricordo sempre, fosse tutto questo solamente Noire — fino ad ottenere un insieme timbrico denso e soddisfacente, una tessitura elettronica che risuonasse all'interno dell'auditorium e che diventasse un tutt'uno con la parte eseguita dal vivo sullo strumento. Dal punto di vista delle note, questa *texture* è costituita da una sovrapposizione di intervalli di quarta e quinta a partire da un Mi, suddivisa per registri che occupino uniformemente lo spettro di frequenze udibili dal nostro orecchio. Inoltre, per mezzo di echi, ritardi, effetti e automazioni, ci sono delle note che risuonano secondo intervalli di tempo predeterminati, creando anche leggere escursioni dinamiche e mantenendo in movimento il discorso. L'audio finale è poi stato mandato in percentuali di volume diverse all'impianto dell'auditorium, in modo tale che l'ambiente risultasse avvolto nel suo insieme senza buchi di suono. La parte in *live* è stata scritta in modo tale che si intersecasse bene a questa sorta di orchestra elettronica. Interamente composta su un pedale fisso di Mi, la musica si muove molto lentamente



Esempio 1.

alternando accordi e accenni di melodie, sempre utilizzando le note della scala di Mi maggiore con in aggiunta un Do naturale (Esempio 1).

L'andamento ritmico è per buona parte privo di un metro ben definito; è scritto in ¾ ma solo per una questione di chiarezza visiva personale. Per dare una direzione alla musica e poter permettere all'orecchio dell'ascoltatore di seguirne lo sviluppo ho cercato di utilizzare delle successioni di intervalli e motivi "tematici" ricorrenti e riconoscibili, costruiti su movimenti quasi unicamente di piccoli spostamenti per grado delle voci.

Un elemento ulteriore che è servito per miscelare bene i timbri e le frequenze è stato l'amplificazione del pianoforte. Sul palco sono stati posizionati due microfoni, direzionati in modo tale che catturassero e trasmettessero una piccola, quasi impercettibile, parte di suono dallo stesso impianto sul quale passava l'audio della parte elettronica. Con l'aiuto di Federico Rubino e Victor Barrios alla regia, questo ha permesso di uniformare meglio l'insieme e creare un effetto sonoro più coeso.

Devo dire che inizialmente ero scettico rispetto al proiettare un'immagine durante l'ascolto della musica. Sono dell'idea che la musica che classifichiamo assoluta, quella svincolata da qualsiasi riferimento esterno, possa liberamente suscitare immagini all'ascoltatore come anche non farlo. Per questa ragione ritengo preferibile lasciarla slegata anche dalla suggestione stessa, in modo tale che ognuno ne tragga la propria interpretazione. Nel caso di *Acqua sommersa* però, il pensiero è stato duplice: creare già in principio un'aspettativa attraverso un'immagine — a

iniziare già dal titolo — proiettandone una rappresentazione, in questo caso tramite video, e concepire una musica che comunichi autonomamente ma che allo stesso tempo venga enfatizzata dalla suggestione visiva, mantenendo comunque l'indipendenza estetica del brano.

Pietro Riccardo Tarateo

Riferimenti bibliografici

Baricco A. (1994) *Novecento*, Feltrinelli, Milano.

Bragança G.F.F., J.G.M. Fonseca J.G.M e Caramelli P. (March 2015) *Synesthesia and music perception*, "Dementia&Neuropsychologia", 9,1: 16–23, doi:10.1590/S1980–57642015DN91000004.

D'Avenia A. (2016) *L'arte di essere fragili*, Mondadori, Milano.

Dimova P. (2013) *The Apocalyptic Dispersion of Light into Poetry and Music: Aleksandr Skrjabin in the Russian Religious Imagination*, in A. Oppo (a cura di) *Shapes of Apocalypse. Arts and Philosophy in Slavic Thought*, Academic Studies Press, Boston, MA, 175–202.

Fromm E. (1977) *Avere o Essere?*, trad. it. di F. Saba Sardi, Mondadori, Milano.

Glasser S. (2023) *The Relationship Between Music-Related Types of Synesthesia and Mental Imagery in Synesthete Musicians,* "Music & Science", 6, https://doi.org/10.1177/20592043231173810.

Long M. (1960) *Au piano avec Claude Debussy*, Juillard, Paris.

Ortese A.M. (1997) *Corpo celeste*, Adelphi, Milano.

Restagno E. (2021) *Debussy. Ovunque lontano dal mondo,* il Saggiatore, Milano.

Tröndle M. (a cura di) (2021) *Classical Concert Studies*, *Studies: a companion to contemporary research and performance*, Routledge, New York, NY.

SEZIONE IV: IMMERSIONI SPAZIALI

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652523
pp. 501-512 (febbraio 2025)

SPERIMENTAZIONI IMMERSIVE
IL CO-DESIGN DI UNO SPAZIO MULTIRELIGIOSO VIRTUALE

Angelica Federici**, Silvia Omenetto***, Giuseppe Tateo**** [1]

English title: *Immersive Experimentations: Co-Designing a Virtual Multireligious Space*

Abstract: In dialogue with the research on the spatial and geographical forms of religious encounters, of which it proposes an epistemological and methodological advancement, TESEO continues and develops the analysis of religious plurality and the right to worship already initiated by the Centre for Religious Sciences of the Fondazione Bruno Kessler and the Department of Humanistic Studies of the Roma Tre University. More specifically, TESEO is proposing an interdisciplinary study on the relationship between religious organisations, communities and sacred space, with particular attention to the prospects opened up in Trentino for the design and 3D reconstruction of multi-faith places through a participatory methodology and the support of digital humanities. This contribution will focus on the first results regarding 3D reconstruction and the creation of a multi-faith space obtained through interviews and focus groups with the religious communities of the territory.

Keywords*:* Multi-faith places, Participative activities, 3D reconstruction, Immersive experience, Trento

1. Introduzione

In contesti multireligiosi anche la spazialità e la materialità del sacro sono interessate da forme di negoziazione e ripensamento volte a rendere

(1) Sebbene il saggio sia il frutto della piena collaborazione tra gli autori, sono da attribuire ad Angelica Federici: Note metodologiche. Silvia Omenetto: Introduzione e Conclusione. Giuseppe Tateo: Considerazioni in itinere sul *co-design* di uno spazio multi-religioso virtuale. ** Centro per le Scienze Religiose, Fondazione Bruno Kessler. *** Università di Roma Sapienza e Centro per le Scienze Religiose, Fondazione Bruno Kessler. **** ICUB University of Bucharest e Centro per le Scienze Religiose, Fondazione Bruno Kessler

la coesistenza maggiormente inclusiva. Ne sono un esempio le diverse architetture destinate alla condivisione religiosa che si stanno materializzando in Italia e oltre confine (Brand, Crompton e Hewson, 2012; Crompton, 2013; Diez De Velasco, 2016; Griera, Burchardt e Astor, 2019; Biddington, 2021; Burchardt e Giorda, 2021). Si tratta ad esempio del progetto della Casa delle Religioni a Torino (Giorda e Bossi, 2021), delle stanze del silenzio o sale multi-culto nelle strutture ospedaliere come l'A.O. Molinette di Torino, l'A.O. San Camillo Forlanini di Roma e l'A.U.S.L. Roma E — Ospedale S. Spirito, del Giardino delle religioni — *Garten der Religionen* — a Bolzano(2) e del progetto del cimiterino interreligioso nel Comune di Ozzano Emilia, in provincia di Bologna. Sale multi-fede, sale di meditazione e complessi multi-religiosi sono sorti anche al di fuori del contesto di cura come è accaduto a Berna (Arm e Leutwyler, 2021), a Vulcana Băi in Romania (Cozma, 2021), ad Abu Dhabi(3) o sono in fase di costruzione a Berlino (Burchardt, 2021; Stole, 2021).

Partendo da questo scenario, il Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler, in collaborazione con il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi Roma Tre(4), ha avviato TESEO (acronimo di SociomaTErialità del Sacro e gEOgrafie dell'incontro: dai luoghi di culto agli spazi multi-religiosi sul territorio trentino(5)). Il progetto è volto a studiare attraverso una prospettiva interdisciplinare il rapporto tra organizzazioni religiose e spazio sacro con particolare attenzione al coinvolgimento diretto delle comunità religiose per la progettazione di un modello 3D di un luogo multi-fede.

Dopo aver compiuto una ricognizione delle presenze e delle diverse spazialità religiose esistenti sul territorio (Omenetto e Tateo, 2023), rese fruibili ad un pubblico di non esperti mediante la creazione di una Story Map — un nuovo strumento *digital* di geo-narrazione(6) — in queste pagine dedicheremo l'attenzione all'ultima fase dello studio incentrata

(2) https://www.gdr.bz.it/

(3) https://www.abrahamicfamilyhouse.ae

(4) Responsabile scientifico: Prof. Massimo Leone (Direttore FBK-ISR), Valeria Fabretti (FBK-ISR); Collaborazione alla supervisione scientifica: Prof.ssa Maria Chiara Giorda (Dipartimento di Studi Umanistici, Università Roma Tre).

(5) Il progetto è stato finanziato dalla Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto. Per maggiori informazioni su TESEO si veda: https://teseo.fbk.eu/home

(6) La Story Map di Teseo è fruibile al seguente link: https://arcg.is/Tz81T.

proprio sul processo partecipativo per la costruzione di un prototipo 3D di un edificio multireligioso. La sinergia tra ricercatori e comunità religiose si è resa vitale, poiché ha garantito non solo una resa estetica e tecnica dello spazio 3D, ma anche rispondente alle riflessioni e alle necessità dei potenziali fruitori. La sfida principale riscontrata è stata quella di combinare i principi dell'architettura tradizionale con la fluidità e l'interattività del digitale, in un processo di co-creazione che tenga conto sia delle esigenze concrete sia delle aspirazioni simboliche delle comunità coinvolte.

2. Note metodologiche

Il processo di *design* partecipativo, rappresenta un approccio fondamentale nella creazione di soluzioni che rispondono efficacemente alle esigenze degli utenti finali, coinvolgendoli attivamente all'interno di un preciso processo creativo. Tra le opere seminali che esplorano questa tematica, *Designing Together: The collaboration and conflict management handbook for creative professionals* di Dan Brown (2013) costituisce una guida essenziale per navigare le dinamiche di collaborazione e la gestione di potenziali conflittualità nel *design* partecipato. Allo stesso tempo, *Co-Design: A Process of Design Participation* di Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers (2014) approfondisce il concetto di *co-design* come una pratica inclusiva, sottolineando l'importanza di coinvolgere gli *stakeholder* nel processo di *design* fin dalle sue fasi iniziali.

Nel contesto accademico, la raccolta *Participatory Design: Principles and Practices* curata da Douglas Schuler e Aki Namioka (1993) rappresenta un punto di svolta, fornendo una serie di articoli che delineano principi fondamentali e possibili pratiche del *design*. Inoltre, l'articolo *Empathic Co-Design: A New Approach for Designing* di Katja Battarbee, Jane Fulton Suri e Suzanne Gibbs Howard (2017), introduce un approccio innovativo che pone l'empatia al centro del processo, evidenziando come la comprensione profonda delle esperienze degli utenti possa guidare verso soluzioni più 'umane' e accoglienti. Questa ricca bibliografia riflette l'ampio spettro di applicazioni e il valore intrinseco del *co-design* nell'innovazione progettuale, sottolineando il suo ruolo chiave nella

creazione di prodotti, servizi e spazi che soddisfino realmente le esigenze e le aspettative delle comunità coinvolte.

Il processo di *co-design* si è strutturato su tre interviste di circa un'ora con i referenti religiosi della comunità musulmana — nella figura dell'ex imam Aboulkheir Breigheche del centro culturale di Gardolo —, della comunità buddista del Tempio Buddhista di Cinte Tesino — nella persona del Seiun Fushin —, e di quella bahá'í di Trento — nella figura di Marcella Orru. A questi incontri si è aggiunto poi un focus group con i dipendenti della Fondazione Bruno Kessler coinvolti nelle riflessioni intorno alla realizzazione di una sala del silenzio e della meditazione interna alla struttura.

Ogni incontro ha introdotto l'impiego della tecnologia 3D in ambito educativo e artistico, evidenziando diversi approcci nell'utilizzo della realtà virtuale. La visita virtuale allo studio di Modigliani a Parigi (Modigliani VR) ha offerto uno sguardo approfondito sulle potenzialità narrative di esplorare il processo creativo dell'artista attraverso la ricostruzione del suo atelier(7). Il progetto di *Cenotaphe Newton VR* ha riportato invece alla luce un'architettura visionaria mai realizzata, celebrando il contributo scientifico e l'immaginazione che si possono introdurre all'interno di un progetto di ricostruzione virtuale(8). Il modello 3D del Tempio di Salomone(9) ha permesso di evidenziare un'analisi dettagliata di strutture storiche, mentre la visita al Tempio Bahá'í ha evidenziato come spazi contemporanei possano essere esplorati virtualmente tramite la tecnologia del software Matterport(10). Questi esempi dimostrano i vari usi del VR, dall'esplorazione educativa all'immersione artistica.

Le domande successive si sono concentrate su alcune dimensioni specifiche. Si è esplorata l'opinione sugli elementi da considerare per assicurare che uno spazio virtuale sia rispettoso e rappresentativo di diverse fedi, sulle attività o le funzioni ritenute idonee in uno spazio virtuale multireligioso, le principali preoccupazioni riguardo l'accessibilità e l'uso di queste tecnologie da parte delle comunità. L'attenzione si è soffermata anche sugli elementi estetici, simbolici o architettonici ritenuti importanti per

(7) https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier

(8) https://www.femmefatale.paris/project/cenotaphe-newton-vr

(9) https://www.turbosquid.com/3d-models/3d-solomon-temple-herod-model-1205853

(10) https://matterport.com/discover/space/AdWNGxLrCX4

rappresentare le diverse denominazioni religiose in uno spazio virtuale 3D come gli arredi liturgici, le luci e i colori e, infine, sulle sfide culturali o religiose che potrebbero emergere nella creazione di uno spazio multireligioso virtuale e come potrebbero essere affrontate.

3. Considerazioni in itinere sul *co-design* di uno spazio multi-religioso virtuale

Posti dinanzi alla possibilità di immaginare uno spazio multi-religioso virtuale, i partecipanti hanno fatto ricorso alle loro esperienze individuali ma anche alle coordinate liturgiche e devozionali fornite dalla loro appartenenza religiosa. Dalle interviste e dai focus group sono emersi tre temi principali:

a. la tendenza a proporre spazi destrutturati e ad abbattere i confini architettonici;
b. il ruolo degli elementi naturali come linguaggio devozionale, inter-religioso e inter-culturale;
c. la rinuncia ai simboli distintivi delle diverse tradizioni religiose.

RP, un partecipante al focus group (uomo, ca. 40 anni), ha suggerito un luogo senza barriere e confini — spaziali e temporali — per favorire la pratica spirituale:

> Se devo immaginare un luogo, immagino qualcosa che non ha fine, un luogo senza fine e tu ti muovi lì e sei lì, come se fosse un luogo senza tempo [...] come un luogo dove non ci sono barriere. Il colore predominante è il verde [...] forse qualche ambiente naturale, come uccelli e cose del genere [...] Se sto camminando nella foresta, posso immaginare qualcosa... è autunno, ci sono delle foglie. Sto camminando su di esse, come il suono delle foglie. Infinita erba verde circondata da alberi, che danno un senso di estensione... l'erba, gli alberi, le foglie a terra. E il cielo blu.

La destrutturazione caratterizza anche la proposta della rappresentante della comunità bahá'í Marcella Orru secondo la quale lo spazio

virtuale "dovrebbe avere probabilmente come dire una zona comune al centro ma anche delle piccole zone in cui ogni singola fede ogni singolo gruppo si possa sentire rappresentato non dico un po' come potrebbe essere l'idea delle cappelle in una chiesa". Lo immagina anche come una serie di "tende che siano fluttuanti che creino degli spazi separati ma non troppo separati insomma cioè che possano... dei veli però che possano circoscrivere un'aura ma non chiuderla e anche che con il loro movimento diano il senso del movimento no? L'idea di una tenda fluttuante fa pensare comunque al movimento dello spirito".

Favorevole alla presenza di luoghi multi-religiosi in tutte le città italiane — parlando nello specifico della creazione di "quartieri delle religioni" — il monaco buddista Seiun Fushin propone l'equità e l'equilibrio al centro delle sale. Ciò corrisponderebbe a

> lasciare spoglia la sala e magari potrebbero essere messi a disposizione non dei simboli religiosi ma dei simboli che rappresentano gli elementi che condividono le varie religioni, no? Come l'acqua, ad esempio, mi viene da pensare all'acqua, la luce, quindi il fuoco, poi un incensiere che mi pare che venga usato abbastanza da tutti i fiori, quindi il luogo dove mettere l'offerta dei fiori, ecco.

Tanto durante le interviste con i referenti dei gruppi religiosi, quanto durante il focus group, i riferimenti all'ambiente naturale sono stati i più ricorrenti. La vegetazione, i corsi d'acqua, gli oceani e il cielo sono stati citati più volte in quanto capaci di trascendere le specificità delle singole religioni e fornire un linguaggio comune. L'imam Aboulkheir Breigheche, ad esempio, ha sottolineato la tradizione non figurativa islamica, che prescrive l'assenza di immagini umane o animali nei luoghi sacri ma incoraggia le rappresentazioni naturali in quanto opera incorrotta di Dio:

> Il creatore signore Dio ci ha mandato 22 testi: il testo da leggere che è il corano e il testo da ammirare e riflettere che è il creato per cui è meglio non inserire delle immagini — nè di animali, nè di persone — ma possibilmente di natura quindi vegetazione, fiumi, mari [...] può essere benissimo un luogo in mezzo alla natura, magari non ha nemmeno le pareti

> è una piattaforma in mezzo alla natura. La natura è molto ben vista [...] con la stessa acqua il Signore Dio ti dà tanti tipi di frutta, colori, verdure eccetera e pure la stessa acqua.

Il riferimento alle acque è un classico di diverse tradizioni religiose, che la associano alla pulizia, alla rigenerazione e all'inizio della vita — umana e non. La valenza purificatrice dell'acqua, rimarcata da Mircea Eliade, è un principio crossculturale: "Breaking up all forms, doing away with the past, water possesses this power of purifying, of regenerating, of giving new birth. Water purifies and regenerates because it nullifies the past, and restores — even if only for a moment — the integrity of the dawn of things" (Eliade 1958, p. 194).

Non sorprende quindi che un altro partecipante al focus group, RC (uomo, ca. 50 anni), abbia chiamato in causa il mare e l'oceano nella creazione di uno spazio multi-religioso virtuale:

> Per me sarebbe molto spirituale un ambiente collegato al mare, all'oceano. Diciamo a qualcosa di molto ampio e con il suono del vento e l'acqua, che mi aiuterebbe a lasciare i doveri e le attività di tutti i giorni e ad entrare in un ambiente più spirituale. Se questo spazio virtuale potesse essere sfaccettato forse una di queste stanze potrebbe essere legata alle acque aperte [...] quindi immagini di oceani cascate fiumi oceano

Anche la luce e il cielo assumono una certa importanza nella costruzione di uno spazio virtuale. La rappresentante della comunità bahá'í suggerisce un collegamento perché corrispondente al simbolo del trascendente "quindi uno spazio dove in qualche maniera possa entrare la luce e si possa percepire il cielo... anche la notte, per esempio, allora mi sembra una cosa particolarmente bella".

Oltre all'acqua e alla luce viene richiamata anche la flora. Sempre Marcella Orru richiama l'idea di

> [...] un prato con dei fiori e poi degli alberi ombrosi. A me piacciono molto i salici per esempio perché è come se ti abbracciassero però a meno che non fosse uno spazio che ne so una specie di cerchio con all'interno un giardino... penso che l'elemento vegetale sia importante... il fatto che anche l'Eden era un giardino quindi come dire c'è anche questo

> collegamento con il sacro però è un posto dove puoi camminare dove puoi meditare dove puoi pregare dove puoi stare con gli altri anche in silenzio volendo cioè che anche questo è una maniera di pregare.

Infine, il suono inteso anche come brusio delle preghiere è un elemento ripreso anche da RP che — riferendosi a una sua visita presso la Mezquita di Cordoba che lo aveva particolarmente colpito — riferisce che

> Questo tipo di suono, che non è una vera e propria voce, ma un suono del ronzio delle persone che pregano, era qualcosa di veramente bello da sentire in diverse lingue. Si poteva semplicemente sentire questo..La sincerità delle persone che pregano. Non c'era nessun disturbo, nessun fastidio per gli uni e per gli altri. Il brusio era qualcosa di strano in quel momento. Qualcosa di veramente nuovo.

Il terzo ed ultimo tema emerso grazie alle attività di *design* partecipato ha riguardato alcune prescrizioni negative. I partecipanti concordano sull'assenza di simboli religiosi. Nel caso musulmano, questo si traduce in un indice visuale che predilige forme non figurative come la calligrafia a quelle figurative e a rappresentazioni zoomorfe o antropomorfa. Come ha sottolineato l'imam:

> se noi musulmani per esempio entriamo in un ambiente dove ci sono altri simboli religiosi specificamente di altre religioni si possiamo ammirare, possiamo guardare così da spettatori, ma non possiamo stare lì in un momento di riflessione spirituale religiosa perché siamo devo dire ostacolati da questi altri simboli. [...] non ci devono essere figure umane per esempio disegni eccetera se non calligrafia di qualche versetto del corano qualcosa di genere che ci ti ricorda il rapporto diciamo con il creatore.

I bahá', invece, non sarebbero contrari a priori alla presenza di altri simboli religiosi. Marcella Orru ricorda a questo proposito che i simboli di tutte le confessioni religiose sono iscritti nella pietra che riveste il tempio di Wilmette situato in Illinois, negli Stati Uniti. Questa predisposizione al dialogo interreligioso è il motivo per il quale all'interno dei templi ba'hai:

> ci sono i libri di tutte le tradizioni perché se una qualsiasi persona di un'altra religione ha bisogno di uno spazio per pregare lì possa farlo senza sentirsi estraneo, [tuttavia] la presenza dei simboli delle varie religioni potrebbe essere di disturbo per qualcuno quindi eviterei la presenza di simboli [...].

4. Conclusioni

TESEO evidenzia un percorso innovativo verso la comprensione e la co-creazione di spazi sacri in ambito digitale, ponendosi all'avanguardia nella ricerca interreligiosa e nell'applicazione delle tecnologie immersive per favorire il dialogo e la coesistenza tra diverse fedi. Attraverso la collaborazione tra un team multi-disciplinare — costituito da antropologi, sociologi, geografi, storici delle religioni ed esperti di digital humanities — e le comunità religiose, è stato promosso un dialogo fertile che ha permesso di esplorare nuove dimensioni dello spazio religioso, superando i confini fisici e culturali.

La progettazione di ambienti 3D dedicati alla preghiera e alla meditazione ha rivelato non solo l'importanza della natura come elemento unificante e trasversale a tutte le religioni, ma anche la necessità di creare spazi che siano privi di simboli specifici di una singola fede, per non escludere nessuno. L'assenza di figure antropomorfiche, l'uso di elementi naturali come l'acqua, la vegetazione e il cielo, e l'integrazione di suoni ambientali come il fruscio delle foglie o il rumore dell'acqua, hanno contribuito a creare un'atmosfera di universalità e inclusione.

In TESEO, il *design* collaborativo attraverso il 3D diventa uno strumento per esplorare nuove forme di rappresentazione religiosa che possono andare oltre i tradizionali simbolismi e creare una lingua visiva comune che parli a tutte le fedi. La creazione di ambienti che cambiano e mutano aspetto e atmosfera in risposta alle azioni dei fedeli, offrono un'esperienza più immersiva e personalizzata. Gli oggetti e gli spazi diventano espressioni dinamiche delle credenze e delle aspirazioni delle comunità, riflettendo la diversità e l'unità nell'esperienza religiosa. Questi spazi virtuali, dunque, diventano luoghi dove è possibile esplorare la spiritualità in maniera nuova, offrendo agli utenti un'esperienza immersiva che rispecchia e rispetta la diversità religiosa. L'intenzione di TESEO

di continuare ad esplorare e ampliare le possibilità offerte dal virtuale apre nuove prospettive per il futuro, immaginando una partecipazione ancora più ampia e interconnessa attraverso piattaforme di realtà virtuale. Questo approccio non solo rafforza il dialogo interreligioso, ma promuove una comprensione più profonda delle diverse tradizioni spirituali, incoraggiando un senso di comunità e condivisione che va oltre i limiti fisici e culturali. La sfida che si presenta è quella di mantenere un equilibrio tra le necessità liturgiche specifiche di ogni fede e la creazione di uno spazio che sia accogliente e rispettoso di tutti. Un compito complesso ma essenziale per costruire ponti di dialogo e comprensione reciproca in un mondo sempre più globalizzato e digitalizzato.

Ci auguriamo in un futuro forse un TESEO 4.0 di inserire questo modello anche all'interno di ambienti condivisi del panorama virtuale a cui le persone possono accedere attraverso Internet. L'aspetto sociale del metaverso o metaversi si pone come una frontiera innovativa nel contesto della religione e dell'architettura immergendosi nel tessuto *social* offerto da piattaforme come Meta Sandbox a Horizon, fino al più recente VRCHAT. Queste potrebbero rappresentare luoghi di incontro e interazione, dove le comunità non solo coesistono, ma partecipano attivamente alla co-creazione e all'esperienza della condivisione religiosa.

Riferimenti bibliografici

Arm A. e D. Leutwyler (2021) "The Process of Creation of the Bern House of Religions: Vision, Convinced Advocates, Clever Strategies" in M. Rötting (a cura di), *Houses of Religions: Visions, Formats and Experiences*, Zürich, Lit Verlag, 39–48.

Battarbee K., J. Fulton Suri e S. Gibbs Howard (2017) "Empathic Co-Design: A New Approach for Designing", in D. Sangiorgi, J. Prendiville (a cura di), *Designing for Service: Key Issues and New Directions*, London, Bloomsbury Academic, 81–95.

Biddington T. (2021) *Multifaith Spaces. History Development, Design and Practice*, Hachette, London.

Brand E.G., A. Crompton e C. Hewson (2012) *Multifaith Spaces. Symptoms and Agents of Religious and Social Change*, The University of

Manchester and The University of Liverpool, disponibile all'indirizzo: http://cargocollective.com/wwwmulti-faith-spacesorg, 07.03.2024.

Brown D.M. (2013) *Designing Together: The Collaboration and Conflict Management Handbook for Creative Professionals*, New Riders Publishing, Indianapolis, IN.

Burchardt M. (2021) "Multi-Religious Places by Design: Space, Materiality, and Media in Berlin's House of One," in M. Burchardt e M.C. Giorda (a cura di), *Geography of Encounters*: *The Making and Unmaking of Multi-Religious Spaces*, Palgrave Macmillan, Cham, CH, 231–52.

___. e M.C. Giorda (a cura di) (2021) *Geography of Encounters*: *The Making and Unmaking Spaces*, Palgrave Macmillan, Cham, CH.

Cozma I. (2021) "The Interreligious Complex at Vulcana-Băi in Romania: A Multi-Religious Place Between Idealism and Pragmatism", in M. Burchardt e M.C. Giorda (a cura di), *Geography of Encounters*: *The Making and Unmaking of Multi-Religious Spaces*, Palgrave Macmillan, Cham, CH, 179–203.

Crompton A. (2013) *The Architecture of Multi-Faith Spaces: God Leaves the Building*, "The Journal of Architecture", 18: 474–96.

Diez De Velasco F. (2016) *Multi-Belief/Multi-Faith Spaces: Theoretical Proposals for a Neutral and Operational Design*, online, in F. Colom Gonzalez e G. D'Amato (a cura di), *Multireligious Society: Dealing with Religious Diversity in Theory and Practice*, Routledge, Londra, online (1–15); DOI: 10.4324/9781315407586–21/.

Eliade M. (1958) *Patterns in Comparative Religion*, Sheed & Ward, Londra.

Giorda M.C. e L. Bossi (2021) "The 'Casa delle religioni' of Turin: A Multi-Level Project Between Religious and Secular", in M. Burchardt e M.C. Giorda (a cura di), *Geography of Encounters*: *The Making and Unmaking Spaces*, Palgrave Macmillan, Cham, CH: 231–52.

Griera M., M. Burchardt M. e A. Astor (2019) "European Identities, Heritage, and the Iconic Power of Multi-Religious Buildings: Cordoba's Mosque Cathedral and Berlin's House of One", in G. Giordan e A.P. Lynch (a cura di), *Interreligious Dialogue: From Religion to Geopolitics* ("Annual Review of the Sociology of Religion", 10), Brill, Leiden, 13–31.

Omenetto S. e G. Tateo (2023) *TESEO: Alcune considerazioni in itinere sulla progettazione di spazi multireligiosi a Trento e provincia,* "Annali di Studi religiosi", 24: 165–74.

Sanders E. e P.J. Stappers (2014) "Co-Design: A Process of Design Participation", in Z. Rodgers (a cura di), *The Routledge Companion to Design Research*, Routledge, Londra, 423–37.

Schuler D. e A. Namioka (a cura di) (1993) *Participatory Design: Principles and Practices*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ.

Stole R. (2021) "House of One Berlin: Building a Symbol of Peace Together", in M. Rötting (a cura di), *Houses of Religions: Visions, Formats and Experiences*, Zürich, Lit Verlag, 79–90.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652524
pp. 513-520 (febbraio 2025)

I due edifici di St. Andrew's una ricostruzione storica e visiva

Chiara Celeste Ryan[1]

Title in English*: The Two Buildings of St. Andrew's: A Historical and Visual Reconstruction*

Abstract: This study is focused on St. Andrew's Church, a Scottish Presbyterian church located on Via XX Settembre in Rome. As an example of the religious diversity in the capital of Italy, this church challenges not only the prevailing belief that cities are fully secularized, as per the "secular city" postulated by Cox in 1965, but it also points to the existence of multiple religious traditions within Rome, a city that in the collective imagination is purely associated with Catholicism. Despite its classification by religious scholars as a concealed place of worship, archival materials from the Capitoline Historical Archive reveal the initial aim to construct a visible place of worship. The cause of the marked difference between the original design and structure actually built remains a subject of speculation, with some suggesting political-religious constraints during construction, while economic factors may also have been at play.The project here is to use current technology to virtually reconstruct St. Andrew's Church as originally envisioned, giving a tangible experience of the church as initially conceived: a technological window into one of the many concealed realities of non-Catholic places of worship in Rome. 3D modeling tools, such as Rhinoceros 3D and Matterport, are used to compare the two incarnations of St. Andrew's, to offer an immersive exploration of a part of Rome's religious history, unveiling previously unseen facets of the city's multi-religious landscape.

Keywords*:* History of Religion; Digital Humanities; Presbyterianism; Multi-Religiosity; Rome

1. Introduzione

Nel 1870, in seguito alla Breccia di Porta Pia e all'adattamento del primo articolo delle Statuto Albertino, il quale sanciva il riconoscimento formale delle diverse confessioni religiose (Banti 2018), diverse chiese

(1) Università di Roma Tre

protestanti furono erette nell'area comunemente nota all'epoca come *L'Alta Semita*. La presente ricerca si fonda sull'analisi storica della chiesa protestante St. Andrew, la cui edificazione è avvenuta all'interno del perimetro delle mura Aureliane nel 1885. La Chiesa in questione rappresenta un caso di studio di grande interesse per gli studiosi delle religioni, poiché sin dagli anni 70 del secolo scorso è divenuta un lugo di culto condiviso, ovvero un luogo religioso rivendicato, praticato e abitato da due o più confessioni religiose (Burchardt e Giorda, 2019). Ma soprattutto, elemento praticamente significato per questa ricerca, la Chiesa si inserisce nel contesto di ciò che viene definito un luogo di culto nascosto, ma tramite la ricerca storica sono emersi materiali d'archivio (n. 3975), conservati presso l'Archivio Storico Capitolino, i quali rivelano l'intento iniziale di costruire St. Andrew come un luogo di culto visibile.

La motivazione dietro la marcata differenza tra il progetto originale e la struttura attuale della chiesa rimane tutt'ora oggetto di speculazione, sollevando interrogativi sul motivo per cui è stata costruita in modo da renderla invisibile dopo il 1870, periodo in cui il culto non cattolico era formalmente consentito all'interno delle mura di Roma. Questo particolare è interessante considerando che altre chiese protestanti, come la Chiesa di San Paolo entro le Mura (*St. Paul's Within the Walls*), venivano costruite seguendo un'estetica più tradizionale[2]. Pertanto, il presente lavoro mira in primis a metter luce su eventuali fattori politici, economici o simbolici che possono aver influenzato la scelta architettonica e stilistica della Chiesa di St. Andrew. In secondo luogo, a seguito dell'analisi dei documenti rivenuti all'interno dell'Archivio Storico Capitolino, l'obbiettivo è quello di utilizzare software per ricostruire virtualmente la chiesa di Sant'Andrew come era stata pensata in origine, offrendo un'esperienza tangibile della chiesa così come era stata concepita inizialmente. Dunque, creare una finestra tecnologica su una delle tante realtà nascoste dei luoghi di culto non cattolici a Roma. Strumenti di modellazione 3D, come *Rhinoceros 3D* e *Matterport*, vengono utilizzati per confrontare le due incarnazioni di Sant'Andrew, per offrire un'esplorazione immersiva e per restituire una parte della storia religiosa di Roma, svelando sfaccettature inedite del paesaggio multireligioso della città.

(2) San Paolo entro le Mura riveste un particolare significato storico in quanto è la prima chiesa protestante eretta nella neonata capitale d'Italia. Bremner (2020)

2. Ricostruzione Storica

La storia della comunità Presbiteriana di Roma pone le sue origini nel decennio che precede la Breccia di Porta Pia. Il Reverendo Gray, figura centrale per la storia della chiesa di St. Andrew, riporta come già nel 1862 vi fosse una comunità semiclandestina che si riuniva all'interno delle mura aureliane, presso di Trinità dei Monti, al civico 18 di Via Sistina (Gray 1904). È stato già documentato come, nel periodo successivo al Congresso di Vienna, durante il quale l'unico culto formalmente accettato, oltre a quello cattolico, era quello ebraico (Insolera 2011)[3], esistessero nella città papale luoghi di culto de-facto frequentati dalle comunità acattoliche. Tale tolleranza derivava dalla necessità di mantenere buoni rapporti con le altre nazioni europee (Lotti 1985).

Nel finire degli anni 60 del 1800 in risposta all'instabilità del clima politico il Papato intraprese un cambiamento di politica, ponendo fine alla precedente "flessibilità" permissiva e cessando la limitata tolleranza precedentemente concessa verso le comunità acattoliche. Non era tanto la prospettiva di conversioni in sé a suscitare preoccupazioni al Vaticano, considerando l'improbabilità di un fenomeno di tale portata, quanto piuttosto l'ideologia intrinseca al protestantesimo. Analogamente ai programmi secolari del movimento unionista italiano, il protestantesimo, con i suoi principi di libertà di coscienza e di responsabilità individuale, veniva percepito come un "errore" etico che, se lasciato libero di infiltrarsi nel corpo politico, avrebbe minato l'intero sistema papale (Bremner 2020). Questo cambio di politica costrinse la comunità presbiteriana scozzese a cercare un nuovo luogo di culto, al di là delle mure aureliane. Nel 1870, pochi mesi prima della Breccia di Porta Pia, fu acquistato un terreno a nord di Porta del Popolo, in via Flaminia 26, e fu avviata la costruzione di una nuova chiesa presbiteriana (Lotti 1985) Tuttavia, la permanenza della comunità in tale zona cittadina si rivelò effimera.

(3) I luoghi di culto ebraici erano contenuti all'interno delle aree di abitazione degli ebrei, su entrambe le sponde dell'Isola Tiberina. Durante il XIII e il XIV secolo la zona più frequentata era probabilmente Trastevere, dove sorgeva la sinagoga (nell'attuale Vicolo dell'Atleta), poi nel 1555 Paolo IV costrinse gli ebrei a vivere sul lato orientale del fiume, rinchiudendoli all'interno di mura e istituendo il ghetto. I cancelli del ghetto furono abbattuti nel 1811 e le leggi che imponevano di confinare gli ebrei all'interno del ghetto furono abolite nel 1848. Al posto degli edifici del ghetto fu costruita una nuova sinagoga. Insolera (2011) P. 44 Italo.

A seguito della Breccia di Porta Pia e l'istituzione di Roma come capitale del Regno d'Italia, la città subì molteplici trasformazioni sia giuridiche che topografiche. Di particolare rilevanza per questa ricerca sono l'instaurazione della libertà religiosa e le modifiche topografiche attuate in conformità con le direttive di Quintino Sella. Primo ministro delle finanze, Sella ideò una nuova area amministrativa lungo la via XX Settembre (Costa 1991), nei pressi della stazione Termini. Nel 1885 sula medesima strada venne costruita la chiesa di St. Andrew, il nuovo edificio per la comunità scozzese di Roma. Il motivo dietro alla scelta del trasferimento della chiesa da via Flaminia a via XX Settembre era sia di carattere simbolico che economico. Da un lato, l'area e in particolare la strada dove stava per sorgere la Chiesa, commemorava simbolicamente l'instaurazione delle libertà civili e religiose in Italia e nella sua Capitale, fungendo da testimone tangibile della trasformazione socioculturale avvenuta nel contesto della storia della città di Roma. (Gray 1904). D'altro canto, ancor prima della Breccia di Porta Pia, papa Pio IX aveva fatto costruite la stazione Termini, tale evento causò lo spostamento del polo centrale da Piazza del Popolo alla zona dell'*Alta Semita* (Lotti 1995). In seguito al 1870 durante il periodo della riedificazione e trasformazione della nuova capitale, la medesima zona vide un incremento nell' edificazione di alberghi (Gray 1881) Portando alla decisione strategica di abbandonare la chiesa situata lungo via Flaminia e trasferissi nel nuovo "centro anglofono", essendo loro i potenziali frequentatori della Chiesa.

3. Ricostruzione visiva

Passeggiando lungo via XX Settembre, che si estende da Porta Pia fino a via delle Quattro Fontane, solo due delle quattro chiese presenti lungo il percorso sono immediatamente riconoscibili come luoghi di culto. Si tratta delle due chiese cattoliche poste all'incrocio con Largo Sana Susanna, rispettivamente la Chiesa di Santa Maria della Vittoria e la Chiesa di Santa Susanna alle Terme di Diocleziano. Per le altre due chiese, di matrice protestante, il fattore della visibilità non altrettanto evidente.

Situata al civico 7, tra il palazzo Baracchini sede del Ministero della difesa della Repubblica Italiana, e l'ambasciata Indiana, la chiesa Presbiteriana

di St. Andrew si distingue non per la sua facciata, che si confonde con gli edifici circostanti, ma per il fatto che l'edificio non si trova direttamente sul marciapiede, come avviene di consueto a Roma; essa è piuttosto preceduta da un cortile, oggi adibito a parcheggio privato. La facciata dell'edificio ricorda in parte un palazzo rinascimentale in stile fiorentino, a parte alcune particolarità come l'assenza di simmetria assiale dovuta alla scelta di collocare la porta d'ingresso all'estremità sinistra dell'edificio. La porta d'ingresso in legno è incorniciata da un portale esterno a sesto acuto, sopra il quale si trova un solido timpano che presenta uno dei simboli più ricorrenti nella religione presbiteriana: il roveto ardente e l'iscrizione *Nec tamen Consumebatur* (Eppure non fu consumato)(4).

Documenti conservati presso l'Archivio Storico Capitolino però dimostrano il desiderio di costruite una chiesa completamente differente a quella oggi edificata. Tali documenti mostrano i piani per la costruzione di una chiesa a piano terra, sufficientemente grande per poter ospitare 200 posti a sedere, con una divisione interna a tre navate su sottili pilastri. I disegni (Doc. 3975) raffigurano una imponente facciata in stile neogotico su tre ripiani (Lotti 1985) L'edificazione di una simile chiesa avrebbe sicuramente fatto rientrare St. Andrew nella categoria di luoghi di culto visibili.

I motivi dietro alla disparità tra il progetto ideato e quello realizzato sono ancora oggetto di studio. Per il momento vi sono due ipotesi, la prima si rifà a motivazioni di carattere giuridico, ovvero che per rispettare le norme secondo le quali nessuna chiesa protestante a Roma dovesse avere l'aspetto di una chiesa, l'edificio venne eretto nello stile dei palazzi residenziali. Ipotesi portata avanti da insider della chiesa di St. Andrew che però non sembrerebbe combaciare con il contesto storico e le normative di quel momento. La seconda ipotesi invece si rifà a motivi economici, ovvero, poiché la Chiesa era in costante difficoltà finanziaria, non vi era semplicemente abbastanza capitale per concludere il progetto iniziale che prevedeva la costruzione di una struttura ecclesiastica tradizionale di dimensioni maggiori a quella che vi è attualmente. Questa idea è supportata dal confronto tra i progetti originariamente depositati per la chiesa del 1884 e l'edificio effettivamente costruito.

(4) Il roveto ardente è descritto nel Libro dell'Esodo come situato sul Monte Horeb. Secondo la narrazione, il roveto prese fuoco ma non si bruciò, da cui il nome.

Sebbene non vi sia ancora certezza riguardo al motivo di tale scelta, è innegabile che la chiesa in questione rientri nella categoria dei luoghi di culto invisibili/camuffati. Tuttavia, è possibile sfruttare i documenti conservati presso l'Archivio Storico Capitolino, i quali comprendono la rappresentazione della facciata de della pianta della chiesa non realizzata, per condurre una ricostruzione tridimensionale dell'edificio. Questo procedimento consente di ottenere una rappresentazione virtuale della struttura, permettendo un'analisi e un confronto visivo della differenza dei due progetti, ma soprattutto permetterebbe, seppur solo in maniera virtuale, a rendere la Chiesa di St. Andrew un luogo di culto visibile, contribuendo alla formazione dell'immagine urbana della città di Roma come città non solo storicamente ma anche visualmente multireligiosa.

La fase iniziale prevede il trasferimento delle immagini in *Rhinoceros*, un software commerciale di modellazione 3D. Le rappresentazioni bidimensionali della facciata e della pianta vengono accuratamente riprodotte e poi renderizzate con superfici tridimensionali. In secondo luogo, viene utilizzato il Software *Matterport* in loco per catturare immagini per la mappatura 3D degli spazi interni e la creazione di gemelli digitali della Chiesa attuale. Il modello ricostruito digitalmente con il software *Rhinoceros* e il gemello digitale generato da *Matterport* vengono poi accostati, consentendo un confronto tra le manifestazioni architettoniche previste e realizzate della chiesa di Sant'Andrew. Questo approccio fornisce un confronto tra le due dimensioni, offrendo un'esplorazione immersiva delle rappresentazioni 3D di entrambi gli spazi. Ciò fornisce gli strumenti per discernere le differenze tra la chiesa originariamente prevista, più grande e tradizionale, e la struttura esistente, relativamente più piccola e semplice.

L'applicazione di tale metodologia fornisce spunti e implicazioni interessanti per la comprensione dell'evoluzione architettonica della chiesa di Sant'Andrew. Ricostruendo virtualmente la chiesa originaria e creando un modello 3D, si crea una solida base per l'analisi comparativa. Questo approccio fornisce anche un mezzo dinamico di esplorazione visiva. Questo metodo può essere applicato ad altri luoghi nascosti di Roma. Il processo di modellazione 3D offre un potente strumento che può essere utilizzato per far luce sui numerosi luoghi di culto nascosti, anche se solo in un ambito virtuale. L'applicazione di questa metodologia

ad altri luoghi di culto non cattolici potrebbe contribuire in modo significativo a una comprensione visiva più completa del paesaggio multireligioso di Roma.

3. Conclusioni

In una città spesso sinonimo di cattolicesimo, questa ricerca fornisce una lente cruciale attraverso la quale apprezzare la diversità del patrimonio religioso romano. Svelando dimensioni nascoste attraverso ricostruzioni storiche e virtuali, si può aprire la strada a un'interpretazione più sfumata del panorama architettonico e religioso di Roma, arricchendo la nostra percezione al di là dei confini di una singola narrazione. L'approccio delle *Digital Humanities* che vede l'integrazione di procedure computazionali e sistemi multimediali nelle discipline umanistiche, in questo caso quelle della geografia della religione offre un approccio che apre la strada a studi futuri per contribuire collettivamente a un panorama visivo più completo dell'identità multireligiosa di Roma. La dimensione visiva occupa un posto importante nella nostra cultura e ha un forte legame con il riconoscimento, che diventa particolarmente significativo quando si analizzano le interazioni dei gruppi minoritari emarginati nella società. Comprendere il legame tra visibilità e riconoscimento, e ricreare e trasformare un luogo di culto da invisibile a visibile, può fornire una visione più integrata della città.

Riferimenti bibliografici

Banti A.M. (2018) *Il Risorgimento italiano*, Editori Laterza, Roma.

Bremner A. (2020) *A Tale of Two Churches: 'Protestant' Architecture and the Politics of Religion in Late Nineteenth-Century Rome*, Papers of the British School at Rome, vol. 88.

Burchardt M., M.C. Giorda (2019) "*Luoghi multireligiosi come luoghi di incontro. Una introduzione",* Annali di studi religiosi n°20. FBK Press, Trento.

Costa F. (1991) *Urban Planning in Rome from 1870 to the First World War,* "Springer GeoJournal", 24 (3): 269–76.

Gray G.D.D. (1904) *The Presbyterian Church — A historical sketch*, Claudiana Press, Firenze.

Insolera I. (2011) *Roma moderna, da napoleone I a XXI secolo*, Einaudi, Torino.

Lotti P. (1985) *Sant'Andrea a via XX Settembre — Chiesa presbiteriana di Scozia,* Alma Roma.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652525
pp. 521-532 (febbraio 2025)

Rivoluzioni digitali
Il senso immerso nello spazio pubblico e virtuale iraniano

Sarah Hejazi[1]

Title in English: *Digital Revolutions: Immersed Meaning in Iranian Public and Virtual Spaces*

Abstract*:* Just as religious space is shaped by the bodies that traverse it, delimit it, respect it, and sanctify it, resistance to religion also manifests through the body that rejects its dictates, secularizes itself, and sheds part of its weight. Religious space is not a fixed and peaceful place but encompasses processes of conflict and negotiation. This is evident in the case of the Islamic Republic of Iran, where politics and religion have been intertwined since 1978 with the establishment of the Velayat-e Faqih political system: the governance of the jurist. While it is true that Iran's recent history has seen the body assert its presence forcefully in public spaces, as happened during the 1978–79 revolution, the progressively disembodied body of contemporary Iran continues to fight for space, even if it is predominantly virtual. During the 2022–2023 protests, the movement sparked by the death of Mahsa Jina Amini gradually transformed from a wave of anger expressed in streets and squares into a symbolic and disembodied action within the virtual space. The disembodiment of the protests and their increasing immersion in the digital network have yielded varied political effects. On the one hand, the disembodied protests did not culminate in a genuine popular revolution in Iran. On the other hand, nearly two years after the beginning of the *Zan, Zendegi, Azadi* (Women, Life, Freedom) movement, the reincarnation of some of its initial demands has become tangible and observable even in public spaces.

Keywords*:* Space; Politics; Religion; Iran; Protests

1. Spazi e luoghi sacri, quando politica e religione coincidono

Quello iraniano è un sistema di governo unico sul pianeta: il luogo dove una versione moderna di Stato convive e coincide con un sistema religioso. In poche parole, potremmo dire che l'Iran è l'unico luogo al mondo

(1) Università di Torino / Fondazione Bruno Kessler

in cui lo spazio pubblico è sacro e lo spazio sacro è pubblico, in una sorta di super-posizione quantistica.

Come si è potuti arrivare a questa strana condizione?

L'ultima grande rivoluzione del Novecento (Amir 1988), quella iraniana, è stata il frutto di mezzo secolo di riflessioni politiche e filosofiche sulla modernizzazione e le nuove possibilità che essa prospettava; su come intraprenderla — beneficiando delle sue opportunità — senza sradicare la propria identità culturale, il sistema di valori autoctono e rifuggendo quella sensazione diffusa, a partire dalla fine del Diciannovesimo Secolo, di essere culturalmente assoggettabili ed inferiori (Banuazizi 1973) al dominio economico, culturale e politico proveniente dall'Europa, dalla Russia e dagli Stati Uniti(2).

Questa riflessione ha dato vita a un sistema politico che (benché percepito, soprattutto in Occidente, per lo più come un "ritorno al passato") è stato, in realtà, a tutti gli effetti frutto proprio della modernità, così come moderna fu la rivoluzione che lo portò al potere (Fahrad 1997). Protagonista assoluto di questa rivoluzione fu il corpo, individuale e collettivo, che — attraverso l'incarnazione degli ideali politici del tempo — nel formidabile anno 1978–79 rovesciò l'opprimente monarchia dei Pahlavi (Afkhami 1985), guardando anche alla religione islamica sciita come a un'utopia politica che garantisse giustizia e uguaglianza sulla terra(3).

Il chador (Algar 1996)(4) fu uno dei simboli più evidenti e controversi di questa incarnazione.

Scrive l'autrice iraniana Sharnoush Parsipour nel romanzo *Donne senza uomini*(5)

(2) Per una letteratura sul "complesso di inferiorità" della Persia di fine Ottocento, i riferimenti sono molteplici. Ne parla bene lo storico e filosofo Hamid Dabashi nel libro *Iran without borders. Towards a critique, of the postcolonial nation,* Verso, London, 2026; se ne trova un bellissimo resoconto anche nel romanzo di Sharnush Parsipour *Tuba e il senso della notte,* Tranchida, Milano 1989; ne parlo anche io in *Iran, donne e rivolte,* Morcelliana, Scholé, 2023.

(3) L'ampio e complesso argomento dell'Islam politico ha una letteratura sterminata. In questa sede specifica faccio riferimento al classico testo di Eickelman e Dale, *Muslim Politics,* Princeton University Press, Princeton, 1996 e Carré O. *Mystique et Politique. Lecture Révolutionnaire du Coran par Sayyid Qutb,* Ed. du Cerf, Paris, 1984; infine per comprendere il caso specifico iraniano: Imam Khomeini Ruhollah, *Islamic Government,* The Institute for Compilation and Publication of Imam Khomeini's Work, Teheran, 2002

(4) Si veda anche il mio libro *l'Iran s-velato. Antropologia dell'intreccio tra identità e velo*, Roma, Aracne, 2008

(5) Tranchida editore, Milano, 2000

Il tic-tac dei tacchi di Faizeh la distolse dai suoi pensieri.
– Esci? — Chiese.
– Sì.
– Non è bene, ci sono disordini ovunque.
La radio dei vicini era accesa e il suo gracchiare penetrava nel cortile.
Faizeh esitò. La nonna aveva ragione.
– Almeno mettiti il chador — disse la nonna.

La raccomandazione della nonna fa emergere nel romanzo di Parsipour tutta la forza simbolica del chador, ai tempi della rivoluzione. Da una parte il velo servirà a Faizeh come schermo protettivo: è una giovane donna, che sta per uscire nello spazio pubblico, in cui ci sono "disordini ovunque". Dall'altra, quell'indumento la collocherà da una parte precisa della barricata: quella rivoluzionaria.

L'incarnazione in simboli indossabili di valori e idee politiche è stato uno dei *fil rouge* del Novecento un po' ovunque nel mondo, non solo in Iran. La kefiah, il colbacco, le camicie a fiori, l'eskimo, la cravatta, come il chador nero, sono stati tutti simboli immediatamente associati e associabili a un posizionamento ideologico preciso e riconoscibile. Il chador, che aveva una tradizione millenaria soprattutto nell'area Mediterranea anche prima dell'avvento dell'Islam — divenne, verso la fine degli anni Settanta del Ventesimo secolo, il simbolo di una promessa di liberazione: dai tiranni, dagli stranieri, e persino dall'arretratezza culturale. Si trattava infatti di un indumento re-inventato (Hobsbawm e Ranger 2012), recuperato dalla tradizione e modificato ad hoc per lo spirito del tempo connotato da una identità precisa: quella nazionale iraniana — intesa in senso moderno —e quella religiosa locale.

Il chador iraniano si era infatti tinto di nero, perché nero è il colore della religione sciita; in questo senso, diventava un simbolo al contempo particolare e universale.

Universale, perché rimandava a una religione universalista, come l'Islam, che aspirava ad una visione unitaria e unificata di tutta la '*umma* di fedeli, a prescindere dal luogo geografico in cui questi si trovassero.

Particolare, perché faceva riferimento all'Islam sciita, che è religione di maggioranza solo in Iran (Arjomand 1988).

I corpi immersi nello spazio pubblico, che all'unisono manifestavano per fare la rivoluzione, che rischiavano la morte, che venivano dilaniati,

bloccati, arrestati, o che sparivano, sono il tema ricorrente nei racconti di chi la rivoluzione iraniana l'ha vissuta in prima persona.

Due decenni fa avevo intervistato, raccogliendo diverse testimonianze per una ricerca sul campo, alcuni iraniani residenti in Italia e in Spagna, uomini e donne, i cui racconti riferiti al periodo rivoluzionario, alla luce del presente, parlavano soprattutto dei corpi immersi nello spazio pubblico:

> Le manifestazioni partivano sempre o dall'università, o dal cimitero. Bisognava lottare contro i nostri genitori per andarci. Mia madre chiudeva la porta a chiave, non voleva che io ci andassi. Certo, sai quanti ne morivano? Iniziava sempre con una manifestazione pacifica e poi finiva che dovevi scappare, se no davvero ti ammazzavano. Sembrava un film dei partigiani! A Teheran mio fratello ha perso un piede nella manifestazione. Un giorno ci hanno chiamato per dirci che un medico volontario l'aveva nascosto nei sotterranei di una libreria vicino all'Università. Non poteva portarlo in ospedale, se no lo avrebbero ammazzato. Lo abbiamo curato noi, io ogni sera gli facevo la medicazione. Sai questi medici volontari si nascondevano nelle librerie vicino all'università, così quando sparavano sulla folla i feriti potevano trovare subito soccorso lì vicino. Dipendeva dalla ferita, se ti salvavi [...](6)

La rivoluzione raccontata in prima persona appariva sia come un momento di lotta strenua, faticosa e spesso logorante, sia come una festa. Nei racconti, il corpo entra nello spazio come emblema della resistenza contro un regime autoritario e oppressivo, ma anche come incarnazione di idee politiche che circolano in modo continuo negli anni precedenti e in diversi angoli del pianeta. Oltre alla religione, la rivoluzione è ispirata da Marx, da Mao, da Cuba. Il corpo non può che essere politicizzato e ogni singolo modo di vestire il corpo ha, in quel momento, una funzione soprattutto politica.

2. La de-islamizzazione del corpo nell'Iran post-rivoluzionario

Negli anni successivi la rivoluzione, l'Iran è stato investito da una costante polarizzazione. La creazione del sistema politico del *Velayat-e faquih,* il governo del giurista, con l'Imam Ruhollah Khomeini come

(6) Testimonianza raccolta a Torino nel 2003 e pubblicata in "l'Iran s-velato. Antropologia dell'intreccio tra identità e velo" op.cit., pp. 91.

guida suprema, ha islamizzato ogni singolo ambito dello spazio pubblico, creando quello che il filosofo Daryush Shayegan ha chiamato "una schizofrenia culturale" (Shayegan 1992), cioè quella condizione collettiva per cui si percepiva una dicotomia su più livelli: nel livello conflittuale del rapporto di amore-odio con l'Occidente; nella frammentazione e polarizzazione tra classi sociali e posizioni politiche all'interno della nazione; infine, nelle frizioni tra la vecchia guardia e i nuovi poteri emergenti all'interno dello stesso governo post rivoluzionario.

Il controllo dello spazio pubblico in senso morale aveva poi generato una ulteriore spaccatura lungo le linee immaginarie del pubblico e del privato, del dentro e del fuori. Quest'ultimo fenomeno era stato osservato dal noto fotografo iraniano Abbas[7],che nel 1979 era riuscito a immortalare i momenti salienti di quell'anno rivoluzionario. Le sue foto fecero il giro del mondo e furono pubblicate al tempo su riviste come il Time, Stern e Al Wasat. Solo dopo diciassette anni, nel 1997 Abbas era tornato in Iran ed era stato colpito dal cambiamento che aveva scosso la società iraniana. Per Abbas, la rivoluzione aveva creato una nuova "specie": *l'homo iranicus*[8]. Questi era visibile per la sua specifica corporeità, cioè un suo peculiare abbigliamento: gli uomini giravano per le strade con le barbe lunghe e i vestiti sgualciti; le donne avvolte in lunghi chador neri.

Visitando le case dei suoi vecchi amici, però, Abbas si era reso conto di come gli interni fossero in realtà avulsi dal mondo di fuori, quasi agli antipodi: in contrapposizione all'austerità nelle strade, al colore nero dei vestiti, ai corpi islamizzati, nei salotti si suonavano musiche, si bevevano liquori distillati in gran segreto, ci si svelava e svestiva, si ricercava l'eleganza, si cantava e si faceva arte.

La rivoluzione e la norma islamica politica aveva sostanzialmente diviso lo spazio pubblico e quello privato lungo le linee immaginarie e reali di ciò che poteva essere mostrato, detto e fatto fuori, il *biruni;* e quello che invece veniva mostrato, detto e fatto all'interno delle mura delle case o degli ambienti privati: l'*andaruni*.

Gli anni Novanta avevano visto fiorire in questo senso l'arte, la letteratura e il cinema iraniano proprio a partire dagli spazi nascosti o privati. Si è

(7) Abbas, retrieved on Middle East Report, 2004, p. 28; Abbas, *Iran. la revolution confisquée,* Editions Clétrat, Paris, 1980.

(8) Sul concetto di Homo Iranicus si veda anche F. Adelkhah, *La revolution sous le voile*, Kathala, paris, 1998 p. 29.

sviluppata, nelle grandi aree urbane iraniane, una cultura underground nel vero senso della parola e cioè sotterranea. Una generazione abituata a immaginare e a leggere il mondo come diviso in spazi separati e ben definiti stava crescendo, in cui ciò che era normale altrove, in Iran doveva rimanere nascosto.

In questo senso, nello spazio pubblico il corpo è stato normato(9) e regolato da organi che, progressivamente, venivano a questo scopo costituiti e organizzati dall'alto; l'ultimo di questi organi, a partire dal 2004, è stato la *Gasht-Ershad*, la polizia morale che avrà un ruolo decisivo nell'irregimentare e implementare l'obbligo del velo per le strade, essendo questo simbolo progressivamente svuotato di ideologia politica. Le file della *Gasht-Ershad* furono presto riempite da donne religiose che si sarebbero fatte carico di garantire che le strade iraniane fossero *Halal.*

Nonostante l'implementazione degli organi di controllo delle strade, per i giovani nati dopo la rivoluzione e soprattutto dopo la fine della guerra Iran-Iraq (1989) non solo il processo di de-ideologizzazione dello spazio pubblico è stato inesorabile, ma anche l'attrazione verso tutti quei prodotti culturali che arrivavano da un mondo narrato come nemico, cioè gli Stati Uniti o il cosiddetto "Occidente", è stata sempre in aumento, complici anche l'emigrazione massiccia di iraniani istruiti verso l'Europa, il Canada e gli Stati Uniti che trasformava le famiglie iraniane in nuclei frammentati e dislocati ma decisamente cosmopoliti.

Negli anni Novanta erano le audiocassette di contrabbando di Madonna e Micheal Jackson o i VHS con i blockbuster americani a circolare clandestinamente nei bazar iraniani. Dal duemila in avanti, la rivoluzione informatica prima e quella digitale poi, hanno progressivamente cancellato la memoria dell'ideologia politica dei decenni addietro, lasciando solo l'apparato morale normativo come cornice di uno spazio pubblico il cui intento politico si è, a mano a mano, affievolito.

3. La dis-incarnazione dei movimenti di protesta

Ciclicamente gli iraniani sono scesi in piazza dal 1979 numerose altre volte e per motivi diversi: per l'inflazione, per situazione del lavoro

(9) Nel senso foucaultiano del termine.

e della disoccupazione; per la corruzione edilizia e per i prezzi della benzina.

Una delle grandi ondate di protesta che ha visto coinvolti i corpi nello spazio pubblico è stata quella del 2009, chiamata anche *Rahesabz*, l'onda verde, per il colore che caratterizzava questo movimento. Nata subito dopo le elezioni presidenziali del 2009, l'onda verde era un movimento che avrebbe sostenuto la candidatura di Mir Hosein Mousavi alla presidenza iraniana, contro la rielezione del presidente uscente Mahmoud Ahmadinejad.

L'onda verde aveva un carattere e un'ispirazione di tipo politico. La sua anima era il riformismo islamico, che aveva preso piede in Iran all'interno della fila del governo con nomi di spicco quali quelli di Mohsen Kadivar e di sua sorella, la parlamentare Jamileh Kadivar.

Il cuore del riformismo islamico stava nell'idea che il governo, in particolare il *Velayat e faquih*, dovesse essere rivisto nelle sue fondamenta. La religione islamica, in questo senso, doveva essere riletta da una prospettiva femminista e una serie di riforme sarebbero dunque state necessarie affinché la rivoluzione islamica potesse davvero compiersi nella sua versione più giusta.

A quindici anni di distanza dall'onda verde, il riformismo islamico come idea politica sembra oggi molto debole e con poco presa sui più giovani. Anche il femminismo islamico sembra in una fase di impasse, con sempre meno diffusione a livello culturale e disaffezione tra le nuove leve.

Ad ogni modo, una delle grandi novità nelle cicliche proteste che — da dopo la rivoluzione — hanno attraversato l'Iran — è stata proprio la trasformazione del grado di coinvolgimento del corpo sociale e dei corpi individuali nelle proteste. Progressivamente, il corpo è andato, così come l'intera società, "digitalizzandosi".

Questa "disincarnazione" è il risultato del fatto che l'Iran è oggi un paese iper-connesso (anche per volontà di scelte politiche del recente passato), in cui la rete ha, dalla fine degli anni Novanta, potuto rappresentare un'ampia e concreta opportunità di esprimersi e anche di esprimere forme di dissidenza politica, sfidando le restrizioni e gli obblighi da osservare nello spazio pubblico-religioso, come il velo e la separazione tra i generi. Con i suoi 70 milioni di utenti (su 83 milioni di abitanti) si tratta

del Paese più connesso di tutto il Medio Oriente, il che fa sì che — se finora non è stato possibile ri-appropriarsi dello spazio pubblico fisico — è stato certamente possibile per i corpi dissidenti appropriarsi degli spazi pubblici virtuali.

Più avanzava la diffusione dei dispositivi digitali nel Paese[10], più lo spazio pubblico, rigidamente regolamentato, veniva integrato da un secondo spazio, quello digitale, in un continuum che andava sfidando le limitazioni nelle strade. Se, per esempio, nel 2009 i telefoni cellulari servivano da passaparola per trovarsi a manifestare, durante le proteste del 2017, i telefoni e le reti sociali servirono come amplificatori della protesta, cioè come megafoni.

Durante le proteste del 2022–2023, invece, i dispositivi non erano più solo dei mezzi per organizzare le manifestazioni, degli aiuti logistici, o degli amplificatori: i dispositivi erano diventati, per certi versi, essi stessi la manifestazione, parafrasando Marshall McLuhan (1966). Il corpo nello spazio pubblico è andato disincarnandosi, immergendosi così, come agente di cambiamento, nello spazio virtuale.

Ma l'effetto di questa immersione è ancora quello che porta a una vera e propria rivoluzione?

4. Le rivoluzioni disincarnate

Le proteste del 2022–2023 sono state innescate dalla morte di Mahsa Jina Amini e si sono trasformate da un'onda di rabbia espressa nelle strade e nelle piazze iraniane nei giorni immediatamente successivi al funerale della giovane ragazza, a un'azione simbolica, delocalizzata e disincarnata nello spazio virtuale, durante i mesi successivi.

Nonostante strade e spazi pubblici — come scuole e università — fossero stati interessati da sit-in e manifestazioni, soprattutto di giovani, sono diversi e complessi i motivi che hanno spinto ragazzi e ragazze a optare per una versione sempre più disincarnata della protesta.

In primo luogo, la repressione. Da parte delle forze del governo, la repressione delle manifestazioni è stata talmente dura, con arresti e scontri talmente violenti, da disincentivare la presenza dei corpi nelle strade:

(10) Ne parlo in modo più dettagliato in *Iran, Donne e rivolte*, op. cit. p. 48.

spostare la protesta online è sembrato un escamotage che poteva permettere al movimento di sopravvivere senza, per questo, mettere a repentaglio l'incolumità dei partecipanti.

In secondo luogo, l'effetto di un cambiamento drastico — frutto di un processo iniziato negli ultimi anni — nel linguaggio politico iraniano. Le nuove generazioni de-islamizzate non hanno simboli tangibili e facilmente riconoscibili in cui identificare un movimento di protesta, né seguono ideologie o partiti politici specifici dopo la fine del riformismo islamico.

Se il velo nel 1978 aveva rappresentato un elemento tangibile e concreto di istanze e ideologie politiche molto strutturate, il simbolo delle proteste del 2022 è stato il taglio della ciocca di capelli, un gesto che riprendeva il rituale funerario curdo — in memoria di Mahsa Amini che era di etnia curda — ma che consisteva in un'azione che aveva un inizio e una conclusione nel tempo, dunque era intangibile.

L'unico modo per far sì che questo atto simbolico fosse visibile da molti, nonché replicabile all'infinito, era filmandolo e mettendolo in rete.

Così, il simbolo del movimento *Donna, Vita e Libertà* ha potuto facilmente uscire dai confini della nazione, diventando un simbolo globale, cosa che al chador nero non era riuscito: attrici di Hollywood e personaggi dello spettacolo come Cate Blanchette, per esempio, si erano filmate mentre tagliavano una ciocca di capelli per supportare le proteste iraniane. La canzone *baraye*[11], che il giovane Shervin Hajipour aveva composto proprio in occasione delle proteste, divenne un inno cantato, tradotto e ascoltato sia in Iran sia fuori dall'Iran durante l'autunno del 2022. Infine, la versione persiana della canzone partigiana di Bella Ciao, cantata sempre su Youtube da una giovane donna iraniana[12], è divenuta anch'essa un inno delle proteste dei giovani iraniani. Insomma, l'universo simbolico del movimento si trovava per lo più disincarnato e sui canali social.

Il fatto che il movimento di protesta fosse acefalo, cioè non avesse una leadership politica, ha determinato inoltre che il movimento si articolasse anche online in modo spontaneo ma frammentato: ragazzi, ma soprattutto

(11) https://www.youtube.com/watch?v=0th9_v-BbUI (ultimo accesso 28/11/2024)
(12) https://www.youtube.com/watch?v=Xjc8VICzP4Q (ultimo accesso 28/11/2024)

ragazze, si sono filmate o immortalate mentre facevano gesti simbolici in situazioni diverse: in mezzo al traffico di Teheran senza velo[13], oppure mentre facevano il dito medio alla foto della guida suprema Ali Khamenei[14] oppure mentre facevano dispetti ai Mollah che camminavano per le strade[15]. In tutti questi casi, si vede solo una persona o un piccolo gruppo di persone, quasi a testimoniare che la forza del corpo collettivo, quello che chiamiamo "corpo sociale" è, in Iran come altrove — qualcosa di anacronistico.

Gli effetti di questa localizzazione nello spazio virtuale sono stati a mio parere tre.

Da una parte, il movimento *Donna, vita, libertà,* immergendosi nello spazio virtuale si è depotenziato a livello locale: ha perso la potenzialità trasformativa di una protesta di corpi incarnati nelle piazze.

Dall'altro lato, però, questa sua forma virtuale ha acquisito risonanza globale, potenziandosi fuori dai confini della nazione. Questo secondo aspetto ha comunque avuto un effetto culturale interessante sulla società iraniana. Ha, di fatto, re-incarnato alcune istanze delle proteste anche nello spazio pubblico.

La dis-incarnazione delle proteste e la loro sempre maggiore immersione nella rete digitale hanno cambiato il modo in cui i cittadini iraniani si impegnano politicamente e si esprimono pubblicamente, ma hanno anche cambiato alcuni tratti dello spazio pubblico che fino a due anni fa sembravano immutabili.

5. Conclusione

Le proteste del 2022–2023 hanno evidenziato la complessa interazione tra corpo, spazio pubblico e dimensione virtuale nell'Iran contemporaneo e, sebbene la dis-incarnazione delle proteste abbia limitato la loro efficacia nel tradursi in un cambiamento politico repentino e strutturale, il movimento di protesta ha comunque avuto un suo effetto — a quasi due anni di distanza — sulla società iraniana.

(13) https://www.rivistastudio.com/proteste-iran/ (ultimo accesso 28/11/2024)

(14) Per le foto si veda il sito https://www.rivistastudio.com/proteste-iran/ (ultimo accesso 28/11/2024)

(15) Video visibile qui https://www.youtube.com/watch?v=prlVhcVkhUo (ultimo accesso 28/11/2024)

Anche se la politica del corpo nello spazio religioso dell'Iran contemporaneo rimane un terreno di conflitto e di negoziazione in continua evoluzione, sappiamo che lo spazio digitale e quello reale, con caratteristiche diverse, costituiscono oggi un continuum.

Se da una parte, le proteste disincarnate non hanno dato vita a una vera e propria rivoluzione popolare in Iran, a quasi due anni di distanza dall'inizio del movimento *Zan, Zendegi, Azadi,* alcune delle istanze iniziali del movimento si sono reincarnate, diventando tangibili e osservabili anche nello spazio pubblico: in primo luogo, l'obbligo del velo.

Se è vero infatti che questo obbligo non è formalmente decaduto, è anche vero che la sua assenza nelle strade è un fenomeno sempre più visibile e fuori dal controllo delle forze della polizia morale, benché anche esse, in quanto parte di un unico sistema, si siano via via disincarnate.

È sempre più raro oggi vedere la Gasht Ershad all'opera, incarnata nelle strade. Fino a qualche tempo fa, infatti, l'intervento della Gasht-Ershad sui corpi era qualcosa di tangibile oltreché violento. Succedeva, infatti, che le ammonizioni per l'abbigliamento finissero in vere e proprie risse o strattonamenti, coinvolgendo diversi cittadini.

Oggi, la polizia morale è in gran parte scomparsa dalle strade, anche se la sorveglianza si è a sua volta digitalizzata: sempre meno personale delle forze dell'ordine pattuglia le strade, ma, al loro posto, sono state installate videocamere e intelligenze artificiali che hanno iniziato a identificare e sanzionare le donne senza velo, specie se alla guida delle automobili. La multa arriva, in questo moto, direttamente a casa, un po' come succede altrove per gli autovelox.

Da decenni ormai le strade iraniane sono il terreno di una battaglia individuale e collettiva sull'identità di genere, religiosa, etnica e di classe. Tutti i micro-conflitti che attraversano una società complessa e plurale come quella iraniana si esplicitano in questa lotta sul vestiario e sul corpo, non solo femminile. Oggi, con la "possibilità di disincarnazione" permessa dai dispositivi digitali, questa battaglia assume forme diverse, meno ideologizzate e con istanze più globali.

La questione del velo è infatti solo una tra le tante questioni che attanagliano la gioventù iraniana, che è globale a tutti gli effetti: il cambiamento climatico, il tema del lavoro e della sostenibilità, quello della giustizia sociale.

Se il movimento Zan, Zendegi, Azadi non è sfociato in una rivoluzione, rappresenta comunque, a mio avviso uno spartiacque tra un decennio di proteste, culminato con questo movimento, e un periodo nuovo, in cui la società iraniana dovrà fare i conti con ciò che resta dell'utopia islamista e di tutte le contraddizioni che questa utopia ha implicato: quelle che caratterizzano un Paese con la popolazione più istruita di tutto il Medio Oriente, con il 60% degli studenti universitari di sesso femminile ma con molti aspetti della vita pubblica e privata regolati dalla shar'ia.

Riferimenti bibliografici

Algar H. (1996) "Chador" in *Enciclopedia Iranica*, online; URL: https://www.iranicaonline.org/articles/cador-a-loose-female-garment-covering-the-body-sometimes-also-the-face (ultimo accesso 28/11/2024).

Afkhami R.G. (1985) *The iranian Revolution. Thanatos on a National Scale,* Middle East Institute, Washington.

Arjomand S.A. (1988) *Authority and political order in Shi'ism,* Suny Press, Albany.

Banuazizi A. (1973) "Iranian National Carachter. A Critique of Some Western Perspectives", in C. Brown e N. Itzkowitz (a cura di), *Psychological Dimensions of Near Eastern Studies* (Princeton studies in the Near East), Darwin press, Princeton, NJ,.

Hobsbawm E. e T. Ranger (a cura di) (2012) *The Invention of Tradition,* Canto Classics, Cambridge University Press, Cambridge, UK.

Khosrokhavar F. (1997) *Anthropologie de la Révolution iranienne*, *Le rêve impossible,* L'Harmattan, Parigi.

Mcluhan M. (1966) *Understanding Media: The Extension of Man,* Signet Books, New York, NY.

Said Amir A. (1988) *The Turban for the Crown: The Islamic Revolution in Iran,* Oxford University Press, Oxford, UK.

Shayegan D. (1992) *Cultural Schizophrenia,* Al Saqui, Londra.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652526
pp. 533-549 (febbraio 2025)

"Virtual Intangible Heritage" DALLE CONVENZIONI INTERNAZIONALI ALLE ESPERIENZE IMMERSIVE VIRTUALI

Thiago Burckhart[1]

Title in English*: "Virtual Intangible Heritage"*: From International Conventions to Virtual Immersive Experiences

Abstract: The aim of this article is to critically analyze the emergence of "virtual intangible heritage" with particular focus on virtual museums. It seeks to highlight both the potentials and the challenges of this approach as a safeguarding measure for intangible cultural heritage elements. The hypothesis suggests that virtual heritage holds significant potential for ensuring access to and participation in diverse cultural elements and practices recognized as intangible heritage at both international and national levels. However, it also notes that this approach faces several criticisms, as it may provide only a "partial" cultural immersion due to the inherent limitations of the digital space. The article is methodologically grounded in the fields of Critical Heritage Studies and Cultural Heritage Law and Policy, and it is divided into two parts: 1. Intangible cultural heritage law and policy; 2. Virtual Intangible Heritage: immersive experiences through virtual museums.

Keywords: Intangible Cultural Heritage; Immersive Experiences; Virtual Cultural Heritage; Virtual Museums; Safeguarding Practices

1. Introduzione

Nel 2003, l'UNESCO ha promulgato la Convenzione Internazionale per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale. Da allora, numerosi Stati hanno ratificato questo documento, adottando e attuando leggi e politiche specifiche per mettere in atto questo nuovo approccio di

(1) Università degli Studi di Roma Unitelma Sapienza — Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

comprensione e gestione del patrimonio culturale (Cornu 2020; Petrillo 2023). In effetti, sono state create nuove istituzioni in ambito internazionale e nazionale, per sostenere nuovi modelli di regolamentazione legale e di politica pubblica, il tutto nel tentativo di applicare le disposizioni legali della Convenzione, che pone le comunità e i gruppi al centro dei suoi principi di governance.

Questa Convenzione ha avuto un impatto significativo sui sistemi giuridici di diversi Stati, in quanto ha portato alla luce una nuova modalità e nuove metodologie per proteggere questa nuova forma di patrimonio, inscritta nel concetto di 'salvaguardia'. Questa nozione fa riferimento alla necessità di "garantire la vitalità" o la "continuità" dell'ICH, in modo che le comunità possano continuare a praticare questo elemento. In questo senso, il processo di digitalizzazione può fornire un supporto prezioso per garantire l'accesso all'ICH, creando nuove forme di immersione culturale, soprattutto attraverso la creazione di Musei Virtuali.

L'obiettivo di questo articolo è analizzare criticamente l'emergere del "patrimonio immateriale virtuale", con particolare attenzione alla creazione di musei virtuali. Cerca di evidenziare sia le potenzialità che le sfide di questa metodologia come misura di salvaguardia degli elementi del patrimonio culturale immateriale, riconosciuti come tali dalla legge nazionale e internazionale. L'ipotesi suggerisce che il patrimonio virtuale ha un potenziale significativo per garantire l'accesso e la partecipazione a diversi elementi e pratiche culturali riconosciuti come patrimonio immateriale, sia a livello internazionale che nazionale. Tuttavia, rileva anche che questo approccio affronta diverse critiche, in quanto può fornire solo un'immersione culturale 'parziale' a causa dei limiti intrinseci dello spazio digitale, in particolare per le comunità che conservano direttamente gli elementi del patrimonio culturale immateriale.

L'articolo è metodologicamente fondato nel campo degli studi critici sul patrimonio e della legge e politica sul patrimonio culturale ed è diviso in due parti: 1. Legge e politica sul patrimonio culturale immateriale; 2. Patrimonio immateriale virtuale: esperienze immersive attraverso musei virtuali.

2. Legge e politica sul patrimonio culturale immateriale

La Convenzione UNESCO del 2003 stabilisce un regime internazionale per la salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale (ICH). Questo regime è stato gradualmente conformato dopo la promulgazione della Convenzione sul Patrimonio Mondiale nel 1972 (Blake 2015). Quest'ultima comporta il concetto di patrimonio culturale essenzialmente legato alla nozione 'moderna', emersa durante la Rivoluzione francese (Choay 1995), essendo radicata sui concetti di 'monumento', 'gruppi di edifici' e 'siti'[2]. Poiché questo regime internazionale ignorava altre manifestazioni del patrimonio culturale, come gli elementi immateriali, si sono scatenate diverse critiche, soprattutto da parte dei Paesi del Sud Globale (Blake 2001), che hanno innescato il dibattito in questo ambito.

Alcuni fattori e processi importanti hanno avuto un impatto significativo sul riconoscimento legale e politico dell'ICH, in particolare nel diritto internazionale: a) l'accelerazione della globalizzazione culturale e il riconoscimento che le culture 'tradizionali' e 'indigene' potrebbero effettivamente essere 'perse' o 'cancellate' (si veda Canclini 1989); b) le critiche all'approccio 'eurocentrico' in merito all'attuazione della Convenzione sul Patrimonio Mondiale, che privilegiava il patrimonio geograficamente situato in Europa o il patrimonio europeo esportato con il processo di colonizzazione (Schmitt 2009); e c) l'emergere e il potenziamento di movimenti sociali basati su rivendicazioni 'identitarie' o culturali, nonché di nuovi soggetti politici che hanno guadagnato trazione sia a livello internazionale che nazionale (Castells 2004).

Questi elementi hanno incoraggiato l'UNESCO a lanciare le prime iniziative ICH negli anni '80: l'adozione della Raccomandazione sulla Salvaguardia della Cultura Tradizionale e del Folklore nel 1989[3]; la crea-

(2) Come afferma l'articolo 1 della Convenzione. 1 della Convenzione. Tuttavia, va notato che una delle grandi innovazioni di questa Convenzione è stata quella di includere il concetto di "patrimonio naturale". Può essere considerata "un punto di riferimento per la protezione del patrimonio culturale e naturale dell'umanità". Dalla sua approvazione [...] è diventata uno dei meccanismi più efficaci e importanti per i siti e i monumenti di tutto il mondo", innescando l'"internazionalizzazione del patrimonio" (Lixinski, 2008, pag. 371).

(3) Questa raccomandazione è stata il risultato del lavoro del Comitato di esperti governativi sulla salvaguardia del folklore, creato dall'UNESCO nel 1982.

zione del Programma Tesori Umani Viventi nel 1993[4]; e la pubblicazione del documento "La nostra diversità creativa", che ha sottolineato gli interscambi tra patrimonio tangibile e intangibile, insieme all'importanza di preservare il patrimonio culturale per lo sviluppo sociale, umano ed economico. Quest'ultimo documento è servito da impulso per una serie di colloqui e conferenze sulla conservazione del folklore, che hanno portato alla Proclamazione dei Capolavori dell'UNESCO nel 1997 e all'inizio degli studi su uno Strumento di definizione degli standard.

La Convenzione UNESCO del 2003 è stata quindi promulgata in questo contesto, con l'obiettivo di consolidare un regime giuridico internazionale specifico per la salvaguardia dell'ICH, colmando il vuoto lasciato dalla Convenzione sul Patrimonio Mondiale (Scovazzi 2020, p. 19). Il successo della Convenzione è "spiegato dalla consapevolezza di molti Stati sull'importanza del patrimonio culturale immateriale e sulla necessità della sua protezione" (Scovazzi 2020, p. 20). In effetti, i Paesi del Sud Globale hanno ampiamente ratificato la Convenzione e, a partire dal 2024, 178 Stati l'hanno ratificata o approvata. Ciò la rende lo strumento giuridico dell'UNESCO di maggior successo in termini di numero di Stati firmatari (Lixinski 2011).

La Convenzione UNESCO del 2003 stabilisce vari obblighi legali per gli Stati per la protezione dell'ICH in una forma più condensata rispetto alla Convenzione sul Patrimonio Mondiale. La Convenzione fa riferimento ai diritti umani riconosciuti a livello internazionale, in particolare ai diritti culturali; considera l'ICH come uno strumento per sostenere la diversità culturale e lo sviluppo sostenibile; sottolinea la stretta connessione tra il patrimonio culturale tangibile e intangibile e il patrimonio naturale; riconosce che la globalizzazione rende spesso difficile proteggere varie pratiche culturali tangibili; prende in considerazione la necessità di sensibilizzare l'opinione pubblica, in particolare le generazioni più giovani, sulla necessità di preservare i propri elementi del patrimonio; e prende in considerazione il ruolo notevole che la Convenzione può avere come catalizzatore per la comprensione reciproca tra vari gruppi, comunità e nazioni[5].

(4) Il programma era "volto a incoraggiare gli Stati membri a concedere un riconoscimento ufficiale ai portatori di tradizioni e ai praticanti di talento, contribuendo così alla trasmissione delle loro conoscenze e competenze alle giovani generazioni". Conformemente a quanto stabilito dal sítio eletrônico dell'UNESCO: https://ich.unesco.org/en/living-human-treasures.

(5) Come stabilito nel Preambolo della Convenzione.

La Convenzione UNESCO del 2003 si basa profondamente su un concetto "antropologico" di cultura (Arantes 2019), per cui l'ICH non può essere considerato come una mera "cosa" o un "bene" (Arizpe 2020), incarnando un concetto esteso di cultura, che include tutta la produzione umana con cui una determinata comunità si identifica (Vaivade 2018). A questo proposito, la Convenzione UNESCO del 2003 arricchisce la definizione di patrimonio culturale nel Diritto Internazionale, associata a un insieme di risorse ereditate dal passato, che le persone identificano, indipendentemente dal fatto che ne siano proprietarie, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione (Blake 2000; Craith 2008), per diventare anche un patrimonio 'vivente', costantemente ricreato dalle comunità. L'articolo 2 della Convenzione stabilisce il concetto di ICH:

> Per 'patrimonio culturale immateriale' si intendono le pratiche, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, le abilità — così come gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali ad esse associati — che le comunità, i gruppi e, in alcuni casi, gli individui riconoscono come parte del loro patrimonio culturale. Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, viene costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia, e fornisce loro un senso di identità e continuità, promuovendo così il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana. Ai fini della presente Convenzione, si prenderà in considerazione esclusivamente il patrimonio culturale immateriale compatibile con gli strumenti internazionali esistenti in materia di diritti umani, nonché con i requisiti di rispetto reciproco tra comunità, gruppi e individui e di sviluppo sostenibile.

Tullio Scovazzi sottolinea che "più che di una vera e propria definizione, si tratta della descrizione di una realtà complessa che comprende elementi eterogenei" (Scovazzi 2020, p. 22). Di conseguenza, ci sono vari modi in cui la nozione giuridica di ICH può manifestarsi: 1) tradizioni ed espressioni orali; 2) arti dello spettacolo; 3) usi sociali, rituali e atti festivi; 4) conoscenze e usi legati alla natura e all'universo; 5) tecniche artigianali tradizionali. Pertanto, "gli esempi di patrimonio culturale immateriale non sono limitati a una singola espressione e molti di

essi includono elementi appartenenti a più aree", perché "i confini tra le aree sono molto imprecisi e spesso variano da una comunità all'altra" (UNESCO 2014, p. 3). Gli Stati possono includere nuovi elementi che potrebbero non essere coperti dal concetto della Convenzione nelle proprie definizioni di ICH, purché aderiscano alle determinazioni della Convenzione(6).

Nell'ambito del Diritto Internazionale del Patrimonio Culturale, la Convenzione ha portato a due progressi significativi. Il primo riguarda il termine "salvaguardia", come definito negli articoli 2 e 3(7), e si riferisce alle azioni intraprese per "garantire la vitalità" o la "continuità" del patrimonio culturale internazionale. Questa definizione va oltre il significato tradizionale di "protezione", che si riferisce al patrimonio tangibile. La seconda, che viene affrontata nell'art. 15, si riferisce alla necessità di garantire la più ampia partecipazione possibile di comunità, gruppi e individui(8). In questa lunghezza, "è necessario ascoltare una diversità di voci all'interno della comunità, al fine di ottenere approcci veramente partecipativi alla salvaguardia" (Blake 2015, p. 185; vedere anche: Lixinski 2019; Bendix, Eggert e Peselman 2012; Bortolotto Demgenski 2020), al fine di rendere la partecipazione più fedele a ciò che la Convenzione stessa determina, spostando la Convenzione da un "approccio stato-centrico" a un "approccio comunità-centrico". Questi componenti aggiungono complessità agli attuali quadri giuridici e politici per la salvaguardia dell'ICH.

(6) "Gli Stati possono utilizzare diverse categorie di aree. Esiste già una notevole varietà: alcuni Paesi suddividono le manifestazioni del patrimonio culturale immateriale in modo diverso, mentre altri utilizzano aree del tutto simili a quelle della Convenzione, dando loro un altro nome. C'è chi aggiunge nuove aree, o aggiunge sottocategorie alle aree esistenti. Ciò può comportare l'incorporazione di "sottocampi" già utilizzati nei Paesi che riconoscono il patrimonio culturale immateriale, ad esempio "giochi e sport tradizionali", "tradizioni culinarie", "allevamento", "pellegrinaggi" o "luoghi della memoria", (UNESCO 2014, p. 3).

(7) "Articolo 2: Definizioni [...] 3. Per "salvaguardia" si intendono le misure volte a garantire la vitalità del patrimonio culturale immateriale, tra cui l'identificazione, la documentazione, la ricerca, la conservazione, la protezione, la promozione, la valorizzazione, la trasmissione, in particolare attraverso l'educazione formale e non formale, nonché la rivitalizzazione dei vari aspetti di tale patrimonio". Per un'ulteriore analisi, vedere: Arantes (2019).

(8) "Articolo 15: Partecipazione di comunità, gruppi e individui. Nel quadro delle sue attività di salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, ogni Stato Parte si sforza di garantire la più ampia partecipazione possibile delle comunità, dei gruppi e, se del caso, degli individui che creano, mantengono e trasmettono tale patrimonio, e di coinvolgerli attivamente nella sua gestione".

Queste innovazioni sono il risultato di "una vera e propria esplosione di imprese patrimoniali", secondo Dominique Poulot, che si basa su un "senso di condivisione culturale" (Poulot 1998, p. 7), per cui "il patrimonio culturale non è più solo storico, artistico o archeologico, ma anche etnologico, biologico o naturale; non solo tangibile, ma intangibile; non solo nazionale, o locale, o regionale, ma globale, universale" (Poulot 1998, p. 7). In altre parole, il patrimonio culturale svolge attualmente un ruolo polisemico e completo nei sistemi giuridici e politici. Pertanto, anche se il termine 'patrimonio culturale' è essenzialmente un 'concetto unico' che incorpora molteplici dimensioni e significati, ha subito molti cambiamenti, aggiunte e specializzazioni — soprattutto negli ultimi decenni —, contribuendo alla nascita del 'patrimonio culturale immateriale'.

Ana Filipa Vrdoljak sottolinea che "la definizione di cultura e di patrimonio culturale è cambiata con l'interpretazione del diritto alla vita culturale" (Vrdoljak 2013, p. 23), che è stato affermato dal Comitato Economico, Sociale e Culturale delle Nazioni Unite (CESCR) attraverso il Commento Generale n. 21, nel 2009. Il suddetto Commento sottolinea la necessità di passare dagli "aspetti materiali della cultura (come musei, biblioteche, teatri, cinema, monumenti e siti del patrimonio)" a una nozione di cultura che abbracci "misure proattive che promuovano anche l'accesso effettivo di tutti ai beni culturali immateriali (come la lingua, la conoscenza e le tradizioni)" (Nazioni Unite 2009, p. 4). Questo denota un cambiamento che implica un'enfasi sull'aspetto 'vivente' del patrimonio che viene trasmesso di generazione in generazione, il che implica il riconoscimento di una nozione olistica di patrimonio culturale (Vrdoljak 2013, p. 24) da parte del regime internazionale dei diritti umani.

La Convenzione sul Valore del Patrimonio Culturale per la Società, nota anche come Convenzione di Faro, promulgata nel 2005 dal Consiglio Europeo, affronta anche le complessità giuridiche che circondano il concetto di patrimonio culturale immateriale — in quanto è uno strumento giuridico di grande rilevanza per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale a livello europeo. La Convenzione di Faro è uno strumento nuovo per diverse ragioni. In primo luogo, "propone un concetto ampio e innovativo di Patrimonio Culturale" (Woolfe-Pavan

2017, p. 21), che viene definito come un insieme di risorse storiche che gli individui e le comunità riconoscono come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e costumi in continua evoluzione. Questo include tutte le caratteristiche ambientali che sono il risultato delle interazioni tra persone e luoghi nel corso del tempo, indipendentemente dal tipo di regime di proprietà (art. 2, 1, a).

Tuttavia, permangono alcune obiezioni al concetto giuridico dell'ICH, nonostante le recenti modifiche alla portata normativa del Diritto Internazionale. Per una serie di ragioni politiche e giuridiche, alcuni Paesi, come l'Italia, non sono ancora riusciti ad accogliere bene questa idea nel proprio sistema giuridico nazionale (vedi: Petrillo, Scovazzi e Ubertazzi 2019). Alcuni antropologi continuano a criticare il concetto di ICH a causa del suo potenziale di "cristallizzazione" del patrimonio, che è fondamentalmente "vivo" (Bortolotto 2013; Bortolotto 2011). In teoria, il patrimonio culturale è un concetto unico e coeso con molteplici dimensioni, che rende la distinzione tra patrimonio tangibile e intangibile essenzialmente "superficiale". Anche se la suddetta critica è valida dal punto di vista teorico, la distinzione tangibile-intangibile ha senso in termini di operatività pratica nei campi della politica e del diritto, perché il patrimonio culturale internazionale possiede caratteristiche particolari che richiedono tipi di protezione speciali e unici.

Anche se ogni patrimonio culturale "tangibile" è dotato anche di una dimensione "intangibile", e viceversa, il riconoscimento legale dell'ICH da parte delle leggi internazionali e nazionali consente di iscrivere diverse pratiche ed elementi culturali come tali, nonché di sviluppare misure innovative e adeguate per garantirne l'effettiva salvaguardia. Di conseguenza, la Convenzione UNESCO del 2003 riveste un'importanza legale e politica eccezionale. Una serie di nuove difficoltà, tuttavia, complicano anche la negazione simbolica istituzionale (Burckhart 2013) che circonda l'ICH almeno due volte: una volta si tratta del 'riconoscimento' di questo nuovo patrimonio attraverso inventari nazionali e internazionali, come le liste dell'UNESCO, e una volta si tratta dell'attuazione delle misure di salvaguardia.

Ciò dimostra come l'idea centrale di 'patrimonio culturale' sia stata appropriata e rimodellata per adattarsi ai nuovi requisiti stabiliti, in quanto viene concepita come un 'diritto umano' — precisamente come

un 'diritto culturale' (Wanner 2017; Donders 2020). Il tema ruota attorno al valore critico che l'ICH rappresenta per gli individui, le comunità e i gruppi, in particolare per quanto riguarda le questioni di identità culturale (Nazioni Unite 2011, p. 8). In questo senso, la Convenzione UNESCO del 2003 rappresenta una vera e propria 'rivoluzione' nella comprensione legale e politica del patrimonio culturale, soprattutto in termini di politiche nazionali, regionali e locali adottate da diverse nazioni, oltre che dalla comunità internazionale, per salvaguardarlo efficacemente da una prospettiva multilivello.

La Convenzione dell'UNESCO del 2003 ha dato origine a nuovi quadri giuridici — sia in termini di soft law internazionale che di eventuali misure legali nazionali — che hanno reso possibile concettualizzare l'ICH come uno strumento per i detentori di comunità e di diritti per "guardare al futuro" piuttosto che "regredire nel passato". A questo proposito, l'ICH deve essere attivato come argomento trasversale che deve essere incluso in varie politiche nell'ambito di diverse istituzioni, in particolare le politiche del patrimonio tangibile e naturale, così come i quadri giuridici e politici, al fine di applicare le disposizioni della Convenzione in modo ampio.

3. Patrimonio immateriale virtuale: esperienze immersive attraverso musei virtuali

In effetti, questa 'nuova' dimensione del patrimonio culturale, quella 'immateriale', può essere intesa come una forma specifica di 'immersione' culturale, poiché si tratta di un patrimonio vivente che viene trasmesso di generazione in generazione e appartiene a gruppi, comunità e individui. Allo stesso modo, si tratta di un patrimonio che guarda al 'futuro' piuttosto che chiudersi nel passato, promuovendo lo sviluppo sostenibile delle comunità, dei gruppi e degli individui più diversi (vedi: Harrison 2013).

Dal punto di vista politico e giuridico, la Convenzione pone nuove sfide, soprattutto in termini di governance da parte dello Stato e delle istituzioni politiche più diverse, ma anche delle comunità e degli stakeholder. I nuovi strumenti giuridici introdotti dalla Convenzione

— inventari, misure di salvaguardia, partecipazione della comunità, tra gli altri — consentono di produrre nuove forme di immersione culturale, attraverso metodologie diverse e in contesti diversi, soprattutto esplorando la digitalizzazione e le dimensioni culturali.

Questa immersione dà significato al concetto di "patrimonio culturale virtuale", esplorato da una ricca dottrina negli ultimi anni (Champion 2021; Gimenez 2023; Addison, 2001, e altri). Questo concetto cerca di denotare l'uso della realtà virtuale nel campo del patrimonio culturale, inteso in senso lato, che comprende sia il patrimonio tangibile che quello intangibile, ma anche altre manifestazioni come il patrimonio subacqueo e archeologico, ad esempio. Si tratta di un campo di studio essenzialmente interdisciplinare che si concretizza nell'adozione di diversi strumenti che la realtà virtuale permette di utilizzare (Champion 2021).

In questo contesto, un esempio di grande rilevanza è quello dei musei virtuali, che sono ancora poco esplorati nel campo del patrimonio culturale materiale e immateriale. I musei virtuali rappresentano un modo innovativo e trasformativo di pensare a questo spazio come spazio immersivo. Ma non solo, i musei virtuali offrono anche accessibilità e inclusività (Marty 2008), portata globale e diffusione di contenuti e pratiche culturali in una dimensione più ampia (Hecher e Schöpfel, 2014), oltre a nuovi modi di esplorare l'educazione, sia a livello formale che informale (Simon, 2010).

L'introduzione di musei virtuali può essere concepita come una misura di salvaguardia con un impatto significativo sull'ICH riconosciuto, a complemento delle altre forme di salvaguardia, soprattutto per quanto riguarda: la conservazione e la protezione, la ricerca e la documentazione, la trasmissione attraverso l'educazione formale e informale, la promozione e la valorizzazione. È chiaro che i musei virtuali possono contribuire alla salvaguardia in tutte le dimensioni elencate. Promuove l'empowerment delle comunità e le invita a partecipare attivamente al processo di salvaguardia, come stabilito dalla Convenzione UNESCO del 2003, attraverso strumenti e risorse per la narrazione e la documentazione, meccanismi che dimostrano direttamente il legame tra la comunità e la sua pratica culturale immateriale, condividendo la conoscenza dell'elemento con il grande pubblico.

La realtà virtuale, quindi, attraverso i musei virtuali, può creare esperienze immersive che consentono di creare nuovi significati per la presenza spaziale, riconcependo la nozione classica di museo (Ferrer-Yulfo

2020). Immagini sensoriali, paesaggi sonori ed elementi interattivi possono consentire a chiunque di sentirsi presente nell'ambiente culturale in cui vengono riprodotte pratiche culturali intangibili (Champion 2021). Anche nuovi strumenti come le realtà 3D o 4D possono migliorare questo tipo di esperienza.

Ci sono molti esempi di musei virtuali che sono stati creati come misure di salvaguardia del patrimonio culturale immateriale: il Museo Virtuale della pratica agricola della vite ad alberello di Pantelleria[9], il Museo virtuale della dieta mediterranea[10] e ilMuseo multimediale della lingua italiana[11], in Italia. Se ne possono citare anche altri, come: Museo Virtual del Flamenco[12] (Spagna), e il Museu da Capoeiragem Carioca[13] (Brasile), oltre a molti altri esempi. Le iniziative comprendono anche il patrimonio tangibile, come la proposta dell'UNESCO di creare un museo virtuale per il patrimonio culturale rubato[14]. Allo stesso modo, anche i tour virtuali dei musei fisici possono essere uno strumento per salvaguardare l'ICH[15].

Questi musei utilizzano varie forme e metodologie per garantire un'immersione culturale nelle realtà più diverse e particolari dell'ICH. Anche se non sempre utilizzano strumenti interattivi, permettono a chiunque di entrare in contatto con i modi di vita e le pratiche culturali più diversi, oltre a consentire modi dinamici di presentare i contenuti e curarli per la presentazione al pubblico (Knell e MacLeod Baltimore, 2019). Il Museo della Dieta Mediterranea è un caso interessante a questo proposito, in quanto è una piattaforma che promuove e incrementa la sostenibilità socio-ambientale, attraverso lo scambio di ricette, l'interazione tra produttori, artisti, chef e con le nuove generazioni, soddisfacendo gli obiettivi di sviluppo sostenibile.

Tuttavia, l'uso di questa tecnologia nel campo dei musei virtuali presenta anche una serie di difficoltà e solleva diverse questioni. Se ne possono elencare almeno quattro: 1) il problema dell'accesso a Internet; 2) il

(9) Disponibile su: https://www.pantelleriaunesco.eu/ (ultimo accesso 04/12/2024)

(10) https://mediterraneandietvm.com/ (ultimo accesso 04/12/2024)

(11) https://multi.unipv.it/it/ (ultimo accesso 04/12/2024)

(12) https://museodelbaileflamenco.com/ (ultimo accesso 04/12/2024)

(13) https://www.capoeiragemcarioca.com.br/ (ultimo accesso 04/12/2024)

(14) https://www.theguardian.com/world/2023/oct/06/unesco-planning-virtual-museum-of-stolen-cultural-artefacts (ultimo accesso 04/12/2024)

(15) Come esempio, nel campo del patrimonio religioso, possiamo citare i tour virtuali dei Musei Vaticani.

problema della partecipazione effettiva delle comunità e dei gruppi nella gestione di questi portali; 3) il problema del finanziamento sostenibile di queste iniziative; e 4) il problema dello status sociale di questa nuova forma di tecnologia. Questi elementi talvolta ostacolano lo sviluppo di esperienze immersive attraverso le nuove tecnologie.

Per quanto riguarda il primo problema, nonostante il considerevole aumento del numero di utenti di Internet, i dati recenti dell'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni (ITU), un'agenzia delle Nazioni Unite (ONU), indicano che un terzo della popolazione mondiale, circa 2,6 miliardi di persone, non ha ancora accesso a Internet[16], con il continente africano che ha il minor accesso a Internet. Tuttavia, i problemi relativi a Internet non si limitano all'"accesso" a Internet, ma riguardano anche la velocità di Internet e altri problemi di accesso che ostacolano la protezione virtuale del patrimonio culturale.

Il secondo punto riguarda il problema della partecipazione effettiva della comunità al processo di digitalizzazione e il "divario digitale" che contraddistingue molti membri di queste comunità. Questa realtà implica la formazione dei membri della comunità all'alfabetizzazione digitale attraverso corsi di formazione specifici, assicurando che la gestione di queste risorse non sia effettuata da terzi — soprattutto dallo Stato — ma dalle comunità stesse (Greengrass, Hughes e Lorna 2008).

Il terzo aspetto riguarda il finanziamento sostenibile. Sebbene i musei virtuali costino molto meno dei musei 'fisici', hanno bisogno di finanziamenti per l'aggiornamento costante — attraverso l'inclusione di nuove tecnologie — e la manutenzione, che non sono sempre facilmente accessibili ai membri di una determinata comunità di praticanti dell'elemento. Ciò ostacola direttamente la realizzazione di questa idea (vedere: Sandell e Nightingale 2012).

Infine, l'ultimo punto riguarda il problema dello status sociale di questa nuova forma di musealizzazione. In effetti, i musei virtuali non hanno ancora lo stesso prestigio dei classici musei fisici. Allo stesso modo, non sempre hanno la stessa pubblicità e visibilità di questi ultimi. Questo è un elemento che deve essere affrontato per porre il patrimonio culturale virtuale sullo stesso livello di apprezzamento dei classici musei in pietra.

(16) https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2023/10/10/ff23-internet-use/ (ultimo accesso 04/12/2024)

4. Conclusioni

L'evoluzione dei processi di digitalizzazione sta cambiando l'esperienza delle persone nei confronti del patrimonio culturale, consentendo lo sviluppo di nuove forme immersive, come i musei virtuali. Questi ultimi possono essere uno strumento innovativo per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, consentendo una maggiore visibilità, accessibilità e conoscenza degli elementi più diversi che sono stati e continuano ad essere riconosciuti come ICH dall'UNESCO e dagli Stati Parte della Convenzione UNESCO del 2003.

Questa nuova realtà, tuttavia, impone nuove sfide per l'ICH, per cui le comunità e gli stakeholder devono imparare a navigare nel mare digitale, conoscendo nuovi meccanismi e strumenti che possono dare impulso alle più diverse iniziative in questo campo. In questo contesto, i musei virtuali sono i fili che collegano la trasmissione della conoscenza legata all'ICH. In questo senso, si può affermare che le tendenze future per la digitalizzazione nel campo dell'ICH mirano a rafforzare due filoni distinti: da un lato, un aumento della partecipazione diretta degli utenti e, dall'altro, una maggiore integrazione tra tecnologia, scienza, arte e cultura per creare esperienze sempre più multisensoriali e immersive.

La digitalizzazione delle ICH, come risposta artistica alla salvaguardia e alla conservazione del patrimonio culturale, rappresenta anche uno strumento importante per le numerose comunità che possiedono le ICH più diverse, e può rappresentare un meccanismo per la loro sostenibilità culturale ed economica, promuovendo lo sviluppo sostenibile e la diversità culturale, come chiarisce la Convenzione UNESCO del 2003.

Riferimenti bibliografici

Addison A.C. (2001) *Virtual Heritage: Technology in the Service of Culture*; paper presented at 2001 Conference of the Association of Computer Mahcinery on "Virtual Reality, Archeology, and Cultural Heritage", Glyfada, Greece, online, 343–54; DOI: https://doi.org/10.1145/584993.585055; URL: https://dl.acm.org/doi/10.1145/584993.585055 (last access 04/12/2024).

Arantes A. (2019) *Safeguarding: A Key Dispositif of UNESCO's Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, "Vibrant: Virtual Brazialian Anthropology", 1–17, online; DOI: https://orcid.org/0000–0002–2463–680X; URL: https://www.scielo.br/j/vb/a/YXvPGHS6bfBGM4k4j6yLRNN/?lang=en (last access 04/12/2024).

Arizpe L. (2020) "The Genealogy of Intangible Cultural Heritage", in J. Csergo, C. Hottin e P. Schmitt (a cura di), *Le patrimoine culturel immateriel au seuil des science sociales*, online, Editions de la Maison de Sciences de l'Homme, Parigi, 1–19; DOI: https://doi.org/10.4000/books.editionsmsh.16411; URL: https://books.openedition.org/editionsmsh/16411 (last access 04/12/2024).

Bendix R., A. Eggert e A. Peselman (a cura di) (2012) *Heritage Regimes and the State*, Universitätverlag Gottingen, Gottinga.

Blake J. (2000) *On Defining the Cultural Heritage*, "The International and Comparative Law Quarterly", 49, 1: 61–85; DOI: 10.1017/S0020589300063960X.

___. (2001), *Introduction to the Draft Preliminary Study on the Advisability of Developing Standard-Setting Instrument for the Protection of Intangible Cultural Heritage*, International Roundtable "Intangible Cultural Heritage: working definitions", UNESCO, Torino.

___. (2015) *International Cultural Heritage Law*, Oxford University Press, Oxford, UK.

Bortolotto C. (2011) *Le patrimoine culturel immatériel* : *Enjeux d'une nouvelle catégorie*, Maison des Sciences de l'Homme, Parigi.

___. (2013) "Introduzione", in A.S.P.A.C.I. (a cura di), *La partecipazione nella salvaguardia del patrimonio culturale immateriale. Aspetti etnografici, economici e tecnologici*, Editore della Regione Lombardia, Milano, 2–14.

___., P. Demgenski e P. Karampampas (2020) *Providing Participation: Vocational Beaurocrats and Beaurocratic Creativity in the Implementation of the UNESCO Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, "Social Anthropology", 28, 1: online; DOI: https://doi.org/10.1111/1469–8676.12741; URL: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1469–8676.12741 (04/12/2024).

Burckhart T. (2023) *The Protection of the Intangible Cultural Heritage: A Comparative Inquiry on Brazil and France*, tesi di dottorato in Diritto Pubblico Comparato, Università della Campania "Luigi Vanvitelli".

Canclini N. G. (1989) *Culturas híbridas: Estratégias para entrar y salir de la modernidade*, Grijalbo, Città del Messico.

Castells M. (2004) *The Power of Identity*, Blackwell, Londra.

Champion R.M. (a cura di) (2021) *Virtual Heritage: A Guide*, Ubiquity Press, Londra.

Choay F. (1995) *Allégorie du Patrimoine*, Seuil, Parigi.

Cornu M. (2020) "Defining the Perimeter of the Intangible Cultural Heritage: Focus on Language", in M. Cornu, A. Vaivade, L. Martinet e C. Hance (a cura di), *Intangible Cultural Heritage Under National and International Law: Going Beyond the 2003 UNESCO Convention*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK.

Craith M. (2008) *Intangible Cultural Heritages*, "Anthropological Journal of European Cultures", 17, 1, online; DOI: https://doi.org/10.3167/ajec.2008.01701004; URL: https://www.berghahnjournals.com/view/journals/ajec/17/1/ajec170104.xml.

Donders Y. (2020) *Cultural Rights in International Human Rights Law: From Controversy to Celebration*, "Japanese Yearbook of International Law", 62 (February): 61–84.

Ferrer-Yulfo A. (2020) *Intangible Cultural Heritage Museums: Further Considerations for a New Museum Definition*, "ICOFOM Studies Series", 48, 2: 95–106.

Gimenez V. P. (2023) *El patrimonio inmaterial y el museo: más allá de los monumentos inmateriales y los museos raros*, Trea, Gijón.

Greengrass M. e L. Hughes (a cura di) (2008), *The Virtual Representation of the Past*, Ashgate Publishing, Farnham, UK.

Harrison R. (2013) *Heritage Critical Approaches*, Routledge, Londra.

Hecher M. e J. Schöpfel (2014) *Digital Humanities in Museums: New Perspectives for Libraries, Archives and Museums*. In International Conference on Dublin Core and Metadata Applications, Dublin Core Metadata Initiative, 169–177. Inserire nomi dei curatori e nomi della casa editrice.

Knell S., S. MacLeod e S. Watson (2019), *Museum Revolutions: How museums change and are changed*, Routledge, London.

Lixinski L. (2008) *World Heritage and the Heritage of the World. Book Review "The 1972 World Heritage Convention: a commentary", by F. Francioni and F. Lenzerini*, "European Journal of Legal Studies", 2, 1, pp. 382–397.

___. (2011) *Selecting Heritage: the Interplay of Art, Politics and Identity*, "The European Journal of International Law", 22, 1, pp. 81–100.

___. (2019) *International Heritage Lar for Communities: exclusion and re-imagination*, Oxford University Press, Oxford.

Marty P.F. (2008) *Museum websites and museum visitors: Digital museum resources and their use*, "Museum Management and Curatorship", 23, 1, pp. 81–99.

Petrillo P.L. (2023), *La tutela giuridica del patrimonio culturale immateriale a vent'anni dall'adozione della Convenzione UNESCO del 2003: profili di diritto comparato*, "DPCE Online", 59, pp. 1691–1730.

___., T. Scovazzi e B. Ubertazzi (2019) "The Legal Protection of Intangible Cultural Heritage in Italy", in P.L. Petrillo (a cura di), *The Legal Protection of the Intangible Cultural Heritage: A comparative perspective*, Springer, New York, pp. 187–227.

Poulot D. (1998) *Patrimoine et modernité*, L'Harmattan, Parigi.

Roussou M. (2002) *Virtual Heritage: From the Research Lab to the Broad Public*, "Bar International Series", 1075: 93–100.

Sandell R. e E. Nightingale (2012), *Museums, Equality, and Social Justice*, Routledge, Londra.

Schmitt T. (2009) *Global Cultural Governance: Decision-Making Concerning World Heritage between Politics and Science*, "Erdkunde", 63, 2: 103–21.

Scovazzi T. (2020) "Gli aspetti principali della Convenzione sulla Salvaguardia del Patrimonio Culturale Intangibile", in H.F. Cunha Filho e T. Scovazzi (a cura di), *Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*: *uma análise comparativa entre Brasil e Itália*, Editora da Universidade Federal da Bahia, Salvador, BR.

Simon N. (2010) The Participatory Museum, Museum 2.0, Santa Cruz.

UNESCO (2014) *Los* ámbitos *del patrimonio cultural inmaterial*, Paris.

Unites Nations (2009) *General Comment n. 21*, United Nations Economic, Social and Cultural Committee.

___. (2011) *Report of the independent expert in the field of cultural rights, Ms. Farida Shaheed, A/HRC/17/38*. Human Rights Council.

Vaivade A. (2018) "ICH as a Source of Identity: International Law and Deontology", in C. Waelde, C. Cummings, M. Pavis e H. Enright (a cura di), *Research Handbook on Contemporary Cultural Heritage Law and Heritage*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham, Northampton, UK, pp. 165–93.

Vrdoljak A.F. (2013) *The Cultural Dimension of Human Rights*, Oxford University Press, Oxford, UK.

Wanner P. (2017) "De l'exercise du droit au patrimoine culturel", in S. Pinton e L. Zagato (a cura di), *Cultural Heritage: Scenarios 2015–2017*, Università Ca' Foscari, Venezia, pp. 53–68.

Woolfe-Pavan L. (2017) "Greetings", in S. Pinton e L. Zagato (a cura di), *Cultural Heritage*: *Scenarios 2015–2017*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia, 12–22.

SEZIONE V: DIRITTI ED ETICHE DELL'IMMERSIONE

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652527
pp. 553-570 (febbraio 2025)

I DIRITTI RELIGIOSI E LE BALENE

Pierluigi Consorti[1]

Title in English*: Religious Rights and Whales*

Abstract*:* A whale emerges when applying the metaphor of immersion to religious rights. It is an animal that lives submerged in the sea but to survive it needs to emerge to breathe, and when it does so it emits upward flows, almost signifying the need for further elevation towards the sky; sometimes it expresses itself with high dives, with which it tries to make itself visible to its peers, but inexorably it ends up submerging again, to live waiting for the next emersion. This contribution aims to express the specificity of religious laws through the image of a whale: social — and cultural — tools for managing conflicts that arise in the sea of daily life and which are however managed in the light of an immanence other than everyday life. The oxygen that allows religious laws to live is found elsewhere than the place where those conflicts take place. The rules move within a horizon of purpose that marks their specificity and makes them different from secular rights. The *salus animarum,* the exit from the cycle of reincarnations, the entrance into the Garden of Eden can only be achieved if one emerges, and if one jumps upwards. However, the tension towards emersions also affects secular laws, especially when these come to regulating ethically sensitive issues. Even in these cases, it seems that the rules need to be oriented away from the sea of life, towards the same horizon of ultimativity identified by religious laws. After all, both act in the same sea, inhabited by an infinite number of animals that breathe the same oxygen. Most of these animals do not need to emerge to breathe; instead, the enormous whales rise and fall, drawing a path of extraordinary agility. Perhaps they are the oldest sea beasts in the world: sea monsters in which the Bible contains the symbol of life beyond life. I will conclude my reflection with an open question: for what life is law useful?

Keywords*:* Religious Laws; Law and Religion; Religion and Politics; Secular State; Immersion in Law and Religion

(1) Università di Pisa.

1. Premessa

Quando prima dell'estate ho ricevuto l'invito a partecipare a questo convegno e letto il paper che spiegava l'idea sono rimasto insieme onorato e imbarazzato. Avrei voluto accettare con entusiasmo, ma ho pensato fosse meglio prendermi del tempo per vedere se fossi in grado di intervenire in maniera sensata su un argomento tutto sommato evocativo, focalizzato sulla "realtà virtuale", che non rientra fra i miei temi di studio. Sono un giurista, attento agli aspetti pratici e ho difficoltà ad affrontare temi teorici e speculativi. Inoltre, mi spaventava il fatto che si trattasse di un "Convegno internazionale" promosso da un'istituzione nota per lavorare sui confini dello spazio e del tempo.

Nel 2017 ho avuto la possibilità di trascorrere un periodo di studio al Centro di scienze religiose di FBK. Partecipai a un seminario sulla religione e i giochi digitali che ancora ricordo molto bene. Rimasi favorevolmente stupito da quell'esperienza di studio comune, che muoveva da aspetti della quotidianità — i giochi digitali — che io però ignoravo, e li proiettava in un orizzonte di senso larghissimo, com'è quello religioso.

Il ricordo di quell'incontro ha però fatto sorgere in me un senso di sfida e ho quindi accettato di partecipare accogliendo l'invito come una provocazione intellettuale, che mi ha costretto a riprendere in mano temi, concetti e questioni che ho studiato negli anni per proiettarle in un orizzonte più vasto e offrirle a una platea di studiosi di altre discipline. Non sono del tutto convinto di avere individuato una buona linea di riflessione e ancora temo che forse avrei fatto meglio a declinare l'invito... Però devo ammettere che la lettura del concept note mi aveva attratto:

> L'immersione è un fenomeno ancestrale, che rimanda alla situazione di un corpo sottratto all'impalpabilità dell'aria e immesso in una dimensione differente, liquida. La percezione sensoriale dell'intorno allora si modifica, la frontiera fra corpo e ambiente, che era latente, diviene manifesta, e si comincia a sentire il confine fra sé stessi e l'altro da sé [...] l'immergersi sollecita da tempi remoti l'immaginazione delle religioni. Centrale in alcuni riti d'iniziazione o di purificazione, esso diventa anche metafora corporea della fusione con la trascendenza. Ma l'immersione si riferisce, nella sua lessicologia più antica, anche alle esperienze quotidiane del distacco del corpo dal suo contesto abituale, del suo fondersi in

> ambienti ove cambiano le leggi del movimento, dei sensi e della percezione: si può essere immersi in un sonno profondo, nei propri sogni, nei propri pensieri, in un'allucinazione.

Sono parole abbastanza lontane dal linguaggio della disciplina che coltivo, e tuttavia mi tranquillizzavano: "l'immersività, però, è cosa antica, e affonda le sue radici anche nel senso delle culture religiose". Questa idea delle radici antiche delle culture religiose suscitava la progressiva creazione di un'immagine viva... Poi leggo "Le nuove tecnologie del metaverso danno nuova veste tecnica a questo sogno di trasformazione liquida dell'intorno, di sfaldamento del confine fra sé e mondo, di leggerezza del corpo" — parole un po' spaventose — "ma al contempo risvegliano antichi percorsi di senso". Il richiamo agli "antichi percorsi di senso" mi ha fatto decidere. Forse anch'io posso dire qualcosa.

Devo precisare che questo intervento è stato scritto in un momento successivo alla sua presentazione orale. Il testo scritto deve molto alla complessità delle relazioni ascoltate e vissute durante il convegno trentino, che è stato arricchito anche da emozioni regalate dai contributi artistici che lo hanno impreziosito. In un certo senso, il testo scritto perfeziona l'intervento orale perché l'ascolto e il confronto hanno aiutato a riordinare le mie idee. Sono quindi grato a chi ha proposto, organizzato e reso possibile questa esperienza intellettuale transdisciplinare.

2. Compaiono le balene

L'immagine, cui ho fatto cenno in premessa, all'origine della mia riflessione è stata già svelata dal titolo. Credo sia però opportuno raccontare meglio perché, ragionando sui diritti religiosi e l'immersione, ho pensato a una balena. Certamente, buona parte delle ragioni sta nel banale parallelismo fra immersione e mare. Ruggero Eugeni ci ha affascinato col suo racconto del Titanic[2], e al tempo stesso ha offerto un punto di vista semiotico che rafforza la mia suggestione giuridica: la balena è un animale marino che vive sommerso nel mare, ma per respirare ha bisogno di emergere, e quando lo fa emette dei flussi — degli spruzzi — verso

(2) "L'evento sommerso: Guardare il Titanic", relazione svolta durante questo Convegno.

l'alto, che significano il bisogno di un'ulteriore elevazione verso il cielo; talvolta si esprime con alti tuffi, che servono per rendersi visibile ai suoi simili, ma inesorabilmente questi slanci si concludono con una nuova immersione. La vita continua sotto il pelo dell'acqua, fino alla successiva emersione e fino a ché la sua carcassa affonda per sempre e, adagiandosi sul fondale, restituisce vita agli altri abitanti del mare (Baco e Smith 2003, pp. 109–114).

Questa immagine evoca la specificità dei diritti religiosi: che sono strumenti sociali — e culturali — di gestione dei conflitti che si agitano nel mare della vita quotidiana e che sono tuttavia gestiti alla luce di un'immanenza altra rispetto alla quotidianità. L'ossigeno che permette ai diritti religiosi di vivere si trova altrove rispetto al luogo in cui quei conflitti agiscono. Le regole religiose si muovono in un orizzonte di scopo che contrassegna la loro specificità e li rende diversi dai diritti secolari. La *salus animarum* (che è l'obiettivo del diritto canonico), l'uscita dal ciclo delle reincarnazioni (che è l'obiettivo del diritto indo-buddista), l'ingresso nel giardino dell'Eden (che è l'obiettivo dei diritti ebraico e islamico), si possono raggiungere solo se durante la vita terrena si è capaci di emergere; di più, se si ha lo slancio per saltare verso l'alto, nella consapevolezza però di ritornare poi in basso, nello spazio in cui tutto si rimette in moto in attesa di un successivo slancio come della sua inesorabile conclusione, che tuttavia non costituisce un esito definitivo perché — secondo la legge di Lavoisier — in natura, nulla si crea e nulla si distrugge, ma tutto si trasforma. Peccato però che questa proposizione dovrebbe essere messa a confronto con l'idea di immersione dell'esperienza religiosa proposta qui da Ugo Volli[3].

In ogni caso, a me interessa in questa sede mettere in luce l'esistenza di una tensione giuridicamente rilevante che si realizza fra immersione ed emersione non solo negli ordinamenti giuridici religiosi (uso qui il lemma diritto in questo senso più tecnico), ma anche in quelli secolari, specialmente quando regolano le questioni eticamente più sensibili, che hanno bisogno di ricevere un orientamento dal confronto con dimensioni che potenzialmente escono dal mare della vita per dirigersi verso il medesimo orizzonte di ultimatività individuato dai diritti religiosi. Gli

(3) Il riferimento è alla relazione svolta da Ugo Volli nel corso di questo Convegno, "Diversione, naufragio, traversata: esperienze e risposte all'immersione"; cfr anche Crenna 1947.

uni e gli altri agiscono nello stesso mare e condividono lo stesso fondale. Un'infinità di animali respira in modo diverso il medesimo ossigeno. La maggioranza degli animali marini non ha bisogno di emergere per respirare; invece, le enormi balene salgono e scendono con straordinaria agilità. Sembra impossibile che corpi così grandi possano saltare fuori dall'acqua. La loro agilità racconta un mistero. Forse sono le bestie marine più antiche del mondo; nell'antichità erano viste come mostri marini, e la Bibbia considera la balena come un simbolo della vita oltre la vita.

Mi pare di avere messo in fila un certo numero di ragioni che giustificano la scelta di far comparire le balene parlando di immersione e diritti religiosi.

Proseguirò il mio intervento dividendolo in due parti. Nella prima cercherò di descrivere che cosa sono i diritti religiosi: in quale mare nuotano, verso quali abissi scendono e verso quali cieli saltano. Nella seconda proverò a dire come i diritti religiosi influenzano i diritti secolari: in quale mare questo avviene, e verso quali abissi si scende e verso quali cieli si salta. Infine, lascerò aperta la domanda su quale sia il mare e quale il cielo in cui nuotano le nostre balene.

3. La specificità dei diritti religiosi

Nel paragrafo precedente ho anticipato che in questo saggio uso il lemma diritto per indicare gli ordinamenti giuridici e non le situazioni giuridiche che legittimano le pretese avanzate verso gli altri. Se usassi l'inglese, direi *laws*, e non certo *rights*, e questo basterebbe per fugare ogni ambiguità terminologica. Per spiegare di che tipo di balene parliamo e individuarne la loro specificità, bisogna in primo luogo chiarire che i diritti religiosi, che altri chiamano anche "confessionali", non sono una specie del genere più largo dei "diritti secolari", ma una loro alternativa, socialmente parallela. Immaginare i diritti religiosi come una parte dei "diritti" costituisce un vero e proprio errore in quanto fa perdere di vista la loro specificità ontologica. A differenza dei diritti secolari che hanno lo scopo di regolare la società, quelli religiosi perseguono il fine di aiutare i fedeli a raggiungere la loro meta ultraterrena. Per conseguire questo obiettivo regolano anche aspetti della vita sociale delle comunità dei fedeli, sebbene

le "norme religiose" da sole non bastano, e quindi si accompagnano, senza sostituirle, a quelle secolari.

I diritti religiosi sono quindi "ordinamenti di scopo" che regolano la vita nell'al di qua, guardando però all'aldilà. Imprimono un verso alle azioni umane indirizzandole verso l'alto, esattamente come fanno le balene che per respirare devono emergere. L'orientamento di scopo costituisce un tratto che al tempo stesso unifica tutti i diritti religiosi e li differenzia da quelli secolari. Le diverse tradizioni religiose esprimono questo orientamento in maniera differenziata; tuttavia, ciascuna di esse condivide un'attenzione privilegiata alle regole morali rispetto a quelle giuridiche in senso stretto. Per gli ordinamenti statali la distinzione fra diritto e morale riveste un'importanza centrale, che gli ordinamenti religiosi affievoliscono riconoscendone un'"intima compenetrazione" (Errazuriz 2009, p. 39) per cui la responsabilità davanti a Dio prevale rispetto a quella davanti agli uomini. Tale questione ha tenuto banco per anni fra gli studiosi di diritto comparato che si sono trovati davanti al dilemma della classificazione tassonomica dei diritti religiosi (Ferrari 2002, pp. 22–310): un tema affascinante in termini epistemologici, che tuttavia stempera le sue asprezze ad uno sguardo empirico, interessato più a verificare gli impatti sociali delle regole religiose che alla tenuta del sistema metodologico di riferimento. Per quanto mi riguarda, in questa sede mi interessa di più descrivere il comportamento specifico delle balene, senza curarmi troppo dell'analisi dell'ecosistema in cui si muovono, che alla fine è lo stesso in cui vivono tutti gli altri animali del pianeta.

Ad esempio, se osserviamo i diritti religiosi, non possiamo evitare di notare la già accennata tendenza a saltare verso l'alto, che costituisce lo spunto senza il quale non possono regolare la vita negli abissi. Nel diritto indù questo orientamento si concentra nel concetto di *dharma*, che possiamo definire come il "criterio per la valutazione della conformità di alcune regole, aventi la loro origine altrove, allo standard di comportamento richiesto a un indù" (Francavilla 2008, p. 60). L'altrove per questa tradizione religiosa — nella quale si radica anche il buddismo — non è necessariamente Dio, ma comunque il riferimento ultimo per valutare la normatività di una data regola: "It is the law of right living, the observance of which secures the double object of happiness on earth and salvation" (Radhakrishnan 1922, p. 2). Il *dharma* non è quindi univoco,

ma personalissimo. Talvolta è tradotto con "legge", altre volte con "diritto" o anche con "religione": "è quindi qualcosa di simile a quello che noi chiamiamo "legge della natura", è "norma" eterna e "ordine" sia del cosmo, sia della vita individuale e sociale degli esseri umani" (Piano 1996, p. 22): è il dover essere che orienta le azioni quotidiane e dà loro senso.

Si tratta di un concetto non molto diverso da quello che il cristianesimo condensa nel significato di *vocazione*, troppo spesso limitato alla chiamata specifica che qualcuno sente verso un particolare stato di vita e avvertito per lo più come una chiamata di Dio ad abbracciare lo stato religioso, il sacerdozio, o altre forme di apostolato. Questo modo di intendere la *vocazione* è affatto riduttivo. Rivela anche un effetto boomerang della secolarizzazione, che ha finito per tecnicizzare la *vocazione* cristiana limitandola ad aspetti specifici e escludendo la massa del popolo di Dio dall'ascolto personale della propria vocazione, che, a ben vedere, consiste nella ricerca da parte di ciascun cristiano del contenuto della "volontà di Dio", e in particolare della specifica volontà che Dio domanda a ciascuno e ciascuna. Nella preghiera insegnata da Gesù Cristo, la prima richiesta al Padre è quella "che sia fatta" la Sua volontà. Questa domanda estende il confine della doverosità ebraica, racchiuso nell'adempimento dei *mitzvot* (Hammer 2010, pp. 12–25) — intesi come doveri religiosi — e si apre alla necessità di immergersi nella profondità di se stessi per comprendere quale sia il disegno che Dio ha preparato per sé, e farsene poi carico in termini di doverosità anche giuridica.

Dharma e *vocazione* sono quindi due possibili direzioni del salto di alcune balene. Un'altra è quella della *sharia*. Oggi si fa una certa confusione tra *sharia* e *fiqh*, che nel loro complesso definiscono la legge islamica e quindi il diritto islamico. Com'è noto però il primo termine indica la via, o il cammino, che Dio indica attraverso i suoi profeti. Nel Corano si legge che questa regola — o via — è stata assegnata anche agli ebrei e ai cristiani. Perciò il Libro presenta la convivenza di diverse vie. Tale pluralità non è fattuale, ma dipende dalla volontà stessa di Dio. Se Questi avesse voluto diversamente, "avrebbe fatto di voi una comunità unica" (Corano, V, 48). E tanto basta per descrivere la dimensione divina della pluralità dei salti che le nostre balene possono sviluppare e delle direzioni che possono prendere, prima di tornare a fare i conti con le regole degli abissi.

I prodigiosi salti verso l'alto non possono però essere interpretati come momenti di distrazione dalle "gioie e le speranze, le tristezze e le angosce degli uomini d'oggi"[4]. Costituiscono piuttosto momenti di impulso attraverso i quali i fedeli — delle diverse religioni — possono assumere le energie necessarie per poi immergersi nella gestione dei conflitti personali e sociali che caratterizzano la loro vita quotidiana, in cui fanno esperienza di regole che aiutano — o anche ostacolano — la vita mentre si è immersi. La vita immersa è regolata da tante diverse leggi che si intrecciano e sovrappongono, ma le balene — come anche gli uomini e le donne fedeli — sanno che nuotano in attesa della successiva emersione. Non è perciò un caso che i diritti religiosi riservano uno spazio ben determinato alle direttive che toccano la dimensione rituale e, attraversandola, si concretizzano in vere e proprie regole sociali.

La specificità dei diritti religiosi coinvolge l'intreccio costante e plurale che, fin dall'antichità, congiunge l'ambito sacrale con quello profano. Le religioni sono un fenomeno sociale che lega fra loro etica, politica e diritto in un coacervo difficilmente districabile. L'Occidente contemporaneo a questo proposito si affida al principio di laicità, che a suo modo viene elevato sugli altari di una religione civile celebrata negli spazi della politica, con propri riti che ne sostengono il valore etico. Non è necessario qui ricordare la riflessione sulla sacralizzazione del potere né la centralità che riveste la teologia politica in questo campo. Posso più modestamente limitarmi a fare qualche esempio capace di dimostrare questo assunto[5].

Il primo esempio lo traggo dai riti di iniziazione che governano i criteri dell'appartenenza confessionale, talvolta integrando quelli etnici. Essi si presentano in maniere diversificate: le religioni sono magnificamente plurali, anche al loro interno. Con un po' di approssimazione, si può dire che la maggior parte degli ordinamenti religiosi prevedono due strade per l'ingresso nella comunità dei fedeli: la nascita e la conversione: "il figlio (o la figlia) di una madre ebrea è automaticamente ebreo, quello di un padre musulmano è automaticamente musulmano, quello nato da due genitori cristiani invece no, ma lo diventa attraverso" il

(4) Costituzione pastorale sulla Chiesa nel mondo contemporaneo, *Gaudium et spes*, 7 dicembre 1965.

(5) Il tema coinvolge anche le tradizioni religiose orientali, che per l'economia di questo saggio non posso però trattare (Tan 2011).

battesimo, spesso non deciso dalla persona che lo riceve (Ferrari 2016, p. 6). L'appartenenza è comunque misurata anche sulla base di atti e comportamenti evidenti che determinano la sottomissione a certe regole. Tuttavia, è bene osservare che l'ingresso in una comunità — specialmente se stabilito sulla base di criteri inconsapevoli come la nascita o il battesimo di un neonato, non costituisce un atto di per sé sufficiente per decidere di sottoporsi all'obbedienza delle regole religiose. Questa decisione può essere "naturale" — in termini sociali quanto culturali — e "spontanea", ma non riguarda anche la scelta di salvarsi l'anima o conquistare il paradiso. Per questo occorre decidere di mantenere un certo orientamento; la scelta di emergere può essere obbligata — come avviene per le balene — oppure desiderata — come avviene per le persone umane che decidono di regolarsi secondo i parametri dell'equilibrio tra ortodossia e ortoprassi. Ad esempio, i diritti cristiani distinguono il foro interno — quello della coscienza e dei legami interiori, che può riflettersi all'esterno come rimanere confinato nello scrigno del proprio animo — da quello esterno — che regola i comportamenti visibili e i legami sociali, senza tuttavia presupporre una necessaria conformità coi sentimenti interiori. La decisione di rispettare le regole determinate dall'appartenenza dipende da un'emersione voluta, desiderata, che diventa fedeltà praticata.

Nel solco di questa fedeltà praticata si collocano le regole religiose che governano l'istituto matrimoniale, che non a caso la Costituzione italiana considera fondamento della famiglia intesa come "società naturale" (art. 29), dimostrando così l'evidenza simbolica della permanenza del legame tra etica, politica e diritto che ho menzionato poco fa. Non posso addentrarmi in troppe specificità: basterà qui segnalare che il matrimonio ha una sua chiara radice sacrale trasversale alle diverse tradizioni religiose — con analogie e differenze anche significative (Coontz 2004, pp. 974–9), — che ne influenzano forme e contenuti. Il matrimonio religioso è un atto che non sempre — e non necessariamente — si esprime in un rapporto coniugale ulteriormente formalizzato in termini giuridici e sociali. Non sempre esso è alla base della figliolanza, e la progenie può anche seguire atti non preceduti dal matrimonio. In altri termini, il matrimonio è un istituto che non si estende inevitabilmente verso la costituzione di una famiglia.

A questo proposito mi piace ricordare che per la Chiesa cattolica il matrimonio è un patto (*foedus*) che Cristo Signore ha elevato alla dignità

di sacramento (can. 1055). Esso è quindi primariamente un atto sociale e culturale (naturale, secondo un'espressione tradizionale) sul quale la dimensione religiosa insiste per poi sollevarlo verso l'alto. In altre parole, di per sé il matrimonio si svolge nell'acqua del mondo immerso finché la dimensione religiosa non lo spinga verso l'alto. L'elevazione a sacramento produce effetti giuridici legati alla *vocazione* dei coniugi, che oltrepassa gli aspetti sociali per diventare uno strumento per la salvezza delle anime. Per il diritto canonico questa singolarità determina una differenza decisiva fra il matrimonio-atto e il matrimonio-rapporto, che provoca conseguenze che ancora una volta si spostano dal piano religioso a quello sociale (sarebbero i tuffi della mia metafora "cetacea").

Una simile declinazione è presente anche nel diritto indù, che a suo modo attribuisce un carattere sacramentale al matrimonio, inteso come il passaggio rituale e sociale che unisce i due sposi in modo indissolubile ed eterno. Per gli indù (ma anche per gli ebrei) il matrimonio attiene alla categoria dei doveri di santificazione. A questo proposito è opportuno osservare che la nostra percezione culturale del matrimonio — pressoché eterosessuale e monogamico — impedisce di cogliere il pluralismo delle forme matrimoniali che invece caratterizza le tradizioni religiose. Quando usiamo le formule "matrimonio *islamico*", "matrimonio *indù*" o simili, in realtà facciamo agio sull'aggettivo piuttosto che sul sostantivo, e il primo finisce per qualificare in maniera determinante l'altro, facendogli perdere la prevalenza che dovrebbe invece mantenere. In effetti sarebbe meglio dire *nikah* [traslitterazione dall'arabo] o *vivāhā* [traslitterazione dal sanscrito] per conservare le differenze e il pluralismo che contrassegnano i rispettivi istituti religiosi e le loro traduzioni secolari. Le balene, infatti, anche se si comportano in modo simile, non sono tutte uguali.

4. Come i diritti religiosi influenzano quelli secolari (e viceversa)

Cercherò adesso di descrivere come la convivenza nel medesimo mare di diverse balene e di altri pesci provoca reciproche influenze che incidono sull'ecosistema complessivo. Non c'è dubbio che i diritti religiosi contribuiscono a delineare il quadro di sfondo sul quale poi operano i diritti

secolari, influenzandoli in maniera più o meno evidente. Ovviamente esiste anche un processo inverso di condizionamento secolare dei diritti religiosi, di cui proverò a dare qualche cenno. La coesistenza nel medesimo spazio — che seguendo la nostra metafora è il mare — di istituti giuridici riferibili a ordinamenti religiosi e secolari costituisce la ragion d'essere della disciplina che coltivo, nella consapevolezza che religione e diritto hanno nei secoli subito un processo di mimetismo che porta spesso la fede a "rendersi in parte invisibile" (Ricca 2012, p. 11).

La dimensione religiosa si è immersa nel più profondo degli abissi. Nel buio essa si nasconde in uno spazio metagiuridico; eppure, continua a produrre diritto. Non intendo qui tanto riferirmi a quello che Rodolfo Sacco ha chiamato "diritto muto", inteso come "diritto praticato e non verbalizzato" (Sacco 2015, p. 9). Preferisco avvalermi della riflessione sviluppata da Mario Ricca sulle "parti mute" dell'agire sociale, in cui egli intravede l'ombra del diritto nella scommessa epistemica che si gioca fra la competenza interpretativa dei destinatari delle norme (religiose e secolari) e l'unico contesto di applicazione in cui in definitiva esse sono applicate (Ricca 2013, pp. 94–184): che per noi è l'unico mare.

Le regole hanno uno scopo comunicativo che il silenzio degli abissi opacizza, ma non esclude. I sottintesi (Ponzio 1990, pp. 27–36) costituiscono i tratti di una comprensione profonda che non sempre ha bisogno di essere verbalizzata perché essa significa al di là delle parole e dei gesti. La religione affiora così nel diritto secolare. Talvolta si perde in un contesto che non l'accoglie in quanto tale poiché non la riconosce come fonte legittima di normatività, eppure l'incamera e perfino se ne appropria. Non ne abbiamo sempre consapevolezza, in quanto il "non detto" produce senso in maniera tacita se è riconosciuto, altrimenti si traduce in semplice silenzio, incapace di diventare regola.

Un buon esempio applicativo di quanto sto descrivendo si può trarre dall'art. 1176 del Codice civile italiano, dove si legge che "nell'adempiere l'obbligazione il debitore deve usare la diligenza del buon padre di famiglia". In prima apparenza siamo davanti a una norma laica, priva di evidenti connotati religiosi. Il richiamo alla diligenza del buon padre di famiglia rinvia al diritto romano. Per il Digesto giustinianeo (prima metà del VI secolo) il "non detto" si riferisce al *pater familias* e delimita il tipo della diligenza dovuta dal *vir bonus*: un premuroso agricoltore

che si prende cura dei suoi affari (Villa 1953, pp. 96–115). In sostanza nulla più di un "uomo medio" (se non addirittura "mediocre" (De Lorenzi 1988, pp. 3–7). È questa l'accezione ripresa dal Codice napoleonico (1804), il quale sottovaluta il senso etico dell'aggettivo "buono" riferito al "padre di famiglia", che il Codice civile italiano del 1865 a sua volta riprende, avvertendo però che la regola generale della "diligenza del buon padre di famiglia", si deve applicare "con maggiore o minore rigore, secondo le norme contenute per certi casi in questo codice" (art. 1224). L'elasticità assegnata alla diligenza di un "buon padre di famiglia" attento alla conservazione (e non anche all'incremento) dei beni ecclesiastici si trova anche nel Codice di diritto canonico del 1917 e, con un analogo significato pure in quello vigente (del 1983, al can. 1284, che con malcelata ironia trascura il fatto che in genere la funzione di amministrazione dei beni ecclesiastici è attribuita a chierici, che certamente devono essere diligenti, ma non anche "padri di famiglia" (Perego 2010)).

In ultima analisi possiamo convenire che sotto il profilo tecnico-giuridico questa formula traduce un sentimento generico di diligenza che nel common law anglo-americano si attribuisce al "ragionevole maschio anglosassone" (Calabresi 1996, p. 41) e il diritto comunista riconosceva al "lavoratore dell'industria sovietica" (Sicchiero 2017, p. 427). Queste argomentazioni tecniche non esauriscono però il campo semantico di riferimento, che non può non tenere conto del significato che la cittadinanza — ossia, i soggetti passivi della regola in esame — attribuiscono alla "diligenza di un buon padre di famiglia", che non può esaurirsi in una generica e mediocre attenzione a non causare danni volontari. Un sito internet molto usato dagli avvocati, ad esempio, propone l'immagine etica "di un uomo di alto rigore, lealtà, onestà, impegno e determinazione che cura con dedizione la propria famiglia"[(6)]: molto più di quello che, come abbiamo visto, è invece richiesto per misurare la diligenza necessaria per adempiere un'obbligazione.

Pertanto, se vogliamo che la valutazione della diligenza di un buon padre di famiglia sia svolta secondo parametri riconoscibili da tutti coloro che devono assumere un'obbligazione, dobbiamo fare i conti con una molteplicità di criteri eterogenei che potenzialmente ciascuno può

(6) https://avvocato360.it/news/diligenza-del-buon-padre-di-famiglia-cosa-significa (ultimo accesso 29 marzo 2024)

adottare, e mettere quindi in campo una pluralità infinita delle accezioni riferibili alla diligenza di un "buon padre di famiglia": che non è un semplice marito, né un convivente o un compagno; certamente non è una donna, e poi deve essere una persona buona (Morra e Bazzanella 2002, pp. 529–63). È impossibile che i riferimenti che danno contenuto a questa formula non contemplino anche i allusioni religiose che ammantano l'idea di famiglia e di bontà. E siccome queste interpretazioni si aggiornano col tempo, possiamo solo immaginare la complessità che viene dall'ormai acclarata definizione giuridica della famiglia, non più fondata sul solo matrimonio eterosessuale (Consorti 2023, pp. 194–238), che è però contestata da larga parte del mondo religioso che si oppone alla "bontà" di questa evoluzione sociale.

Questo esempio mi aiuta a offrirne un altro abbastanza attuale e sempre relativo alla reciproca influenza dei diritti religiosi su quelli secolari. Com'è noto da molti anni siede nel Senato italiano una proposta di legge presentata dal deputato del Partito democratico Alessandro Zan tendente a considerare l'omofobia un'aggravante contestabile a chi compie atti violenti per motivi di odio religioso, etnico e razziale. Il dibattito parlamentare ha oscillato, per vari motivi, fra alti e bassi, ed è stato definitivamente affossato dopo che la Santa Sede ha trasmesso al Governo italiano una *Nota verbale*[7] in cui lamentava una potenziale violazione dei Patti lateranensi dovuta all'eventuale approvazione di una norma che avrebbe potuto limitare la libertà della Chiesa cattolica di continuare a ritenere l'omosessualità un disordine morale. Non entro nel merito delle argomentazioni e mi limito a descrivere come la sovrapposizione dei contesti e dei significati può agitare il mare in cui le norme agiscono.

(7) Le "Note verbali" costituiscono una forma ordinaria delle relazioni diplomatiche fra Stati. In origine, si trattava esattamente della trascrizione di conversazioni attraverso le quali i rappresentanti diplomatici facevano conoscere in maniera documentale ai loro interlocutori il parere dello Stato rappresentato in ordine a un certo affare. In pratica, sono dei biglietti "pro memoria" conservati presso la sede diplomatica, ed eventualmente trasmessi ai rispettivi Ministeri degli esteri e talvolta anche agli altri Stati. A dispetto della loro denominazione, le "Note verbali" sono quindi note scritte, non firmate, ma redatte su carta intestata e pertanto inequivocabilmente riferibili all'autorità che le trasmette, e persino redatte secondo regole formali ben precise, che le rendono documenti tipici del diritto internazionale. Su questa vicenda sia consentito rinviare a Consorti 2021.

5. Conclusione

Spero di avere offerto qualche suggestione in grado di far emergere alcuni nodi contemporanei circa i rapporti fra religione e diritto e le loro reciproche e inevitabili interferenze. Si tratta di un dato pressoché scontato, in quanto sono elementi che caratterizzano la vita personale e comunitaria. Nel corso degli anni e nella differenza dei luoghi, questo intreccio ha proposto movimenti ed equilibri differenti, che non sempre — o, forse, quasi mai — sono riusciti a restituire l'immagine di una danza ben equilibrata. La politica — che insieme alla religione produce diritto — presenta regole meticce, composte da formanti ibridi non sempre immediatamente riconoscibili.

Aspetti morali — più o meno religiosi — condizionano inevitabilmente la produzione giuridica sia religiosa sia secolare. Le decisioni politiche sono ontologicamente condizionate da visioni religiose, o areligiose, e che entrano quindi a pieno titolo nello spazio pubblico seguendo percorsi talvolta scontati, e altre volte inaspettati. I cultori della nostra materia sanno bene quanto sia difficile — se non impossibile — isolare la politica dalla religione in modo asettico.

L'uso politico della religione ha radici antichissime. Politica e religione si sono condizionate strumentalmente in modo reciproco e spesso allo scopo di conseguire un risultato immediato. Ma senza sguardo prospettico. Il consenso per il consenso. Marco Ventura ha offerto una chiave di lettura intelligente di questa dinamica contraddittoria fra "creduli e credenti" (Ventura 2014) che coinvolge anche il piano dei rapporti istituzionali. Politica e religione, infatti, si muovono anche come "poteri" in grado di produrre diritto. Nella dinamica istituzionale, politica, religione e diritto si presentano come poteri in grado di condizionarsi reciprocamente, e quindi di raggiungere accordi — appunto — di potere, talvolta seguendo strategie diplomatiche di tipo concessorio: magari si cede qualcosa, per poi riprendere lo spazio perduto alla prima occasione possibile.

A mio parere, questa logica tradizionale dei rapporti fra politica e religione come poteri distinti — se mai è esistita (Zagrebelsky 2010) — è definitivamente tramontata. La superdiversità che caratterizza le società contemporanee ha modificato i punti di riferimento tradizionali e come abbiamo già osservato, la stessa religione si atteggia in modi plurali. La

competizione fra politica e religione intesi come poteri — più o meno contrapposti —, a mio modesto parere, non regge il confronto con la contemporaneità.

Il diritto dovrebbe mantenere un senso pratico. Quello secolare dovrebbe perseguire il bene comune, quello religioso mirare alla realizzazione del suo scopo ultraterreno. Questa polarità non esclude una possibile complementarità, che potrebbe essere rintracciata nella comunanza di visioni prospettiche, laddove sia il diritto religioso sia quello secolare contribuiscono alla gestione dei conflitti sociali. Senza cedere a una narrazione svalutativa della religione, che abbandoni la dimensione trascendente e spirituale per inverarsi come un mero fenomeno sociale: in altre parole, un semplice fatto culturale. Al contrario, esiste una specificità del senso religioso, che è quella di trasmettere valori spirituali che si possono tradurre in regole che indirizzano i comportamenti dei fedeli e influenzano anche i principi giuridici secolari. Talvolta assistiamo a un recupero polemico di identità ben definite e per questo contrapposte. In realtà le identità sono sempre multiple, plurali, sovente frammentarie e parcellizzate (Remotti 1999). Le identità hanno bisogno di aggettivi; esse vanno raccontate e non semplicemente identificate. Per fare un esempio, possiamo distinguere i cattolici fra praticanti e non praticanti, o fra progressisti e tradizionalisti, e aggiungere mille altre sfumature, che simboli e slogan non restituiscono, presentandosi come scorciatoie pericolose[8].

Avevo promesso di concludere queste riflessioni lasciando aperta la domanda su quali fossero le regole utili per vivere immersi, e persino se fosse ragionevole darsi regole per emergere, e forse anche solo se sia ragionevole emergere. Penso che gli esseri umani, ben più piccoli delle balene, in realtà non riescono a muoversi con la loro agilità. Per rispondere a questa domanda dovremmo forse rivolgerci proprio alle balene. Possibilmente nel momento in cui saltano: prima che piombino, immerse, dentro l'acqua.

(8) Tratto in maniera più diffusa questo tema in Consorti 2020.

Riferimenti bibliografici

Baco A.R. e C.R. Smith (2003) *High Species Richness in Deep-Sea Chemoautotrophic Whale Skeleton Communities*, "Marine Ecology Progress Series", 260: 109–14.

Calabresi G. (1996) *Il dono dello spirito maligno*, Giuffré, Milano (trad. it. di *Ideals, Beliefs, Attitudes, and the Law: Private Law Perspectives on a Public Law Problem*, Syracuse, Syracuse University Press, 1985).

Consorti P. (2020) *Il ruolo del diritto nell'uso politico della religione: L'esperienza italiana da mani pulite all'ascesa della Leg*a, "Quaderni di diritto e politica ecclesiastica", 23: 309–20.

___. (2021) *"Note verbali" e discriminazioni di genere: Un esempio di ingerenza diplomatica*, in "Genjus", 1: 1–12.

___. (2023) *Diritto e religione: Basi e prospettive*, Laterza, Roma-Bari.

Coontz S. (2004) *The World Historical Transformation of Marriage*, "Journal of Marriage and Family", 66: 309–20.

Crenna M. (1947). *L'esistenza di Dio dinanzi al pensiero scientifico moderno*, "Divus Thomas", 50: 93–7.

De Lorenzi V. (1988) "Buon padre di famiglia", in *Digesto italiano — Sezione civile*, III, UTET, Torino, 3–7.

Errazuriz C. J. (2009) *Corso fondamentale sul diritto nella Chiesa*, vol. I. *Introduzione. I soggetti ecclesiali di diritto*, Giuffrè, Milano.

Ferrari S. (2002) *Lo spirito dei diritti religiosi: Ebraismo, cristianesimo e islam a confronto*, il Mulino, Bologna.

___. (2016) *Problemi giuridici della conversione*, "Quaderni di diritto e politica ecclesiastica", 4, 3–18.

Francavilla D. (2008) "Il diritto indù", in S. Ferrari (a cura di), *Introduzione al diritto comparato delle religioni: Ebraismo, islam e induismo,* il Mulino, Bologna, 57–110.

Hammer R. (2010) *Judaism as a System of Mitzvot*, "Conservative Judaism", 3: 12–25.

Morra L. e C. Bazzanella (2002) *Considerazioni sul "buon padre di famiglia"*, "Rivista critica del diritto privato", 2002, 4: 529–63.

Piano S. (1996) *Sanātanadharma: Un incontro con l'induismo*, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo.

Perego A. (2010) *Diligenza e doveri dell'amministratore di beni temporali*

ecclesiastici (commento al canone 1284 C.I.C.), "Stato, Chiese e pluralismo confessionale", 1–25.

Ponzio A. (1990) *Senso e significato in Bachtin*, "Idee", 13: 27–36.

Remotti F. (1996) *Contro l'identità*, Laterza, Roma-Bari.

Radhakrishnan S. (1922) *The Hindu Dharma*, "The International Journal of Ethics", 33: 1–22.

Ricca M. (2012) *Pantheon: Agenda della laicità interculturale*, Torri del vento, Palermo.

___. (2013) *Culture interdette: Modernità, migrazioni, diritto interculturale*, Bollati Boringhieri, Milano.

Sacco R. (2015) *Il diritto muto: Neuroscienze, conoscenza tacita, valori condivisi*, il Mulino, Bologna.

Tan S. (2011) *The Dao of Politics: Li (Rituals/Rites) and Laws as Pragmatic Tools of Government*, "Philosophy East and West", 3: 468–91.

Villa E. (1953) *Attualità e tradizione nell'ideale politico e sociale del* vir bonus *in Catone*, "Rivista di studi classici", 2: 96–115.

Ventura M. (2014) *Creduli e credenti: Il declino di stato e chiesa come questione di fede*, Einaudi, Torino.

Zagrebelsky G. (2010) *Scambiarsi la veste: Stato e Chiesa al governo dell'uomo*, Laterza, Roma-Bari.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652528
pp. 571-586 (febbraio 2025)

AGLI ALBORI DELLA COSCIENZA LE NOSTRE FASI IMMERSE[1]

Lucia Galvagni[2]

Title in English*: At the Dawn of Consciousness: Our Immersed Phases*

Abstract: The study of consciousness regards today also the formation of consciousness that happens in the earliest stages of the human being's development. Reflecting on the formation of consciousness, we could refer to the prenatal stage as well, at the immersive condition where and when human being finds his form. How much of this stage remains in our memory, in our mind, in our imagination? How some immersive experiences — the musical one, the immersion in the nature, or immersive technologies — could reactivate this memory, and some imprinting which are associated to it?

Keywords: Consciousness; Soul; Immersion; Nature; Music; Cinema; Embodied memory

1. Introduzione

Lo studio della coscienza riguarda oggi anche la sua fase di "formazione", quella che avviene nel periodo più precoce dello sviluppo dell'essere umano, delle sue strutture cerebrali e delle sue dinamiche mentali: quando si parla di formazione della coscienza si può far riferimento anche alla fase prenatale, alla condizione di immersione nella quale l'essere umano si forma, si definisce, si sviluppa. Quanto di quella fase permane nella nostra memoria, nella nostra mente, nella nostra immaginazione? Come alcune particolari esperienze immersive — quella musicale, piuttosto che l'immersione nella natura, le tecnologie immersive o le esperienze

(1) A Gabriele e Clara, che guardano al mondo con occhi colmi di stupore.
(2) ISR — Centro per le Scienze Religiose, Fondazione Bruno Kessler

religiose immersive — possono riattivare tale memoria, e gli imprinting che vengono ad essa associati?

Per riflettere su queste dinamiche e provare a rispondere a tali questioni si possono osservare alcuni scenari ed esperienze di immersione, molto comuni, che si possono considerare per questo come forme immediate di esperienza.

2. L'immersione nella natura: Primo scenario esperienziale

Un primo scenario esperienziale lo incontriamo quando camminiamo in un bosco o siamo immersi a nuotare nell'acqua del mare o in quella di un lago: anche quando stiamo contemplando un panorama, ad esempio le montagne, dall'alto, ci troviamo a sperimentare situazioni che rappresentano esperienze molto comuni, che riportano ai vissuti dell'essere e del trovarsi immersi nella natura.

A che cosa rimandano queste esperienze e le immersioni che in esse sperimentiamo? Cosa ci rammentano e dove riportano la nostra mente? Per capire a cosa esse si possano riferire, possiamo forse provare a guardare indietro nel tempo, considerando quella fase immersa che è la nostra originaria, rappresentata dalla fase gestazionale, vissuta nel liquido amniotico all'interno del corpo di un altro essere umano, durante la fase prenatale e uterina, nella quale ciascuna e ciascuno di noi ha sperimentato — ancorché senza serbarne all'apparenza memoria — una condizione e un periodo di immersione.

È possibile pensare ad una fase immersa attuale che rimanda a quella, risalente e originaria? Cosa sappiamo oggi della formazione non solo del nostro corpo e del nostro organismo, ma anche della nostra coscienza?

3. L'anima e l'animazione in Aristotele, in Tommaso e in alcune tradizioni religiose

Prima di considerare le risposte che nel dibattito odierno vengono date a questi interrogativi, proviamo a capire come si è guardato e cosa si è detto nei secoli a proposito della formazione della coscienza e della

consapevolezza, quando si è riflettuto sullo sviluppo di questa componente della vita individuale.

Lì dove Platone propone un'interpretazione dualistica dell'anima e del corpo, intesi come realtà separate che ad un certo punto della vita umana convergono, per poi tornare la prima nel mondo delle idee, il secondo alla dimensione materiale che lo contraddistingue (2011), un contributo fondamentale per leggere e interpretare la specificità dell'anima e dell'intelletto arriva da Aristotele, che ne distingue tre diversi livelli.

Nel *Libro sulla generazione degli animali* Aristotele identifica infatti un primo livello dell'anima, caratterizzata da una condizione vegetativa (2002, II, III, 736a35): essa consente un primo sviluppo organico, le cui funzioni sono riconducibili a quelle basilari associate alla vita; un secondo livello di sviluppo dell'anima è quello sensitivo, che consente di esercitare la capacità di percepire e quindi di avere sensazioni. Il terzo livello di sviluppo, quello forse più complesso — sia perché suddiviso a propria volta in due aspetti, sia perché specifico e caratterizzante l'essere umano —, è rappresentato dall'anima intellettiva, che Aristotele riconduce e distingue nelle due forme e funzioni dell'intelletto passivo e dell'intelletto attivo (2002). L'animazione dell'individuo prevede un passaggio necessario attraverso queste diverse fasi, che permettono anche lo sviluppo delle componenti specifiche ad esse associate, fornendo e garantendo una sorta di substrato organico, prima vegetativo e poi senziente, antecedente alla formazione e alla presenza dell'anima intellettiva.

L'interpretazione aristotelica attraversa i secoli ed è nota anche alla luce della ripresa che di essa ha fatto Tommaso d'Aquino nel XIII secolo, all'interno della *Summa Theologiae*, lì dove affronta il tema dell'animazione dell'embrione e del tempo nel quale l'embrione riceve l'anima che più lo contraddistingue. Nella *Summa Theologiae* (III, 33, ob. 3) Tommaso — citando esplicitamente Aristotele — considera che lo sviluppo del corpo avviene mediante una progressiva definizione, stratificazione e crescita, che permette ad un certo punto anche la ricezione dell'anima al suo interno (2014). La posizione di Tommaso, più in particolare, riflette l'ipotesi di un'animazione ritardata dell'embrione, che avverrebbe al 40° giorno dal concepimento. L'idea che per poter sviluppare le strutture e le funzioni mentali e cerebrali serva prima lo sviluppo e la costituzione di un substrato organico, che poi riceverà l'anima, riflette

la modalità con la quale si guardava alle dinamiche di sviluppo dell'essere umano.

Scrive Tommaso:

> Perciò l'anima vegetativa (*anima vegetabilis*) — che viene per prima, mentre l'embrione vive la vita della pianta — si corrompe e le succede un'anima più perfetta, che è insieme nutritiva e sensitiva (*anima perfectior, nutritiva et sensitiva simul*), e allora l'embrione vive la vita dell'animale (*vita animalis*): distrutta questa, le succede l'anima razionale che viene infusa dall'esterno (*anima rationalis ab extrinseco immissa*)", ossia "grazie alla creazione divina" (*per creationem a Deo*), o "da Dio immediatamente" (*a Deo immediate*) (2014, I, 90, 3, c.).

La lettura tomista rappresenta e rimane un importante punto di riferimento ben oltre il periodo e la filosofia medievali[3] e l'idea di un'animazione ritardata dell'embrione permane in alcune tradizioni, tra le quali spiccano in particolare quelle religiose, sino al presente[4].

Riflettendo sul nascituro e sulla condizione fetale, Barbara Duden (1994) riporta un commento al libro della *Genesi* tratto da un'enciclopedia ebraica sefardita, composta ad Instanbul nel 1730, che recita:

> dovete sapere che il nascituro (la *kriatura*) sta nella pancia di sua madre come un chicco di riso ricurvo. Altri dicono che è come una noce e che nuota in un poco d'acqua. Tiene le due manine sul petto, i gomiti appoggiati sulle ginocchia, e i calcagni appoggiati sotto il sederino. E la

(3) In una rilettura critica della posizione e degli argomenti di Tommaso sull'embrione e l'animazione, Umberto Eco sottolinea e riflette sulle implicazioni che l'animazione ritardata ha rispetto alla dimensione escatologica e quindi al possibile destino degli embrioni (2009).

(4) Nella religione ebraica l'embrione fino al quarantesimo giorno è ritenuto "come l'acqua", perché solo allora riceve l'anima e nella religione islamica l'embrione è considerato come persona a partire dal quarto mese di gestazione, quando viene insufflata in lui l'anima immortale. Nella religione cristiana il riferimento al concetto e alla dimensione dell'anima è forse, all'apparenza, meno esplicito e articolato rispetto al passato: le diverse confessioni, pur differenziando in parte le proprie posizioni, considerano l'embrione come un individuo e come una vita pienamente umana sin dal concepimento. Nel buddismo la vita non ha propriamente un inizio perché essa rappresenta un *continuum*: ogni vita è comunque ritenuta portatrice di un proprio *karma*. Nell'induismo il concepimento è considerato l'inizio della vita individuale: esso si colloca all'interno di un'unica cosmologia, che abbraccia la vita umana e quella delle altre creature (Biagi e Pegoraro 1997).

> testa poggia sulle ginocchia, e la bocca è chiusa, ma l'ombelico è aperto; poiché è proprio da lì che mangia ciò che sua madre mangia e beve ciò che sua madre beve. (...) e quando nasce, succede che ciò che era chiuso si apre e ciò che era aperto si chiude, e se ciò non accadesse non sopravviverebbe nemmeno un'ora. E accanto alla testa gli brilla una candelina, e può vedere da un capo all'altro del mondo, finché rimane nella pancia di sua madre. E per tutta la vita la creatura non conoscerà giorni migliori (Duden 1994, p. 13).

Questa dimensione di perfezione, di armonia, di illuminazione, della quale l'embrione gode, sembrerebbe essere la peculiarità di una fase primordiale immersa, che viene ricondotta alla condizione del chicco di riso, del gheriglio nella noce, del nuoto nell'acqua. È d'altra parte questa fase immersa che caratterizza la vita umana, permettendone lo sviluppo e quindi la venuta alla luce e al mondo.

4. Quale coscienza in fase fetale? Le nostre fasi immerse

Come viene tematizzato oggi il discorso della comparsa di quella che risulta essere una forma di espressione delle nostre facoltà intellettive "attive", definita solitamente con il termine di coscienza? Quel che sappiamo e conosciamo della formazione della coscienza nelle fasi della vita umana che riteniamo come le nostre primordiali è per la verità ancora poco: più specificamente, la questione di una possibile presenza di coscienza — e dei suoi prodromi — nel feto è controversa e oggi molto dibattuta (Lagercrantz e Changeaux 2009; Moser *et al.* 2021; Bayne *et al.* 2023), mentre la presenza di coscienza nel neonato sembra avvalorata da studi e ricerche recenti (Passos Ferreira 2023; 2024).

Alcune ricerche condotte nell'ambito delle scienze cognitive avvalorano l'ipotesi di uno sviluppo dei prodromi della coscienza già in fase fetale (Padilla e Lagercrantz 2020): in particolare nell'ultimo periodo dello sviluppo, che corrisponde all'ultimo trimestre della gravidanza, si possono osservare dinamiche di risposta a stimoli particolari, provenienti dall'esterno e che generano percezioni nel feto, come succede nel caso delle percezioni sonore e delle sensazioni legate a stimoli dolorosi o

piacevoli. Queste stesse dinamiche, che si possono definire come cognitive, sembrano presentarsi con modalità analoghe anche nel bambino appena nato: questo fa pensare alla possibilità di un loro sviluppo precoce, che inizierebbe sin dalla fase prenatale (Pagano 2008; Moser *et al.* 2021; Falsaperla *et al.* 2022)[5]. La consapevolezza viene ricondotta oggi alla presenza e all'attivazione di capacità diverse e molteplici, tra le quali spiccano quelle visive, uditive, sensorimotorie e propriocettive, che si sviluppano a partire dalle interazioni tra il cervello, il corpo e l'ambiente (Padilla e Lagercrantz 2020; Bayne *et al.* 2023).

In un famoso articolo della fine degli anni Novanta il medico intensivista e pediatra Anand assieme ad alcuni colleghi presentarono un'ipotesi in merito alla percezione del dolore, a partire dall'osservazione, dallo studio e dal trattamento di questa condizione nei neonati: a loro modo di vedere, alla luce dei risultati ottenuti le strutture di percezione del dolore risultano essere già presenti e attive nel neonato e questo si osserva anche quando la nascita è prematura (Anand *et al.* 1999).

Quello che oggi le neuroscienze riportano è un progressivo sviluppo delle connessioni neurali, che avverrebbe in particolare nel terzo trimestre dello sviluppo embrionale: in questa importante parte dello sviluppo neurologico sembra prendere forma e realizzarsi una graduale attivazione di strutture mentali e nervose, che troveranno poi maggiore e pieno sviluppo nella fase successiva alla nascita (Bayne *et al.* 2023). Al momento le tesi e le posizioni in merito alla formazione e alla presenza di coscienza sono però molto diversificate: si va da un'interpretazione che data la formazione della coscienza alla 24ª-26ª settimana di vita embrionale, quando si stabilisce la connettività a livello dell'ipotalamo, sino a tesi che posticipano tale inizio allo sviluppo successivo alla nascita, fino a considerare come possibile inizio della coscienza il compimento del primo anno di vita del bambino; secondo altre linee di lettura, ai fini dell'attivazione della coscienza potrebbe essere decisivo il momento della nascita o il primissimo periodo di vita del neonato. La definizione

(5) Alcuni studi vengono realizzati tramite magnetoencefalografia, una tecnica utilizzata in medicina a fini diagnostici, che permette di registrare l'attività elettrica del cervello considerando il campo magnetico generato dalle correnti intracraniche: dal momento che si tratta di una tecnica non invasiva, essa può venir utilizzata per studiare il feto anche durante la gravidanza. Altri strumenti utili nello studio della coscienza sono l'elettroencefalogramma, tecniche non invasive di *neuroimaging* e la risonanza magnetica funzionale (Bayne *et al.* 2023).

della coscienza stessa dipende, da un punto di vista metodologico, dalle variabili che si studiano per verificarne la presenza, osservando capacità e caratteristiche ad essa associate.

Nel suo stadio iniziale la coscienza viene intesa come una forma di consapevolezza soggettiva, che non implica capacità di riflessione, né auto-coscienza o forme di conoscenza astratta: chi è favorevole all'ipotesi di un'emergenza precoce della coscienza, intesa nei termini di forme basilari o primarie di coscienza attive già prima della nascita, sostiene questa posizione alla luce dello sviluppo e della presenza di specifici indicatori, o *marker*, neurali, identificabili già a partire dalla 24ª–26ª settimana dello sviluppo embrionale (Bayne *et al.* 2023, p. 1139). I circuiti nervosi associati alla coscienza risultano comunque essere presenti già alla nascita: gli elementi principali che portano a propendere a favore dell'ipotesi di uno sviluppo precoce della coscienza sono la presenza e l'attività di reti di connettività funzionale, la capacità di attenzione, che si osserva attorno ai 3 mesi di vita, e la capacità di integrazione multisensoriale che il bambino manifesta. Le abilità visive e, ancor più, quelle uditive del bambino contribuiscono ad avvalorare l'ipotesi di una presenza di consapevolezza in fase precoce: esse sono riscontrabili nella capacità di rispondere a stimoli ambientali, ad esempio nel caso della sensibilità verso la voce della madre e rispetto a cambi di tono degli interlocutori, o nella capacità di distinguere un'espressione di disgusto e una di felicità. Al momento non si esclude la possibilità di un'esperienza corporea nel feto, caratterizzata da una forma di consapevolezza a partire da esperienze di interocezione, che risulterebbero precedenti a quelle eterocettive (Bayne *et al.* 2023, p. 1144)[(6)].

A partire da questa ipotesi di un'emergenza precoce della coscienza, ci si può chiedere quali degli stimoli percepiti dal feto possano rappresentare e rimanere una parte della sua esperienza, andando a costituire una sorta di suo "precocissimo" bagaglio esperienziale.

(6) In uno studio recente, è stata avanzata l'ipotesi che si possa parlare di una forma di "consapevolezza" cellulare, correlata alla capacità senziente propria della cellula e della vita cellulare (Reber, Baluska e Miller 2024).

5. L'immersione musicale: Secondo scenario esperienziale

Ci capita talora di trovarci immersi nell'ascolto di una musica in ambienti aperti: concerti che nelle stagioni estive o invernali portano sulle cime di affascinanti, austere montagne permettono di ascoltare *ensamble* che eseguono brani in contesti non usuali, anomali di per sé, che diventano proprio per questo ancora più suggestivi. Può succedere di trovarsi seduti in anfiteatri naturali nei quali il suono e la musica risultano così densi da essere quasi percepibili e tangibili, come ci si trovasse immersi in un flusso sonoro, quello musicale appunto, che riporta a dimensioni altre, molto fisiche e forse primordiali, che potrebbero rimandare anche a quelle di un vissuto prenatale.

Nell'ambito dello studio della musica e in musicoterapia si sottolinea quanto il suono del tamburo e il ritmo sonoro veicolato da strumenti musicali e musiche particolari richiamino quel suono cui siamo stati esposti nelle nostre fasi immerse originarie, ossia durante la gravidanza, quando il feto immerso nel liquido amniotico percepisce un suono ritmato e costante, che corrisponde al battito del cuore della madre. Questo stesso suono sembra incidere in situazioni di ansia, inducendo maggiori calma e comfort anche nel bambino che affronta situazioni di *distress* più o meno profondo e complesso (Schreck, Economos 2018; Walden *et al.* 2021). In fase uterina il feto percepisce alcune stimolazioni ritmiche uditive: oltre al battito del cuore della madre, i rumori degli organi interni e la voce materna (Bayne *et al.* 2023, Pino *et al.* 2023).

Questa esperienza rappresenta un'esperienza che ciascuno, ciascuna di noi ha vissuto, ancorché non ce ne resti e non ne serbiamo alcuna memoria esplicita e consapevole. Come rielaboriamo il senso, come fenomeni e realtà vissuti possono e potrebbero — se pensiamo all'uso di tecnologie immersive, ad esempio — riattivare la nostra memoria corporea, riportandoci a quella fase immersa?

6. Il cinema come immersione. Terzo scenario esperienziale

Consideriamo a questo punto un terzo scenario esperienziale, quello della nostra immersione negli effetti prodotti da tecnologie visive e sonore,

come succede più in particolare nella realtà del cinema, della quale ciascuno di noi ha probabilmente fatto esperienza.

Entrare in uno spazio buio, nel quale compaiono via via luci, immagini e sequenze, associate a dei suoni, ci riporta forse anche alle nostre fasi immerse, a quel momento immersivo rappresentato della fase prenatale nella quale noi ci siamo trovati immersi, che possiamo identificare come la nostra fase all'interno del grembo materno. L'effetto che queste tecnologie e lo spazio della sala di proiezione producono potrebbe rimandare ad un'esperienza presente in noi, la cui consapevolezza affonda in dinamiche psichiche e mnemoniche profonde, diverse da quelle che siamo soliti considerare e associare a quelle pienamente coscienti.

La psicanalisi, che si propone come un approccio e un ambito di ascolto, analisi, interpretazione e cura, risale talora — ricorrendo all'uso di tecniche e metodi di indagine mirati e validati, come l'ipnosi, ma anche a partire dall'associazione e dalla visualizzazione di immagini particolari — a quelle aree di coscienza che ciascuno di noi ha, che non risultano però immediatamente disponibili e accessibili se e quando proviamo a farle riemergere individualmente e in autonomia (Cattorini 2022; Metz 2006).

Che cosa ci raccontano queste diverse esperienze — l'essere immersi nella natura, l'essere immersi nella musica e l'essere immersi in una realtà che è visuale e sonora insieme, come quella cinematografica? Cosa hanno in comune queste esperienze, quale analogia si dà tra esse, al di là delle differenze che permangono? C'è una dimensione non solo di immersione che ci riguarda e che riviviamo, forse, nell'attraversare queste esperienze e a partire dai vissuti che esse possono attivare. In queste esperienze ci potrebbe essere qualcosa di più ampio e di più profondo, dal momento che in esse si può in qualche modo ritrovare e ri-sperimentare la dimensione dell'unità con l'altro, con l'altra, che nella nostra esperienza primaria e fondante è la madre, per il tramite di quello che è ed è stato per noi il suo corpo. Questa esperienza di un'unità e di una totalità con un altro essere — primieramente, ma non esclusivamente biologica e corporea — si dà con quella intensità e in quella configurazione solo nella fase precoce dello sviluppo, dell'esistenza e dell'esperienza di ciascun essere umano.

Quanto di quella fase immersa permane nel nostro corpo, nella nostra memoria e nella nostra mente, e quanto di quella esperienza potrebbe

riemergere attivando la nostra capacità immaginativa e facendo un esercizio d'immaginazione?

7. Un "piccolo corpo" immerso

In un film recente, *Piccolo corpo*, della regista Laura Samani (2021), si narra la vicenda di una nascita e di un mancato passaggio alla vita, che portano una donna a cercare di conferire di nuovo per un attimo il respiro — a partire da un'altra immersione — ad una vita mancata, ai fini di salvare quell'essere e così anche la sua anima.

In una realtà contadina di inizio Novecento, nella quale la vita è ancora legata a un filo, al destino, a situazioni imponderabili e ingestibili, una donna, Agata, dopo aver dato alla luce una figlia, scopre che la bambina appena nata non è viva. A quella piccola creatura non sembra si possa dare sepoltura, dal momento che la sua mancata venuta alla luce non consente di accompagnarla con il rito religioso tradizionale.

Mentre torna alla vita e si torna a bagnare nell'acqua del mare vicino, che rappresenta e rimane un riferimento e un orizzonte costante per lei e per il marito, la donna viene a sapere che — al di là delle montagne — c'è un luogo, uno spazio sacro nel quale una santona praticando un rito può provare a ridare la vita: prepara e si carica sulle spalle una piccola cassa di legno nella quale, avvolta in fasce, ripone la bambina. Inizia così un percorso avventuroso e irto di difficoltà, che la costringe a spogliarsi via via non solo dei pochi beni che ha con sé, ma anche di quanto la definisce e così anche della propria identità: la fede nuziale, ceduta ai briganti incontrati per via, i suoi capelli, tagliati in cambio di un intervento che al momento la salva, infine la sua stessa vita. L'unico elemento indivisibile e inseparabile da lei rimane quella pesante scatola, che porta con sé e cela un segreto agli occhi di chi la incontra: dopo averla aperta per scoprirne il contenuto, di lei ha pietà perfino la donna dei briganti, che la lascia andare senza sottrarle il suo prezioso, terribile tesoro.

Nell'ultimo tratto, il più faticoso della sua avventura e il più disperato della sua ascesa, la donna perde progressivamente le forze: durante la traversata in barca su un lago d'inverno cade in acqua e lì sprofonda. Lascia

così ad un'altra persona, Lince, incontrata per via nel bosco, il compito di dare compimento a quel viaggio, raggiungendo il santuario del respiro con quella cassa e quel piccolo corpo.

Compiuto il rito iniziatico su quel corpo, a quel corpo privo di vita la vita viene restituita, in un rituale di immersione che conferisce respiro e permette alla bambina, per un unico istante, di venire al mondo ed essere chiamata col nome scelto per lei dalla mamma, Mare. In un chiasmo vitale ed esistenziale, lì dove la madre perde la vita, alla bambina viene restituito il respiro per un attimo, un solo istante, necessario e sufficiente a darle la vita, quella che la madre tanto desiderava e sperava le venisse restituita. È quell'istante di respiro a permettere a Mare e alla sua anima di liberarsi finalmente, restituendo forse così un significato e una salvezza alla sua lieve, brevissima esistenza.

La storia racconta di una tradizione che dal Medioevo arriva fino a inizio Novecento, quella dei "santuari del respiro", dal francese *sanctuaires* à *repit*, che si erano diffusi in Europa centrale, e più in particolare in Francia, a partire dal XIII secolo. Proprio in quel periodo il limbo era stato definito come la condizione "sospesa" cui sembravano destinate le anime non battezzate (Gombert 2008; Foscati 2023): nei santuari si recavano coloro che provavano a riportare in vita — per il tempo di un respiro, potendo così impartir loro il battesimo — i bambini nati morti e quelli morti prima di venir battezzati (Foscati 2023; Prosperi 2005). Nella credenza e nella fede popolare, recandosi in questi luoghi si poteva sperare in una ripresa di segni di vita, affidando i corpi dei bambini a figure che praticavano su di loro una serie di rituali, che precedevano e seguivano quello del battesimo stesso.

C'è qualcosa di miracoloso e di stregonesco, come ha osservato Vittorio Lingiardi (2022), in questo rituale e nelle speranze in esso riposte. C'è forse ancora e anche oggi qualcosa di miracoloso e di stregonesco nel modo con cui guardiamo alle esperienze e alle dinamiche attivate dalle tecnologie virtuali e immersive, che possono riportare frammenti di esperienze, già vissute oppure percepite e sperimentate per la prima volta, restituendoci così brandelli di memoria e di vita.

8. Ritorni di memoria corporea? Tracce (non) conclusive

Qual è e quale può essere la narrazione del nostro senso immerso, di quella fase dell'esistenza della quale all'apparenza non serbiamo memoria e non abbiamo coscienza? Siamo realmente di fronte ad un'impossibile narrazione della nostra origine, del nostro senso e della nostra condizione primordiale? Quanto e come la dimensione corporea e incarnata di quella fase rimane impressa e presente in noi?

Guardando alla nostra origine, così come alla nostra fine, una considerazione risulta forse inevitabile: di tali fasi — per ora — non ci è data possibilità di raccontare, è sempre e solo qualcun altro, qualcun'altra a poterci consegnare e trasmettere una narrazione della nostra origine (Malherbe 2014), della nostra storia, del destino che abbiamo attraversato, immersi nel primo flusso della vita.

Può darsi che lì dove torniamo a immergerci, nei diversi ambienti nei quali l'immersione è favorita — siano essi la natura, la musica e l'arte, il cinema (Cattorini 2022), forse anche la folla, quando siamo con e tra le altre persone, piuttosto che riti immersivi — possiamo trovare e sperimentare modi per far emergere, vivere e raccontare qualcosa che richiama un nostro primordiale e lontanissimo vissuto. È una dimensione corporea, vissuta e percepita quella che viene sollecitata in queste diverse situazioni, che permettono di capire quanto per noi si dia un primato della percezione, rispetto al nostro modo di essere e di conoscere (Merleau Ponty 2004). È possibile che anche quei contesti digitali immersivi, che permettono di sperimentare una forma — o un'illusione — di fusione e di totalità, consentano di intuire, o più semplicemente di percepire e immaginare quello che la nostra esperienza immersiva delle origini ci ha portati a vivere e sperimentare. Ci potrebbe così essere una forma di ritorno ad esperienze e memorie pregresse, anche molto risalenti, a partire dalla mediazione che le situazioni immersive identificate e ambienti e nuove tecnologie — immersivi, virtuali, aumentati — permettono e permetteranno di realizzare.

Come sarà, come potrebbe essere la nostra vita e la narrazione della nostra vita se e quando il nostro futuro fosse affidato ad una crescita, ad uno sviluppo in un utero artificiale (Balistreri 2016)? Si manterrebbero ancora questa dimensione immersiva e l'imprinting ad essa associato? Il futuro sarebbe così ancora, o ancor più, immersivo? Ci potremmo

chiedere come si possano sviluppare e definire in questi nuovi scenari non solo la nostra corporeità, ma anche le relazioni generative, le nostre attitudini relazionali e il nostro modo di pensare e vivere l'intersoggettività; ci potremmo domandare anche se in questi scenari si possano dare ancora forme di memoria corporea. Per capire quello che potrebbe e potrà essere abbiamo ancora bisogno di tempo: per osservare e studiare, ma anche per riflettere e meditare.

Nel *Filebo* Platone ricorda che la realtà promana dall'incontro e dall'interazione dell'uno e della diade di grande e piccolo (2000), che rappresentano la figura che ci consente di essere e di fare esperienza della vita. Anche nella tensione dinamica di grande e piccolo può risiedere il significato del nostro essere e del nostro esistere (Muraro 2013) e questo può rappresentare un orizzonte al quale tendiamo per tutta la vita, nella nostalgia di un'unità che abbiamo esperito, e che per questo non finiamo di cercare.

Riferimenti bibliografici

Anand K.J.S., B.A. Barton, N. McIntosh, H. Lagercrantz, E. Pelausa, T.E. Young e R. Vasa (1999) *Analgesia and Sedation in Preterm Neonates Who Require Ventilatory Support: Results from the NOPAIN Trial: Neonatal Outcome and Prolonged Analgesia in Neonates*, "Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine", 153: 331–8; doi: 10.1001/archpedi.153.4.331.

Aristotele (2002), *Le parti degli animali*, BUR, Milano.

Bayne T., J. Frohlich, R. Cusack, J. Moser e L. Naci (2023) *Consciousness in the Cradle: On the Emergence of Infant Experience*, "Trends in Cognitive Sciences", 12: 1135–49.

Balistreri M. (2016) *Il futuro della riproduzione umana*, Fandango, Roma.

Biagi L. e R. Pegoraro (a cura di) (1997) *Religioni e bioetica: Un confronto sugli inizi della vita*, Gregoriana Libreria Editrice, Padova.

Cattorini P. (2022) *Cineterapia: La potenza etica della narrazione nel counseling filosofico*, "Nuova Rivista di Counseling Filosofico", 18: 10–27.

Duden B. (1994) *Il corpo della donna come luogo pubblico: Sull'abuso del concetto di vita*, Bollati Boringhieri, Torino.

Eco U. (2009) "Gli embrioni fuori del paradiso", in F. Galofaro (a cura di), *Etica della ricerca medica e identità culturale europea*, CLUEB, Bologna, 21–7.

Falsaperla R., A.D. Collotta, M. Spatuzza, M. Familiari, G. Vitaliti e M. Ruggieri (2022) *Evidences of Emerging Pain Consciousness during Prenatal Development: A Narrative Review*, "Neurological Sciences", 43: 3523–32.

Foscati A. (2023) *Le meraviglie del parto: Donare la vita tra Medioevo ed Età Moderna*, Einaudi, Torino.

Gombert P. (2008) *Les sanctuaires* à *répit*, "Histoire et Mémoire", 56: 4–6.

Lagercrantz H. e J.-P. Changeaux (2009) *The Emergence of Human Consciousness: From Fetal to Neonatal Life*, "Pediatric Research", 3: 255–60.

Lingiardi V. (2022) *"Piccolo corpo", miracoli e stregonerie*, "Venerdì di Repubblica" 25 febbraio.

Malherbe J.-F. (2014) *Elementi per un'etica clinica: Condizioni dell'alleanza terapeutica*, FBK Press, Trento.

Merleau-Ponty M. (2004) *Il primato della percezione e le sue conseguenze filosofiche*, Medusa, Milano.

Metz C. (2006), *Cinema e psicanalisi: Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia.

Moser J., F. Schleger, M. Weiss, K. Sippel, L. Semeia e H. Preissl (2021) *Magnetoencephalographic Signatures of Conscious Processing before Birth*, "Developmental Cognitive Neuroscience", 49: 100964.

Muraro L. (2013) *Il lavoro della creatura piccola: Continuare l'opera della madre*, Mimesis, Milano.

Padilla N. e H. Lagercrantz (2020) *Making of the Mind*, "Acta Pediatrica", 109: 883–92.

Passos-Ferreira C. (2023) *Are Infants Conscious?*, "Philosophical Perspectives", 1: 308–29.

___. (2024) *Can we detect consciousness in newborn infants?*, "Neuron" 10: 1520–1523.

Pino O., S. Di Pietro e D. Poli (2023) *Effect of Musical Stimulation on Placental Programming and Neurodevelopment Outcome of Preterm Infants: A Systematic Review*, "International Journal of Environmental Research and Public Health", 20: 2718.

Platone (2000) *Filebo*, Bompiani, Milano.

___. (2011) *Fedone*, Einaudi, Torino.

Prosperi A. (2005) *Dare l'anima: Storia di un infanticidio*, Einaudi, Torino.
Reale G. (1988) *Storia della filosofia antica*, vol. II, Vita e Pensiero, Milano.
Reber A.S., F. Baluska e W. Miller (2024) *The Sentient Cell: The Cellular Foundation of Consciousness*, Oxford University Press, Oxford, UK.
Samani L. (2021) *Piccolo corpo*, Nefertiti Film, Tomsa Films, Rai Cinema, Vertigo Films.
Schreck B. e A. Economos (2018) *Heartbeat Recording and Composing in Perinatal Palliative Care and Hospice Music Therapy*, in "Music and Medicine", 1: 22–5.
Tommaso d'Aquino (2014) *La Somma Teologica*, Edizioni Studio Domenicano, Bologna.
Walden M., E. Charley Elliott, A. Ghrayeb, A. Lovenstein, A. Ramick, G. Adams, B. Fairchild e B. Schreck (2021) *And the Beat Goes On: Heartbeat Recordings through Music Therapy for Parents of Children with Progressive Neurodegenerative Illnesses*, in "Journal of Palliative Medicine", 7: 1023–29. doi: 10.1089/jpm.2020.0447.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652529
pp. 587-589 (febbraio 2025)

COSCIENZE IMMERSE
L'ESISTENZA UMANA E LE SUE FRONTIERE

Lucia Galvagni[1]

Ci sono situazioni nelle quali a seguito di un evento grave, che interessa il nostro organismo in maniera acuta e profonda, la nostra consapevolezza può 'saltare', per un periodo breve, medio o per una fase più lunga, potenzialmente anche per tutto il tempo di vita che riguarda una persona. Queste situazioni, definite oggi come "stati vegetativi", presentano un profilo molto complesso, da un punto di vista clinico, innanzitutto, ma anche — e a tratti ancor più — da un punto di vista umano, relazionale e sociale.

Su queste situazioni si interrogano e riflettono da tempo discipline diverse, quali la medicina, la filosofia, il diritto, le tradizioni religiose (Galletti, Zullo 2008); più di recente le scienze cognitive hanno fornito un importante apporto nel capire cosa rimane della coscienza in una situazione nella quale essa sembra non essere più presente, né dare segni di espressione o di manifestazione alcuna. Come si può leggere ed interpretare questa condizione? Come viene interpretata dalla medicina, dalle neuroscienze e dalla filosofia oggi? Può essa rappresentare una fase "immersa" della coscienza, nella quale quello che ci ha costituiti quali esseri umani non si può più esprimere attraverso capacità mentali e abilità relazionali, quantomeno non più attraverso quelle modalità alle quali più siamo abituati? E come ci si può rapportare, infine, ma non da ultimo, da un punto di vista interpersonale e umano a coloro che attraversano e vivono questa condizione?

(1) ISR — Centro per le Scienze Religiose, Fondazione Bruno Kessler

Nonostante una situazione di apparente assenza, della persona resta presente e in gioco una componente essenziale, il corpo, che rimane comunque vivo e attivo. A fronte di questa presenza per certi versi assente (Gius 2013), di corpi che sembrano essere disabitati (Rocchetti 2014), di quello che è stato descritto come una prigione da cui l'essere umano non potrebbe uscire (Cattorini 1996), rimangono e si ridefiniscono comunque un bisogno ed un desiderio di mantenere e stabilire forme di interazione e di relazione, tra coloro che di queste persone si prendono cura, coinvolti nella loro assistenza e perché hanno fatto parte della loro comunità di vita.

Per capire quali siano gli scenari sui quali si riflette, si studia e si interviene, abbiamo raccolto le voci della medicina, delle neuroscienze e della filosofia, che molto si sono interrogate e si interrogano in merito. I contributi di Claudia Bonfiglioli, Sandro Feller e Massimo Reichlin riportano osservazioni e considerazioni importanti e consentono di ricostruire la geometria di un dibattito, aiutando a capire alcune delle condizioni che caratterizzano le situazioni di stato vegetativo e riproponendo alcuni importanti argomenti discussi all'interno del dibattito scientifico, filosofico e morale in merito. Più in particolare, Claudia Bonfiglioli riflette sul contributo che in ambito neuroscientifico le neuroimmagini funzionali offrono per comprendere la condizione della coscienza nelle situazioni di stato vegetativo; Sandro Feller illustra le distinzioni adottate in ambito clinico per curare pazienti con minima coscienza o in stato vegetativo; Massimo Reichlin considera come all'interno del dibattito sulla filosofia della mente si guardi oggi al rapporto tra mente e coscienza e alle implicazioni che possono essere ricavate da queste diverse interpretazioni. Dalle loro riflessioni e dal confronto interdisciplinare che ne è seguito emergono l'importanza e la necessità di un dialogo costante tra questi diversi saperi e approcci, che permettono di studiare la coscienza e comprenderne caratteristiche e condizioni, così come di modulare modalità diverse per intervenire lì dove una persona e il suo organismo hanno subito un danno grave.

Questo scenario di apparente 'immersione' della coscienza consente anche di problematizzare diversamente, in modo più ampio e completo, e comprendere meglio il nostro modo di guardare e interpretare la condizione umana e le questioni inerenti alla consapevolezza, all'identità e alla

relazionalità, che consideriamo come quelle più caratterizzanti l'essere umano. La nostra condizione corporea, che resta, seppur priva di questa fondamentale componente, può forse dire ancora qualcosa e qualcosa in più rispetto a quello che siamo, che rappresentiamo, che esprimiamo nelle e con le nostre vite.

Accanto alle questioni teoriche che le condizioni di frontiera della coscienza sollevano, vanno considerate anche le questioni etiche che affrontare la cura e l'accompagnamento di persone in stato vegetativo implica. Lo scambio teorico tra discipline diverse può aiutare anche ad accompagnare in maniera più attenta e appropriata chi si trova in queste situazioni, che rimangono complesse da un punto di vista clinico, incerte per quanto riguarda la loro possibile evoluzione, sfidanti rispetto all'esperienza umana che esse rappresentano, sia per chi le vive che per chi con loro si rapporta prendendosene cura, così come per ciascuna e ciascuno di noi, in quanto esseri umani.

Riferimenti bibliografici

Cattorini P. (1996) *La morte offesa: Espropriazione del morire ed etica della resistenza al male*, EDB, Bologna.

Galletti M. e S. Zullo (2008) *La vita prima della fine: Lo stato vegetativo tra etica, religione e diritto*, Firenze University Press, Firenze.

Gius E. (2013) *Assistere presenze assenti: Una ricerca sulle famiglie di persone in stato vegetativo*, FrancoAngeli, Milano.

Rocchetti L. (2014) "Postfazione", in J.-F. Malherbe (a cura di), *Elementi per un'etica clinica: Condizioni dell'alleanza terapeutica*, FBK Press, Trento: 177–92.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652530
pp. 591-598 (febbraio 2025)

Sondare la coscienza nello stato vegetativo
Il contributo delle neuroimmagini funzionali

Claudia Bonfiglioli[1]

Title in English*: Probing Consciousness in the Vegetative State: The Contribution of Functional Neuroimaging*

Abstract*:* Patients in vegetative states (VS) appear to be unaware of themselves and the environment around them, do not engage in intentional behavior and fail to respond to external stimulation. For these reasons, they are considered to be "unconscious". But, is this really the case? Or, could it be that some patients have been misdiagnosed as unconscious because standard clinical diagnostic tools failed to detect traces of consciousness? In the last decades, advanced neuroimaging techniques, and functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI) in particular, have been employed to understand whether the lack of reactivity of VS patients to external stimuli reflects an actual state of unconsciousness, or whether there exists a dissociation between behavioral unresponsiveness and some residual awareness. Results showed that in some patients diagnosed as in VS, brain activations in response to external stimulation were similar to those of healthy individuals. Moreover, some patients were able to actively engage in different mental tasks following instructions, as evidenced by differential brain activations. This shows abilities that are assumed to be incompatible with unconsciousness: preserved language understanding and the ability to perform intentional behavior, bypassing overt motor response. This work describes the contribution of neuroscientific research to better understand the brain mechanisms associated with conscious experience, the so-called neural correlates of consciousness, in VS. Information on the functional state of these neural correlates is crucial to clinical care, as it allows for the implementation of new tools to improve diagnosis and treatment in a very complex clinical population.

Keywords*:* Consciousness; Vegetative States; Neuroimaging; Diagnosis; Perturbational Complexity Index

In anni recenti la ricerca neuroscientifica si è ampiamente dedicata allo studio della coscienza e dei suoi disordini. Questo intervento si

(1) Università di Trento.

concentrerà su un particolare caso di disturbo della coscienza, ovvero lo stato vegetativo.

Secondo la definizione di coscienza intesa come consapevolezza di sé, di com'è essere *sé* in un dato istante e in un dato contesto, i pazienti in stato vegetativo sono classicamente considerati "incoscienti". Tali pazienti, infatti, non mostrano di essere consapevoli di sé, né dell'ambiente circostante, con cui non interagiscono; non emettono comportamenti motori volontari, orientati ad uno scopo o in risposta a stimoli esterni; non comprendono il linguaggio e non lo producono. Questa complessa condizione è diventata oggetto di numerosi studi, soprattutto nella speranza di raffinare sempre più gli aspetti diagnostici per arrivare a comprendere se la mancata reattività dei pazienti alle stimolazioni esterne rifletta effettivamente uno stato di incoscienza oppure se sia possibile che un certo grado di coscienza sia preservato. Un contributo decisivo è stato dato dalle tecniche di indagine che si sono rese disponibili negli ultimi decenni, in particolare le tecniche di neuroimmagine.

Innanzitutto, studi condotti con la tomografia ad emissione di positroni (PET) hanno mostrato come il metabolismo a riposo dei pazienti in stato vegetativo non sia inesistente, come nel caso di pazienti in morte cerebrale, ma sia presente — ancorché ridotto rispetto a quello che si osserva nei soggetti sani di controllo (Laureys *et al.* 2004). Questo significa che il substrato organico dell'attività cerebrale potrebbe in linea di principio sostenere alcune forme di attività cognitiva. Ancora più interessanti sono però studi che, grazie alla tecnica della risonanza magnetica funzionale (fMRI), sono andati ad indagare quanto effettivamente il cervello delle persone in stato vegetativo abbia mantenuto alcune isole di funzionalità e possa mostrare attivazioni specifiche in funzione di stimolazioni ambientali. In particolare, Laureys e collaboratori (2002) hanno indagato la risposta a stimoli dolorosi, mostrando come il network legato alla loro elaborazione venga parzialmente attivato da stimoli nocicettivi, anche se in maniera non completamente sovrapponibile ai soggetti di controllo. Allo stesso modo, un ulteriore studio ha mostrato come alcuni pazienti esposti a stimoli linguistici di complessità crescente avessero risposte simili a quelle dei controlli sani (Coleman *et al.* 2007).

Risultati come questi sono certamente interessanti e dimostrano come il cervello dei pazienti in stato vegetativo, contrariamente a

quanto si riteneva, non sia del tutto impermeabile alla stimolazione esterna. Tuttavia, questo non risponde alla domanda se i pazienti siano coscienti oppure no, dal momento che manca una prova esplicita del loro essere coscienti. Secondo gli attuali criteri diagnostici, infatti, per decidere se una persona è cosciente oppure no è necessario verificare che essa sia in grado di emettere un comportamento esplicito, volontario e sistematico in risposta ad uno stimolo. Sono presenti comportamenti intenzionali? Se sì, la persona è cosciente. Se no, se non vi è traccia di risposta, è incosciente. La diagnosi di stato vegetativo viene dunque fatta prendendo l'assenza di evidenza (cioè la mancanza della risposta comportamentale, che rappresenterebbe la prova evidente di coscienza) come evidenza dell'assenza (ovvero, come la prova che non vi è coscienza). Questo tipo di conclusione tuttavia è problematico, e lascia spazio all'errore diagnostico nel caso di persone coscienti ma non in grado di emettere la risposta.

Per ovviare a questo problema sarebbe necessario individuare una forma di risposta che prescinda dall'esecuzione di azioni motorie esplicite, mantenendo tuttavia un carattere di intenzionalità. Una soluzione è stata esplorata, sempre grazie all'utilizzo delle tecniche di neuroimmagine, basandosi sul fatto che immaginare di eseguire uno specifico compito si associa all'attivazione delle aree corticali deputate alla sua esecuzione. Dunque, se si individua l'attivazione in una determinata area si può inferire che la persona è impegnata nel compito a cui questa è associata. E questo è vero non solo quando il compito è eseguito fisicamente, ma anche quando è immaginato. Questo principio è stato adottato in uno studio (Owen *et al.* 2006) in cui ad una paziente in stato vegetativo è stato chiesto di immaginare di svolgere a comando una di due azioni differenti, giocare a tennis e muoversi per le stanze del proprio appartamento. Queste due attività si associano all'attivazione di aree corticali ben distinte, e dunque se la paziente è in grado di svolgere il compito, rispondendo alle istruzioni che le vengono impartite, allora si dovranno ottenere pattern di attivazione corticale chiaramente differenziati per giocare a tennis e navigare lo spazio dell'appartamento. Questo è esattamente il risultato ottenuto nello studio, dove le attivazioni della paziente si sono rivelate sovrapponibili a quelle dei soggetti di controllo. Gli autori ritengono che questo risultato dimostri come la paziente sia stata in

grado di impegnarsi intenzionalmente, volontariamente, nell'esecuzione del compito richiestole, e non possa dunque essere ritenuta non-cosciente. Le attivazioni osservate, infatti, non possono essere automatiche, dal momento che il semplice percepire le istruzioni impartite per immaginare l'una o l'altra azione di per sé non darebbe luogo a risposte neurali simili a quelle rilevate, e che in ogni caso il compito richiedeva di mantenere l'immagine mentale per un periodo superiore a quello entro cui una eventuale attivazione automatica svanirebbe. Inoltre, la paziente era in grado di obbedire alle istruzioni, immaginando alternativamente ora l'una, ora l'altra delle due azioni a comando. Lo stesso paradigma è stato successivamente esteso ad un gruppo di 54 pazienti in stato vegetativo o in stato di minima coscienza (Monti *et al.* 2010). Di questi, cinque hanno mostrato una modulazione intenzionale dell'attività cerebrale e per tre di essi si sono riscontrate successivamente risposte comportamentali clinicamente interpretabili come indicatori di consapevolezza. Infine, con uno di tali pazienti si è riusciti a utilizzare la modulazione intenzionale delle immagini mentali in una forma di comunicazione: associando una immagine mentale (immaginazione motoria) alla risposta "sì" e l'altra (navigazione spaziale) alla risposta "no" il paziente è riuscito a rispondere (correttamente) alle domande che gli venivano poste.

Questi risultati, interessanti di per sé dal punto di vista scientifico, potrebbero anche avere una rilevanza clinica. Pazienti come quelli descritti non possono essere non coscienti, e tuttavia secondo i criteri diagnostici attualmente utilizzati vengono considerati in stato vegetativo. Se la capacità di modulare intenzionalmente l'attività mentale venisse considerata equivalente ad emettere una risposta comportamentale motoria, integrare tecniche di neuroimmagine funzionale nell'iter diagnostico consentirebbe di individuare tracce di coscienza sfuggite alla rilevazione secondo standard clinici tradizionali. Inoltre, se si riscontrasse che segni di coscienza rilevati alla fMRI si associano a una maggiore probabilità di recupero funzionale, si potrebbero valutare approcci terapeutici e riabilitativi differenziati.

Bisogna tuttavia avanzare qualche cautela, anche in questo caso relativamente a come interpretare l'assenza di modulazione delle attivazioni come evidenza di non coscienza. Infatti, non solo è possibile che anche soggetti sani non mostrino le attivazioni che ci si aspetterebbe in un compito mentale, ma a maggior ragione questo è possibile nel caso di

pazienti in stato vegetativo. Non è improbabile, infatti, che il danno cerebrale subìto abbia determinato disturbi cognitivi tali da renderli non in grado di rispondere in maniera sistematica al compito mentale richiesto. Ad esempio, i pazienti potrebbero risultare facilmente distraibili, confusi o poco lucidi, afasici o con disturbi della comprensione, oppure ancora potrebbero riscontrarsi problemi di memoria di lavoro tali da non riuscire a ricordare quale immagine mentale associare a quale richiesta.

Un altro metodo per valutare i correlati neurali della coscienza senza bisogno di output motorio, elaborazione sensoriale e coinvolgimento attivo del paziente che potrebbe risolvere queste criticità è stato proposto dal gruppo di ricerca coordinato da Marcello Massimini dell'Università degli Studi di Milano. Il metodo si basa sull'idea che perché vi sia coscienza è necessario che un sistema sia in grado di integrare informazione, ovvero possieda moduli altamente specializzati (quindi un aspetto di differenziazione funzionale) che interagiscono tra loro in maniera efficace allo scopo di produrre pattern di attività complessi (integrazione funzionale). Partendo da questo presupposto, i ricercatori hanno ipotizzato che in un sistema adatto a supportare esperienza cosciente la stimolazione di uno degli elementi che lo compongono debba generare attività negli altri elementi che sono con esso in interazione.

Nel caso della coscienza umana, questa ipotesi può essere testata verificando se la stimolazione di un'area corticale mediante stimolazione magnetica transcranica (TMS) dà origine ad una risposta neurale, misurabile mediante elettroencefalografia (EEG), che dal sito di stimolazione si propaga in istanti successivi ad altre aree con questa connesse. La misurazione di questa risposta corticale fornirebbe un indice, definito *indice di complessità perturbazionale* (PCI), che potrebbe consentire di differenziare tra stati di coscienza e di non-coscienza. Indagini condotte su diverse popolazioni, cliniche e non (Gosseries et al 2014), hanno mostrato che nel caso dei soggetti senza disturbi di coscienza la stimolazione mediante TMS dà origine inizialmente ad una risposta elettrica nel sito immediatamente sottostante, che poi si propaga fino a raggiungere in tempi diversi altre aree corticali più o meno vicine. Diverso invece il caso dei pazienti in stato vegetativo. Qui alla stimolazione TMS segue una ridotta risposta elettrica nell'area sottostante, che lì resta confinata e si dissipa immediatamente. L'indice di complessità perturbazionale potrebbe

essere validato, misurandolo in diverse popolazioni cliniche (ad es., pazienti in stato vegetativo, in stato di minima coscienza, o con gravi lesioni cerebrali) e in soggetti sani in diversi stati di coscienza (ad es., veglia, durante il sogno, durante anestesia) per confrontare i valori ottenuti nei casi in cui la presenza/assenza di coscienza può essere confermata dal riscontro comportamentale. I ricercatori suggeriscono che il valore numerico offerto dall'indice di complessità perturbazionale, una volta validato, potrebbe essere utilizzato per differenziare tra stati di coscienza e stati di non coscienza nella pratica clinica.

In conclusione, gli studi descritti mostrano il contributo della comunità neuroscientifica nell'approfondire le conoscenze sul fenomeno della coscienza con un focus su un caso limite, quello dei pazienti in stato vegetativo, nei quali la coscienza potrebbe forse dirsi "sommersa". Gli sforzi si sono concentrati sul comprendere quali siano i meccanismi cerebrali associati all'esperienza consapevole, i cosiddetti correlati neurali della coscienza. Informazioni sullo stato funzionale di tali correlati neurali potrebbero consentire di valutare la presenza di coscienza nelle persone in stato vegetativo, per poi eventualmente intervenire, qualora questo fosse nel miglior interesse del paziente, per farla riemergere.

Riferimenti bibliografici

Coleman M.R. *et al.* (2007) *Do vegetative patients retain aspects of language comprehension? Evidence from fMRI*, "Brain" Oct; 130: 2494–507. doi: 10.1093/brain/awm170.

Gosseries O. *et al.* (2014) *Assessing consciousness in coma and related states using transcranial magnetic stimulation combined with electroencephalography*, "Annales francaises d'anesthesie et de reanimation", 33,2: 65–71. doi.org/10.1016/j.annfar.2013.11.002.

Laureys S., A.M. Owen e N.D. Schiff (2004) *Brain function in coma, vegetative state, and related disorders*. "Lancet Neurology", 3: 537–546. doi.org/10.1016/S1474–442W4)00852-X.

___. *et al.* (2002) *Cortical processing of noxious somatosensory stimuli in the persistent vegetative state*, "NeuroImage", 17,2: 732–741. doi.org/10.1006/nimg.2002.1236.

Monti M.M. *et al.* (2010) *Willful modulation of brain activity in disorders of consciousness*, "New England Journal of Medicine", 362: 579–589. DOI: 10.1056/NEJMoa0905370.

Owen A.M. *et al.* (2006) *Detecting awareness in the vegetative state*, "Science", Sep 8; 313, 5792: 1402. doi: 10.1126/science.1130197.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652531
pp. 599-605 (febbraio 2025)

PERSONE IN STATO VEGETATIVO O MINIMA COSCIENZA ALCUNE CONSIDERAZIONI SULLA SITUAZIONE ATTUALE

Sandro Feller[1]

Title in English*: People in Vegetative or Minimally Conscious States: Reflections on the Current Situation*

Abstract: The advancements in intensive care since the mid-20th century have significantly increased survival rates following traumatic and anoxic brain injuries. However, this progress has also led to a rise in cases of Disorders of Consciousness (DOC), including Vegetative States (VS) and Minimally Conscious States (MCS), which present substantial neurological and care challenges. This paper provides an overview of the epidemiology, diagnostic criteria, and management strategies for these conditions, alongside ethical considerations. The incidence of vegetative states is estimated at 0.7–1.1 per 100,000 individuals, with prevalence at 2.5–3.5 per 100,000. While traumatic origins account for one-third of cases, non-traumatic causes such as ischemic strokes, encephalitis, and anoxia represent the majority. Current care pathways reveal disparities in rehabilitation access, with younger, trauma-induced cases more likely to receive intensive care compared to older, anoxia-induced cases, despite contrary recommendations from the 2000 Consensus Conference in Modena. Diagnoses of VS and MCS rely on detailed clinical assessments of awareness, behavioral responses, and neurological function. Advances in diagnostic technologies, such as P300 and CNV-like potentials, have revealed that some patients exhibit physiological correlates of emotions and minimal responsiveness, suggesting a working, albeit impaired, brain. Effective acute rehabilitation is crucial and should begin promptly within the first month post-injury. Dedicated units must integrate intensive and sub-intensive care with measures to preserve life, prevent complications, restore circadian rhythms, and support consciousness recovery. Long-term outcomes, while variable, highlight the importance of sustained care programs that ensure dignity and support for both patients and families. Ethical dimensions remain central to the management of these conditions, with a commitment to balancing the refusal of both therapeutic neglect and excessive intervention. National guidelines emphasize equity, solidarity, and the proportionality of treatments while considering the psychological and social burdens on families. As survival rates extend to decades in some cases, this paper calls for ongoing research and policy updates to address the evolving clinical, ethical, and societal challenges posed by DOC.

Keywords: Disorders of Consciousness (DOC); Vegetative State (VS); Minimally Conscious State (MCS); Rehabilitation; Ethical Considerations

(1) Già Direttore del Dipartimento di Neuroscienze e Neuroriabilitazione dell'Azienda Ospedaliera G. Salvini, Garbagnate Milanese (MI)

1. Una patologia emergente e in aumento

Il balzo compiuto dalla terapia intensiva intorno agli anni '50/'60, con l'introduzione delle tecniche di rianimazione cardiopolmonare e protezione cerebrale in caso di danno traumatico e anossico (tra cui la tecnica di ipotermia), ha permesso a un numero sempre maggiore di pazienti recuperi fino ad allora inattesi ed insperati. La tempestività dei servizi di emergenza che intervengono in pochi minuti permette esecuzioni tempestive di manovre salva vita. Tuttavia, alla capacità di far sopravvivere le persone non corrisponde poi sempre un recupero qualitativo soddisfacente; infatti si permette sì la sopravvivenza, ma con una condizione neurologica estremamente problematica, destinata a protrarsi nel tempo con implicazioni assistenziali onerose, sia per motivi economici, sia per l'impatto emotivo ed affettivo dei familiari chiamati a prestare assistenza. In futuro la progressiva maggior efficienza dei servizi di emergenza porterà ad un progressivo incremento quantitativo di tali casi/situazioni.

2. Epidemiologia

Benché manchino dati epidemiologici precisi, dal momento che si tratta di dati ricavati dalla letteratura internazionale, l'incidenza dello stato vegetativo è stimata in 0.7 — 1.1/100.000 abitanti; la prevalenza è di 2.5–3.5/100.000 abitanti. Circa un terzo degli stati vegetativi è di origine traumatica. Dei 2/3 di origine non traumatica (ictus cerebrale ischemico o emorragico, encefalite, anossia) quasi il 50% è costituito dalle anossie cerebrali. Secondo i dati del Gracer database (Registro Gravi Cerebrolesioni Emilia-Romagna), che ne regola l'ingresso, nei reparti di riabilitazione intensiva accedono solo una parte dei pazienti, con marcato sbilanciamento verso le forme a genesi traumatica. Esiste di fatto quindi un "pregiudizio" che esclude le forme a causa anossica — che corrispondono in genere a pazienti più anziani — rispetto a casi a genesi traumatica — che corrispondono in genere a pazienti più giovani. Questo nonostante la raccomandazione del tutto opposta della *Consensus Conference* del 2000 di Modena, che raccomandava un ricovero almeno valutativo-inquadrativo per tutti i pazienti (Conferenza Nazionale di

Consenso 2000). Alcune Regioni, tra queste la Regione Lombardia, indicano come necessario il passaggio in un reparto di riabilitazione prima del ricovero in lungoassistenza, al fine di stabilizzare la situazione clinica e valutare in ambiente esperto la prognosi. Di recente (febbraio 2024) in un incontro organizzato dal Centro Ricerca sul Coma diretto da Matilde Leonardi (*Coma Research Center*, Istituto Besta, Milano), è emerso che la richiesta di posti letto in reparti specifici per stato vegetativo presso RSA è molto calata, mentre gli intensivisti parlano apertamente di "desistenza terapeutica" nei casi di pazienti anziani con prognosi di recupero bassa. Le Associazioni dei familiari di persone in Stato Vegetativo riferiscono poi la tendenza a "saltare" la fase riabilitativa con invio diretto in lungoassistenza anche di persone giovani.

3. Definizione di "stato vegetativo" e "minima responsività"

Lo Stato Vegetativo e la Minima Responsività vengono raggruppati oggi sotto l'acronimo DOC, *Disorders of Consciousness*, Disturbi di Coscienza in italiano. La definizione dello stato vegetativo tiene conto della presenza o dell'assenza di alcune condizioni e parametri specifici: si parla di stato vegetativo, in particolare, dove 1. non c'è alcuna evidenza o consapevolezza di sé o dell'ambiente e c'è incapacità ad interagire con gli altri; 2. non c'è alcuna evidenza di risposte comportamentali sostenute, riproducibili, finalizzate o volontarie a stimoli visivi, uditivi, tattili o nocicettivi; 3. non c'è alcuna evidenza di espressione o comprensione del linguaggio; 4. l'apertura occhi è intermittente per la presenza di cicli sonno-veglia; 5. le funzioni autonomiche dell'ipotalamo e del tronco encefalo sono sufficientemente conservate in maniera tale da permettere la sopravvivenza della persona con cure mediche ed infermieristiche; 6. i riflessi dei nervi cranici (pupillari, oculo-cefalici, corneali, oculo-vestibolari e faringeo) e i riflessi spinali sono preservati.

In maniera analoga, la definizione di minima responsività riguarda quei pazienti che, spontaneamente o a seguito di test, mostrano minima reattività con risposte non costanti, ma comunque indicative di un'interazione positiva con l'ambiente circostante. Secondo la posizione del *Committee on the Minimally Responsive Patient of the American*

Congress Rehabilitation Medicine — Head Injury Interdisciplinary Special Interest Group (1994) il termine dovrebbe essere applicato solo quando si ha una risposta comportamentale indubbiamente significativa dopo comando, quesito o stimolo ambientale; una risposta di dubbia significatività comportamentale, che si evidenzia poco quando manca il comando, quesito o stimolo associato con essa; una risposta che è stata osservata almeno una volta durante il periodo di valutazione formale.

Entrambe le definizioni sono indicative di una prognosi variamente probabilistica, ma non irreversibile, soprattutto se l'origine è traumatica.

Esiste in letterarura uno schema che aiuta nella diagnosi differenziale di queste condizioni cliniche (Working Party Royal College of Physicians 2003).

4. Diagnosi differenziale

La persona in stato vegetativo o minima responsività non è un corpo abbandonato ma appunto una persona, non solo giuridicamente presente, che pur non essendo capace di entrare in contatto con il mondo esterno, può manifestare i correlati fisiologici delle emozioni. Il suo cervello non solo è *living* (vivente), ma anche *working* (operante): sono possibili attività discriminative, come si evince da alcuni esami mirati (registrazione della P300, *C.N.V. likepotential*) e come è stato dimostrato negli ultimi anni.

Anche se le funzioni che rendono possibile un'attività cognitiva cosciente non sono oggettivabili, né pienamente riscontrabili tramite esame obiettivo, rimane pur sempre attivo il cervello emotivo, struttura arcaica capace di elaborare i correlati delle emozioni.

Per quanto riguarda la diagnosi, insufficiente aiuto diagnostico arriva da esami neuroradiologici come TAC e Risonanza Magnetica Nucleare (RMN), così come non è dirimente l'aiuto diagnostico ricavabile da esami neurofisiologici come l'EEG e i potenziali visivi evocati: fa eccezione l'assenza della componente corticale bilaterale N20 dei Potenziali Evocati Somato-Sensoriali (PESS), che si correla con prognosi funzionale negativa.

Nessuna valutazione clinica eseguita occasionalmente può fornire una risposta certa sulla presenza o meno di coscienza in un caso clinico specifico.

Il percorso di diagnosi prevede pertanto una valutazione clinica della consapevolezza. Vengono valutati i tre principali sistemi sensoriali — visivo, uditivo, somatico — e il sistema motorio. Si valutano così l'evidenza o l'assenza di risposte comportamentali volontarie con pregnanza di significato, riproducibili e continuative, a stimoli normali o dolorosi uditivi o tattili. Per valutare l'attività motoria si verifica se è presente una qualche forma di attività motoria spontanea o reattiva a stimoli dolorosi, ad esempio nel movimento di arti, in smorfie mimiche o in sbadigli. Queste attività non indicano coscienza, dal momento che solo un movimento specifico finalizzato e ripetitivo è indicativo di coscienza. Per valutare gli stimoli sensitivi somatici si osservano la risposta generalizzata — che non è indicativa di consapevolezza — e la risposta coordinata di rimozione a uno stimolo doloroso ad arto controlaterale — che consente di ottenere evidenza di consapevolezza.

5. La fase acuta riabilitativa

Per quanto riguarda la fase acuta, la presa in carico riabilitativa deve essere tempestiva e deve avvenire non oltre un mese dall'evento cerebro lesivo, anche se alcuni interventi si possono iniziare già nei reparti di terapia intensiva. È raccomandato che l'unità dedicata alla Cura e Riabilitazione degli Stati Vegetativi comprenda nel suo interno una struttura intermedia tra rianimazione e riabilitazione neurologica intensiva, definita sub-intensiva, in grado — per organizzazione strutturale e competenze — di ricoverare pazienti in qualsiasi condizione clinica purché autosufficienti nel respiro ed esenti da gravi infezioni. Successivamente la persona verrà accolta in riabilitazione intensiva.

Quattro sono gli imperativi da rispettare in una unità dedicata:

a) preservare la vita del paziente, attraverso il monitoraggio continuo delle funzioni vitali e l'applicazione immediata dei provvedimenti medici che si rendono via via necessari;
b) evitare complicazioni iatrogene come piaghe da decubito e anchilosi da mancata mobilizzazione e deficit posturali;

c) facilitare la ripresa dei ritmi circadiani con nutrizione per via enterale, favorire la ripresa del ritmo sonno-veglia, attuare la verticalizzazione precoce;
d) facilitare il recupero delle attività di coscienza, *conditio sine qua non* per il recupero delle funzioni con tecniche e approcci particolari come ad esempio la regolazione sensoriale, ecc.

Non appena il paziente in Stato Vegetativo è in grado di fornire una risposta consistente e presenta una sufficiente stabilizzazione delle funzioni vitali, deve essere trasferito in un reparto, possibilmente attiguo, per la riabilitazione intensiva. Il ricovero in tale unità dedicata dura in media 6 mesi, potendo anche richiedere tempistiche più lunghe. La durata del ricovero può infatti durare più a lungo, a seconda dell'evoluzione dei singoli casi e della presenza di condizioni gravi, come ad esempio la sindrome di disautonomia o altre complicazioni come l'idrocefalo, complicanze infettive metaboliche, difficoltà nella gestione della cannula tracheostomica, solo per citare alcune.

Il concetto fondamentale è che il paziente in Stato Vegetativo debba essere trattato in modo intensivo fino a quando è ragionevolmente possibile ottenere un recupero delle attività di coscienza o fino a che comunque si possa ragionevolmente stabilire che ci siano poche probabilità che ciò avvenga. In ogni caso va sempre trovata una situazione assistenziale che rispetti le esigenze assistenziali e di cura e la dignità della persona e dei suoi familiari.

La ormai vasta e consolidata esperienza, universalmente condivisa, fornisce indicazioni precise sulla riabilitazione degli Stati Vegetativi. I tempi utili ad escludere che non vi sarà ragionevolmente ripresa di coscienza sono di dodici mesi per lo stato vegetativo post-traumatico, di sei mesi per lo stato vegetativo di altra natura (vascolare, post-infettivo, post-anossico).

Durante la fase acuta — trattata nell'area intensiva di emergenza — e nella fase susseguente — presa in carico nell'unità sub intensiva e poi nella neuroriabilitazione, il paziente deve essere curato senza riserva di alcun genere. Si tratta infatti di una cerebropatia grave di cui non è possibile prevedere l'evoluzione, che però ad esempio in oltre il 70% dei casi post-traumatici porta ad un recupero dell'attività di coscienza e nel 50%

di questi casi anche al recupero delle funzioni: per questo i pazienti possono anche essere dimessi a domicilio e riprendere in varia misura il percorso di vita, in base alla disabilità motoria o cognitiva residua.

Dal punto di vista del corretto comportamento del medico è necessario fare tutto ciò che è possibile per ottenere la "guarigione" e questo per tutto il tempo nel quale la "malattia" è curabile, tenuto conto che sono possibili anche "recuperi di coscienza e funzionali" a distanza di tempo, oltre quella convenzionalmente prevista.

6. Fase degli esiti: prognosi e programmi assistenziali e riabilitativi

Per quanto riguarda la sopravvivenza, in assenza di dati certi si può dire che il dato è in continuo aggiornamento con progressivo allungamento; non è infrequente oggi una sopravvivenza di 15/20 anni.

La sopravvivenza è verosimilmente legata a vari fattori (età, eziologia ...) ma dipende comunque in gran parte dall'efficacia dei programmi assistenziali e dal *setting* organizzativo di cura e assistenza. È importante quindi considerare gli aspetti organizzativi del percorso nella fase successiva alla riabilitazione intensiva.

La persona in stato vegetativo può essere considerata come un disabile estremo, per il quale il supporto medico deve essere costante ed attento, prevedendo cure mediche, nursing infermieristico, trattamento riabilitativo di mantenimento, e un contatto costante con un centro di riferimento, per garantire accessi programmati assistenziali, ma anche un elevato supporto psicologico alla famiglia e lo sviluppo di una rete di sostegno sociale alla famiglia stessa, proponendo anche la possibilità di coinvolgere e attivare le associazioni dei familiari.

7. La dimensione etica sempre aperta

Dal punto di vista etico, i principi di riferimento per i clinici che hanno in cura questi pazienti sono quelli del duplice rifiuto sia dell'abbandono assistenziale che dell'accanimento terapeutico, a partire dall'adozione di un modello fondato sui principi di equità e solidarietà, in

piena condivisione con quanto affermato nel documento pubblicato dal Comitato Nazionale di Bioetica (Comitato Nazionale di Bioetica 2005) sulla nutrizione e idratazione dei pazienti in stato vegetativo. In questo documento vengono indicati alcuni principi bioetici che possono fungere da riferimento per i trattamenti che riguardano persone in stato vegetativo, dal riconoscere la persona umana quale valore indisponibile, alla considerazione di nutrizione e idratazione quali trattamenti medici e atti dovuti — in quanto forme di assistenza ordinaria di base e proporzionata, al diritto alle cure dovute a questi pazienti. Nel documento vengono sottolineati anche l'importanza che la comunità di riferimento e il Sistema Sanitario Nazionale tengano in considerazione i bisogni delle famiglie, onde evitare il rischio di una loro disgregazione e alla luce del problema di un lutto che non si può elaborare — a fronte di una persona che non risponde e non si relaziona più. Restano principi portanti, a detta del CNB, quelli dell'appropriatezza e della proporzionalità degli interventi: aperte rimangono invece le questioni di interpretare di volta in volta l'obbligatorietà e i limiti del trattamento delle patologie intercorrenti, così come di considerare l'eventuale presenza di dichiarazioni anticipate di volontà, espresse in forma scritta dalla persona in precedenza.

Riferimenti bibliografici

Comitato Nazionale di Bioetica (2005), *La nutrizione e l'idratazione di pazienti in stato vegetativo persistente*, Presidenza del Consiglio dei Ministri, Roma.

Conferenza Nazionale di Consenso Gravi Cerebrolesioni Acquisite (2000), *Modalità di trattamento riabilitativo del traumatizzato cranio encefalico in fase acuta, criteri di trasferibilità in strutture riabilitative e indicazioni a percorsi appropriati. Modena 20–21 giugno 2000*, SIMFER, Roma.

Working Party of the Royal College of Physicians (2023), *The Vegetative State: Guidance on Diagnosis and Management*, "Clinical Medicine" 3: 249–254. DOI: 10.7861/clinmedicine.3–3-249.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652532
pp. 607-612 (febbraio 2025)

Coscienze immerse
Che cosa impariamo sull'esistenza umana studiandone le frontiere?

Massimo Reichlin[1]

Title in English*: Immersed Consciousnesses: What Do We Learn About Human Existence by Studying Its Frontiers?*

Abstract: Although cognitive science has prompted neuro-philosophical accounts that do away with the 'Cartesian myth' of the self, it is suggested that a non-Cartesian conception of the self can be defended which conceives of the self as the result of an agent's effort to provide consistency in their thoughts and actions. Such a conception is inherently embodied and rejects the neuro-philosophical myth of the conscious brain in a vat. Moreover, it casts some doubt on the ease with which it is declared that persistently unconscious life is unworthy of living and should not be prolonged.

Keywords: Consciousness; Self; Personal Identity; Embodiment; Vegetative State

1.

Lo studio della mente umana ci ha insegnato, in primo luogo, che la coscienza è un fenomeno relativamente secondario, quantitativamente circoscritto: le scienze cognitive contemporanee mostrano infatti che la maggior parte dell'attività mentale ha luogo al di sotto della coscienza, senza che ne prendiamo un'effettiva consapevolezza.

Questo risultato ha suggerito a un buon numero di filosofi della mente l'adozione di una concezione funzionalista e modulare in cui i compiti cognitivi sono distribuiti tra moduli altamente specializzati che lavorano in parallelo, con connessioni locali altamente specifiche. Secondo l'immagine resa famosa da Daniel Dennett, ciascun modulo cognitivo

(1) Università Vita-Salute San Raffaele, Milano

produce un *draft*, ovvero un resoconto sintetico della propria attività che viene convogliata nello spazio di lavoro globale neurale dove i moduli possono scambiarsi informazioni (Dennett 2023). La coscienza equivale al fatto che l'uno o l'altro di questi *multiple drafts* accedono al *global workspace*, godendo di un momentaneo privilegio su altri moduli computazionali. In quest'ottica l'io è un mito cartesiano, l'ipotesi fallace di un luogo unitario in cui tutto dovrebbe convergere; a questa ipotesi non corrisponde nulla di reale, perché la coscienza non si identifica con uno spettatore stabilmente seduto nel "teatro cartesiano", ma solo con la fugace priorità conquistata da un certo modulo cognitivo.

Questa, però, non è l'unica interpretazione che può essere fornita dei risultati scientifici. Sebbene questi ultimi precludano la possibilità di vedere nel *cogito* il fondamento indiscutibile di ogni conoscenza, è possibile invece vedere nel sé cosciente un risultato, una costruzione relativamente stabile ma anche perennemente in pericolo. Il sé, in quest'ottica, è una prestazione che richiede riflessione; se inizialmente ci limitiamo a coincidere con il nostro corpo, nel sentire e nell'agire la nostra mente-corpo crea e coltiva un'immagine di sé. L'identità personale è perciò l'esito di una riflessione che collega l'affiorare della coscienza e l'agire della persona in un tessuto narrativo unitario (Di Francesco, Marraffa 2022). La mente-coscienza non è (solo) "dentro", come un'interiorità inaccessibile e inesprimibile; è, anzi, prioritariamente "fuori", ossia è espressa ed esposta nell'azione e nel rapporto sociale, e prima ancora nel gesto del volto, delle mani, del corpo nel suo insieme, espressioni corporee che sono l'immediata apparenza della consapevolezza e dell'esperienza vissuta. C'è un sé che nel corpo e grazie al corpo si esprime, che nella relazione con l'altro mediata dall'incarnazione in un corpo — e quindi dalla dimensione emotiva e sentimentale che solo la passività del corpo consente di esperire — acquisisce e definisce una peculiare individualità. Il sé cosciente non è dato a priori, né è dato una volta per tutte, ma emerge dal flusso inconsapevole della vita mentale e si stabilizza, ma anche si modifica attraverso l'immersione nel flusso dell'azione e degli stimoli che vengono dal mondo delle cose e delle altre persone. Un ruolo importante, nel garantire una qualche permanenza all'apparire del sé alla coscienza, è dato dalla capacità di autogoverno normativo propria degli esseri umani; nel cercare, cioè, di realizzare una qualche coerenza diacronica tra i nostri

pensieri, nonché tra i nostri pensieri e le nostre azioni, nel proporsi regole e principi di pensiero e di azione si rafforza e si coltiva la nostra capacità di essere presenti alle cose, a noi stessi e agli altri. La coscienza non è pertanto il luogo privato di un soliloquio, ma quella consapevolezza di sé che si acquisisce e si precisa solo nella relazione con le cose e con le altre persone.

2.

Una domanda rilevante, anche ai fini della discussione delle problematiche bioetiche, è se la coscienza, nel senso in cui l'abbiamo definita, possa sensatamente essere ascritta a un solo organo e in particolare a una specifica porzione di esso, ossia la corteccia cerebrale. Non c'è dubbio che tale organo sia necessariamente implicato nella coscienza, come condizione abilitante la sua emergenza; tuttavia, da quanto detto, sembra di poter evincere che questa consapevolezza di sé non possa nascere in assenza della capacità di azione, in mancanza di un'intenzione che si appunta su oggetti del mondo producendovi risultati, di una relazione di carattere anche passivo con la realtà esterna. In altri termini, la coscienza come consapevolezza di sé e della propria presenza alle cose richiede l'incorporazione, ossia non si realizza come prestazione astratta e puramente teoretica o contemplativa, ma presuppone un rapporto con il mondo che avviene a partire da una condizione corporea e richiede una capacità manipolativa del mondo.

Per questo, l'immagine neurofilosofica ricorrente che identifica la persona con il suo cervello (Churchland 2014; Vidal e Ortega 2017) è discutibile: un cervello in una vasca — che costituisce la riedizione in chiave contemporanea del mito cartesiano del *cogito* — non solo non rappresenta in alcun modo una persona, ma nemmeno può essere in grado di generare una consapevolezza di sé analoga a quella di un soggetto umano. E lo stesso si dovrebbe dire di organoidi cerebrali che possono essere prodotti in laboratorio. Naturalmente, per comprendere adeguatamente questa affermazione, bisogna precisare il concetto di coscienza che qui è in gioco. Si può parlare di coscienza in senso minimale come mera sensibilità, suscettibilità a stimoli esterni, ad esempio di carattere doloroso;

in questo senso è possibile che vi sia una forma di coscienza che prescinde dal corpo. Si può anche parlare di coscienza nel senso della coscienza di accesso, ossia della capacità cognitiva di un sistema di accedere ai propri stati interni e di attivare risposte a input derivanti dall'esterno; in questo senso anche un sistema non biologico come un'intelligenza artificiale potrebbe essere considerato consapevole. La coscienza di cui qui è questione, tuttavia, è da intendersi in senso fenomenico, ovvero come consapevolezza in prima persona: la coscienza, appunto, di un'entità in grado di concepire sé stessa come soggetto di stati mentali e di avere un senso vissuto, qualitativo, delle proprie esperienze cognitive. Questo senso vissuto si collega all'emozione, al sentimento, al ricordo piacevole o doloroso che un'esperienza presente evoca, all'anticipazione di qualcosa che ci colpirà in positivo o in negativo. *Questa* forma della coscienza, ovvero la forma propriamente umana della consapevolezza *di sé*, richiede l'incorporazione, è intrinsecamente *embodied*. Non possiamo escludere che alcuni animali superiori la possiedano, anzi è senz'altro plausibile che sia così, ma possiamo escludere che la possieda un sistema artificiale e non biologico; un tale sistema potrebbe agire *come se* provasse timore o speranza, potrebbe *simulare* l'allegria suscitata da un'opera musicale o la commozione innescata da una composizione poetica, ma non potrebbe esperire in prima persona questi sentimenti che richiedono una carne in cui inscriversi.

3.

Questa identità sostanziale di mente e corpo, questo carattere intrinsecamente incorporato della coscienza, getta più di un dubbio sull'immagine tradizionalmente dualistica dell'essere umano. Ma al tempo stesso mette anche in questione l'immagine neurofilosofica della persona, nella misura in cui riduce la sua identità al cervello in quanto condizione, base materiale della soggettività cosciente (Zilio 2020). In quest'ottica, si sostiene in maniera troppo sbrigativa che i soggetti affetti da disordini di coscienza, come la sindrome da vigilanza non responsiva (stato vegetativo) o lo stato di minima coscienza, sarebbero senz'altro delle non persone, o degli esseri umani privati della loro dignità e quindi ridotti in una condizione

che non merita di essere vissuta e prolungata. Da un lato, è discutibile sostenere che la vita in condizioni di incoscienza sia senza dubbio priva di valore; dall'altro, è molto difficile sostenere con certezza il carattere irreversibile della perdita di coscienza.

Quanto al primo punto, benché la mancanza della coscienza privi certamente la vita della maggior parte di ciò che riteniamo di valore, non è detto che la renda totalmente insignificante. Se non altro, il valore di continuare a vivere in queste condizioni può risiedere nella possibilità che esso concede di sperare in un recupero, anche parziale, della consapevolezza. Quanto al secondo punto, è ormai largamente noto come gli studi dei disordini di coscienza mediante le tecniche di neuroimmagine abbiano mostrato i notevoli limiti delle diagnosi basate su criteri puramente clinici. In varie circostanze si è potuta mostrare la sopravvivenza di aree di coscienza in soggetti che presentavano lesioni cerebrali apparentemente irrimediabili, o anche lesioni del tutto analoghe a quelle di soggetti nei quali non si è potuta elicitare alcuna risposta a stimoli di alcun tipo (Owen 2019). E naturalmente, gli studi hanno anche consentito di osservare come l'impegno a curare e a trattare questi pazienti come individui ancora meritevoli di rispetto e cura può consentire di recuperare almeno parzialmente le funzioni cognitive, mentre il trattarli come oggetti o "cose" contribuisce ad avvalorare la prognosi di irreversibilità. Queste ricerche sembrano in qualche modo testimoniare la profonda solidarietà tra corpo e coscienza che fa sì che il corpo resista a una piena immersione nel regno dell'inconsapevolezza, cercando fino all'estremo di affacciarsi in qualche misura alla coscienza.

Pertanto, benché non si possa affatto escludere che la sospensione di ogni trattamento — incluse la nutrizione e l'idratazione artificiali — possa essere una scelta ragionevole da attuare, per pazienti che versano in simili condizioni, questa conclusione sembra presupporre necessariamente l'espressione di una valutazione soggettiva da parte dell'individuo in questione, valutazione che chiaramente dovrebbe essere espressa anticipatamente ad esempio attraverso una disposizione anticipata di trattamento. Presumere, invece, che si possa operare un giudizio oggettivo, per così dire, dall'esterno, sembra comportare un atteggiamento di indebita deumanizzazione e di scarso rispetto per l'umanità ancora presente nell'individuo privo di coscienza (Haque, Waytz 2012). La scienza ci

fornisce risposte parziali e sempre rivedibili; esse possono orientare le nostre decisioni ma certamente non possono conferire a tali scelte alcun sigillo di assolutezza e univocità.

Riferimenti bibliografici

Churchland P. S. (2014) *L'io come cervello*, Cortina, Milano.

Dennett D. (2023) *Coscienza: Cosa* è, Cortina, Milano.

Di Francesco M. e M. Marraffa (2022) *Io, identità, autenticità*, in A. Lavazza, V. A. Sironi (a cura di), *Neuroetica. Interpretare e orientare la rivoluzione delle neuroscienze*, Carocci, Roma, 50–60.

Haque O. S. e A. Waytz (2012) *Dehumanization in Medicine: Causes, Solution and Functions*, "Perspectives on Psychological Science", 7 (2): 176–186.

Owen A. (2019) *Nella zona grigia*, Mondadori, Milano.

Vidal F. e F. Ortega (2017) *Being Brains: Making the Cerebral Subject*, Fordham University Press, New York, NY.

Zilio F. (2020) *Consciousness and World: A Neurophilosophical and Neuroethical Account*, ETS, Pisa.

Il senso immerso
ISBN 979–12–218–1652–5
DOI 10.53136/979122181652533
pp. 613-622 (febbraio 2025)

"La conoscenza scientifica è come aggirarsi con una torcia tra le stanze di un grande castello" Intervista a Giorgio Vallortigara

Paolo Costa[1]

Title in English: *"Scientific Knowledge Is Like Wandering with a Torch Through the Rooms of a Great Castle" — Interview with Giorgio Vallortigara*

Abstract: This interview with Giorgio Vallortigara, professor of Neuroscience at the Centre for Mind-Brain Sciences at the University of Trento and one of the world's leading experts on animal intelligence, revolves around the role played by the notion of immersed sense in his investigations. Among the topics discussed: the significance of recent discoveries about how human and animal brains work; the inadequacy of the way the human-animal frontier is usually drawn; the relationship between human and natural sciences; the pragmatic quality of human intelligence; natural selection as the overarching principle of all life phenomena; the impact of the AI revolution on our attempts at understanding how biological organisms create meaning; and the ultimate meaning of the scientific enterprise.

Keywords: Immersed sense, Human-animal frontier, Human nature, Natural selection, AI Revolution

Giorgio Vallortigara è professore di Neuroscienze presso il Centre for Mind-Brain Sciences dell'Università di Trento, di cui è stato anche direttore. È stato per vari anni titolare della cattedra di Adjunct Professor presso la School of Biological, Biomedical and Molecular Sciences dell'Università del New England, in Australia. È autore di più di 300 articoli scientifici su riviste internazionali (con oltre 29.000 citazioni) e di numerosi libri a carattere divulgativo, i più recenti sono: *Pensieri della mosca con la testa storta* pubblicato da Adelphi nel 2021, e *Born Knowing* pubblicato da MIT Press nel 2021 e, in un'edizione rivista e aggiornata, in italiano nel 2023 con il titolo *Il pulcino di Kant*, sempre presso Adelphi.

(1) ISR-Centro per le Scienze Religiose — Fondazione Bruno Kessler, Trento.

Il suo campo di studi è l'etologia, per cui ha ottenuto il Premio internazionale Geoffroy Saint Hilaire, oltre che una laurea honoris causa dall'Università della Ruhr, in Germania. È Fellow della Royal Society of Biology. È tra i pochi scienziati europei ad avere ottenuto per due volte il prestigioso ERC Advanced Grant. Oltre alla ricerca scientifica svolge un'intensa attività di divulgazione, collaborando con le pagine culturali di varie testate giornalistiche e riviste, quali "il Sole 24 Ore", "Prometeo", "la Lettura" e "Le Scienze".

La prima volta in assoluto che ho sentito pronunciare il suo nome erano trascorsi poco più di due mesi dall'attentato dell'11 settembre. Da un punto di vista politico, l'atmosfera sul nostro pianeta era piuttosto cupa, ma il convegno a cui partecipavamo (lui come relatore, io tra il pubblico) era da ogni punto di vista "illuminato". Si trattava di un International Symposium organizzato dalla Fondazione Carlo Erba e l'enorme sala in cui si teneva l'evento — il Centro Congressi della Fondazione Cariplo a Milano (a pochi passi dal Teatro alla Scala) — era gremita. D'altra parte, la lista degli speaker era affollata da *celebrities* internazionali del calibro di Daniel Dennett, Tim Crane e Lewis Wolpert, oltre che da nomi di primo piano della cultura italiana come Gherardo Colombo, Giovanni Raboni, Pierangelo Sequeri, Salvatore Natoli (AA.VV. 2002). Trascorsi ormai più di vent'anni, tuttavia, la performance che riemerge periodicamente dalla mia memoria "atmosferica" di quei due giorni grigi di novembre è quasi solo quella, originalissima, dell'a me allora sconosciuto professore del Dipartimento di Psicologia e Centro Interdipartimentale per le Neuroscienze B.R.A.I.N. dell'Università di Trieste. Che cosa aveva di tanto speciale la sua presentazione (Vallortigara 2002) da lasciare una traccia così profonda nel mio ricordo?

Per chi conosce Giorgio Vallortigara, magari solo perché ha letto uno dei suoi magnifici libri di divulgazione (per esempio, Vallortigara 2005 o 2023) non serve che la descriva nel dettaglio. È una curiosa miscela di *understatement* e di informazioni circostanziate che suscitano l'impressione di contenere qualcosa di esplosivo, un messaggio che ci riguarda ben più di quanto il tono umile e senza fronzoli con cui viene veicolato all'ascoltatore (o lettore) non lasci sospettare. Per un filosofo il risultato di questa concomitanza teatralizzata tra vigore e mitezza ricorda a tal punto l'ironia socratica che l'effetto seduttivo non può che essere potente e immediato.

L'associazione con il tema al centro di questo libro — il senso immerso — non è dunque forzata. La sensazione che qualcosa di fondamentale ci venisse, non dico nascosto, ma solo additato, indicato, accennato, è il sentimento che mi porto infatti dietro fin da allora. Come nel caso della predicazione socratica, l'obiettivo di Vallortigara, se non sbaglio, non era tanto tirare esplicitamente le conseguenze sostanziali del suo ragionamento, quanto piuttosto allargare gli orizzonti, incrinare i pregiudizi, stimolare la curiosità intellettuale.

Riguardo a cosa?

Rispetto a ciò che abbiamo di più prezioso, direi: la nostra stessa identità di specie — l'enigma biologico della nostra presunta impareggiabile "sapientia", intelligenza, diversità.

Il senso *immerso* nella natura, appunto l'intelligenza come fenomeno naturale, è l'asse attorno a cui ho scelto di far ruotare le domande che ho rivolto a Vallortigara sull'onda del Convegno, chiudendo così il cerchio che si era aperto per caso ormai quasi venticinque anni fa.

Paolo Costa: *Se me lo consenti, vorrei cominciare dalla cornice del tuo lavoro. L'originalità del tuo profilo intellettuale, se posso azzardare un'interpretazione a tutto tondo, risiede soprattutto nella compresenza di una forte matrice empirico-sperimentale e di un respiro teorico senza inibizioni. È giusto dire che la tua curiosità filosofica nasca proprio dal desiderio di far emergere il senso più ampio, sinottico, dalle tue investigazioni più mirate? Sbaglio quando ti immagino assorbito — come qualsiasi filosofo da che mondo è mondo — dalla domanda: "Ma cosa significa tutto ciò? Come stanno insieme tutte queste cose?"*

Giorgio Vallortigara: Spero davvero che tu abbia ragione. In questi ultimi anni — sarà l'età — è diventato un poco la mia ossessione cercare di trasmettere ai collaboratori più giovani l'idea che uno scienziato debba essere un uomo di cultura, un sapiente non solo un tecnico. Per chi come me lavora con i modelli animali il mondo è cambiato rispetto a vent'anni fa: abbiamo a disposizione giocattoli fantastici per esplorare dall'interno la scatola nera del cervello. E tuttavia le nostre discipline — le neuroscienze — sono ancora in uno stato assai primitivo sul piano teoretico: alla ricchissima fenomenologia di fatti nuovi su come operi

il cervello e si manifestino i comportamenti non corrisponde l'enucleazione di principi primi, come avviene nelle scienze mature. Questo è un problema. Perciò dobbiamo interrogarci, come dici tu, su "che cosa significhi tutto ciò".

Il tema dell'origine dell'esperienza — della coscienza fenomenica — è un buon esempio. Per me non si tratta soltanto di trovare i correlati neurali della coscienza, impresa sulla quale sono concentrati molti miei colleghi, ma di domandarsi perché e quando l'esperienza abbia fatto la sua apparizione nel corso della storia della vita sulla Terra, perché e quando sia comparsa una creatura per la quale si prova qualcosa a essere quella creatura lì. La risposta, io credo, ci condurrà direttamente a nuove ipotesi sui meccanismi.

Quanto della tua vasta curiosità per il mondo animale o, più in generale, per la biosfera dipende dal desiderio di far emergere qualcosa che dentro di noi umani resta in genere nell'ombra quando ci domandiamo chi siamo (ad esempio, istinti o riflessi dove crediamo ci sia invece apprendimento o agentività)? "Senso immerso" può essere un sinonimo di quella che tu chiami la "manifestazione immediata e implicita" del pensiero (Vallortigara 2021a, p. 171)?

Mi infastidisce la dicotomia uomini versus animali. Non perché io non riconosca ciò che è speciale degli esseri umani, ma perché ammetto ciò che c'è di speciale in ciascun animale. Quando diciamo animali a che cosa ci riferiamo precisamente? A un cane, a una zecca, a un'ascidia? Certo che un essere umano non è un cane o una zecca. Ma, anche, una zecca non è un cane o un'ascidia.

La manifestazione immediata e implicita del pensiero si mostra con una specie di purezza nelle creature che non posseggono linguaggio, e forse è questo che le rende affascinanti per me. Un giorno o l'altro devo fare il conto di quante specie diverse ho studiato negli anni. In tutte ho inseguito la stessa cosa: la mia passione per le menti, nella loro universalità e diversità.

Però ora che mi ci fai pensare forse non è casuale che per quel che riguarda gli esseri umani mi sia limitato a categorie speciali di soggetti — i bambini neonati o gli adulti di certe popolazioni tradizionali

pre-letterate, come alcune tribù Maya del Guatemala o gli Himba della Namibia — o di temi — come la percezione visiva — nei quali ciò che si vede è poco o nulla influenzato da ciò che crediamo e diciamo.

E c'è anche un desiderio di smascherare delle illusioni resilienti dietro questa curiosità per il sommerso? Il sentimento di essere "unici" o "speciali", per esempio, è un bersaglio deliberato delle tue richieste o, diciamo così, un sottoprodotto? E useresti la parola "disincanto" o "disincantamento" per descrivere l'effetto che ha avuto su di te e sulla definizione del tuo "Credo provvisorio" (Vallortigara 2021a, p. 171) lo studio del comportamento animale?

Direi un sottoprodotto. Quando intraprendi un viaggio non sai quali terre sconosciute ti capiterà di visitare. Il disincanto è connaturato alla maturità, suppongo. Ma la storia del formicaleone che racconto ne *I pensieri della mosca con la testa storta* (Vallortigara 2021a, pp. 11–16) è il resoconto di un fallimento precoce, la scoperta che le forme più elementari del comportamento possono resistere a una descrizione esatta e meccanicista a dispetto della semplicità del sistema nervoso che le supporta. Temo che molta della terminologia che abbonda nella spiegazione del comportamento umano abbia la funzione della virtus dormitiva del medico di Molière, penso a parole come "empatia" ad esempio. D'altro canto bisogna riconoscere i propri limiti, questo è lo stato della nostra scienza al momento, insoddisfacente ahimè.

Quanto conta per te che la natura umana — se vogliamo intendere così ciò che resta in genere nel cono d'ombra dei ritratti "umanistici" della nostra specie — sia qualcosa di "innato"? Hai mai l'impressione, cioè, che l'enfasi politico-sociale-culturale moderna sulla libertà, sulla perfettibilità, sull'autodeterminazione, sia un bias pericoloso per l'autocomprensione umana?

Capita soprattutto nell'interazione con persone colte che fanno altri mestieri che emergano gli stereotipi, per esempio l'idea che non esista una natura umana. Ho trascorso mesi fa una bella serata a cena assieme a un importante poeta italiano e varie persone suoi ospiti, tutte intelligenti

e brillanti. A un certo momento una commensale, non ricordo perché, disse qualcosa a proposito del fatto che ormai sarebbe risaputo che esiste una menopausa maschile. Non ho resistito e mi son sentito in dovere di fare "il professore" per spiegarle che no, la menopausa come fenomeno fisiologico è un tratto femminile e che la cosiddetta andropausa non esiste se non come manifestazione di una qualche patologia. Di lì la discussione ha avuto una deriva sulla concezione generale e assai diffusa in certi circoli per cui la biologia non avrebbe nulla da dire sulla psicologia umana. Lo Zeitgeist al momento non è favorevole alle idee che sostengo (l'enfasi politico culturale che menzioni la definirei più francamente insopportabile wokismo), ma nondimeno di quando in quando mi diverto a intervenire su questi temi: l'idea che il sesso biologico è binario, che esistono differenze cognitive tra i sessi, che il comportamento umano è stato forgiato dalla selezione naturale, che la sintassi del linguaggio umano non può essere spiegata dai cosiddetti Large Language Models (LMM)... Asserzioni disdicevoli, lo so.

> *Nei nostri tentativi di stabilire che cosa sia l'intelligenza, l'idea del senso immerso può tradursi in un'enfasi sull'intelligenza pratica, sul* know-how *anziché sul* know-that*, sull'intelligenza tacita del corpo anziché sull'intelligenza astratta, esplicita, linguistica. Per te è questo il principale insegnamento che si può ricavare da uno studio senza pregiudizi dell'intelligenza animale non umana?*

Dell'intelligenza in generale, direi. Io credo che la seconda parte, quella che definisci esplicita e linguistica, sia la dichiarazione dei contenuti di un atto d'intelligenza non l'atto (meglio, la computazione) in sé. Ho un punto di vista un po' estremo su questa faccenda, come sai. Credo che le forme elementari del pensiero siano presenti in numero limitato, che siano semplici e largamente condivise tra le diverse specie (credo anche che siano astratte e concettuali). L'intelligenza viene resa esplicita nella nostra specie da simboli e linguaggio, ma questi simboli e il linguaggio non rendono differenti i processi del pensiero, solo li rendono comunicabili agli altri. Non è una differenza da poco, intendiamoci. Di fatto è ciò che rende così speciali gli esseri umani.

Tu sei un evoluzionista. È plausibile, secondo te, sostenere che l'evoluzione naturale e i suoi meccanismi, in particolare la selezione naturale, sono "il senso immerso" di ogni fenomeno biologico, in sintonia con il detto di Theodosius Dobzhansky (1964, p. 449) secondo cui "Nothing in Biology Makes Sense Except in the Light of Evolution"?

La selezione naturale è il principio sovraordinato di tutti i fenomeni della vita, ciò che fornisce l'architettura dell'intera scienza biologica. Come sai io mi spingerei anche più in là, perché credo che le scienze sociali non possano che essere, pur nella loro autonomia, anch'esse darwiniane. Un grande problema delle scienze sociali origina da quest'idea dello iato: fin qui c'è la biologia e poi inizia la cultura, tutta una nuova storia. Ma questo non è ciò che accade nelle scienze mature, dove la costruzione del sapere prevede l'autonomia dei livelli di descrizione ma non la messa tra parentesi dei principi primi. Ti ricordi il famoso caso della fusione fredda di Fleischmannn e Pons? A un certo momento l'esito di alcuni esperimenti di chimica sembrava contraddire principi ben acclarati in fisica. Nessuno si è sognato di dire che la chimica è diversa dalla fisica e tanto peggio per la fisica. La comunità scientifica si è messa al lavoro per verificare se si dovevano rivedere alcuni principi fisici o se l'esperimento chimico era mal eseguito. Che l'esito degli studi sia stato a favore della seconda ipotesi importa poco, il fatto è che non è pensabile che chimica e fisica non siano congruenti scientificamente. A volte io ho l'impressione che le scienze sociali invochino una sorta di magistero separato, come se l'antropologia, la psicologia, la sociologia nulla dovessero alla biologia, ma questo per me è inaccettabile. Gli esseri umani sono una specie tra le altre, con la loro storia biologica e la cultura è parte di questa storia.

Che impatto hanno sulle tue ricerche i progressi tecnologici nella creazione di forme di intelligenza "artificiale", macchinistica, non animale? Le osservi con interesse o pensi che non ti riguardino direttamente?

Le osservo con enorme interesse, pratico e teorico. Da un punto di vista pratico le impiego quotidianamente in laboratorio: la modellistica basata sulle reti neurali e i meccanismi di *machine learning* per l'etologia computazionale e la neurofisiologia sono strumenti indispensabili per le nostre ricerche.

Inoltre coltivo da tempo l'idea di cercare di impiegare i meccanismi di copia efferente che ho ipotizzato essere alla base dello sviluppo della coscienza per cercare di incarnarle in sistemi artificiali — sì, per fare un'AI senziente. Poi c'è un aspetto teorico più generale. Tutti siamo convinti, o perlomeno io lo sono, che gli attuali sistemi di Intelligenza Artificiale non posseggano alcuna comprensione semantica, che non colgano il significato. Ma il problema interessante è chiedersi come dovrebbero essere costruiti per poterlo coglierlo. Non vedo impossibilità di principio, considerato che vi sono una varietà di creature sul nostro pianeta che sono capaci di farlo. In che modo quindi creano il significato gli organismi biologici? E in che relazione sta lo stabilirsi delle basi materiali della significazione (l'espressione è del compianto Giorgio Prodi) con l'evoluzione della coscienza?

Il senso immerso può essere inteso anche come un senso nascosto, irraggiungibile, misterioso. Secondo te un atteggiamento del genere verso la realtà è compatibile con una mentalità scientifica autentica? Per farla breve, come risolvi nel tuo foro interno la questione del rapporto tra conoscenza scientifica e realtà "ultima" delle cose?

L'ho raccontato in un libro scritto assieme a un amico scrittore, Massimiliano Parente (Parente e Vallortigara 2021). La vedo così: la conoscenza scientifica è come aggirarsi con una torcia tra le stanze di un grande castello; non puoi sperare di illuminare che poche stanze nel corso di una vita di lavoro. Tuttavia, mentre ti aggiri per i corridoi acquisisci via via una conoscenza sempre migliore della struttura del castello. Non si tratta di una conoscenza che tu possa comunicare, perché non hai gettato alcuna luce in moltissime stanze, magari non le hai neppure visitate, non sapresti descriverle. Solo ci sei passato accanto e ti sei fatto un'idea di come siano organizzate, quale sia la loro architettura più generale. Questo ti ha cambiato, senti di aver imparato qualcosa. E questo cambiamento personale, questa trasformazione è in fondo il vero dono di una vita dedicata alla ricerca, come ben sapevano alcuni dei nostri predecessori, ingiustamente calunniati, gli antichi alchimisti.

*Nelle vite umana il wishful thinking — il credere in ciò che si desidera (*quod volumus, facile credimus*) — pesa sicuramente molto. Il filosofo*

pragmatista William James, però, pensava che non potesse esistere un pensiero, più precisamente un "belief", senza la spinta di un desiderio. Secondo lui, il pensiero umano è per definizione "willful thinking" (il pensiero sarebbe, insomma, per utilizzare un tuo topos, una varietà di movimento). Se dovessi giudicare dalla tua esperienza, come funzionano le cose nella mente di uno scienziato? C'è soprattutto addestramento al detachment *o più* involvement *di quanto crediamo?*

Certo, il pensiero è una specie di attività motoria e il movimento, a meno che non sia il risultato di un mero riflesso, ha bisogno di una ragione per essere compiuto, di una spinta motivazionale, un desiderio.

Per ciò che riguarda la scienza posso solo parlare per me stesso. Io sono, temo, il prototipo dello scienziato romantico. Per niente staccato, per me fare scienza è principalmente la manifestazione di un'ossessione, di una mania. Ovviamente i fatti sono ostinati e continuamente mi costringono a disfare e a rifare la tela con cui cerco di imbrigliare la trama del mondo.

Un mio collega giapponese assai eminente è andato in pensione di recente. C'è stata una piccola celebrazione e molti vecchi amici gli hanno rivolto un discorso di saluto. Nel mio mi sono limitato a fargli notare che per gente come noi non c'è *retirement*, perché non abbiamo mai pensato all'essere scienziati come a una professione, ma come una condizione dell'anima.

Riferimenti bibliografici

Aa.Vv. (2002) *Exploring Consciousness: Humanities, Natural Science, Religion*, Proceedings of the International Symposium, Milano 19–20 November 2001, Fondazione Carlo Erba, Milano.

Dobzhansky T. (1964) *Biology, Molecular and Organismic*, "American Zoologist", 4/4: 443–452.

Parente M. e G. Vallortigara (2021) *Lettere dalla fine del mondo. Dialogo tra uno scrittore che voleva essere uno scienziato e uno scienziato che voleva essere uno scrittore*, La nave di Teseo, Milano.

Vallortigara G. (2002) *Other Minds, Other Brains. Comparative Cognition and Consciousness*, in Aa.Vv. (2002), *Exploring Consciousness: Humanities,*

Natural Science, Religion, Proceedings of the International Symposium, Milano 19–20 November 2001, Fondazione Carlo Erba, Milano, 61–79.
___. (2005) *Cervello di gallina. Visite (guidate) tra etologia e neuroscienze*, Bollati Boringhieri, Torino.
___. (2021a) *Pensieri della mosca con la testa storta*, Adelphi, Milano.
___. (2021b) *Born Knowing: Imprinting and the Origins of Knowledge*, MIT Press, Cambridge, MA (MA).
___. (2023) *Il pulcino di Kant*, Adelphi, Milano.

Note bio-bibliografiche delle autrici e degli autori

Luca Acquarelli è professore associato all'Università di Lille e professore a contratto allo Iuav di Venezia. Le sue ricerche si sviluppano nell'ambito della cultura visuale con un approccio interdisciplinare tra teorie dell'arte e dell'immagine, sociosemiotica e filosofia. Il suo ultimo libro, *Il fascismo e l'immagine dell'impero. Retoriche e culture visuali*, Donzelli, Roma, 2022, propone un'analisi approfondita della relazione fra immagine e potere nella propaganda fascista legata all'idea di impero. Tra i suoi ultimi lavori, la cocuratela del libro *Le fascisme italien au prisme des arts contemporains* (con L. Iamurri e F. Zucconi, PressesUniversitaires de Rennes, 2021), una riflessione su come le arti contemporanee e il cinema, a partire dal dopoguerra, rielaborano il passato traumatico del fascismo e la curatela di *Au prisme* du figural, le sens des images entre forme et force (Presses Universitaires de Rennes, 2015), un volume sull'analisi iconologica a partire dalla questione del figurale. Sta scrivendo un libro sulle figure dell'immersione, dal trompe l'œil alle realtà virtuali, la cui uscita è prevista nel 2025 per le Presses Universitaires de Septentrion. Tra le altre riviste, i suoi articoli sono usciti per *Studi Culturali, Sociétés, Information et Médiation, Carte Semiotiche, E|C, Fatamorgana, IMG Journal, AN-ICON. Studies in Environmental Images*.

Giustina Baron è una dottoranda in semiotica presso il Dottorato Nazionale in Studi religiosi, nella sede di Torino e presso il dipartimento di Teologia dell'Università di Tartu. Ha una laurea in letteratura russa

(Università degli Studi di Milano) e si è poi specializzata in Semiotica presso l'Università di Bologna. Si interessa di cultura sovietica e post-sovietica, con un focus particolare sulla tradizione filosofica del Cosmismo russo. I suoi interessi di ricerca di snodano tra la semiotica della cultura, la semiotica della religione e gli studi slavistici.

Claudia Bonfiglioli, è ricercatrice presso il CIMeC - Centro Interdipartimentale Mente/Cervello e il Dipartimento di Psicologia e Scienze cognitive dell'Università degli Studi di Trento, dove insegna Neuroetica ed Etica della ricerca in psicologia e in neuroscienze. I suoi interessi si concentrano su etica della ricerca e implicazioni delle ricerche in neuroscienze cognitive, in particolare sull'impatto delle neurotecnologie su individui e società. Si è occupata di potenziamento cognitivo farmacologico, impianti cocleari e, più recentemente, degli effetti della stimolazione cerebrale profonda nelle persone affette da morbo di Parkinson e del loro vissuto esperienziale a seguito del trattamento. Tra le sue pubblicazioni: (con C. Miniussi) *Tecniche di indagine e etica della ricerca in psicologia*, in M. Turatto (a cura di), *Psicologia generale*, Mondadori, Milano 2018; (con L. Palamenghi) *Cognitive Enhancement vs. Plagiarism: a Quantitative Study on the Attitudes of an Italian Sample*, in *Neuroethics*, XII (2019/3), pp. 279-292; (con F. Pavani) *L'impianto cocleare come potenziatore cognitivo? Una prospettiva neuroetica sulle obiezioni della comunità sorda*, in *Rivista internazionale di Filosofia e Psicologia* (2020), pp. 283-306. Tra le attività di terza missione che l'hanno vista coinvolta va menzionato il contributo alla realizzazione dell'iniziativa "Sordità infantile: una discussione partecipata", un progetto di divulgazione, formazione e discussione partecipata sul mondo dei bambini e delle bambine con sordità (2020-2022). Dal 2014 è componente del Comitato Etico per la Ricerca di Ateneo.

Chiara Cappelletto è professore ordinario di estetica presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano dove insegna Retorica e Estetica del performativo. Le sue aree di ricerca riguardano l'estetica fenomenologica, la neuroestetica, l'estetica sperimentale, gli studi visivi e performativi e la retorica. I suoi interessi di ricerca includono i temi dell'agency, della performatività,

dell'embodiment e del discorso pubblico. Adotta un approccio materialista situato per discutere i processi estetici con cui il Sé viene costruito attraverso diversi tipi di media. Ha ricoperto il ruolo di visiting fellow presso l'Italian Academy for Advanced Studies in America alla Columbia University (NY), all'Institut des Etudes Avancées (Parigi), all'Università di Princeton, al Kolleg-Forschergruppe BildEvidenzGeschichte und Ästhetik (Berlino) e all'University of California, Berkeley. È stata membro associato del CRAL (EHESS, Parigi) e partecipa al progetto internazionale IdEM-Identification, empathie, projection dansles arts du spectacle (CNRS). Nel 2005 ha vinto il IX Premio filosofico Castiglioncello per giovani ricercatori. È responsabile dei gruppi di ricerca PIS — Performing Identities LAB www.pis.unimi.it e FUEL — Feminist and Queer Philosophy. Tra le sue ultime pubblicazioni, il volume *Embodying Art. How We See, Think, Feel, and Create,* Columbia University Press, NY 2022.

Giovanni Careri è Directeur d'études all'EHESS di Parigi e professore di Storia dell'Arte all'Università IUAV di Venezia. La sua ricerca si concentra su oggetti singolarmente complessi che richiedono approcci storici, teorici, antropologici e semiotici: il "montaggio" delle arti nelle cappelle barocche del Bernini (*Voli d'Amore. Architettura, pittura e scultura nel bel composto di Bernini*, Laterza, Roma-Bari, 1991) lo spettatore nella pittura di Caravaggio (Caravaggio. *La fabbrica dello spettatore*, Milano, Jaca Book, 2017); la rappresentazione degli affetti nella rete di dipinti, opere teatrali e balletti legati alla *Gerusalemme Liberata* di Tasso, (*La fabbrica degli affetti. La Gerusalemme Liberata dai Carracci al Tiepolo*, Il Saggiatore, Milano, 2010); la costruzione della storia cristiana e la rappresentazione dell'alterità nella Cappella Sistina (*Ebrei e cristiani nella Cappella Sistina,* Macerata/Roma, Quodlibet, 2020) tutti questi libri sono tradotti in francese e in inglese. È stato visiting scholar presso il CASVA di Washington, il Wissenschaftskolleg Bildevidenz di Berlino, l'Académie de France Villa Medici di Roma. È fellow dell'Italian Academy di Columbia University di New York per il 2025.

Marco Castagnetto è ricercatore post-doc all'École Pratique des Hautes Études di Parigi e borsista di ricerca presso l'Università di Torino. I suoi

interessi di ricerca si sviluppano nel contesto della sociologia delle religioni secondo tre vettori principali. Innanzitutto, una riflessione interdisciplinare sulle relazioni tra nuove tecnologie e AI, narrative distopiche, conspiracy thinking e religioni. In secondo luogo, la sua ricerca si orienta sulle costruzioni discorsive all'incrocio tra il capitalismo cognitivo e la commodification religiosa, con un focus particolare sui nuovi movimenti religiosi e sui lifestyles delle spiritualità contemporanee. Infine, presso l'École Pratique des Hautes Études conduce una ricerca sugli snodi mitopoietici nella Massoneria italiana e francese tra il XIX e il XX secolo. Insegna Religioni e Intelligenza Artificiale presso il Master in Scienze Religiose e Mediazione Interculturale dell'Università di Torino, è membro del gruppo di ricerca del progetto Jean Monnet FREEBERI (Freedom of Belief and Right to Information) dell'Università degli Studi Link di Roma ed ha collaborato con il Radicalisation Awareness Network (RAN) della Commissione Europea sui temi della radicalizzazione politico-religiosa giovanile.

Pierluigi Consorti è ordinario di Diritto e religione nel Dipartimento di giurisprudenza dell'Università di Pisa. È stato Presidente dell'Associazione dei professori universitari italiani di diritto ecclesiastico e di diritto canonico (2018-2023) e Segretario generale della Conferenza delle associazioni scientifiche di area giuridica (2021-2023). Attualmente è PI di un Progetto di rilevante interesse nazionale su "Religion and Emergency Rules", Coordinatore del Gruppo di ricerca nazionale Diritto e religione nelle società multiculturali (DiReSoM) e del Corso di dottorato di ricerca in Scienze giuridiche presso l'Università di Pisa. È autore di libri e saggi in materia di diritto e religione e di Peace Studies. I suoi volumi più recenti sono "Diritto e religione. Basi e prospettive" (Laterza, 20232) e "Introduzione allo studio del diritto canonico. Lezioni pisane" (Giappichelli, 2023).

Lucia Corrain è professore associato presso l'*Alma Mater Studiorum* di Bologna, sede di Ravenna. I suoi interessi di ricerca si concentrano sul linguaggio delle arti figurative in generale e della pittura in particolare. Membro eletto dell'Academia Europaea-Academy of Europa, membro fondatore del CROSS Centro di Ricerca Omar Calabrese di Semiotica

e Scienze dell'immagine (Centro interateneo di ricerca tra l'Università degli Studi di Bologna, l'Università degli Studi di Siena e l'Università Iuav di Venezia), membro del Comitato Scientifico del Sistema Museale di Ateneo, Referente scientifico del Museo di Palazzo Poggi dell'Alma Mater. Ha pubblicato contributi su riviste italiane e internazionali. Tra i suoi libri: *Semiotica dell'invisibile. Il quadro a lume di notte* (Esculapio, Bologna); *Il velo dell'arte. Una rete di immagini tra passato e contemporaneità* (la casa Usher, Firenze); *La pittura di mercato: il "parlar coperto" nel ciclo Fugger di Vincenzo Campi* (Mimesis, Milano); *Una infinita memoria. Il ciclo di Constantin Brancusi a Targu Jiu* (la casa Usher, Firenze), tradotto in lingua romena. Ha curato le raccolte di saggi: *Leggere l'opera d'arte II* (Esculapio, Bologna); *Semiotiche della pittura* (Meltemi, Roma); *Anacronie. Leggibilità tra passato e presente nel display delle arti* (BUP, Bologna); e inoltre, le edizioni italiane di Victor I. Stoichita, *Cieli in cornice* e *L'immagine dell'altro* (la casa Usher, Firenze).

Paolo Costa (1966), filosofo, è ricercatore presso il Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler. La sua ricerca spazia tra antropologia filosofica, filosofia morale e politica, teoria della secolarizzazione, spiritualità moderne. È autore, tra l'altro, di *La ragione e i suoi eccessi* (Feltrinelli 2014), *L'arte dell'essenziale* (Bottega Errante 2023) e ha curato l'edizione italiana di opere di Hannah Arendt, Charles Taylor, Charles Darwin, Hans Joas, Harvey Cox, Hartmut Rosa.

Rosa Cinelli è dottoranda di ricerca in cotutela internazionale tra l'Università degli Studi di Milano, (Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti") e l'Université Côte d'Azur (laboratorio di ricerca in Scienze dell'Informazione e della Comunicazione). È membro del progetto di ricerca ERC Advanced "An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images" e, a Cannes, partecipa alle attività del centro di ricerca interdisciplinare XR^2C^2, incentrato sui media di Realtà Estesa. La sua ricerca è incentrata sull'evidenza visiva e sull'uso delle immagini come prova documentaria, dalla fotografia alla realtà virtuale. Su questi temi ha scritto i capitoli "Fake" e "Forensiche" del volume *Il postfotografico* (Einaudi 2024). Nel 2019 ha conseguito il diploma in fotografia presso la scuola Riccardo Bauer di Milano. Dal 2022, collabora con

Cineforum Web pubblicando recensioni di opere immersive nella rubrica VR Forum, e con la rivista Fata Morgana Web scrivendo di fotografia.

Anna Caterina Dalmasso è ricercatrice all'interno del progetto ERC AN-ICON "An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images" presso l'Università degli Studi di Milano, dove insegna Archeologia dei media. È inoltre *chercheuse associée* del *Centre Prospéro*dell'Université Saint-Louis a Bruxelles, dove è stata ricercatrice postdottorale grazie a una fellowship Marie Curie Cofund (2017–2019), ed è membro del centro di ricerca *Vivre par(mi) lesécrans* dell'Université "Jean Moulin" Lyon 3. Le sue ricerche si sviluppano all'incrocio tra la fenomenologia e l'estetica, gli studi di cinema e media, la teoria dell'immagine e la cultura visuale.Le sue indagini attuali si rivolgono in particolare all'estetica degli ambienti immersivi e allo statuto dell'immagine virtuale e algoritmica. Fulcro delle sue pubblicazioni degli ultimi anni sono stati il dispositivo dello schermo e la cultura visuale degli schermi contemporanei, tanto nella prospettiva di una genealogia e archeologia dei media, quanto di una fenomenologia dell'esperienza filmica e mediale. Ha pubblicato e curato volumi e numeri tematici di riviste attorno a questi temi ed è autrice di due monografie, dedicate al pensiero di Merleau-Ponty sul cinema e la dimensione visuale e alla sua attualità per l'esperienza dell'immagine e della medialità contemporanee: *Le corps, c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty* (Mimesis, Paris, 2018) e *L'œil et l'histoire. Merleau-Ponty et l'historicité de la perception* (Mimesis, Paris, 2019).

Sandro Feller, neurologo neuroriabilitatore, è membro dell'AGICAM, Associazione Gravi CerebrolesioniAcquisite. Nato a Milano nel 1948, si è laureato in Medicina e Chirurgia presso la Facoltà di Medicina dell'Università degli Studi di Milano conseguendo successivamente la Specializzazione in Medicina del Lavoro e Neurologia. Ha lavorato in Strutture Ospedaliere Pubbliche come Dirigente Neurologo dal 1976 al 1994. Nel 1994 ha assunto la carica di Direttore del Reparto di Neuroriabilitazione dell'Azienda Ospedaliera "G. Salvini", mentre dal 2004 al 2011 è stato Direttore del Dipartimento di Neuroscienze e Neuroriabilitazione sempre nella stessa Azienda. È stato per anni

consulente Scientifico in varie Commissioni e Progetti Scientifici presso l'Assessorato alla Famiglia e l'Assessorato alla Sanità della Regione Lombardia. Ha ricoperto e ricopre ancora attualmente cariche rappresentative in Società Scientifiche quali la SIRN (Societa Italiana di Riabilitazione Neurologica). Oltre all'attività di docenza presso la Scuola di Specializzazione di Medicina Fisica e Riabilitazione Università degli Studi di Milano e presso il Corso di Laurea in fisioterapia dell'Università Bicocca (sede di Monza), ha al suo attivo oltre cento pubblicazioni scientifiche nel campo della Neurologia e della Neuroriabilitazione. Ha contributo all'organizzazione di numerosi eventi scientifici e convegni di rilevanza nazionale.

Giovanni Filoramo è Professore emerito di Storia del cristianesimo presso l'Università di Torino. Si è occupato di vari aspetti della storia del cristianesimo antico, dello gnosticismo e delle sue fortune, di storiografia e metodologia storico-religiosa, della situazione religiosa contemporanea, del rapporto Chiesa-modernità. Tra i suoi lavori più recenti: *La croce e il potere. I cristiani da martiri a persecutori*, Laterza 2011; *Ipotesi Dio. Il divino come idea necessaria*, il Mulino, 2016; *Il grande racconto delle religioni*, il Mulino, 2018; con Corrado Augias, *Il grande romanzo dei Vangeli* Einaudi, 2019; *Storia della Chiesa antica*, Dehoniane, 2019; *Sulle tracce del sacro. Processi di sacralizzazione nella società contemporanea*, FrancoAngeli 2022; *Le vie del sacro. Modernità e religione*, Mimesis 2024.

Federica Fortunato insegna Storia della Musica presso il Conservatorio "F.A. Bonporti" di Trento. Dopo il diploma in Pianoforte e la laurea in Lingue e Letterature straniere ha compiuto ulteriori studi musicali e umanistici (Didattica della musica, Lettere moderne, Espressione corporea attraverso la musica). All'interno del Conservatorio è impegnata nei progetti Oi Dialogoi (iniziativa interistituzionale tra Conservatori e Università per una ricerca che promuova l'interazione tra studenti e studenti/docenti) e Presenze/Assenze (studi su personaggi femminili nella storia musicale del Trentino e sviluppo di percorsi tematici segnati da un pensiero 'al femminile'). Membro del comitato scientifico del Centro internazionale di Studi "Riccardo Zandonai", co-direttrice

artistica del Festival Settenovecento (Rovereto), socia dell'Accademia roveretana degli Agiati, si occupa di progetti di ricerca, produzione, formazione. Negli ultimi anni si è dedicata principalmente alla storia musicale regionale e alla creatività e al ruolo sociale di musiciste trentine e dell'Europa orientale. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Per un'arte democratica. La Filarmonica di Rovereto 1921–2021*, a cura di F. Fortunato e A. Romagnoli, *Associazione Filarmonica Rovereto*, Rovereto 2022; *Commedia senza parole. Il segno di Dante nel sinfonismo russo*, in *Studi e percorsi danteschi 1321–2021*, a cura di M. Allegri, *Accademia roveretana degli Agiati, Scripta*, Rovereto 2021; P*iccole madri. Compositrici alla corte di Caterina II*, in *Le musiciste. Storia e storie,* a cura di L. Aversano, O. Caianiello, M. Gammaitoni, SEDM, Roma 2021

Lucia Galvagni è ricercatrice presso il Centro per le Scienze Religiose della Fondazione Bruno Kessler. Laureata in Filosofia all'Università Cattolica di Milano, si è addottorata in Bioetica (Facoltà di Medicina, Università degli Studi di Genova) e ha conseguito un master di 2° livello in "Ethique, santé et institutions" (Université catholique de Lille, Francia). Svolge ricerca nell'ambito della bioetica, dell'etica clinica e della filosofia della medicina; si è occupata di questioni di etica e genetica, di etica e medicina narrativa e di fenomenologia della medicina e della malattia. È componente del Comitato Etico per la Ricerca con l'Essere Umano e dell'Organismo Preposto al Benessere Animale dell'Università degli Studi di Trento e del Comitato etico per le attività sanitarie dell'Azienda Provinciale per i Servizi Sanitari (APSS) di Trento. Ha insegnato Bioetica presso l'Università di Pavia e l'Università di Trento. È stata visiting researcher presso il Kennedy Institute of Ethics ed è research affiliate del Pellegrino Center for Clinical Bioethics della Georgetown University, Washington D.C. Collabora con il Centre d'Ethique Médicale dell'Université catholique de Lille. Tra le sue pubblicazioni: Narrazioni cliniche. Etica e comunicazione in medicina (Carocci 2020); con T. Faitini e M. Nicoletti, Etica e professioni sanitarie in Europa. Un dialogo tra medicina e filosofia (Università degli Studi di Trento 2014); con B. Rähme e A. Bondolfi, "Enhancement umano: un dibattito in corso", L'Arco di Giano 80 (2014). Ha curato il volume di J.-F. Malherbe, *Elementi per un'etica clinica. Condizioni dell'alleanza terapeutica* (FBK Press 2014).

Sara Hejazi è ricercatrice presso il Centro Sensors & Devices e il centro per gli Studi Religiosi della Fondazione Bruno Kessler. Si è addottorata in Antropologia culturale ed epistemologia della complessità (Scuola di Dottorato C.E.R.Co. Centro Studi sulla Complessità, università di Bergamo). Svolge ricerca nell'ambito dell'impatto sociale delle nuove tecnologie, dell'interazione umani-macchine, delle trasformazioni sociali innestate dall'introduzione di nuovi strumenti tecnologici. Si è occupata di questioni di genere legate alla religione, di costruzioni identitarie, di pratiche monastiche, di diversità culturale negli spazi urbani. Ha insegnato Cultural Studies presso la Al Farabi national Kazakh University e presso l' International Institute of Management di Nuova Delhi. Ha tenuto seminari e corsi in diverse università italiane. Nel 2024 ha insegnato "donne, politica e religioni" presso la Facoltà di sociologia e ricerca sociale dell'università di Trento. Ha inoltre svolto attività giornalistica professionista per circa un decennio nonché numerose presentazioni e conferenze per il grande pubblico. Tra le sue pubblicazioni: *Iran, donne e rivolte* (Morcelliana, Scholè 2023); *Il senso della specie. Perché la cultura planetaria è il futuro dell'umanità?* (Erickson, 2021); *La fine del sesso? Relazioni e legami nell'era digitale* (Lastaria, 2017); con M.C. Giorda e M. Bombardieri, ha curato il manuale per studenti *Capire l'Islam. Mito o realtà?* (Morcelliana, 2019)

Massimo Leone è Direttore di FBK-ISR, il Centro per le Scienze Religiose della "Fondazione Bruno Kessler" di Trento; Professore Ordinario di Filosofia della Comunicazione, Semiotica della Cultura e Semiotica Visiva presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino, Italia; Professore di Semiotica presso il Dipartimento di Lingua e Letteratura Cinese dell'Università di Shanghai, Cina; membro associato di Cambridge Digital Humanities, Università di Cambridge, Regno Unito; e professore aggiunto presso l'Università UCAB di Caracas, Venezuela. Membro dell'Accademia d'Europa, è stato professore invitato in diverse università dei cinque continenti. È autore di sedici libri, ha curato più di sessanta volumi collettivi e ha pubblicato più di seicento articoli in semiotica, studi religiosi e studi visivi. È vincitore di un ERC Consolidator Grant 2018 e di un ERC Proof of Concept Grant 2022. È caporedattore di *Lexia*, la rivista semiotica del Centro di Ricerca Interdisciplinare sulla Comunicazione dell'Università di Torino, della rivista Semiotica

(De Gruyter) e direttore delle collane "I Saggi di Lexia" (Roma: Aracne), "Semiotics of Religion" (Berlino e Boston: Walter de Gruyter), "Advances in Face Studies" (Londra e New York: Routledge) e "Beliefs and Advanced Technology" (Springer).

Graziano Lingua è Professore ordinario di Filosofia Morale e Direttore del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino. È inoltre co-direttore del Département Humanisme numérique del Collège des Bernardins di Parigi e direttore del Centro Studi Filosofico Religiosi "Luigi Pareyson" di Torino.
I suoi interessi di ricerca si sono concentrati in questi anni sulla filosofia contemporanea francese e russa, sui rapporti tra religioni, politica e società, sulla filosofia dell'immagine e l'etica degli ambienti digitali. È autore tra l'altro di: *L'icona, l'idolo e la guerra delle immagini. Questioni di teoria ed etica delle immagini nel cristianesimo* (Milano 2006); *Esiti della secolarizzazione. Figure della religione nella società contemporanea* (Pisa 2013) e insieme a M. Carbone di *Antropologia degli schermi. Mostrare e nascondere, esporre e proteggere* (Roma 2024) nonché co-curatore insieme a A. De Cesaris del volume *Technologies de la visibilité. De l'image ancienne à l'image hypermoderne* (Parigi 2021).

Angela Mengoni è professoressa associata di semiotica presso l'Università IUAV di Venezia.
Dopo il dottorato in semiotica presso l'Università di Siena è stata post-doctoral fellow al Centre for Philosophy of Culture dell'Università di Lovanio KUL (2007), poi assegnista di ricerca all'università di Siena (2008) e, dal 2009 al 2012, Senior Researcher presso *eikones — Iconic Criticism. Power and meaning of images*, centro del fondo svizzero per la ricerca NFS dedicato alla teoria e critica dell'immagine all'università di Basilea. E' stata fellow del Daad — Deutscher Akademischer Austauschdienst presso SKD di Dresda (2018) e coordinatrice dell'unità di ricerca italiana nell'ambito delle Conferenze trilaterali di ricerca del Centro Italo-tedesco Villa Vigoni ("Concetti in viaggio. Per una cartografia terminologica nella teoria dell'arte" 2020–2022). Fa parte del comitato scientifico delle riviste *Visual Culture Studies*, *Carte Semiotiche* e *Vesper. Journal of Architecture, Arts & Theory.*

I suoi interessi di ricerca si situano nel campo della semiotica delle arti e della teoria delle immagini, dalla temporalità plurale delle immagini e l'anacronismo (*Anacronie*, *Carte Semiotiche*2013; *Berlinde De Bruyckere*, Bruxelles/München/New Haven 2014; Louis Marin, *Événements de contemporanéité et autres écrits sur les arts du XXème siècle*, ed., Paris 2021), al montaggio come forma di produzione visiva di conoscenza e di leggibilità della storia (*Interpositions. Montage d'images et production de sens*, con A. Beyer e A. von Schöning, Paris 2014; *Sul mostrare. Teorie e forme del displaying contemporaneo*, con M. Borgherini, Milano 2016), alle rappresentazioni del corpo nell'arte della tarda modernità (*Ferite. Il corpo e la carne nell'arte della tarda modernità*, Siena 2012) e, in generale, ai rapporti tra semiotica, teoria delle arti e cultura visuale (*Sémiotique de l'art. L'épaisseur à l'œuvre*, con S. Caliandro, *Actes Sémiotiques*, 127, 2022; Pensiero *in immagine. Forme, metodi, oggetti teorici per un Italian Visual Thought*, con F. Zucconi, Milano 2023).

Silvia Omenetto è Marie Skłodowska-Curie Global Fellow presso il Dipartimento di Storia, Antropologia, Religioni, Arte e Spettacolo della Sapienza Università di Roma. La sua ricerca analizza le trasformazioni architettoniche dei templi Sikh tra Italia e Singapore. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Geografia presso l'Università Roma Tre.
Il lavoro della Dott.ssa Omenetto si concentra sulla materialità delle religioni nello spazio urbano, sulle architetture per il culto e la morte, sui gurdwara nella diaspora Sikh e sull'uso delle digital humanities (in particolare, della tecnologia GIS - Geographic Information System) nell'analisi spaziale delle religioni. È vincitrice del 3° Premio Scientifico "Costantino Caldo" (2023), organizzato dal Dipartimento "Culture e Società" dell'Università di Palermo con l'Associazione dei Geografi Italiani (AGeI), per la monografia *Migrazioni e (dis)continuità spaziale nella morte* (Tau Editore, 2020).
Le sue pubblicazioni più recenti includono *GIS Analysis of the Location of the Great Mosque of Rome* (*Historia Religionum*, 2024) e la monografia *Tra le Mura Romane: La Nascita delle Chiese Protestanti nell'Italia Risorgimentale* (Claudiana, 2024), curata insieme alla Prof.ssa Maria Chiara Giorda.

Enzo Pace è Studioso Senior dell'Università di Padova, dove è stato professore ordinario di sociologia e sociologia delle religioni. È stato Directeur d'études invité all'École des Hautes Études en Sciences Sociales (Paris-Sorbonne), Direttore del Dipartimento di Sociologia e del Master in studi sull'Islam in Europa. Ha insegnato Islam and Human Rights nell'European Master on Human Rights and Democratization. È stato Presidente dell'International Society for the Sociology of Religion e membro dell'Observatoire des Sciences Sociales des Religions dell'Università di Losanna. Assieme a L. Berzano e G. Giordan è editor dell'*Annual Review of the Sociology of Religion* (Brill). Ha ricevuto il Premio Hoffmann per Intercultural Competence 2014 dall'Università Vechta (Germania). Tra le recenti pubblicazioni: *Religioni in guerra*, Castelvecchi 2024; *Radical Buddhism in Sri Lanka*, in D. Tonelli and G. M. Mannion (eds.), *Exiting Violence*, De Gruyter 2024, pp. 69-84; *Lo stile narrativo di un papa anticlericale*, in "Journal of Modern and Contemprary Christianity, 2024,3/2, pp. 419-437; *Valdesi e Metodisti nella grande trasformazione*, in P. Naso (a cura di), *Storia dei Valdesi* , Torino, Claudiana, 2024, pp. 669-688; *Sociology of Yoga, Meditation and Asian Asceticism*, Annual Review of Sociology of Religion (2023/14, co-editor con L. Obadia); *Nouveaux médias, imaginaire de l'au-de-là et Église catholique*, Sociétés (2023/4); *Religione e organizzazione. L'apporto della teoria dei sistemi*, in "Historia Religionum", 2023,15, pp. 15-27.

Francesco Piluso è dottore di ricerca in Semiotica. Attualmente è assegnista di ricerca per il progetto PRIN Cult-Up – Upcycling and Cultural Heritage, presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino. Nel 2023, sempre a Torino, è stato ricercatore post-doc nel progetto ERC FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies. La sua ricerca si propone di esplorare il campo dei media e della comunicazione, le evoluzioni tecno-estetiche e le implicazioni socio-culturali da una prospettiva semiotica. In particolare, si concentra sul concetto di "feticismo" per analizzare pratiche di circolazione, rivalorizzazione e culto di oggetti materiali e mediali all'interno di comunità sociali e social. I risultati della sua ricerca sono stati pubblicati in diverse riviste accademiche di semiotica, estetica,

media studies e filosofia del linguaggio. Per la collana "I saggi di Lexia" (Aracne), è in uscita il volume *Semiotica dei filtri* curato con Massimo Leone.

Andrea Pinotti è professore di Estetica all'Università Statale di Milano, dove insegna Teorie dell'immagine. Presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" è coordinatore del progetto ERC "An-Icon. An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images" (https://an-icon.unimi.it) e del Centro di ricerca coordinata sulle realtà estese EXT (https://ext.unimi.it). Le sue ricerche riguardano: le teorie dell'immagine e della cultura visuale; le teorie della memoria collettiva e della monumentalità; le teorie dell'empatia; la tradizione morfologica goethiana e i suoi sviluppi contemporanei. Agli studi visuali ha dedicato, in collaborazione con A. Somaini, il volume *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi* (Einaudi 2016). Alle nuove tecnologie immersive di produzione di immagini e alla loro genealogia è rivolto *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale* (Einaudi 2021). Il suo ultimo libro è *Nonumento. Un paradosso della memoria* (Johan & Levi 2023).

Massimo Reichlin è Professore ordinario di Filosofia morale presso la Facoltà di Filosofia dell'Università Vita-Salute San Raffaele di Milano, di cui, dal 2022, è anche Preside. È stato coordinatore del Dottorato di Ricerca in Filosofia presso la medesima Facoltà; è membro del Direttivo della Società Italiana di Filosofia Morale ed è stato Vicepresidente della Società Italiana di Neuroetica e Filosofia delle Neuroscienze. Si è occupato di etica contemporanea, soprattutto del dibattito teorico tra etiche deontologiche ed etiche consequenzialiste; di storia dell'etica, con particolare attenzione alla storia dell'utilitarismo e della nozione di coscienza morale; di bioetica e neuroetica, con speciale interesse per le questioni di inizio e fine vita, l'obiezione di coscienza, il potenziamento cognitivo e morale e l'impatto delle scienze cognitive sulla concezione dei giudizi morali. Tra i suoi volumi: *L'etica e la buona morte* (Torino 2022); *Fini in sé. La teoria morale di Alan Donagan* (Torino 2003); *Aborto. La morale oltre il diritto* (Roma 2007); *Etica e neuroscienze* (Milano 2012); *L'utilitarismo* (Bologna 2013); *La coscienza morale* (Bologna 2019); *Fondamenti di bioetica* (Bologna 2021).

Silvia Rossignoli è attualmente diplomanda in Didattica della Musica ad indirizzo pianistico presso il Conservatorio "F.A. Bonporti" di Trento. Precedentemente allieva del M° Vittorio Bresciani presso il Conservatorio "E. F. Dall'Abaco" di Verona, con il quale ha potuto sperimentare e conoscere l'esperienza concertistica attraverso diverse polarità, da un paio di anni, sotto la guida della prof.ssa Margherita Anselmi, propone la partecipazione ad un tipo di evento concertistico che rifletta il forte legame interdisciplinare ed intrinseco tra la musica e le diverse arti. Con la chiarezza di una musica che è vera e propria esperienza, affettiva e corporea, e di una necessaria salvaguardia, presenta un lavoro di tesi volto all'incremento delle possibilità di fruizione di un evento musicale proprio di tipo immersivo e multisensoriale, riaffermando come le sue passioni convergano verso una sensibilità di tipo sinestetico e abbraccino molteplici rami come la musica, la letteratura, l'arte ed il cinema.

Federico Giuseppe Rubino è nato a Roma nel 2004. Cresciuto a Trento, ha sempre coltivato molti interessi e, accademicamente parlando, una doppia formazione: in Conservatorio, sempre a Trento, studia Didattica della Musica (indirizzo Pianoforte); contemporaneamente è matricola di Ingegneria Informatica presso il Polo scientifico dell'Università cittadina. Creativo, versato per la divulgazione nonostante la giovane età, prende spesso parte a progetti a più voci costituendo un punto di riferimento tecnologico e immaginativo per i collaboratori. Interessato alla natura della creatività e alla delicata questione dell'intelligenza artificiale e ai suoi impieghi, ne ha indagato in più occasioni, la natura fisica e le possibilità espressive in musica.

Maria Serafini è dottoranda in Filosofia e Scienze dell'Uomo presso il Dipartimento di Filosofia "Pietro Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano e membro del progetto di ricerca ERC AN-ICON (An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images). Dopo la laurea triennale in Filosofia presso l'Università di Roma "La Sapienza" (2016), ha conseguito due lauree magistrali in Scienze Cognitive (2020) e Scienze Filosofiche (2022) presso l'Università di Roma Tre. Gli elaborati finali si sono concentrati sulle applicazioni del pensiero di Ernesto de Martino alle forme di ritualità contemporanea,

con particolare attenzione alle pratiche di lutto sui social network. La sua ricerca dottorale si sviluppa tra estetica, cultura visuale e antropologia, e ha come oggetto di indagine le rimediazioni digitali di pratiche e immagini legate alla morte e al lamento funebre. È stata Visiting Scholar presso il Warburg Institute di Londra, dove ha condotto ricerche sui materiali della Collezione Fotografica, dell'Archivio e della Biblioteca, indagando le connessioni teoriche tra Warburg e de Martino. Ha partecipato a diversi convegni a livello internazionale, è membro della Società Italiana di Estetica (SIE) e dell'Associazione Internazionale Ernesto de Martino (AIEdM).

Davide Sisto insegna Forme di Vita Digitali all'Università di Torino. Insegna inoltre al Master "Death Studies & the End of Life" dell'Università di Padova e collabora con l'Università di Trieste. Specializzatosi nel campo della tanatologia digitale a partire dal 2014, tiene corsi di formazione sulla Digital Death per medici, psicologici ed educatori in tutta Italia, offrendo quindi consulenze per le start up impegnate nei settori dell'eredità digitale. Scrive, insieme a Marina Sozzi e Ana Cristina Vargas, sul blog "Si può dire morte" ed è nel comitato scientifico di Scuola Capitale Sociale. Ha pubblicato numerosi libri tradotti in svariate lingue: tra questi, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale* (Bollati Boringhieri 2018; MIT Press 2020; Katz Editores 2022; Zigurate 2023; Passagen Verlag 2024), *Ricordati di me. La rivoluzione digitale tra memoria e oblio* (Bollati Boringhieri 2020; Polity Press 2021; *Niin & näin 2021; Ketebe 2024*), *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online* (Bollati Boringhieri 2022; Fondo de Cultura Economica 2023; Katz Editores 2023), *I confini dell'umano. La tecnica, la natura, la specie* (Il Mulino 2023), *Virtual influencer. Il tempo delle vite digitali* (Einaudi 2024).

Pietro Riccardo Tarateo nasce a Soave nel 1997. A dieci anni inizia a studiare pianoforte e flauto traverso con lezioni private nella città di residenza, Lonigo. Lo studio del pianoforte diventa più intenso portando all'ammissione al conservatorio "F.A. Bonporti" di Trento nel 2018. Da lì inizia una carriera musicale che continua ancora oggi con la frequenza del Biennio in Pianoforte sotto la guida di Margherita Anselmi

e del Biennio in Musica Applicata a indirizzo compositivo presso il conservatorio "F. Venezze" di Rovigo con Marco Biscarini. Interessato da tempo alla musica applicata e alla composizione per cinema, media e videogiochi, ha vinto il secondo premio alla "July 2022 Composing Competition" indetta dal compositore Ryan Leach. Compone le musiche per il cortometraggio *The Roleplay of Life* di Pietro Barba e per diversi altri progetti in corso di pubblicazione. Come pianista solista ha di recente vinto il primo premio assoluto al 15° concorso internazionale "Città di Francavilla Fontana" nella categoria G. È docente di pianoforte presso la scuola musicale di Cembra.

Giuseppe Tateo è ricercatore RTDA presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università Roma Tre. Dopo aver conseguito il dottorato di ricerca presso il Max Planck Institute for Social Anthropology, ha insegnato alla Charles University (Praga) e alla Riga Stradins University ed è stato ricercatore post-doc a Trento, Milano, Bucarest, Praga e Lipsia. Si occupa di storia dell'antropologia, cristianesimo orientale e architettura religiosa. Membro del collettivo editoriale della Rivista della Società Italiana di Antropologia Culturale (Anuac), ha condotto ricerce etnografiche in Romania e in Moldavia. Tra le sue pubblicazioni, la monografia *Under the Sign of the Cross: The People's Salvation Cathedral and the Church-Building Industry in Postsocialist Romania (*Berghahn Books 2020, tradotta in Romeno per Polirom), "The Orthodox Charismatic Gift" (*The Cambridge Journal of Anthropology*, 2022) e "Viktor Shklovsky, Bronislaw Malinowski, and the Invention of a Narrative Device: Implications for a History of Ethnographic Theory" (*Hau: Journal of Ethnographic Theory).*

Ugo Volli è professore onorario di Semiotica del Testo e Filosofia della Comunicazione all'Università di Torino. Ha scritto circa 300 pubblicazioni scientifiche e oltre venticinque libri. Ha insegnato in numerose università fra cui a lungo a Bologna, IULM, Statale e Politecnico di Milano, Brown e New York University, Università di Haifa. Ha ricevuto una laurea honoris causa dalla NBU (Sofia). I suoi campi di ricerca principali riguardano la filosofia della comunicazione, la teoria semiotica, l'analisi semiotica dei testi sacri, la comunicazione politica, il gusto. Fra i

suoi libri più recenti: *Il resto è interpretazione* (Belforte 2019), *Donne di casa Boschi* (Skirà 2020), *Discutere in nome del cielo* (con Vittorio Robiati Bendaud - Guerini 2021), *Musica sono per me le tue parole* (La nave di Teseo 2022), *La Shoà e le sue radici* (Marcianum Press 2023) *Interrogare il senso* (Nomos 2024).

Giorgio Vallortigara è professore di Neuroscienze presso il Centre for Mind-Brain Sciences dell'Università di Trento, di cui è stato anche direttore. È autore di più di 300 articoli scientifici su riviste internazionali e di alcuni libri a carattere divulgativo: *Cervello di gallina. Visite (guidate) tra etologia e neuroscienze*, Bollati-Boringhieri, Torino 2005; *Nati per credere* (con V. Girotto e T. Pievani), Codice, Torino 2008; *La mente che scodinzola*,Mondadori, Milano 2011, *Cervelli che contano* (con N. Panciera), Adelphi, Milano 2014, *Piccoli equivoci tra noi animali* (con L. Vozza), Zanichelli, Bologna 2015; *Da Euclide ai Neuroni*, Castelvecchi, Roma 2017; *Pensieri della mosca con la testa storta*, Adelphi, Milano 2021. Ha inoltre pubblicato la monografia *Divided Brains* con L.J. Rogers e R.J. Andrew per Cambridge University Press, 2013 (tradotta per Mondadori Education con il titolo *Cervelli divisi*, 2017) e *Altre menti. Lo studio comparato della cognizione animale* (il Mulino, Bologna 2022). Nel 2011 e nel 2019 ha ottenuto uno dei prestigiosi ERC Advanced Research Grant della Comunità Europea. Nel 2016 gli è stato conferito il Premio internazionale Geoffroy Saint Hilaire per l'etologia. È socio dell'Istituto Veneto di Scienze Lettere ed Arti e Fellow della Royal Society of Biology. Oltre alla ricerca scientifica svolge un'intensa attività di divulgazione, collaborando con le pagine culturali di varie testate giornalistiche e riviste, quali il Sole 24 Ore e Le Scienze.

I SAGGI DI LEXIA

1. Gian Marco De Maria (a cura di)
Ieri, oggi, domani. Studi sulla previsione nelle scienze umane
ISBN 978-88-548-4184-0, formato 17 × 24 cm, 172 pagine, 11 euro

2. Alessandra Luciano
Anime allo specchio. Le mirouer des simples ames *di Marguerite Porete*
ISBN 978-88-548-4426-1, formato 17 × 24 cm, 168 pagine, 12 euro

3. Leonardo Caffo
Soltanto per loro. Un manifesto per l'animalità attraverso la politica e la filosofia
ISBN 978-88-548-4510-7, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro

4. Jenny Ponzo
Lingue angeliche e discorsi fondamentalisti. Alla ricerca di uno stile interpretativo
ISBN 978-88-548-4732-3, formato 17 × 24 cm, 356 pagine, 20 euro

5. Gian Marco De Maria, Antonio Santangelo (a cura di)
La TV o l'uomo immaginario
ISBN 978-88-548-5073-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 15 euro

6. Guido Ferraro
Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"
ISBN 978-88-548-5432-1, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 12 euro

7. Piero Polidoro
Umberto Eco e il dibattito sull'iconismo
ISBN 978-88-548-5267-9, formato 17 × 24 cm, 112 pagine, 9 euro

8. Antonio Santangelo
Le radici della televisione intermediale. Comprendere le trasformazioni del linguaggio della TV
ISBN 978-88-548-5481-9, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 19 euro

9. Gianluca Cuozzo
Resti del senso. Ripensare il mondo a partire dai rifiuti
ISBN 978-88-548-5231-0, formato 17 × 24 cm, 204 pagine, 14 euro

10. Guido Ferraro, Antonio Santangelo (a cura di)
Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici
ISBN 978-88-548-6330-9, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 13 euro

11. Massimo Leone, Isabella Pezzini (a cura di)
Semiotica delle soggettività
ISBN 978-88-548-6329-3, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 30 euro

12. Roberto Mastroianni (a cura di)
Writing the city. Scrivere la città Graffitismo, immaginario urbano e Street Art
ISBN 978-88-548-6369-9, formato 17 × 24 cm, 284 pagine, 16 euro

13. Massimo Leone
Annunciazioni. Percorsi di semiotica della religione
ISBN 978-88-548-6392-7, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 1000 pagine, 53 euro

14. Antonio Santangelo
Sociosemiotica dell'audiovisivo
ISBN 978-88-548-6460-3, formato 17 × 24 cm, 216 pagine, 14 euro

15. Mario De Paoli, Alessandro Pesavento
La signora del piano di sopra. Struttura semantica di un percorso narrativo onirico
ISBN 978-88-548-6784-0, formato 17 × 24 cm, 88 pagine, 9 euro

16. Jenny Ponzo
La narrativa di argomento risorgimentale (1948–2011). Tomo I. *Sistemi di valori e ruoli tematici. Tomo* II. *Analisi semiotica dei personaggi*
ISBN 978-88-548-7751-1, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 788 pagine, 45 euro

17. Guido Ferraro, Alice Giannitrapani, Gianfranco Marrone, Stefano Trani (a cura di)
Dire la Natura. Ambiente e significazione
ISBN 978-88-548-8662-9, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 28 euro

18. Massimo Leone
Signatim. *Profili di semiotica della cultura*
ISBN 978-88-548-8730-5, formato 17 × 24 cm, 688 pagine, 40 euro

19. Massimo Leone, Henri de Riedmatten, Victor I. Stoichita
Il sistema del velo / Système du voile.
Trasparenze e opacità nell'arte moderna e contemporanea / Transparence et opacité dans l'art moderne et contemporain
ISBN 978-88-548-8838-8, formato 17 × 24 cm, 344 pagine, 26 euro

20. Mattia Thibault (a cura di)
Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini
ISBN 978-88-548-9288-0, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 20 euro

21. Ugo Volli
Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche
ISBN 978-88-548-9465-5, formato 17 × 24 cm, 380 pagine, 22 euro

22. Giampaolo Proni
La semiotica di Charles S. Peirce. Il sistema e l'evoluzione
ISBN 978-88-255-0064-6, formato 17 × 24 cm, 480 pagine, 22 euro

23. Guido Ferraro, Antonio Santangelo (a cura di)
I sensi del testo. Percorsi interpretativi tra la superficie e il profondo
ISBN 978-88-255-0060-8, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 12 euro

24. Marianna Boero
Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità
ISBN 978-88-255-0130-8, formato 17 × 24 cm, 192 pagine, 16 euro

25. Guido Ferraro (a cura di)
Narrazione e realtà. Il senso degli eventi
ISBN 978-88-255-0560-3, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 15 euro

26. Alessandro Prato (a cura di)
Comunicazione e potere. Le strategie retoriche e mediatiche per il controllo del consenso
ISBN 978-88-255-0942-7, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 12 euro

27. Vitaliana Rocca
La voce dell'immagine. Parola poetica e arti visive nei Neue Gedichte di Rilke
ISBN 978-88-255-0973-1, formato 17 × 24 cm, 176 pagine, 12 euro

28. Vincenzo Idone Cassone, Bruno Surace, Mattia Thibault (a cura di)
I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi
ISBN 978-88-255-1346-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 18 euro

29. Patrícia Branco, Nadirsyah Hosen, Massimo Leone, Richard Mohr (edited by)
Tools of Meaning. Representation, Objects, and Agency in the Technologies of Law and Religion
ISBN 978-88-255-1867-2, formato 17 × 24 cm, 296 pagine, 18 euro

30. Simona Stano
I sensi del cibo. Elementi di semiotica dell'alimentazione
ISBN 978-88-255-2096-5, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro

31. Guido Ferraro
Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione
ISBN 978-88-255-2318-8, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 18 euro

32. Simone Garofalo
Narrarsi in salvo. Semiosi e antropo–poiesi in due buddhismi giapponesi
ISBN 978-88-255-2368-3, formato 17 × 24 cm, 516 pagine, 26 euro

33. Massimo Leone
Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-2763-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro

34. Massimo Leone, Bruno Surace, Jun Zeng (edited by)
The Waterfall and the Fountain. Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China
ISBN 978-88-255-2787-2, formato 17 × 24 cm, 360 pagine, 25 euro

35. Jenny Ponzo, Mattia Thibault, Vincenzo Idone Cassone (a cura di)
Languagescapes. Ancient and Artificial Languages in Today's Culture
ISBN 978-88-255-2958-6, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 22 euro

36. Andrea Mazzola
Trasumano mon amour. Note sul movimento H+ (scritti 2015-2019)
Prefazione di Riccardo de Biase
Traduzione di Annamaria Di Gioia, Federica Fiasca, Francesco Tagliavia, Giorgio Cristina
ISBN 978-88-255-3029-2, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 18 euro

37. Mattia Thibault
Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi
Prefazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3212-8, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro

38. Massimo Leone
Colpire nel segno. La semiotica dell'irragionevole
ISBN 978-88-255-3381-1, formato 17 × 24 cm, 252 pagine, 18 euro

39. Massimo Leone
Scevà. Parasemiotiche
ISBN 978-88-255-3455-9, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro

40. Federico Biggio, Victoria Dos Santos, Gianmarco Thierry Giuliana (eds.)
Meaning–Making in Extended Reality. Senso e Virtualità
ISBN 978-88-255-3432-0, formato 17 × 24 cm, 336 pagine, 22 euro

41. Gabriele Marino
Frammenti di un disco incantato. Teorie semiotiche, testualità e generi musicali
Prefazione di Andrea Valle
Postfazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3586-0, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 17 euro

42. Xianzhang Zhao
Text – Image Theory: Comparative Semiotic Studies on Chinese Traditional Literature and Arts
ISBN 979-12-5994-008-7, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 22 euro

43. Cristina Voto
Monstruos audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología
Prefazione di Massimo Leone
ISBN 979-12-5994-419-1, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro

44. Silvia Barbotto, Cristina Voto, Massimo Leone (eds.)
Rostrosferas de America Latina. Culturas, traducciones y mestizajes
ISBN 979-12-5994-921-9, formato 17 × 24 cm, 212 pagine, 18 euro

45. Jenny Ponzo, Francesco Galofaro (a cura di)
Autobiografie spirituali
ISBN 979-12-5994-878-6, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 16 euro

46. Massimo Leone, Cristina Voto (a cura di)
I cronotopi del volto
ISBN 979-12-218-0270-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 20 euro

47. Roberto Flores
Magia Publicitaria. Semiótica de la eficacia simbólica
ISBN 979-12-218-0313-6, formato 17 × 24 cm, 184 pagine, 14 euro

48. Antonio Santangelo, Massimo Leone (a cura di)
Semiotica e intelligenza artificiale
ISBN 979-12-218-0429-4, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 22 euro

49. Jenny Ponzo, Simona Stano (a cura di)
Nuovi media
ISBN 979-12-218-0521-5, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 16 euro

50. Gianmarco Thierry Giuliana, Massimo Leone (éds.)
Sémiotique du visage futur
ISBN 979-12-218-0492-8, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 18 euro

51. José Luis Fernández, Massimo Leone, Elsa Soro, Cristina Voto (a cura di)
Rostrotopías. Mitos, narrativas y obsesiones de las plataformas digitales
ISBN 979-12-218-0853-7, formato 17 x 24 cm, 246 pagine, 24 euro

52. Massimo Leone (a cura di)
Il senso impervio. Vette e abissi dell'interpretazione estrema
ISBN 979–12–218–0972–5, formato 17 x 24 cm, 442 pagine, 30 euro

53. Jenny Ponzo, Simona Stano (a cura di)
I media e le icone culturali
ISBN 979–12–218–1144–5, formato 17 x 24 cm, 228 pagine, 22 euro

54. Mario De Paoli
L'evoluzione delle specie semiotiche. Biologia dell'evoluzione, semiotica e informazione quantistica
ISBN 979–12–218–1268–8, formato 17 x 24 cm, 164 pagine, 16 euro

55. Silvia Barbotto Forzano
SENSI in VERSI. Gradienti narrativi, creatività collettiva, media espansi e incorporati
Prefazione di Maria Giulia Dondero
Postfazione di Sara Hejazi
ISBN 979–12–218–1480–4, formato 17 x 24 cm, 164 pagine, 18 euro

56. Angelo Di Caterino
L'ambiguità del credere. Semiotica e antropologia dei processi epistemici
ISBN 979–12–218–1534–4, formato 17 x 24 cm, 140 pagine, 14 euro

57. Gianmarco Thierry Giuliana
Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica. Volume 1
ISBN 979–12–218–1528–3, formato 17 x 24 cm, 380 pagine, 26 euro

58. Ludovic Chatenet, Gianmarco Thierry Giuliana (a cura di)
Semioverses. Pour une sémiotique des mondes virtuels et numériques
ISBN 979–12–218–1612–9, formato 17 x 24 cm, 248 pagine, 22 euro

59. Massimo Leone (a cura di)
Il senso immerso. Libertà e smarrimenti del corpo digitale
ISBN 979–12–218–1652–5, formato 17 x 24 cm, 652 pagine, 38 euro

Finito di stampare nel mese di febbraio del 2025
dalla tipografia «The Factory S.r.l.»
via Tiburtina, 912 — 00156 Roma