



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale

in Storia delle arti e conservazione dei beni artistici

Tesi di Laurea

Spectatorship, Neuroscienze e Digitale:

«the real – yet unreal – deal»

Relatore

Ch.mo prof. Giuseppe Barbieri

Correlatrice

Ch.ma prof.ssa Silvia Burini

Laureanda

Sara Benetti

Matricola 866219

Anno Accademico

2020 / 2021

Indice generale

INTRODUZIONE.....	3
1. NEUROSCIENZE E <i>SPECTATORSHIP</i> : I LUOGHI DELL'INCONTRO.....	7
1.1 L'intersezione disciplinare.....	7
1.2 Il digitale come fatto visivo e metodologico.....	15
1.3 La percezione empatica delle immagini.....	20
2. ESPERIENZA ESTETICA E COINVOLGIMENTO.....	27
2.1 Le modalità di simulazione nell'esperienza estetica.....	27
2.2 La “simulazione incarnata” e la comunicazione delle immagini.....	36
2.3 La “Simulazione liberata” e il coinvolgimento.....	48
3. NUOVE TECNICHE DI PERCEZIONE: ALCUNI ELEMENTI.....	59
3.1 New media per l'esperienza estetica.....	59
3.2 Post-digital turn: nuova Bildwissenschaft?.....	70
4. OGGETTI E MODALITÀ DELLE NUOVE RAPPRESENTAZIONI.....	80
4.1 Analogico, digitale, virtuale e reale: quale rapporto?.....	80
4.2 The real – yet unreal – deal: l'aura virtuale.....	90
4.3 (On e Off) Site: il nuovo binomio nell'esperienza della rappresentazione.	95
5. I CONTRIBUTI DELLA SEMIOTICA.....	103
5.1 Jurij Lotman e la semiotica del fatto visivo.....	103
5.2 Testi, contesti e applicazioni.....	111
NOTA BIBLIOGRAFICA.....	116
Tesi di laurea e di dottorato.....	142
Siti <i>Web</i> di riferimento.....	144

INTRODUZIONE

La portata dello strumento digitale sta raggiungendo ampiezze via via sempre più considerevoli ed è ad ogni buona ragione divenuta uno dei veicoli principali delle nostre relazioni con il mondo delle immagini.

Con l'obiettivo di riflettere sulle modalità di progettazione usate nella trasmissione di contenuti culturali in un simile contesto, questa trattazione si propone di ragionare in maniera prettamente teorica sui contributi con cui, nell'arco degli ultimi tre decenni, le neuroscienze cognitive hanno arricchito le considerazioni sulla *Spectatorship* contemporanea. Lo scopo sarà quello di ricavare alcune informazioni di base che aiutino a ragionare sul modo in cui, dal punto di vista della percezione, l'esperienza visiva si rapporta alle nuove soluzioni mediali, nonché sulle eventuali strategie utili a problematizzare la forma e gli oggetti dei prodotti digitali a carattere visivo.

La metodologia utilizzata si sostanzia esclusivamente nella ricerca e nel successivo confronto bibliografico di materiale a pubblicazione cartacea e digitale, con l'intenzione di rispettare un'ottica di raffronto dal carattere interdisciplinare. Non poche difficoltà sono assunte dalla selezione e dalla connessione di un numero effettivamente elevatissimo di fonti, che restituisce tuttavia un dato importante sulla rilevanza delle tematiche che si cerca qui di mettere in relazione, costruendo un quadro composito ed eterogeneo.

Nel primo capitolo (*Neuroscienze e Spectatorship: i luoghi dell'incontro*) presenteremo il principio dell'intersezione occorsa fra gli studi di Neuroscienze cognitive e di Cultura Visuale, con particolare riguardo all'incontro fra le figure trainanti di David Freedberg, Semir Zeki e Vittorio Gallese. Introdurremo quindi, in due momenti successivi, il fattore mediale come *trait d'union* fra una visione trans-storica e una fisiologica della visione, contestualmente alla connessione con

l'aspetto emotivo del rapporto con le immagini. Nel primo caso riprenderemo alcune delle teorie influenti del cosiddetto *Visual Turn*, con attenzione specifica alla Teoria dei Media trans-storica e interdisciplinare di W.J.T. Mitchell e all'antropologia delle immagini di Hans Belting; nel secondo faremo esplicito riferimento alla cooperazione nata fra la *Theory of Response* di Freedberg e l'estetica sperimentale di Gallese, specificandone le principali ragioni di discostamento dalla Neuroestetica di Zeki. Questo ci restituirà il quadro di come svariati fenomeni intersoggettivi, coinvolti nei processi visivi da diversi punti di vista (sociali, antropologici, estetici, cognitivi), siano divenuti nel tempo rappresentabili neurobiologicamente e fonderemo qui le premesse sulla base delle quali sviluppare il resto della nostra discussione.

Nel secondo capitolo (*Esperienza estetica e coinvolgimento*) ci occuperemo di affrontare le concezioni di *embodiment* e *simulation model* proposte dalle sperimentazioni e dalle speculazioni di provenienza neurobiologica dagli anni Novanta in poi, evidenziandone gli aspetti attinenti l'ambito della percezione di carattere estetico e le conseguenze sulla relazione influente che intercorre fra immagine e osservatore. Terremo particolarmente in considerazione le proposte inoltrate da Vittorio Gallese (in particolare nelle collaborazioni intrattenute con David Freedberg e Michele Guerra) e ne metteremo in luce gli aspetti d'interazione con molteplici verifiche di carattere scientifico, con alcune speculazioni teoriche sul coinvolgimento sensibile e con alcuni aspetti della filosofia del corpo, evidenziando il particolare interesse rivolto al lascito di Maurice Merleau-Ponty. Questo insieme di informazioni ci consentirà di evidenziare come nel tempo recente si sia connotata un'idea di immaginazione mentale dipendente dalla sensazione e ci permetterà di inquadrare l'importanza attribuibile "all'immagine in movimento" negli aspetti connessi all'*engagement*, con particolare riguardo alle teorie elaborate da *Film Studies* e *New Media Art*.

Nel terzo capitolo (*Nuove tecniche di percezione: alcuni elementi*) affronteremo la questione mediale con riguardo ai dispositivi e alle possibilità che riserva lo studio della percezione delle immagini. Come prima cosa cercheremo di instaurare un

dialogo fra le *Media* e *New Media Theories* elaborate nell'arco degli ultimi trent'anni e le conoscenze ottenute sul sistema cervello-corpo dell'osservatore, secondo la linea tracciata da Hans Belting. In seguito cercheremo di distinguere, all'interno dell'attuale ecosistema mediale, che cosa significhi il termine *Post-digital* e quale modifiche comporti alla relazione biunivoca che vive fra osservatore e immagine. In questo senso integreremo i contributi proposti a partire dalla metà degli anni Ottanta da WJT Mitchell e Gottfried Boehm, rispettivamente nell'ambito di *Visual Culture Studies* e *Bildwissenschaft*, mettendoli in relazione e, anche mediante le teorie iconologiche puntualizzate criticamente da Bredekamp, cercheremo di comprendere come le immagini siano divenute esse stesse strumento di ricerca sull'osservatore.

Nel quarto capitolo (*Gli oggetti e le modalità delle nuove rappresentazioni*) arriveremo invece a definire in che cosa consista la discussione sullo statuto ontologico delle immagini, confrontando in particolare le categorizzazioni conosciute come "analogico", "digitale" e "virtuale", sin dalla fine degli anni Settanta del secolo scorso. Sulla base del confronto teorico, si metteranno in evidenza gli imprescindibili vantaggi della replicabilità digitale e si rapportheranno queste deduzioni alla categorizzazione di pratiche espositive digitali in base agli spazi fisici e virtuali utilizzati. Si confronteranno qui in maniera critica alcune soluzioni adottate nel tempo recente dalle istituzioni culturali per consentire la fruizione dello spazio fisico *off-site*, nella consapevolezza che non rispettino quanto raccolto sulle modalità percettive più efficaci e non vedano l'operatività di sistemi autonomi nella ri-semantizzazione di contenuti.

A partire da questi assunti, nel quinto e ultimo capitolo (*I contributi della semiotica*) si farà una breve proposta su come il meccanismo culturale lotmaniano possa, nel contemporaneo, fornire alcuni dispositivi utili a problematizzare, mettere in relazione e ri-significare i contenuti culturali di carattere visivo, trattandoli come veri e propri testi visivi. Dapprima si confronteranno alcuni punti di vista propri della semiotica della cultura e del fatto visivo di Jurij Lotman, con riferimento alla visione critica del gruppo di ricerca formatosi attorno al tema a

Ca' Foscari. In secondo luogo, si faranno alcuni esempi pratici di esperienze applicative in cui si intravede il rispetto di queste logiche produttive, rapportandole al sistema dell'applicazione interattiva.

1. NEUROSCIENZE E *SPECTATORSHIP*: I LUOGHI DELL'INCONTRO

1.1 L'intersezione disciplinare

«As more of our experience comes to us by way of bits,
reality itself gradually changes»¹

«Una civiltà di frontiera [...] come tale può sopravvivere
soltanto fintanto che una qualche frontiera viene ancora
lasciata come luogo per l'inizio promesso,
verso cui si spera»²

Entrare in relazione con la Visual Culture³ contemporanea significa interagire con un contesto generale di riferimento continuamente scosso dell'eco del monito poliziesco warburghiano⁴. L'eterogeneità disciplinare caratterizza allo

1 STEVEN LEVY, *TechnoMania*, "Newsweek" 27 Febbraio 1995, pp. 14-17, qui p. 17.

2 ZYGMUT BAUMAN, *Morality without Ethics*, in "Theory Culture & Society" 11 (1994), n. 4, pp. 1-34, qui p. 12.

3 Si ritiene opportuno precisare sin da ora la corretta genealogia del termine, per orientare la discussione verso un'esaustiva comprensione dei risvolti che la costruzione di una materia complessa come l'insieme delle teorie "culturologiche" dell'immagine comporta: cfr. ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI, *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2016. Alcuni passaggi dall'introduzione (ivi, pp. XIV, XV) guidano la distinzione da operare per inquadrare l'ambito di ricerca: «Studiare le immagini e la visione assumendo come punto di riferimento questo concetto [*la cultura [visuale]*] significa prendere in esame tutti gli aspetti formali, materiali, tecnologici e sociali che contribuiscono a situare determinate immagini e determinati atti di visione in un contesto culturale ben preciso. Considerate come parte di una "cultura visuale" – un ambito la cui collocazione spaziotemporale deve essere di volta in volta definita, [...] sono sempre qualcosa di concreto e storicamente condizionato [...] in un contesto le cui coordinate sono definite da tutta una serie di fattori al tempo stesso tecnologici e mediali, sociali e politici. Studiare la "cultura visuale" di un determinato contesto significa porre l'accento sulla dimensione *culturale* – e quindi costruita, artefatta, tecnicamente determinata, socialmente, ideologicamente e affettivamente situata, storicamente variabile – delle immagini e della visione». Sullo stesso tema anche cfr. NICHOLAS MIRZOEFF, *Introduzione alla cultura visuale*, 1999, tr. it. Milano, Meltemi, 2021; WILLIAM J.T. MITCHELL, *What Is Visual Culture?*, in IRVING LAVIN (a cura di), *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside: A Centennial Commemoration of Erwin Panofsky (1892–1968)*, Princeton, Princeton Institute for Advanced Study, 1995, pp. 207-217.

4 L'andamento generale della ricerca si avvicina progressivamente a quanto suggerito da Aby Warburg, il creatore della «scienza senza nome» (l'iconologia: cfr. ROBERT KLEIN, *La*

stato attuale un gran numero di ricerche e connota una generale consapevolezza, quella relativa alla costituzione sociale dell'oggetto-immagine.⁵ Questo genere di natura si traduce non soltanto in un'idea fortemente responsabile di "spettatorialità"⁶, ma anche in una sua concezione vigorosamente connessa agli aspetti emotivi del rapporto con le immagini⁷, elementi che concorrono alla formazione di uno scenario in cui l'interazione fra artista, opera e fruitore si

forma e l'intelligibile. Scritti sul Rinascimento e l'arte moderna, 1970, tr. it., Torino, Einaudi, 1975, p. 235 e GIORGIO AGAMBEN, *Aby Warburg e la "scienza senza nome"*, in "Aut Aut" 199-200 (1984), pp. 51-66, qui p. 51) che, oltre un secolo fa, invitava a non lasciarsi condizionare dalle «polizie di frontiera», ovvero a infrangere i confini precostituiti che dividono i differenti ambiti disciplinari unicamente per statuto: cfr. ABY WARBURG, *Arte italiana e astrologia internazionale a Palazzo Schifanoia a Ferrara*, 1912, tr.it., in ID., *La rinascita del paganesimo antico e altri scritti*, (a cura di) M. Ghelardi, Torino, Aragno, 2004, pp. 515-555, qui pp. 551-552. Sulle metafore affini in Warburg cfr. ANDREA PINOTTI, *Memorie del neutro. Morfologia dell'immagine in Aby Warburg*, Milano, Mimesis, 2001, pp. 37-39.

- 5 Cfr. PIETRO CONTE, "Una sorta di intelligenza iconica". *Immagine e conoscenza intuitiva*, in "Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience" 2 (2012), pp. 191-200. Ricordiamo in questo senso anche espressioni di Mitchell che indicano una «costruzione visuale del sociale» e una «costruzione sociale del visivo»: cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Una storia dell'arte di confine. Iconologia, media e cultura visuale*, in *Scienza delle immagini: tecnologia, cultura visuale ed estetica dei media*, 2015, tr. it. Monza, Johan e Levi, 2018, pp. 17-24, qui p. 23; ID., *Mostrare il vedere: una critica della cultura visuale*, 2002, in ID., *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Palermo, Duepunti, 2009, pp. 41-65, qui p. 62. Sullo stesso concetto si veda anche MARIO TIRINO, *Il visibile e l'immaginabile: cultura visuale, media e immaginario*, in "Im@go" 8 (2018), n. 12, pp. 158-168, qui p. 160.
- 6 La nozione di spettatorialità (*Spectatorship*) fa riferimento all'ambito di ricerca messo in luce da John Shearman nel suo *Only Connect: Art and the Spectator in the Italian Renaissance*, Washington, D. C.-Princeton, The National Gallery of Art-Princeton University Press, 1992, trad. it. *Arte e spettatore nel Rinascimento italiano: Only connect...*, Milano, Jaca book, 1995. Occupandosi di Rinascimento italiano, lo storico dell'arte britannico ha impartito una fondamentale lezione ai nascenti studi di cultura visuale, che vedono oggi la relazione fra immagine e spettatore fra gli interessi principali della disciplina. Secondo l'attendibile versione di Shearman, alcune opere presupponevano l'esplicita presenza di uno spettatore nella loro stessa modalità di realizzazione. Le motivazioni che guidavano questo genere di progettualità, oltre al significato da cogliere, spesso faceva perno sulla necessità di completare l'opera *strictu sensu*, nella struttura narrativa e compositiva. L'ambizione era quella di riproporre il livello di comunicazione con lo spettatore, nello spazio transitivo aperto, dall'interno all'esterno dell'opera. Lo studio di Shearman è lungo e complesso, tuttavia di fondamentale rilievo nella comprensione e diffusione di una logica orientata all'importanza del rapporto fra osservatore e osservato.
- 7 Vedremo nel corso di questo lavoro come, ancor prima di Shearman, sin dai primi anni Settanta, a partire dalle proprie ricerche sull'iconoclastia e la censura, David Freedberg facesse «della risposta emotiva dell'osservatore/spettatore una traccia indiziaria fondamentale per una storia "istituzionale" delle immagini»: secondo la versione di Malavasi, per l'iconologo sudafricano «lo scopo è tracciare un diagramma delle reazioni, e poi di considerare perché le immagini stimolino, provochino o eccitino quel tipo di reazione» Cfr. LUCA MALAVASI, *Topografia dell'emozione cinematografica*, in *Racconti di corpi: Cinema, film, spettatori*,

trasforma gradatamente in una conversazione influente fra immagini, media e osservatore⁸.

Le ragioni che danno forma a un ambiente simile sono moltissime e cercheremo ora di elencarne alcune che riteniamo fondamentali ai fini del percorso che qui desideriamo compiere.

David Freedberg, illustre storico dell'arte e iconografo, ex Direttore del Warburg Institute presso la University of London⁹ e dal 2017 Direttore della Italian Academy for Advanced Studies presso la Columbia University, tiene nel corso del 2004 alcuni interventi che saranno pubblicati un paio d'anni dopo all'interno di un corposo saggio dal titolo *Empathy, Motion ad Emotion*: quest'operazione merita di essere citata poiché non soltanto partecipa all'ampio movimento avviato da Semir Zeki sotto l'insegna della cosiddetta *Neuroestetica*¹⁰, ma apre in senso pionieristico, dal punto di vista degli studi di cultura visuale, a una serie di intersezioni con l'ambito scientifico a oggi fondamentali. Si legge fra le righe introduttive al saggio:

In its present form, this paper [...] is intended to convey a broad overview of the importance of a number of central areas in current neuroscientific research

Torino, Edizioni Kaplan, 2009, p. 36. Cfr. DAVID FREEDBERG, *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, The University of Chicago Press, 1989, trad. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Torino, Einaudi, 1993.

8 Il termine osservatore verrà da qui in poi utilizzato nell'accezione proposta da Jonathan Crary in *Le Tecniche dell'osservatore*, 1990, tr. it. a cura di L. Acquarelli, Torino, Einaudi, 2014, p. 8-9: «[...] un soggetto osservatore che è allo stesso tempo sia il prodotto storico, sia il luogo dove sia verificano le pratiche, le tecniche, le istituzioni e le procedure di soggettivazione. [...] è soprattutto un individuo che compie tale azione all'interno di una determinata serie di possibilità, un osservatore che è dunque inquadrato in un sistema di convenzioni e limitazioni».

9 <https://warburg.sas.ac.uk/> (ultimo accesso 10.09.2021).

10 Per il "manifesto" e un approfondimento sull'origine della Neuroestetica, cfr. SEMIR ZEKI, *La visione dall'interno: arte e cervello*, 1999, trad. it., Paolo Pagli, Giovanna De Vivo (a cura di), Torino, Bollati Boringhieri, 2003. Gli obiettivi principali vedono in questo caso l'esperienza estetica in maniera forse più dichiaratamente strumentale, senza rinunciare per questo ad appassionarsene. Il tentativo di Zeki è, sin dalle origini della disciplina, quello di comprendere le origini neurobiologiche del godimento nell'esperienza estetica di creazione e ricezione, per associare i risultati ottenuti alle indagini sulle modalità con cui il cervello umano acquisisce la conoscenza del mondo in cui si trova. Le sperimentazioni della disciplina si concentrano sulle dinamiche cerebrali di artisti e osservatori, affrontando la questione relativa all'integrazione multimodale (*binding problem*) prettamente a partire dal cervello visivo. Cfr. *ultra*, nota 87.

for the history of the art – and for the humanities in general. My sense of the need to cross these particular disciplinary boundaries, and of the critical role that neuroscientific work has to play in the kinds of problems which art historians once addressed but have neglected for too long, goes back to the early 1980s, when I first began attending to these matters – although my concern with issues relating to iconoclasm evidently goes back much earlier.¹¹

In seguito parleremo più ampiamente di quanto Freedberg, incoraggiato da neurobiologi di fama internazionale, abbia allora, in prima istanza e dopo svariati tentativi, cercato di fare, ma ciò che dobbiamo sottolineare in questa fase riguarda prettamente le comuni ragioni d'interesse fra *Humanities* e Scienze e la loro utilità ai fini del discorso. Gli interventi appena citati hanno una collocazione ben specifica nel tempo e negli spazi frequentati dalle discipline: nella seconda metà degli anni Ottanta uno storico (Freedberg) inizia a compiere delle indagini nel tentativo di dare spazio alla reazione emotiva dello spettatore di fronte agli oggetti iconici, per farne un elemento d'indagine ontologica sullo statuto dell'immagine stessa. Nello stesso momento, un neurobiologo (Zeki) si accinge, dall'altro lato, a spostare gli obiettivi transitori della ricerca sul fare artistico e la sua propria ricezione, per farne un elemento d'indagine epistemologica sulla natura della conoscenza umana. Si apre così un vasto campo di ricerca comune che permette non soltanto di porci determinate domande sulla natura del coinvolgimento di cui talune esperienze visive ci fanno sentire preda, ma anche di dare finalmente a questi stessi quesiti alcune risposte sistematiche e rigorose¹².

11 Cfr. DAVID FREEDBERG, *Empathy, Motion and Emotion*, in KLAUS HERDING, ANTJE KRAUSE WAHL (a cura di), *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen: Emotionen in Nahsicht*, Berlino, Driesen, 2007, pp. 17-51, qui p. 17: «This Essay represents a combination of two papers. The first was delivered as a lecture entitled “Art, Emotion and the Brain: The Historical Dimension” at the Third Annual Conference in Neuroesthetics (organized by Semir Zeki under the auspices of the Minerva Foundation) in Berkeley, January 10, 2004 and then updated in a presentation at the Villa Medici in Rome on May 24 2004. the second was given as “Empathy Motion and Emotion” at the conference on held at Stanford and then again at the conference entitled in in the Università degli Studi in Milan on December 8, 2004». Per la traduzione italiana, cfr. DAVID FREEDBERG, *Empatia, movimento ed emozione*, 2004, in GIOVANNI LUCIGNANI, ANDREA PINOTTI (a cura di), *Immagini della mente*, Milano, Cortina, 2007, pp. 13-67.

12 David Freedberg troverà in seguito un interlocutore attento e collaborativo appartenente al mondo delle neuroscienze cognitive in Vittorio Gallese; citeremo più avanti alcune delle operazioni di ricerca intraprese dai due (ad esempio cfr. *ultra*, note 22, 41, 84), ma si tenga

Una seconda argomentazione contribuisce inoltre al nostro intreccio, sommandosi a quanto appena espresso e si può avvicinare costruendo un breve dialogo immaginario fra psicoanalisi, iconologia critica e linguaggio. Per fare un tentativo, potremmo riflettere sul modo in cui nel corso degli ultimi trent'anni, l'espressione lacaniana «Siamo esseri guardati, nello spettacolo del mondo»¹³ sia stata resa ancor più celebre di quanto già non fosse dalla sua approssimazione alle radici del tanto interrogato “atto iconico”¹⁴. E ancora, avremmo la possibilità di accostare l'affermazione di Lacan e gli innumerevoli risvolti che la nascita delle teorie sullo statuto “parlante” e “osservante” dell'immagine ha generato a ciò che scrive W. J. T. Mitchell fra le righe di una fonte di trent'anni successiva: «internet è un nervo ottico che abbraccia il mondo, lo spazio temporale e termina con bulbi oculari elettronici»¹⁵.

Se dovessimo ora parafrasare le battute di questo dialogo, potremmo affermare che i soggetti non soltanto “si vedano vedersi”, ma allo stesso tempo vengano osservati e interrogati a loro volta da presenze iconiche moltiplicate, che condividono con essi la possibilità di guardare attraverso il tempo e lo spazio indefinitamente.

presente che i due esplicitano un fondamentale debito di riconoscenza ad Aby Warburg «sull'empatia nella fruizione di opere pittoriche» [*Einfühlung*] (cfr. ANDREA PINOTTI, *Quasi-soggetti e come-se: l'empatia nell'esperienza artistica*, in “PSICOART” 1 (2010), p. 3). Per un approfondimento sulla teorizzazione relativa alle formule del pathos (*Pathosformeln*) e di sopravvivenza delle immagini (*Nachleben*), cfr.: ABY WARBURG, *La rinascita del paganesimo antico*, 1932, trad. it. Firenze, La Nuova Italia, 1966; ID., *Mnemosyne: l'atlante delle immagini*, 1929, trad. it. a cura di Maurizio Ghelardi, Torino, Aragno, 2002.

13 Cfr. JACQUES LACAN, *Il seminario – Libro XI: I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, 1964, tr. it. e cura di G. Contri, Torino, Einaudi, 1979, p.77. Richiamando la matrice simbolica dell'immagine *Colpo d'occhio sul Teatro di Besançon* (cfr. NICOLAS LEDOUX, tav.113 di *L'architecture considérée sous le rapport de l'art, des moeurs et de la législation*, 1804) il pensiero di Lacan delinea un soggetto che «si vede vedersi», giungendo alla conclusione che siamo pertanto soggetti coscienti solo grazie allo *speculum mundi*, in cui «io non vedo da un solo punto ma, nella mia esistenza, io sono da ogni parte», nell'incrocio della piramide visiva dello sguardo e di quella della visione.

14 Rimandiamo al più recente ed esaustivo compendio sulla teoria: cfr. HORST BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano: Teoria dell'atto iconico*, 2010, tr. it, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2015, p. 265. «Le immagini non subiscono bensì producono esperienze percettive e comportamenti: è questa la quintessenza dell'atto iconico. Esso agisce nella sfera della vita, dello scambio e della forma, rispettivamente in chiave schematica, sostitutiva e di una libera formalità intrinseca». Inoltre cfr. *ultra*, nota 126.

15 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *La città dei bits: spazi luoghi e autostrade informatiche*, 1995, tr. it. a cura di S Polano, Milano, Electa, 1997, p. 34.

Benché la complessità che qui si esprime e di cui si rende necessario essere coscienti non riguardi un'evoluzione in senso stretto della nostra organicità ricettiva - ovvero, nonostante tutto, il nostro sistema visivo rimanga antichissimo¹⁶, questa trasformazione negli statuti dell'osservatore e dell'osservato tocca le problematiche afferenti alla *Spectatorship* in maniera profonda, arrivando al cuore della *Visual Culture* dal polo d'influenza opposto, nel paradigma "visuale"¹⁷: quello delle immagini.

Il processo di relazione fra occhio e immagine rimane connotato sia dal punto di vista culturale, storico, che da quello corporeo, definibile anche come cognitivo ed emozionale grazie ai contributi delle neuroscienze. Ciò che fa da *trait d'union* fra i due, consentendo a entrambe le teorie di coesistere è, a parere di chi scrive, da un lato la consapevolezza di quanto la questione delle immagini sia connessa a quella dei dispositivi, che sono parte influente di ciascun racconto - nel modo indicato da Mitchell con la sua *Medium Theory*, transtorica e interdisciplinare¹⁸ - e dall'altro il principio d'identità che, come indicheremo in seguito, innerva i processi cognitivi regolatori delle dinamiche affettive partecipanti al rapporto fra osservatore e immagine (poiché dal momento in cui il visivo si basa su un principio di identificazione con quanto esperito in prima persona, non può essere "data" che l'interrogazione dei suoi stessi meccanismi funzionali).

In altre parole, che si desideri considerare il ruolo attivo della visione alla luce delle contingenze di carattere culturale oppure di peculiari dinamiche

16 RUGGERO PIERANTONI, *L'occhio e l'idea, fisiologia e storia della visione*, Torino, Bollati Boringhieri, 1981. Nonostante le qualità plastiche del nostro sistema cerebrale, che innerva quello visivo, non c'è prova alcuna di consistenti modificazioni fisiche occorse nei secoli: la plasticità cerebrale riguarda prettamente l'uso che siamo in grado di fare delle nostre facoltà psichiche e cognitive, non le caratteristiche fisiologiche del sistema organico che le esercita. Questo è rimasto sostanzialmente lo stesso e produce nel tempo sistemi visuo-funzionali esterni in base alla loro stessa recepibilità e governabilità. La densità delle informazioni visive aumenta, con il progredire dei dispositivi di comunicazione e traduzione delle informazioni utilizzati, ma i processi coinvolti dalla visione divengono selettivi per consentirci di sostenerla.

17 La declinazione stabilita da Hal Foster del termine "visuale" è partecipativa di un carattere mediato e costruito socialmente, pertanto distingue questo vocabolo dal termine "visivo": cfr. HAL FOSTER (a cura di), *Vision and Visuality*, Seattle, Bay Press, 1988.

18 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Estetica dei media*, in ID., *Scienza delle immagini...cit.*, pp. 119-130.

fisiologiche o ancora dell'influenza dei mezzi di trasmissione, dobbiamo riconoscere come questo genere di registri, che contribuiscono a dispiegare la potenza dello sguardo in un processo semantico multidimensionale, non possano essere disgiunti da un'analisi appropriata della "nuova medialità" (che affronteremo espressamente in seguito), con rinnovata attenzione nei confronti del corpo, come motivo tecnico-scientifico e umanistico-culturale allo stesso tempo.

A proposito di questa necessità ambivalente, Vittorio Gallese, padre della cosiddetta *estetica sperimentale*¹⁹, che scomoderemo più volte nel corso di questa trattazione, ci ricorda ancora oggi come le questioni affrontate dalla scienza e dall'arte abbiano spesso una radice comune, pur differendo, invece, nei linguaggi descrittivi e negli strumenti operativi²⁰. A prova di questo, nonostante la persistenza di pareri contrastanti nell'ambiente di ricerca comune²¹, le

19 Come si legge fra le righe scritte da Gallese, pur conservando il medesimo caposaldo (l'esperienza estetica è uno dei maggiori aspetti connotativi dell'essere umano cognitivo e in quanto tale va studiata e compresa) esiste una contrapposizione metodologica fra l'estetica sperimentale e la neuroestetica, disciplina altrettanto giovane, dalla quale la prima proviene e con cui condivide sin dalle origini centralità e dibattimenti: cfr. VITTORIO GALLESE, *The Aesthetic World in the Digital Era: A Call to Arms for Experimental Aesthetics*, in "Reti, Saperi, Linguaggi" 9 (2020), n. 17, pp. 55-84, qui p. 56. Questa è una prospettiva che matura nel tempo da obiettivi che rimangono costanti: per un approfondimento di qualche anno precedente cfr. VITTORIO GALLESE, *Arte, Corpo, Cervello: Per un'Estetica Sperimentale*, in "Micromega", 2 (2014), pp. 49-67, qui p. 51-52. Nelle dichiarazioni statutarie che emergono negli scritti di Gallese a partire dall'incontro con la teoria della risposta di Freedberg (cfr. *ultra*, nota 60), l'estetica sperimentale (che faremmo forse meglio a chiamare comunque *neuro-estetica sperimentale*) si distacca dal filone di appartenenza per tre ragioni: la forte connessione intesa fra esperienza estetica e cognizione sociale, l'ammissione di una complessità nei processi visuali che oltrepassi le *agencies* del cervello visivo e una concezione d'esperienza visuale come risultato di un processo d'integrazione multimodale, guidato, fra gli altri, dal sistema motorio. Cfr. GALLESE, *Arte, corpo, ...cit.*, p. 52: «Il punto cruciale non è usare l'arte per studiare il funzionamento del cervello, ma consiste nello studiare il sistema cervello-corpo per comprendere cosa ci rende umani e in che modo. Più che di *neuroestetica* penso dovremmo parlare di *estetica sperimentale*, dove la nozione di estetica è declinata secondo la sua originale etimologia: *aisthesis*, cioè percezione multimodale del mondo attraverso il corpo. Le neuroscienze cognitive ci mostrano, infatti, che l'intelligenza umana anche al livello sub-personale di descrizione, cioè al livello di descrizione che attiene ai neuroni e alle aree cerebrali, è strettamente legata alla corporeità situata degli individui. Tale corporeità non è esclusivamente riducibile a un oggetto fisico dotato di estensione, ma si realizza pienamente nella sfera dell'esperienza». La stessa prospettiva si ritrova in VITTORIO GALLESE, VALENTINA CUCCIO, *The paradigmatic body. Embodied simulation, intersubjectivity and the bodily self*, in THOMAS METZINGER, JENNIFER M. WINDT (a cura di), *Open MIND*, Francoforte, MIND Group, 2015, pp. 1-23.

20 Cfr. GALLESE, *The Aesthetic World...cit.*, p. 57.

21 Cfr. ALVA NOË, *Strange Tools: Art and Human Nature*, New York, Hill and Wang, 2015. Il testo del filosofo statunitense citato è un esempio abbastanza recente di quanto, benché i progressi compiuti dalla ricerca scientifica in ambito estetico, come vedremo, siano

disquisizioni di carattere speculativo e sperimentale, compiute in particolare a partire dall'inizio degli anni Novanta²², che citeremo ulteriormente, mostrano *de facto* come questo genere di racconto si consolidi, al di là di qualsiasi antica e odierna disputa sull'antitesi che definisce il binomio²³, restringendo il campo delle soprannominate "scienze dure" alle Neuroscienze cognitive e allargando il corrispettivo occupato dalle "scienze molli" agli studi di Cultura Visuale.

incontestabili e altrettanto valga per lo sforzo di avvicinarsi a un obiettivo comune, compiuto da illustri studiosi, attivi in molteplici discipline appartenenti a settori assai lontani, permangano opinioni negative a riguardo. Persuaso non soltanto della scarsa utilità bensì addirittura della perniciosità, per il dominio estetico, di quanto concluso in più di vent'anni di ricerca, Noë accusa gli approcci di carattere biologico di riduzionismo e miopia, ovvero di scarsa considerazione per i reali obiettivi e domande di carattere urgente sull'origine e la funzionalità delle immagini, in un fraintendimento, a nostro avviso pressoché totale, delle teorie di cui si fa menzione in questo capitolo.

- 22 Su questa zona di interesse comune fra neuroscienze cognitive e studi di cultura visuale, fra i molti risultati di ricerca disponibili si elencano alcune fondamentali pubblicazioni d'interesse: cfr. SEMIR ZEKI, *Art and the Brain*, "Daedalus" 127 (1998), n. 2, pp. 71-103; cfr. DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, in "Trends in Cognitive Science" 4 (2005), pp. 23-48; cfr. GIACOMO RIZZOLATTI, CORRADO SINIGAGLIA, *So quel che fai, il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano, Raffaello Cortina, 2006; cfr. GIOVANNI LUCIGNANI, ANDREA PINOTTI (a cura di), *Immagini della mente. Neuroscienze, arte, filosofia*, Milano, Raffaello Cortina, 2007; cfr. PIETRO MONTANI, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina, 2014; cfr. CAROL S. JEFFERS, *Within Connections: Empathy, Mirror Neurons, and Art Education*, in "Art Education" 62 (2009), n. 2, pp. 18-23; cfr. ALESSANDRA CALCINOTTO, MARCO IVALDI, *Studi neuroscientifici sull'arte*, Perugia, Calzetti & Mariucci, 2016; cfr. MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, «Beholders» sensorimotor engagement enhances aesthetic rating of pictorial facial expressions of pain, in "Psychological Research" 84 (2020), pp. 370-379. Consultando e confrontando i risultati di ricerche avvenute nel corso di oltre due decenni, emerge quanto le potenzialità sperimentali siano stata via via coniugate a una maggiore problematizzazione interdisciplinare, aumentando le occasioni di applicazione delle crescenti conoscenze acquisite in ambito neurobiologico agli oggetti culturali e alla loro ricezione.
- 23 Per una breve ma interessante parentesi sulla «nostra immagine del divario tra le due culture [scienze e arti]», riferibile all'annosa questione cartesiana sul rapporto fra *res cogitans* e *res extensa*, cfr. MITCHELL, *Scienza delle immagini...cit.*, pp. 35-36.

1.2 Il digitale come fatto visivo e metodologico

Con riguardo rispettivamente alla ricerca neurobiologica e ai *Visual Studies* contemporanei, è utile concentrarsi sulle svariate implicazioni vicendevoli che le scoperte ottenute in virtù di questo progressivo avvicinamento d'intenti possono aver prodotto e potranno produrre in due zone d'influenza reciproca: quella occupata dal "soggetto della visione" (che ora chiamiamo in questo modo decisamente approssimativo, ma conoteremo meglio in seguito) e la corrispondente area disegnata invece dalle "applicazioni digitali" *sull'opera*, in quanto pratiche espositive fruibili anche in assenza fisica della stessa²⁴. Quest'ultima fa capo alla stessa esigenza che, sin dai primi anni Ottanta del secolo scorso, spinse gli esponenti impegnati nel versante "analogico" della disciplina storico artistica ad analizzare sistematicamente gli allora emergenti processi assistiti dal computer e, poco dopo, la tecnologia.²⁵

Mentre analizziamo quanto prodotto in questo senso dai due poli d'interesse, si rende necessario ricordare come, nella considerazione di una tradizione oculocentrica del pensiero occidentale²⁶, la comunicazione di carattere visivo si trovi in questa fase probabilmente al suo apice e la disciplina stessa, convertita in "Scienza delle immagini", non abbia di certo mancato nel rivolgere

24 Non possiamo per ragioni di brevità e coerenza con gli obiettivi di questo lavoro occuparci invece dell'ampia questione relativa alla figura del curatore digitale, *strictu sensu*, per la quale rimandiamo unicamente a pochi contributi che ci sembrano una valida introduzione al tema: cfr. DOROTHEE RICHTER, *Curating the Digital. A Historical Perspective*, in "OnCurating" 45 (2020), pp. 9-28; cfr. FELIX STALDER, *The Digital Condition*, Cambridge, Polity Press, 2018; BERYL GRAHAM e SARAH COOK, *Rethinking curating, Art after New Media*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2010. Per una prospettiva sulle pratiche curatoriali che non si leghino, invece, all'uso di materiali o sistemi digitali, cfr.: PAUL O'NEIL, *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2012; cfr. CLAIRE BISHOP, *What is a Curator?*, in "IDEA" 26 (2007), pp. 12-21.

25 Per alcuni chiarimenti sulla genesi e sullo sviluppo di quella che si definisce oramai unanimemente *Digital Art History* cfr. BENJAMIN ZWEIG, *Forgotten Genealogies: Brief Reflections on the History of Digital Art History*, in "International Journal for Digital Art History" 1 (2015), pp. 38-49, qui p. 40-41; cfr. anche ANNA BENTKOWSKA-KAFEL, *Debating Digital Art History*, in "International Journal for Digital Art History" 1 (2015), p. 50-65, qui p. 55-58. Si tenga inoltre in considerazione il recente KATHRYN BROWN, *The Routledge companion to digital humanities and art history*, Routledge, Londra, 2020.

26 cfr. PALLASMAA JUHANI, *Gli occhi della pelle*, 1996, tr. it. Milano, Jaca Book, 2007, pp. 23-32.

attenzione al *visual turn*, sin dalla propria comparsa negli anni Novanta²⁷. Perciò sulla scia di una simile rilevanza, seguire l'incoraggiamento che Hans Belting ci rivolge nel suo *Towards an Anthropology of the Image*²⁸ si rivela vantaggioso: provare a dialogare con tutto ciò che si rivela atto visivo conduce a interrogarsi sul modo e sul significato dell'influenza che l'uso dei media digitali esercita sulla nostra percezione visiva, le nostre capacità di riconoscere la qualità degli artefatti o il processo interpretativo.

Le medesime domande riguardano allo stesso tempo le attività di ricerca e le pratiche attuali per l'esposizione o la presentazione digitale di opere d'arte (*online* o *in situ*), ovvero la qualità e le caratteristiche della più ampia *user experience* (*UX*) ottenuta attraverso mezzi tecnologici²⁹. Conoscere il modo in cui la tecnologia *computer-based* modifica la percezione degli oggetti culturali, trasformando lo spazio espositivo e le interpretazioni da parte di un utente che non è più tenuto esclusivamente alla fruizione *in loco*, bensì ha la possibilità di entrare virtualmente all'interno di una dimensione culturale che lo astragga dalle proprie circostanze, costituisce uno degli strumenti fondamentali per orientarci nel panorama che ci troviamo di fronte: le avversità e le *chance* incluse constano da un lato dell'incessante ricerca condotta sulla realtà virtuale e sulle forme di *gaming* virtuali in ambito culturale³⁰, e dall'altro, della base computazionale e non semantica che la maggior parte delle applicazioni progettate utilizzano, creando

27 Nell'approfondire la questione della "svolta visiva" cfr. LUCA VARGIU, *Boehm, Mitchell e una storia ancora da scrivere*, in "Lebenswelt" 2 (2012), pp. 160-171, qui pp. 163-167; anche cfr. MARTIN JAY (conversazione con), *That visual turn. The advent of visual culture*, in "Journal of visual culture" I (2002), pp. 87-92.

28 Il saggio compare in *Anthropologies of Art*, a cura di MARIËT WESTERMANN, WILLIAMSTOWN, STERLING, FRANCINE CLARK, Art Institute, 2005, pp. 41-58, qui p. 44.

29 Per un esempio di ricerca sul tema cfr. MOHD KAMAL OTHMAN, *Measuring visitor's experience with mobile guide technology in cultural spaces*, Tesi di dottorato, Università di New York, Ciclo XXXII, a.a. 2008/2009-2010/2011, anno di discussione 2012 (Supervisore: prof.ssa Helen Petrie) http://etheses.whiterose.ac.uk/4067/1/MK_OTHMAN_Thesis_PhD.pdf (ultimo accesso 23/05/2021).

30 Si veda l'esperienza di *gaming* proposta al pubblico dal British Museum nel 2015: uno dei primi programmi museali al mondo a integrare esperienze di realtà virtuale a strategie di apprendimento: cfr. <https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/virtual-reality-at-the-british-museum-what-is-the-value-of-virtual-reality-environments-for-learning-by-children-and-young-people-schools-and-families/> ultimo accesso 26/05/2021.

delle lacune là dove si presenta, invece, la necessità urgente di fruire di un'esperienza online dal valore culturale (e non unicamente esegetico) aggiunto³¹.

È possibile e doveroso esaminare anche certi risvolti di carattere pratico poiché, nello spazio-tempo della Cultura Visuale, scandito da un periodico incedere di “svolte”³², ci troviamo ben oltre le «porte di un nuovo tecno-ordine»³³: la riorganizzazione della conoscenza, delle pratiche sociali e produttive ad essa connesse, si confronta e “inter-dipende” dal modo in cui i nostri corpi si posizionano di fronte alle macchine e agli apparati che rivoluzionano il nostro modo di vedere e percepire il mondo, mentre la soggettività assume la forma di una precaria condizione d'interfaccia tra sistemi di scambio organizzati e reti di informazioni razionalizzate³⁴. Siamo partecipi di un paradigma secondo il quale non soltanto le immagini attraversano i confini tra i linguaggi, cambiando volta per volta oggetto, ma altresì i media si trasformano via via in ambienti naturali per la vita degli oggetti culturali, in grado di fare da sfondo a diverse modalità sensoriali libere di innestarsi le une sulle altre.

Nella consapevole intenzione di non essere «catastrofisti»³⁵, la domanda che desideriamo porci in questa sede inizialmente è relativa alle nuove forme di relazione che un contemporaneo «spettatore emancipato»³⁶ può instaurare con le

31 Per un esempio di dinamica computazionale sui generis cfr. DANIEL ZILIO, NICOLA ORIO, CAMILLA TONIOLO, *TindArt, an Experiment on User Profiling for Museum Applications*, in MICHELANGELO CECI, STEFANO FERILLI, ANTONELLA POGGI (a cura di), *Digital Libraries: The Era of Big Data and Data Science*, atti della XVI Italian Research Conference on Digital Libraries, Bari, Springer, 2020, pp. 123-134.

32 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Quattro concetti fondamentali della Scienza delle immagini*, in ID., *Scienza...cit.*, pp. 25-32, qui p. 26: «[...] l'idea di “svolta” [turn] [...] [è] una figura del pensiero che torna a presentarsi più volte nella storia della cultura, di norma in momenti in cui è entrata in scena una nuova tecnologia di riproduzione o una qualche serie di immagini associata a nuovi momenti sociali, politici o estetici».

33 Cfr. KEVIN ROBINS, *Into the image. Culture and Politics in the field of vision*, Londra-New York, Routledge, 1996; tr. it., *Oltre l'immagine, Politiche culturali nei territori visivi*, Ancona-Milano, Editori Associati, 1999, p. 15).

34 Cfr. MITCHELL, *Estetica dei media...cit.* pp. 119-130.

35 Cfr. RÉGIS DEBRAY, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in occidente*, 1992, tr. it. a cura di Andrea Pinotti, Milano, Editrice Il Castoro, 1999, pp. 230-231.

36 Cfr. JACQUES RANCIÈRE, *The Emancipated Spectator*, Londra, Gregory Elliott, 2009.

«nuove immagini» (intese come le immagini elettroniche, sintetiche)³⁷ e alla caratteristica biunivoca che suddette tipologie di rapporto possono avere³⁸.

Il quesito è quindi specifico: faremo in seguito alcune distinzioni fra diverse tipologie d'immagine in base alla loro natura mediale e ontologica (analogico, digitale, virtuale)³⁹, ma per il momento ci limitiamo a restringere il nostro campo

37 Ricordiamo come per il senso che qui si desidera mantenere, ovvero di oggetti appartenenti all'«universo delle immagini tecniche» (VILÉM FLUSSER, *Lo status delle immagini*, 1991, tr. it. in ID., *La cultura dei media*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, pp. 61-78, qui p. 70) è utile ANDREA RABBITO, *L'iceberg e l'angelo benjaminiano sulle nuove immagini*, in ID. (a cura di), *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi, 2018, pp. 62-69; cfr. inoltre ENRICO MENDUNI, VITO ZAGARRIO, *La nuova Imago. Passaggi al digitale fra cinema, televisione, video, internet*, in "Imago" 1 (2011), 3, pp. 7-11, qui p. 7. Inoltre, cfr. SIMONA PEZZANO, *L'immagine digitale. Una vera-falsa "nuova immagine"*, in "Leitmotiv" 4 (2004), pp. 69-88, qui pp. 74-79. Restringiamo i.e. il nostro campo alle immagini digitali, che sembrano «essere in grado di contagiare la realtà, smaterializzando il mondo e assimilandolo alla propria essenza spettrale di copia o simulacro» (Ivi, p. 70), scegliendo di focalizzare l'attenzione sulle immagini elettroniche che possiamo decidere di utilizzare per replicare la presenza di un oggetto culturale e del suo contesto, oppure simulare la presenza di un ambiente, sia esso reale oppure frutto d'invenzione, e degli oggetti culturali in esso contenuti. Ricordiamo che «l'immagine sintetica viene codificata digitalmente, suddividendo in maniera uniforme la superficie di questa con una griglia cartesiana composta di celle, ossia di parti separate e distinte, che la comunità della grafica computerizzata ha chiamato pixel, punti di risoluzione di un'immagine» (PEZZANO, *L'immagine...cit.*, qui p. 80). Sul tema cfr. NICHOLAS NEGROPONTE, *Being digital*, Sperling & Kupfer, 1995, tr. it. di F. e G. Filipazzi, *Essere digitali*, Sperling Paperback, 1999, pp. 105-107: «Come un bit è l'elemento atomico dell'informazione così un pixel costituisce il livello molecolare della grafica (non lo chiamo atomico perché il pixel di solito è rappresentato da più di un bit). [...] La reale potenza di un pixel deriva dalla sua natura molecolare, in quanto un pixel può essere parte di qualunque cosa: testi, linee o fotografie che siano».

38 Ci riferiamo in maniera transitiva ai principi sull'ambivalenza del rapporto immagine-osservatore, Cfr. WILLIAM J. THOMAS MITCHELL, *What Do Pictures 'Really' Want?*, in "October" 77 (1996), pp. 71-82.

39 Affronteremo più avanti il mondo delle immagini in senso ontologico; distingueremo inoltre, dal punto di vista del formato e delle inevitabili interrelazioni con la questione mediale, ciò che ci è necessario, ovvero l'analogico dal digitale e dal virtuale, senza smettere d'intendere che ci stiamo occupando di immagini discrete e sintetiche (cfr. *ultra*, pp. 80). In questa dissertazione non avremo modo di affrontare tutte le dinamiche riguardanti il "cosa" delle immagini [cfr. HANS BELTING, *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, 2005, tr. it. in PINOTTI e SOMAINI (a cura di), *Teorie dell'immagine*, Milano, Raffaello Cortina, 2009, pp. 73-98, qui p. 77], alla loro natura simbolica e descrittiva (di estrema importanza, in particolar modo all'interno di conversazioni sulla narratività visiva digitale applicata all'ambito artistico), che è estremamente vasta e per la quale si rimanda a CLAUDIA CERVI VIA, *Nei dettagli nascosto. Per una storia del pensiero iconologico* (1994), Roma, Carocci, 2009; cfr. inoltre MARIA GIUSEPPINA DI MONTE e MICHELE DI MONTE, *Introduzione*, in GOTTFRIED BOEHM, *La svolta iconica*, Roma, Meltemi, 2009. Ci limitiamo quindi per il momento al "come" delle immagini. L'approccio _19

di discussione, con le parole di W. J. T. Mitchell, alle dinamiche percettive correlate alle «immagini discrete»⁴⁰.

Ci sarebbe infatti impossibile affrontare adeguatamente il rapporto di carattere sensorio-emozionale con “i visibili”, universalmente e senza alcuna restrizione⁴¹. Inoltre, l’obiettivo è quello di tracciare un percorso che consenta di stabilire quanto, fra le altre, una concezione profondamente evoluta del sistema motorio umano⁴², elaborata dalle neuroscienze cognitive, sia venuta fattivamente

contemporaneo ritenuto particolarmente utile a quanto si propone è infatti quello di una “iconologia critica” che si apra al medium come entità di transito influente, politica e simbolica, considerando il trasferimento di presenze iconiche mentali, sintetiche e materiali, fra media originari e medium-corpo, come designato e inteso da Hans Belting (in *Immagine, medium, corpo...cit., passim*). Allo stesso modo ci sembra importante segnalare anche la versione di Mitchell, più profondamente connessa alla relazione fra parola e immagine: «the study of the general field of images and their relation to discourse» (cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Picture Theory*, Chicago, Chicago University Press, 1994, p. 36) e «the study of images across the media» (<https://english.uchicago.edu/people/w-j-t-mitchell>). La sua “iconologia critica” risponde alla necessità di operare in ambito visuale con l’obiettivo di destrutturare le attitudini metodologiche legate a convenzioni o derivati dottrinali, e si esprime come vera e propria «sintomatologia culturale» (cfr. KREŠIMIR PURGAR, *W.J.T. Mitchell's Image Theory. Living Pictures*, New York, Routledge, 2017, p. 83).

40 Cfr. WILLIAM J. THOMAS MITCHELL, *The Reconfigured Eye*, Cambridge Massachussets, MIT Press, 1982, p. 6. Inoltre cfr. BERNARD STIEGLER, *The Discrete Image*, in JACQUES DERRIDA, BERNARD STIEGLER, *Echographies of Television: Filmed Interviews*, Cambridge, Massachussets, MIT Press, 2002, pp. 145–63. In altre parole, per giungere al significato profondo del termine digitale, ci si riferisca a discreto (part. pass., discernere: distinguere) nell’accezione di oggetto costituito da elementi distinti e separati, opposta alla naturale percezione in *continuum*. Per ciò che è utile a questa trattazione, ci si concentri sulla riproduzione di un’immagine in digitale, come traduzione in elementi numerici discreti per il suo inserimento in contesti ipermediali dedicati alla ricerca, alla curatela e all’utenza (cfr. ANTONELLA SBRILLI, *Storia dell’arte in codice binario*, Milano, Edizioni Angeli Gerini, 2001, pp. 5 e 13).

41 Per un’idea della vastità dell’argomento si ricorra a PINOTTI, SOMAINI, *Cultura...cit.*, pp. 107-133; RIZZOLATTI, SINIGAGLIA, *So quel che...cit., passim*; cfr. inoltre la versione definitiva di una pubblicazione precedentemente citata in *supra*, nota 22: DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Empathy, Motion and Emotion in Esthetic Experience*, in “*Trends in Cognitive Science*” 11 (2007), n. 5, pp. 197-203 (tr.it. ID, *Movimento, emozione ed empatia nell’esperienza estetica*, trad. di Pariagrazia Pelaia, Andrea Pinotti, in *Teorie...cit.*, pp.331-354; ANDREA PINOTTI, *Neuroestetica, estetica psicologica, estetica fenomenologica: le ragioni di un dialogo*, “*Rivista di estetica*” 37 (2008), pp. 147-168. La prima fonte citata per una prospettiva ripresa dal punto di vista degli studi di Cultura Visuale, la successiva per un panorama altrettanto completo descritto dalla voce delle neuroscienze, la terza e la quarta per un’idea di collaborazione interdisciplinare fra le due.

42 La definizione attuale corrisponde a «un mosaico di aree anatomicamente e funzionalmente distinte, che sono fortemente connesse fra di loro e formano circuiti destinati a lavorare in parallelo e a integrare le informazioni sensoriali e motorie» (Cfr. RIZZOLATTI, SINIGAGLIA, *So quel che...cit.*, pp. 20-21).

in aiuto dei tempi più recenti⁴³ e abbia consentito di gettare le premesse per una progettualità futura nella trasmissione di contenuti culturali, intersecando gli ambiti filosofici ed estetici, nella miglior comprensione fin'ora possibile dei risvolti empatici⁴⁴ da essi prodotti e delle relative dinamiche occorrenti.

1.3 La percezione empatica delle immagini

«Vediamo perché agiamo, e possiamo agire proprio perché vediamo»⁴⁵

«In order to understand the meaning of artistic products, we have to forget them for a time, to turn aside from them and have recourse to the ordinary forces and conditions of experience that we do not usually regard as aesthetic»⁴⁶

Pur rimanendo «sguardo situato»⁴⁷, l'esperienza visiva può divenire narrazione dialettica non-linguistica degli stessi legami esistenti (ed esigenti) fra

43 In particolare grazie all'uso di nuove tecnologie di brain imaging, come la risonanza magnetica funzionale (abbr. *fMRI*).

44 Per un'esaustiva pubblicazione sul tema dell'empatia come coinvolgimento dell'esperienza di fronte al segno visivo, in grado di fornire le chiavi d'accesso al registro simbolico dell'immagine mediante la sua stessa percezione, cfr. ANDREA PINOTTI, *Empatia: Storia di un'idea da Platone al postumano*, Roma-Bari, Laterza, 2011, in particolare per una storia sulla fortuna critica del tema cfr. Ivi, pp. 80-131.

45 Cfr. GEORGE HERBERT MEAD, *Concerning animal perception*, in "Psychological Review" 14 (1907), pp. 383-390, qui p. 388.

46 JOHN DEWEY, *Art as Experience*, New York: Minton, Balch and Company, 1934, qui p. 4.

47 Cfr. PINOTTI, SOMAINI, *Teorie...cit.*, pp. 129-133. Le concezioni di *period eye*, *scopic regime* e *régime du regard* (seguendo rispettivamente le orme di Michael Baxandall, Christian Metz, Martin Jay e Régis Debray) ricostruiscono nei Cultural Studies l'idea di storicità della visualità, della percezione come pratica profondamente connaturata al contesto culturale di riferimento e a una sua distribuzione nello spazio-tempo. Le articolazioni storiche «del sistema complessivo della mediazione iconica e delle interrelazioni dei diversi tipi di immagini fra di loro e fra le immagini e le dimensioni non iconiche del reale» (ivi, p. 132), costituiscono i veri e propri snodi della cosiddetta iconosfera, del cui ampio campo gravitazionale «la tavola 77 del *Mnemosyne Atlas* (al quale Warburg lavora nella seconda metà degli anni Venti), che monta insieme la *Medea* di Delacroix e un'immagine pubblicitaria della carta igienica *Hausfee*, può servire come *pars pro toto* rappresentativa» (cfr. ANDREA PINOTTI, *Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft*, in "Studi di estetica" IV serie, 42 (2014), fasc. 1-2, pp. 269-296, qui p. 287).

soggetti della visione – qui «osservatori»⁴⁸ - e un mondo di immagini eternamente più capaci⁴⁹, sempre più totalizzanti⁵⁰.

Per chiarire quest'affermazione in relazione alla percezione di oggetti iconici, specifichiamo che, nonostante ci si accinga ad avvicinare l'approccio cognitivo di provenienza neuroscientifica, per via del contributo che può certamente dare alla nozione contemporanea di spettatorialità nella sua stessa componente ante-predicativa⁵¹, non si sostiene qui la tesi secondo la quale lo spettatore possa definirsi universale⁵²: non è nelle intenzioni della dissertazione

48 Nell'uso del termine "osservatore" si precisa l'attinenza con la prospettiva tracciata da JONATHAN CRARY, *Modernizing vision*, in HAL FOSTER (a cura di), *Vision and Visuality, Discussions in Contemporary Culture*, Seattle, Bay Press, 1987, pp. 29-49. Paragonare il collasso della camera oscura allo statuto in profondo mutamento del soggetto osservante significa, allo stesso tempo, indagare i progressi della scienza psicologica che sin dal primo Ottocento originarono quelli che si sarebbero rivelati *shift* fondamentali del paradigma visivo, ammettere l'ambivalenza di una condizione in equilibrio fra l'essere soggetto autonomo della percezione dotato di nuove tecniche e l'essere oggetto di conoscenza, ma soprattutto guardare all'origine dell'apertura verso una nuova dimensione flessibile, produttiva e profondamente legata all'opacità di un corpo trasformato via via in veicolo influente dell'esperienza visiva.

49 Come noto all'evidenza della contemporaneità, «alle immagini è sempre più riconosciuta la capacità di trasformare, muovere, agire e produrre, piuttosto che semplicemente quella di rappresentare o illustrare» [cfr. STEFFEN HVEN, *Sulla possibilità di una narratologia incarnata e antropomediale*, in "Fata Morgana" 31 (2017), pp. 197-209, qui p. 98].

50 Nei termini espressi da DIERDRA REBER, *Visual Storytelling: Cinematic Ekphrasis in the Latin American Novel of Globalization*, in "A Forum on Fiction" 43 (2010), 1, pp. 65-71, qui p. 69: «the role of visuality in these works as a vehicle for the representation of self and world suggests that the visual is the somatic epistemological mode in which the entire body is engaged as an interpreter of its surroundings and producer of social meaning».

51 Abbiamo qui l'occasione di ricordare quanto teorizzato da Robert Vischer che nel 1873, con *Sul sentimento ottico della forma* (in ROBERT VISCHER, F. TH. VISCHER, *Simbolo e forma*, trad. it. Torino, Aragno, 2003, pp. 35-106) parlava di «stimolazione della funzione neuro-motoria» (Ivi, p. 50) e precedeva ciò che, come ormai noto, le neuroscienze hanno in seguito sostenuto e dimostrato rispetto alla fondamentale differenza fra sensazioni e sentimenti consci (si ricordano alcuni passi di pubblicazioni celebri, cfr. ANTONIO DAMASIO, *Emozione e coscienza*, 1999, tr. it. di S. Frediani, Milano, Adelphi, 2000, pp. 281-295 e pp. 335-354; cfr. ID., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, 2003, tr.it. Milano, Adelphi, 2003, qui pp. 187-234): nell'essere pre-consce delle prime e nel precedere di entrambi al sentimento empatico nei confronti della forma (e non della sua mobilità, come fu invece per Aby Warburg, cfr. KURT FORSTER, *Introduzione*, ABY WARBURG, *The Renewal of Pagan Antiquity*, 1932, tr. Ing. Los Angeles, The Getty Research Institute, 1999, p. 13 – cfr. *ultra*, nota 142). Ricordiamo, oltre a ciò, che le tesi di Vischer influenzarono Adolf von Hildebrand nel postulare l'esistenza dello spazio come prodotto dell'esperienza o risultato di una costruzione sensori-motoria, precorrendo i tempi (cfr. ADOLF VON HILDEBRAND, *Il problema della Forma nell'arte figurativa*, 1893, tr. it. a cura di Andrea Pinotti Pinotti e Fabrizio Scrivano, Palermo, Aesthetica, 2001).

52 Come inteso invece in GALLESE, *Arte, Corpo...cit.*, p. 64.

ignorare o contraddire quanto è stato scritto sullo statuto culturalmente, politicamente e storicamente determinato del nostro essere sguardi plurali⁵³.

Ciò che si vuole cogliere, in maniera profondamente radicata al nostro spazio-tempo di riferimento, è anzi l'opportunità di conoscere e attribuire a una grammatica comune le modalità che, cooperanti all'interno di sistemi culturali simbolici di riferimento coerenti fra loro, ci consentono di intraprendere, neurobiologicamente, una relazione sensibile trasparente con gli oggetti e i relativi contesti di riferimento, di comprendere e di instaurare con questi ultimi un legame di carattere emozionale. Non nel tentativo di classificare delle reazioni pretendendo che queste siano assolute, quanto piuttosto ponendo al centro dell'attenzione le dinamiche emozionali e corporee da cui l'intensità di queste risposte deriva, come suggerito magistralmente da Freedberg⁵⁴.

Quest'accezione, conferita alla condivisione di «colore emotivo»⁵⁵, particolarmente necessaria laddove si parli di rappresentazione o finzione narrativa operata mediante l'impiego di immagini digitali, di cui parleremo più diffusamente oltre⁵⁶, sottolinea nuovamente il valore della felice intersezione disciplinare cui si fa riferimento, poiché deriva dalla conoscenza dei meccanismi di simulazione⁵⁷, particolarmente importanti per «quel *cognitive turn* che a partire

53 All'idea di storicità della visione già citata, aggiungiamo il concorso di indagini di carattere culturale, di genere e post-coloniali: al centro dei *visual culture studies* di stampo anglosassone è uno spettatore ambiguo, polivalente, connotato dalla propria posizione in un ampio spazio culturale. Per un'idea della posizione che si diffonde intorno alla metà degli anni Novanta del secolo scorso e prosegue il proprio sviluppo nei decenni successivi, cfr. ELLA SHOHAT, ROBERT STAM, *Narrativizing Visual Culture: Towards a Polycentric Aesthetics*, introduzione, NICHOLAS MIRZOEFF (a cura di), *The Visual Culture Reader*, ed. Routledge, 1998, pp. 27-49; cfr. inoltre MARIUS RIMMELE, BERND STIEGLER, *Visuelle Kulturen / Visual Culture*, Amburgo, Junius, 2012, p.51.

54 Cfr. FREEDBERG, *Empatia, movimento...cit.*, pp. 18-19.

55 Ovvero con riferimento ai legami di natura empatica, cfr. WILLIAM JAMES, *Principi di psicologia*, 1890, tr. it. Milano, SEL, 1901, p. 751. Utili per la costruzione di un'idea di movimento influente anche in ambito relazionale anche pp. 1-2.

56 Per il momento ci si limita a indicare un testo fondamentale per alcune specifiche sulla natura e sull'uso di oggetti culturali condizionati dai nuovi mezzi di trasmissione Cfr. JAY DAVID BOLTER E RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press paperback edition, Cambridge (Massachusetts), 2000.

57 Fra quelle descritte da Damasio, sin dalla metà degli anni Novanta, come *simulation mode* (cfr. ID., *Alla ricerca di Spinoza...cit.*, pp. 143-144), nel corso di questo capitolo cercheremo di approfondire *iuxta propria principia* i meccanismi di "simulazione incarnata" e di "simulazione liberata" teorizzati da Vittorio Gallese nell'arco del decennio successivo, nel tentativo di chiarire come relazioni empatiche e coinvolgimento dipendano da risposte

dai primi anni Duemila ha investito il più ampio settore delle *humanities*»⁵⁸ e per la linea di pensiero che viene qui sostenuta. Tali dinamiche di emulazione si rivelano sotto una simile luce indispensabili all'apertura di un rapporto non linguistico e diretto con lo spazio, gli oggetti, le azioni, le emozioni, le sensazioni altrui e in altre parole con le immagini.

La ragione prevalente per cui ciò si verifica, può essere introdotta, per ciò che concerne il contributo proposto dalle *hard sciences*, dalle parole di Vittorio Gallese e Michele Guerra, dei quali accoglieremo la lezione sul tema:

La nostra apertura al mondo e l'intenzionalità dei nostri processi mentali, cioè il loro essere riguardo qualcosa, sono costituite e rese possibili da una primitiva intenzionalità motoria⁵⁹.

Per chiarire quest'affermazione, è necessario premettere come nei propri presupposti filosofici sul tema dell'empatia, Vittorio Gallese si rifaccia dichiaratamente⁶⁰ alla definizione data da Edith Stein, che incoraggia il lettore a concepire il fenomeno come la possibilità di ritrovare, nella relazione con l'altro, un rapporto di somiglianza declinato alla dimensione di alterità⁶¹.

viscerali (Cfr. FREEDBERG, *Il potere...cit.*, pp. 3-12, «reazioni come sintomi rivelatori del rapporto tra immagine e fruitore», qui p. 8) e dell'attivazione di rappresentazioni sensori-motorie nel cervello dell'osservatore (Cfr. VITTORIO GALLESE, MICHELE GUERRA, *Lo schermo empatico*, Milano, Raffaello Cortina, 2015, p. 15). Per alcune specifiche sul concetto di *embodied cognition* (cognizione incarnata), che si connette strettamente a questo genere di approccio, cfr. *ultra*, nota 75.

58 Cfr. FILIPPO PENNACCHIO, *Introduzione*, in MONIKA FLUDERNIK, *Verso una Narratologia 'naturale'*, in "Enthymema" 8 (2013), pp. 141-59, qui p. 143.

59 Cfr. GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, pp. 29-33, p. 64. La collaborazione che sancisce l'autorialità di questo libro è particolarmente importante poiché incarna la tendenza a estendere il contributo delle neuroscienze cognitive e in particolare dell'estetica sperimentale alla teoria cinematografica, ovvero all'esperienza mediata dell'immagine in movimento, che qui ci interessa particolarmente (cfr. *ultra*, p. 39).

60 Una delle concessioni al debito di riconoscenza si trova nell'intervista a Vittorio Gallese realizzata da "Psychiatry on line Italia" con il contributo di Laura Corbelli e pubblicata il 21 gennaio 2014 all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=pUyLGYxrsVA> (ultimo accesso 09/05/2021).

61 Cfr. EDITH STEIN, *Il problema dell'empatia*, 1916 edizione italiana a cura di Elio Costantini ed Erica Schulze Costantini, Roma, Edizioni Studium, 2016 (prima ed. it. 1985). L'allieva di Edmund Husserl, non a caso il fondatore della fenomenologia sottolinea che «Tutto ciò _24

In altri termini potremmo osservare come, in concreto, le ricerche portate a termine, con particolare fervore nell'arco degli ultimi due decenni, basino le proprie premesse sulla concreta possibilità di riconoscere e comprendere l'agire e l'esperire altrui mediante procedimenti d'identificazione impliciti che non comportino alcuna confusione o sostituzione fra soggetto interno e oggetto esterno della visione. Questo dato, fondamentale per la ricezione degli oggetti culturali e per l'efficacia delle pratiche espositive, non è più unicamente comprensibile, ma fattivamente verificabile, alla luce di una modalità relazionale, filogenetica e ontogenetica allo stesso tempo, che non comporta operazioni sofisticate dal punto di vista cognitivo.

Nel linguaggio adottato dalle scienze neurobiologiche, le affermazioni precedenti si sono tradotte nel constatare come «il fatto che l'informazione sensoriale e quella motoria siano riconducibili a un formato comune, codificato da specifici circuiti parieto-frontali, suggerisce che, al di là dell'organizzazione dei nostri comportamenti motori, anche certi processi di solito considerati di ordine superiore e attribuiti a sistemi di tipo cognitivo, quali ad esempio la percezione e il riconoscimento di atti altrui, l'imitazione e le stesse forme di comunicazione gestuali o vocali, possano rimandare al sistema motorio e trovare in esso il proprio substrato neurale primario»⁶².

Presupponendo tutto questo e accogliendo consapevolmente l'influenza degli scritti di David Freedberg sulla *Theory of response*⁶³, lo stesso Gallese

che è psichico è coscienza legata al corpo vivente [*Leib*]» (Ivi, p.115). *Leib* è per Stein e Husserl la sorgente della nostra esperienza, quella stessa esperienza "iper-dominante" prodotta da un'origine corporea che rimane il principale orientamento anche nelle ricerche sulla "esperienza delle immagini" (come forma mediata di intersoggettività) che viene condotta da Vittorio Gallese nei laboratori dell'Università di Parma. La "detezione" della similarità nell'alterità (la risonanza empatica) è globale e cruciale nell'esercizio dell'intersoggettività e nel godimento dell'esperienza estetica (*aisthesis*, sentire immediatamente, sensazione, è radicata sin dalle origini alla sensorietà del corpo vivo).

62 Cfr. RIZZOLATTI, SINIGAGLIA, *So quel che...* cit. qui p. 22.

63 Per due esplicite dichiarazioni in tal senso cfr.: GALLESE, *The Aesthetic World...*cit., p. 56; ID., *Arte, corpo, cervello...*cit., p.54. Il risultato della collaborazione fra i due fu una definizione della «visione [come] un processo multimodale che implica l'attivazione di circuiti cerebrali non solo "visivi", ma anche sensori-motori, visceromotori e affettivi e che pertanto per comprendere la nostra risposta alle immagini e al loro *potere*, si deve partire dal concetto di esperienza viva di un'immagine, mettendone inizialmente tra parentesi il supposto statuto artistico» (Ibidem).

giunge negli anni, tramite la raccolta di dati sperimentali⁶⁴, a ritenere che la scoperta dell'esistenza dei neuroni specchio e del loro relativo funzionamento all'interno del meccanismo cerebrale umano, costituisca una componente fisiologica necessaria al verificarsi delle dinamiche di coinvolgimento emotivo, anche di fronte alle rappresentazioni⁶⁵.

Agente sostanziale in questo genere di processualità, è la dinamica definita come “simulazione incarnata” (*embodied simulation*) che vede il meccanismo *mirror* proprio come una delle proprie fattive espressioni neurali (di carattere motorio, tattile, visivo e acustico). Parleremo più attentamente dei risvolti in ambito estetico nel capitolo successivo, ma specifichiamo in questa sede come

64 Per completezza di informazioni, ricordiamo che: «Le tecniche oggi a nostra disposizione comprendono la registrazione di singoli neuroni, lo studio dell'attività cerebrale con le ‘tecniche di elettroencefalografia’ (*EEG*) e di *brain imaging* come la ‘risonanza magnetica funzionale’ (*fMRI*), la ‘stimolazione magnetica transcranica’ (*TMS*) e lo studio dei pazienti neurologici. Tutti questi approcci consentono di porci domande molto diverse sul rapporto tra cervello ed esperienza o tra cervello, percezione, azione e cognizione. Similmente, se l'oggetto del nostro studio è il rapporto tra il cervello, l'espressione artistica e la sua ricezione da parte di chi ne fruisce, possiamo farlo ponendoci quesiti molto diversi» (cfr. GALLESE, *Arte, corpo, ...cit.*, p. 51). . Per una ricognizione sulle pratiche empiriche condotte dal padre dell'estetica sperimentale cfr.: VITTORIO GALLESE, *The manifold nature of interpersonal relations: the quest for a common mechanism*, in “Philosophical transactions of the Royal Society of London” Series B, Biological sciences 358 (2003), pp. 517–528; VITTORIO GALLESE, *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, in “Phenomenology and the cognitive sciences” 4 (2005), pp. 23-48; VITTORIO GALLESE, *Neuroscience and phenomenology*, in “Phenomenology and Mind” 1 (2011), pp. 33-48; VITTORIO GALLESE, CORRADO SINIGAGLIA, *What is so special about embodied simulation?*, in “Trends in cognitive sciences” 15 (2011), n. 11, pp. 512–519; VINCENZO SANTARCANGELO, *Dialoghi di Estetica. Parola a Vittorio Gallese*, intervista pubblicata il 05/12/2013 su <https://www.artribune.com/attualita/2013/12/dialoghi-di-estetica-parola-a-vittorio-gallese/> (ultimo accesso: 29/05/2021).

65 Per una prima essenziale pubblicazione sul meccanismo *mirror* cfr. GIUSEPPE DI PELLEGRINO, LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, VITTORIO GALLESE, GIACOMO RIZZOLATTI, *Understanding motor events: A neurophysiological study*, in “Experimental brain research” 91 (1992), pp. 176-80. Per ricostruirne brevemente la storia, fu allora dimostrato come, nel macaco, un particolare set di neuroni appartenente alla corteccia premotoria ventrale (F5, interessante perché particolarmente simile all'area di Broca nel cervello umano) e dal punto di vista motorio indistinguibile dai neuroni canonici, emettesse degli impulsi quando la scimmia si ritrovava a osservare alcuni movimenti significativi (ovvero riconducibili a un “vocabolario d'atti” comune) compiuti dallo sperimentatore. Questi furono denominati nel corso degli anni immediatamente seguenti “neuroni specchio”, facendo riferimento esplicitamente all'effetto *mirror* caratterizzato, per l'appunto, da un meccanismo di accoppiamento “visuo-motorio” (*observation/execution*). L'oggetto dell'atto potenziale viene identificato da questi circuiti neuronali in virtù delle possibilità motorie in esso racchiuse, e mappato in termini relazionali. Durante l'osservazione dell'atto altrui, il gesto viene infatti richiamato senza essere necessariamente eseguito, in pratica viene “rappresentato” dal sistema motorio che suggerisce in questo modo agli sperimentatori un dato fondamentale sulle modalità di comprensione dei cosiddetti “eventi motori” stessi.

suddetto dispositivo funzionale di base del cervello umano si sia rivelato fondamentale per una teoria dell'intersoggettività e della ricezione delle immagini.

Nello specifico, ciò che rende un osservatore capace di riutilizzare parte delle proprie risorse neurali, abitualmente impiegate nelle relazioni e nelle interazioni con gli oggetti e i fenomeni concreti del mondo, mettendole al servizio della sua stessa percezione e immaginazione, è effettivamente il meccanismo succitato. Il concetto di 'riuso' si riferisce in questo caso all'umana capacità di reimpiegare, non soltanto i medesimi circuiti neurali su cui si fondano non soltanto le nostre personali esperienze fisiche, emotive e sensibili, ma anche le nostre condizioni o i nostri processi mentali tradotti in stati fisici. È così che siamo in grado di codificare in maniera esplicita il processo di attribuzione "all'altro" in maniera funzionale alla lettura dei suoi stessi "atti", siano le radici di questi stessi atti di carattere pragmatico oppure emotivo⁶⁶. Forse qui ci è utile ricordare anche come, nella versione concepita da Immanuel Kant, l'immaginazione fosse una facoltà dal potere attivo e sintetico⁶⁷.

Questo complesso sistema di informazioni rende oggi possibile dotare di rappresentazione integrata e neurobiologicamente ammissibile una molteplicità di fenomeni intersoggettivi⁶⁸ che includano prospettive cognitive, antropologiche, sociali ed estetiche.

66 Per un approfondimento su quest'ultima tematica si veda MICHAEL ANDERSON, *Neural reuse: a fundamental organizational principle of the brain*, in "The Behavioral and brain sciences" 33 (2010), n. 4, pp 245-313.

67 «Poiché ogni apparenza contiene una moltitudine, così percezioni diverse si incontrano e scontrano nella mente sporadicamente e individualmente, queste percezioni devono avere una combinazione di senso superiore che singolarmente non potrebbero avere. Dunque esiste in noi un potere attivo in grado di sintetizzare tale moltitudine» (EMMANUEL KANT, *Critica della Ragion Pura*, 1781, traduzione e note di Giorgio Colli, Torino, Einaudi, 1957, qui p. 200).

68 Per un'accurata nozione di intersoggettività, inoltre, cfr. VITTORIO GALLESE, *Corpo non mente. Le neuroscienze cognitive e la genesi di soggettività ed intersoggettività*, in "Educazione Sentimentale" n. 20, 2013, pp. 8-24.

2. ESPERIENZA ESTETICA E COINVOLGIMENTO

2.1 Le modalità di simulazione nell'esperienza estetica

Esplicitare ulteriormente il meccanismo funzionale che fa del nostro sistema motorio uno dei principali attori nello spettacolo della percezione ci è d'aiuto nel comprendere quanto la conoscenza delle dinamiche occorrenti e concorrenti possa contribuire a una corretta progettazione di contenuti culturali, perciò lo descriveremo in maniera funzionale a questo genere di pratica.

Quel che accade di fronte all'attivazione di una parte del nostro sistema cerebrale motorio "come se"⁶⁹ si stesse agendo in prima persona, in una condizione in cui, invece, ci si trova unicamente a osservare un movimento che appartiene al nostro "vocabolario d'atti"⁷⁰, ma è compiuto da qualcun altro (e assistiamo perciò all'attivazione automatica di una componente immaginifica), è una vera e propria «simulazione del movimento»⁷¹.

69 Si ricorda che l'espressione "come se" è stata resa celebre da ANTONIO DAMASIO, *L'errore di Cartesio: emozione, ragione e cervello umano*, 1994, tr. it. di F. Macaluso, Milano, Adelphi, 1995, pp. 222-225. E' stata adottata e riproposta in ID., *Emozione e coscienza...cit.*, pp. 103-104; ID., *Alla ricerca di Spinoza...cit.*, pp. 143-144.

70 «[Sembra che i] neuroni specchio di F5 [corteccia premotoria ventrale] e del complesso PF-PFG [aree del lobulo parietale inferiore ricche di risposte somato-sensoriali] siano alla base, prima ancora che dell'imitazione, "del riconoscimento e della comprensione dei significato degli 'eventi motori', ossia degli atti, degli altri". [...] Come gli oggetti, tali movimenti assumono significato per chi li osserva in virtù del *vocabolario d'atti* di cui egli dispone e che ne regola le possibilità di agire» (in RIZZOLATTI, SINIGAGLIA, *So quel che...* cit., qui p. 96; per l'affermazione citata cfr. DI PELLEGRINO, FADIGA, FOGASSI, GALLESE, RIZZOLATTI, *Understanding motor events...cit.*, p. 179).

71 Cfr. GALLESE, CUCCIO, *The paradigmatic...cit.*, p. 24; GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 55. Ricordiamo che questo si verifica debitamente al fatto che «[...] siamo dotati di una particolare classe di neuroni, multisensoriali e motori, che si attivano quando osserviamo, udiamo, leggiamo e perfino quando pensiamo un'azione, come se fossimo noi ad eseguirla, [ovvero] simuliamo, o rispecchiamo, l'azione che stiamo percependo» [DANIELA MARIO, *Se immagino capisco: il ruolo dei processi simulativi e metaforici nella comprensione del testo*, Tesi di Dottorato, Università Ca' Foscari Venezia, Ciclo XXIV, a.a. 2008/2009-2010/2011, anno di discussione 2011 (Supervisore: prof. Umberto Margiotta; Relatore: prof. Vittorio Gallese), p. 1]. Mario sta parlando del nostro sistema di neuroni specchio (*mirror neurons*), il cui meccanismo era in realtà rintracciabile già «in alcuni studi di elettroencefalografia (EEG) condotti nella prima metà degli anni Cinquanta del Novecento, sulla reattività dei ritmi cerebrali durante l'osservazione dei movimenti» (RIZZOLATTI, SINIGAGLIA, *So quel...cit.*, p. 113). Sin dai primi anni Novanta, come citato in precedenza a partire dalla scoperta di una seconda tipologia neuronale con proprietà visuo-motorie, in aggiunta ai cosiddetti neuroni canonici (i responsabili della traduzione dell'informazione relativa agli oggetti in atti motori utili all'interazione con essi), gruppi di ricercatori _28

Grazie alle indagini compiute dallo stesso Gallese, nell'ambito delle possibilità d'incontro fra neuroscienze cognitive e studi sull'esperienza estetica⁷², possiamo parlare inoltre di un'estensione del presente dominio all'ambito emozionale e sensibile⁷³.

Un'affermazione simile nasconde un passaggio di grande importanza poiché, come dimostrato empiricamente, l'effetto *mirror* denota maggior sensibilità al finalismo dell'atto, di quanto non si verifichi, invece, con i singoli gesti che di volta in volta lo compongono⁷⁴, e ci suggerisce in questo modo la necessità di ripensare completamente il sistema motorio in chiave cognitiva. Il soggetto osservante è corpo in movimento, effettivo o virtuale, e il suo essere utente recettivo deve riconoscere un debito assai consistente a questa

afferenti all'Università degli Studi di Parma portarono all'evidenza scientifica come nell'area di Broca all'interno del cervello umano esistesse un meccanismo di rispecchiamento connesso a proprietà visuo-motorie, sensibile all'osservazione di un "polo d'atto virtuale" in un pattern motorio identico a quello comunemente codificato. Cfr. LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, GIOVANNI PAVESI, GIACOMO RIZZOLATTI, *Motor facilitation during action observation: a magnetic stimulation study*, in "Journal of Neurophysiology" 73 (1995), pp. 2608-2611; GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, *Premotor cortex and the recognition of motor actions*, in "Cognitive Brain Research" 3 (1996), n. 2, pp. 131-141; GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, *Action recognition in the premotor cortex*, in "Brain: a journal of neurology" 119 (1996), vol. 2, pp. 593-609. Dai primi anni Novanta in poi, sulla scia delle sopra citate ricerche, innumerevoli pubblicazioni hanno reso disponibili le altrettante sperimentazioni prodotte a riguardo: per alcune esaustive panoramiche sui successivi due decenni cfr. anche LUISA SARTORI, *Quando il mirror non basta. Il caso delle azioni complementari*, in "Giornale italiano di psicologia" 41 (2014), n. 2, pp. 365-379.

72 Per alcune rassegne esaustive che accompagnino dalla genesi all'affermazione delle suddette teorie e relative dimostrazioni d'efficacia cfr.: ALVIN GOLDMAN, VITTORIO GALLESE, *Reply to Schulkin*, in "Trends of Cognitive Science" 4 (2000), vol. 7, pp. 255-256; VITTORIO GALLESE, *The 'Shared Manifold' Hypothesis: From Mirror Neurons To Empathy*, in "Journal of Consciousness studies" 8 (2001), pp. 33-50; MASSIMO AMMANITI, VITTORIO GALLESE, *La nascita dell'intersoggettività. Lo sviluppo del sé tra psicodinamica e neurobiologia*, Milano, Raffaello Cortina, 2014; VITTORIO GALLESE, *The problem of images and embodied simulation. An experimental aesthetics manifesto*, in CAROLINE A. JONES, DAVID MATHER, REBECCA UCHILL (a cura di), *Experience: Culture Cognition and the Common Sense*, Cambridge, the MIT Press, 2015.

73 Cfr. GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...* cit., p. 65.

74 Per un esempio di sperimentazione riuscita in questo senso cfr. LEONARDO FOGASSI, PIER FERRARI, BENNO GESIERICH, STEFANO ROZZI, FABIAN CHERSI, GIACOMO RIZZOLATTI, *Parietal Lobe: From Action Organization to Intention Understanding*, in "Science" 308 (2005), pp. 662-667.

caratteristica, ovvero a ciò che il versante neurobiologico cataloga come *Embodiment*⁷⁵.

Per analizzare e poter sviluppare il risultato di questa deduzione, ci appelliamo alla nozione aristotelica di “paradigma” secondo la versione di Giorgio Agamben, utilizzandola per via delle affinità registrate con il meccanismo funzionale della “simulazione”: se pensiamo al movimento aristotelico di conoscenza affine e biunivoca, instaurato fra poli particolari ed equivalenti, possiamo comprendere la dinamica di scambio paritario secondo la quale una componente, sensibilmente percepibile dell’immagine, riflette un tratto emozionale, e viceversa⁷⁶. Questo ci permette di considerare, dunque, le risposte visive connotate dallo “scopo” come vera e propria espressione di un’intenzione o di un desiderio. E definisce inoltre il soggetto osservante come osservatore desiderante, dando spazio a una forte componente intenzionale del processo visivo, che riteniamo necessario definire di seguito più adeguatamente.

Anche in questo caso il filosofo greco viene in aiuto alla nostra discussione: l’intenzionalità si ricorda come un tratto tipico dell’aristotelica *phantasia*

75 La concezione di *Embodiment* ha strettamente a che fare con il «corpo che abbiamo e le esperienze che esso consente, e non [è basata] sull’elaborazione di simboli astratti indipendenti dalle nostre azioni e percezioni sul mondo» (cfr. MARIO, *Se immagino...cit.*, p. IX) e ancora: «L’approccio *embodied*, a sua volta, è stato rinforzato dalla scoperta dei neuroni specchio, poiché, grazie alla loro duplice funzione esecutiva e percettiva, la loro presenza dimostra che percezione, azione e cognizione non appartengono ad aree cerebrali diverse, ma sono generate dalle stesse reti neurali, e quindi percezione e azione non sono processi secondari rispetto alla comprensione, come si è sempre ritenuto, in quanto sono già “in sé” comprensione e nello stesso tempo la conducono» (ivi, p. 2); a questo proposito si ricorda l’ormai nota e appassionante ricognizione attorno alle implicazioni che l’approccio *embodied* comporta: cfr. ANTONIO DAMASIO, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*, New York, Harcourt, 1999. Gallese e Guerra scrivono a questo proposito: «parlare di “cognizione incarnata” (*embodied cognition*) significa affermare che parti corporee, azioni o, più in generale, rappresentazioni corporee svolgono un ruolo determinante nei processi cognitivi. Stati o processi mentali sono *embodied* nella misura in cui sono rappresentati in un formato corporeo [...] mente e corpo sono due livello di descrizione della stessa realtà che manifesta proprietà diverse a seconda appunto del livello di descrizione prescelto e del linguaggio impiegato per descriverla» (*Lo schermo...cit.*, p. 33-34).

76 Cfr. GIORGIO AGAMBEN, *Signatura Rerum. Sul Metodo*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008, pp. 23-24. In entrambi i casi si tratta di un processo «distinto sia dal procedimento induttivo, che muove dall’individuale all’universale, che dal procedimento deduttivo, che dall’universale ricava l’individuale. Il paradigma si muove tra individuale ed individuale secondo una forma di conoscenza analogica bipolare» (GALLESE, *Corpo non mente...cit.*, p. 10).

*sensibile*⁷⁷. Questa si traduce in “rappresentazione mentale dipendente dalla sensazione” ed è implicata dal concetto stesso di desiderio, il che ci spinge ad agire e si tramuta in prospetto della rappresentazione stessa⁷⁸ consentendoci di abbattere i confini presunti fra il reale e l’immaginato.

Per chiarire questi due statuti, “reale” e “immaginario” - che risulterebbero altrimenti fumosi, apriamo un inciso e specifichiamo che possono essere avvicinati, da questo punto in poi, agli ideali heideggeriani di *Zuhandenheit* e *Vorhandenheit*, traducibili come “Utilizzabilità” (essere alla mano) e “Semplice-presenza” (essere sotto mano)⁷⁹.

77 «“Rappresentazione” e “immagine mentale” traducono il greco “fantasia”. Il significato etimologico della parola è così spiegato nel “De Anima”: “la *phantasia* è come se fosse un movimento generato dal funzionamento della sensazione. E poiché la vista è il senso per eccellenza, la *phantasia* ha tratto il suo nome dalla luce [*féov*] poiché senza luce non è possibile vedere. E per il fatto che le *phantasiai* persistono e sono simili alle sensazioni, gli animali compiono molte azioni rispetto alle *phantasiai*” [“La *phantasia* è cosa diversa dalla sensazione e dal ragionamento (*diánoia*), anche se essa non sorge senza sensazione e senza essa non c’è credenza” (da 427b 14-16)]. Anche se ha origine nella sensazione, la rappresentazione mentale si differenzia dalla sensazione per due caratteristiche [...]. La *phantasia* è un distanziamento dal mondo circostante: mentre sensazione e epi-sensazione sono vincolate a qualcosa che è presente, la rappresentazione mentale si riferisce a qualcosa che è assente [...]. Con la *phantasia* i confini del mondo vengono estesi oltre il mondo percepito. Diversamente dalla sensazione, la *phantasia* dipende da un volontario atto intenzionale: “questo nostro modo di essere dipende da noi, quando lo vogliamo: è infatti possibile raffigurarsi qualcosa davanti agli occhi, come fanno coloro che dispongono le cose in luoghi della memoria facendosene delle immagini” (427b, 17-20). [Si tratta de] La capacità di produrre intenzionali immagini mentali del mondo» e «un determinato tipo di *phantasia* si trova in tutti gli animali che respirano e viene chiamata *phantasia sensibile*, ossia rappresentazione mentale dipendente dalla sensazione. Essa è un richiamare una sensazione momentaneamente assente» (FRANCO LO PIPARO, *Aristotele e il linguaggio. Cosa fa di una lingua una lingua*, Milano, Laterza, 2007 [ed. orig. Roma-Bari, Laterza, 2003], pp. 23-24).

78 Si ribadisce e chiarisce il concetto in GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 74, ove si legge: «[...] avere *phantasia sensibile* significa vivere un certo tipo di esperienza sensibile in assenza, però, di ciò che normalmente causa quel tipo di esperienza».

79 Per una chiara formulazione di entrambi i concetti cfr. CHIARA TORRENTE, *Abitare lo spaesamento. Lo spazio della Unheimlichkeit nel pensiero di Martin Heidegger*, Tesi di Dottorato, Università degli studi di Palermo, CICLO XXV, a.a. 2011/2012-2013/2014, anno di discussione 2015 (Supervisore: prof. Leonardo Samonà), in particolare p. 12: « La traduzione di Chiodi-Volpi [MARTIN HEIDEGGER, *Essere e tempo*, trad. it. di Franco Volpi, Longanesi, Milano 2010, condotta sulla versione di Pietro Chiodi, UTET, Torino 1969] rende *Zuhandenheit* con “utilizzabilità” e *Vorhandenheit* con “semplice-presenza”. È tuttavia possibile una traduzione alternativa seguendo Marini, il quale traduce i due termini rispettivamente con “allamano” e “sottomano”. In questo caso la traduzione di Marini risulta particolarmente efficace poiché rende evidente, grazie alla valorizzazione della radice hand (mano), il rapporto diretto tra l’esserci e l’utilizzabile intramondano. L’originarietà e l’unitarietà del fenomeno dell’essere-nel-mondo, e la frattura che in tale originarietà si viene a creare in seguito al “guasto” di un utilizzabile, all’interrompersi della catena di rimandi e al conseguente atteggiamento teorico-contemplativo che l’esserci può assumere, vengono

Questi due termini sono fondamentali per almeno due ragioni.

Da un lato anticipano di cinquant'anni la teoria della “percezione ecologica” di James Gibson sulla nozione di *affordance* (che corrispondendo alle risposte funzionali selettive rintracciate presso i neuroni visuo-motori, ovvero incarna le opportunità pratiche che l'oggetto della percezione offre all'agente potenziale che le intuisce, mediante la restituzione degli atti motori corrispondenti)⁸⁰ che, nell'ambito di una concezione dei fenomeni conoscitivi strettamente intuitiva, automatica e correlata all'ambiente, si rivela fondamentale nell'economia della visione contemporanea.

Dall'altro ci conducono a distinguere «le due principali modalità d'essere dell'ente che l'uomo incontra nel suo essere-nel-mondo: la prima modalità riguarda il “mezzo”, la seconda, derivata dalla prima, riguarda ciò che comunemente intendiamo come “cosa” o “oggetto”»⁸¹. E questo andrà tenuto bene a mente nel momento in cui parleremo nuovamente dello statuto ontologico dell'immagine, ovvero della distinzione introdotta da W.J.T. Mitchell fra *picture* e *image*, di primaria importanza nella discussione sulla rappresentazione, sul concetto di replica digitale e sulle relative dinamiche d'uso di quest'ultima.

Una volta chiarito questo punto, possiamo tornare a quanto si tentava di accertare in precedenza: la *phantasia sensibilis*, vista sotto questa luce, ricorda particolarmente il fenomeno della “immaginazione mentale” nella sua accezione neurobiologica: una serie di procedimenti connotativi, nel concorso di *embodiment*⁸² e facoltà cognitive. Questo può significare che anche l'immaginazione mentale richieda un certo grado di intenzionalità nel riprodurre

rispettati pienamente dalla traduzione di *Zuhandenheit* e *Vorhandenheit* rispettivamente come “allamano” e “sottomano” [...] due modalità d'essere dell'utilizzabile intramondano» (cfr. ALFREDO MARINI, *Lessico di “Essere e tempo”*, in MARTIN HEIDEGGER, *Essere e Tempo*, 1927, tr. It a cura di Alfredo Marini, Milano, Mondadori, 2006, pp. 1411-1412).

80 Cfr. JAMES GIBSON, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, 1979, tr. it. a cura di Vincenzo Santarcangelo, Milano, Mimesis, 2014, p. 206

81 Cfr. FABIO CIOFFI (a cura di), *Corso di filosofia, storia e testi*, Milano, Mondadori, 1996, p. 726.

82 Per una ricognizione esaustiva sulle diverse teorie di *embodied cognition* (Jakob von Uexkull, James Gibson), ecologia cognitiva (Edwin Hutchins), ecologia della mente (Gregory Bateson) ed “eco-fenomenologia” (Torben Grodal), si veda: GIUSEPPE GATTI, *Dispositivo: un'archeologia della mente e dei media*, Roma TrE-PRESS, 2019, pp. 14-17 e 119-121.

immagini mentali del mondo corrispondenti a sensazioni e che in questo senso le facoltà immaginative si dimostrino connesse al desiderio.

Per completare ora l'idea che abbiamo costruito, i.e. di un osservatore strettamente dipendente dalla dimensione delle proprie facoltà motorie e connotato dal forte intreccio esistente fra desiderio, intenzione e capacità immaginative, possiamo precisare come anche il vasto panorama delle nostre emozioni sia pienamente soggetto a questo dispositivo. Riferendosi direttamente ai meccanismi specchio che consentono all'osservatore di inferire stati mentali o emotivi altrui in base a un comune formato corporeo di rappresentazione, con il quale questi si esprimono, ovvero in base a una, appunto, speculare capacità di reazione potenziale, i fenomeni di simulazione ci consentono di esperire ciò che il mondo interiore altrui manifesta all'esterno, esattamente come faremmo esperienza della nostra stessa interiorità (“come se”), ove corrispondente a ciò che stiamo osservando⁸³.

Questo insieme di concezioni costituisce il principio di un panorama particolarmente interessante: se ci proponessimo di sfruttare le naturali attitudini alla «modellizzazione delle relazioni intenzionali»⁸⁴ di un determinato osservatore, anche di fronte alle immagini ovvero in rapporto a determinati oggetti culturali, opportunamente tradotti, potremmo perseguire un grado di partecipazione emotiva efficace mediante il fondamentale ingrediente della relazione empatica.

In questo modo possiamo ambire ad analizzare le dinamiche che concorrono alla progettazione di contenuti che non impongano allo sguardo di “accontentarsi” (come accade invece per alcune forme di riproposizione digitale di oggetti iconici e culturali in alta risoluzione⁸⁵), bensì mirino a costruzioni che, sovrapponendo

83 Per approfondire ulteriormente questa dinamica cfr. VITTORIO GALLESE, *Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience* Gallese, in “Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi dell'estetico” 10 (2017), n. 1, pp. 41-50, qui p. 44.

84 Cfr. FREEDBERG, GALLESE, *Motion, Emotion, ...cit.*, p. 333.

85 (cfr. AMIT SOOD, *Taking a minute to enjoy some art on World Art Day*, Google Cultural Institute, pubblicato online il 15 Aprile 2013 <https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/taking-minute-to-enjoy-some-art-on/> e cfr. *La Pinacoteca di Brera vicina come non è mai stata vista grazie ad Haltadefinizione*, pubblicato online l'8 aprile 2020 <https://www.haltadefinizione.com/news-and-media/news-and-media/la-pinacoteca-di-brera-vicina-come-non-e-mai-stata-vista-grazie-ad-haltadefinizione/> - ultimo accesso il

testi visuali, siano in grado di «ristrutturare, creare nuove forme, mentre costruiscono anche (o meglio ricostruiscono) la forma tradizionale, attraverso una sua traduzione e una sua reinterpretazione»⁸⁶.

Ben al di là dell'essere una prospettiva riduzionista⁸⁷, utilizzando i dati forniti dalla sperimentazione neuroscientifica come una vera e propria «archeologia cognitiva»⁸⁸, «l'estetica sperimentale» ci permette infatti di avanzare delle pretese concrete sulla costruzione di strategie d'interrogazione e

12/04/2021).

86 Cfr. NICOLA DUSI, LUCIO SPAZIANTE, *Introduzione. Pratiche di replicabilità*, in NICOLA DUSI (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006, pp. 9-61, qui p. 15

87 L'approccio di studiosi come Gallese si rivela decisamente lontano dalla tendenza a ridurre l'esperienza estetica – nei propri versanti creativi e di fruizione – al tentativo di comprendere quale sia la collocazione dei meccanismi biologici (e con essi anche la rispettiva collocazione) all'interno dell'encefalo umano. Di una simile "semplificazione" è stata tacciata, invece, la prospettiva *neuroestetica* che, tuttavia, non si limita a quanto riportato poc'anzi, bensì (in particolare secondo la visione di Semir Zeki, autorevole fondatore della disciplina) si propone di indagare la comunanza fra i meccanismi percettivi che regolano l'umana capacità di acquisire conoscenze sul mondo circostante, attribuendo agli elementi di queste stesse conoscenze un determinato significato. In questo modo Zeki cerca di comprendere l'attitudine a godere dell'esperienza estetica mediante una contestuale produzione di senso (cfr. SEMIR ZEKI, *Con gli occhi del cervello*, 2008, tr. it. Roma, Di Renzo Editore, 2011, p. 59), giungendo in pratica a una ricerca sui nostri stati di coscienza (Ivi, pp. 12-13). Per comprendere ancor meglio che cosa diversifichi i due punti di vista è utile qui fare presente come una seconda e complementare ragione di distacco fra le due tendenze, *neuroestetica* ed *estetica sperimentale*, faccia capo, inoltre, alle inclinazioni "purovisibiliste", vicine al cosiddetto imperialismo visivo: se l'estetica sperimentale cerca di dimostrare come il "guardare" che comprende dall'interno, portando l'altro a sé, non sia affatto una questione meccanica (unicamente visiva) bensì comprenda il contributo di procedimenti empatici e modalità percettive cross-modali sinestetiche (con riferimento alla "contaminazione" dei sensi, alla percezione multisensoriale) e cenestetiche (somma di sensazioni propriocettive e interocettive, percezione di sé proveniente dagli organi del proprio corpo), la ricerca *neuroestetica* affronta il *binding problem* (ovvero la questione dell'integrazione multisensoriale) come un processo che conduce «dalla visione alla coscienza» (ZEKI, *Con gli occhi...cit.*, p. 10), conferendo un inequivocabile primato alle funzionalità dei meccanismi visivi. Per chiarire, con il termine *binding* si fa riferimento al legame funzionale intrattenuto dai differenti meccanismi nervosi che a livello cerebrale concorrono a creare una rappresentazione interna unitaria dell'oggetto osservato.

88 Cfr. GALLESE, *Visions of the...cit.*, p. 42. Per chiarire ulteriormente l'uso di questa terminologia alla luce di quanto espresso nei paragrafi precedenti: «Experimental aesthetics addresses the problem of images from a different and complementary perspective with respect to neuroaesthetics, by means of the scientific investigation of the brain-body physiological correlates of the aesthetic experience we make of the outcomes of human creative expression we now define "art works". The notion "aesthetics" is used here mainly in its bodily account, according to its etymology from aisthesis. Aesthetics is thus empirically investigated by privileging the sensorimotor and affective features of our experience of perceptual objects» (*Ibidem*).

d'interesse indispensabili alla mediazione di cui l'osservatore contemporaneo necessita.

Vale la pena qui spendere qualche parola per specificare come alle caratteristiche del soggetto osservante che abbiamo elencato in precedenza, si debbano sommare, come fattore di aderenza alla nostra contemporaneità, alcune considerazioni sulle tematiche dell'*engagement* - già definito come onnipervasivo motore del secolo corrente⁸⁹ - e della cosiddetta "estetizzazione del mondo". La seconda è collegata alla prima mediante un esplicito nesso causale: le nuove tecnologie e i nuovi media (fra i quali il web 2.0, caratterizzato da un elevato grado d'interazione dell'utente) avrebbero mutato la variante dell'impatto che gli stimoli visuali esercitano sulla nostra società. Questo comporta che oggi la spasmodica ricerca di bellezza, intrattenimento e, appunto, coinvolgimento emotivo pervada ogni genere di pratica sociale e ne modifichi le performatività⁹⁰.

All'interno del nuovo *mediascape*⁹¹ digitale, in cui (come accennato poc'anzi) il modello trans-estetico contemporaneo vede il trionfo del capitalismo anche a livello iconologico, dobbiamo tenere conto della "disintermediazione" della percezione, al contempo, per via dell'approccio emotivamente incarnato e della presenza attiva di una nuova "tecno-coscienza" da parte del "utente"⁹².

89 Cfr. FABIO VIOLA, VINCENZO IDONE CASSONE, *L'arte del coinvolgimento: emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano, Hoepli, 2017. Nell'introduzione al testo Viola ci ricorda il significato originario del termine latino e la dicotomia che, nonostante la radice etimologica italiana variata [der. *coinvolgere* v. tr. (comp. di co- e in-volgere) avvolgere insieme] e le definizioni con cui il contemporaneo dizionario italiano lo caratterizza («Trascinare con sé in una responsabilità o in un danno e, nel passivo, essere, trovarsi coinvolto. Per estens., associare; anche, interessare, rendere partecipe» – in RAFFAELE SIMONE, *Treccani dizionario della lingua italiana*, Roma, Istituto Italiano dell'Enciclopedia Italiana, 2013), la parola conserva nelle due diverse accezioni: l'originale latino *convolvere* ([*convolvere*], *convolveris*, *convolveris*, *convolutum*, *convolvere*, v. tr. III c.) significa allo stesso tempo "avvolgere", "avviluppare", "ricoprire" e "sconvolgere", "trascinare", indicando da un lato «un positivo senso d'immersione» e dall'altra «un momento di cambiamento».

90 Si consiglia l'interpretazione delle leggi che regolano questa dinamica proposta da Vittorio Gallese nel suo *The Aesthetic World...cit.*, p. 61-sgg., tramite le teorie elaborate da Lipovetsky e Serroy nel 2013.

91 Termine introdotto dall'antropologo Arjun Appadurai nel 1996 per indicare al contempo le capacità elettroniche del sistema di creare immagini e distribuire informazioni.

92 Per un corretto uso del termine tecno-coscienza cfr. HVEN, *Sulla possibilità...cit.*, p. 201. Per un giusto valore del termine "utente" si tenga invece conto di quanto si distingue dal vicino "fruitore", ponendo «l'attenzione sull'origine nobile della parola, che allude al libero godimento di un bene comune (*frui*) contrapposto all'utilizzo finalizzato di uno strumento (*uti*) [*da parte di*] un utente esperto» (cfr. MONTANI, *Tecnologie della sensibilità...cit.*, p. 65).

Quest'ultimo è incline a sperimentare un'interazione, una partecipazione diretta con lo spazio (fisico o virtuale che sia, *online* oppure *on-site*), possiede un'attitudine percettiva cross-modale (come il concorso di differenti attitudini sensoriali in stimolazione involontaria, vicendevole e reciproca) in grado di trasferirsi consapevolmente al regno del linguaggio⁹³, ed è pertanto caratterizzato da quelle particolari forme di *embodiment* che contribuiscono a disintermediare la percezione dei sistemi simbolici di trasferimento⁹⁴.

Queste affermazioni rivelano quanto le tesi pubblicate da Jonathan Crary all'inizio degli anni Novanta nel suo *Le tecniche dell'osservatore* fossero corrette: esiste un forte legame fra le tecniche di osservazione e il campo visivo. Questo si dimostra ampiamente nei rispettivi processi di ramificazione: l'osservatore richiede costantemente tecnologie adeguate poiché è alle stesse pratiche di visione che deve la capacità di rinnovare i propri punti di vista e produrre nuove conoscenze. In questo modo, per altro, le tecniche dell'osservatore - e pertanto i dispositivi a esse associati - incidono direttamente sulla nostra stessa soggettività⁹⁵.

93 Cfr. VIVIAN SOBCHACK, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2004, pp. 67-69.

94 Per comprendere in che modo si arrivi a una simile considerazione, sul versante della Cultura Visuale, è utile appoggiarsi a una ricostruzione storica della metodologia tracciata da Pinotti e Somaini (*Cultura visuale...cit.*, p. 87-88). Questi seguono l'avvicinarsi di due importanti predomini in ambito visuale, ovvero l'ottico e il tattile [o aptico, utilizzato per indicare il "vedere aptico", *haptisch* (dal greco *hapto*), in questo senso cfr. ALOIS RIEGL, *Spätrömisch oder orientalisches? (Erwiderung auf einen gleichnamigen Artikel Strzygowskis)*, "Münchener Allgemeine Zeitung", 93-94 (1902), pp. 153-156, qui p. 155, nota 1] ed evidenziano come in tempi più recenti: «a causa della diffusione massiccia dei touch screen [...] l'idea che le immagini siano qualcosa di concretamente "manipolabile" è ormai un dato di fatto per un'intera generazione di spettatori abituati ad eseguire su di esse una serie di operazioni complesse [...] attraverso semplici movimenti delle dita [...] sembra essere evidentemente in gioco anche una complessiva messa in discussione del tradizionale oculocentrismo e del primato del senso della vista».

95 Cfr. TIRINO, *Il visibile e...cit.*, p. 162.

2.2 La “simulazione incarnata” e la comunicazione delle immagini

Approfondiamo ora maggiormente la forma di riproduzione sensomotoria ed emotiva cui abbiamo accennato, dando per assodate le tesi prudentemente minimaliste, ovvero puramente esplorative, esposte da Freedberg e Gallese attraverso la lente di Andrea Pinotti:

L'empatia fisica che si avverte nei confronti di un corpo raffigurato in immagine (pittorica, scultorea, architettonica) facilmente si trasforma in un'empatia emotiva e affettiva; e lo studio del sistema dei neuroni specchio può fornire il “sostrato neurale” per comprendere le nostre risposte a tali immagini secondo tre linee fondamentali: “(i) The feeling of bodily engagement with the gestures, movements and intentions of others; (ii) the identification of the emotions of observed others; (iii) a feeling of empathy for bodily sensations”⁹⁶. Laddove con “others” dobbiamo intendere corpi altrui raffigurati in immagine, corpi animati da emozioni ed espressioni affetti che percepiamo non in carne e ossa, bensì sulla tela, in una fotografia o in un gruppo scultoreo.⁹⁷

E, aggiungiamo, in un prodotto audiovisivo o in un'applicazione multimediale digitale.

Per fare un ulteriore passo avanti, ricordiamo come sia stato dimostrato quanto questo processo *embodied* permetta al cervello-corpo dell'osservatore di compiere il medesimo genere di operazioni anche per riprodurre in sé, dualmente,

96 FREEDBERG, GALLESE, *Motion, Emotion...cit.*, p. 201.

97 PINOTTI, *Neuroestetica...cit.*, p. 158.

la gestualità dell'esecuzione e l'eseguito, comprendendo nel novero dei visibili le rappresentazioni astratte e concettuali⁹⁸ e l'articolazione dello spazio vuoto⁹⁹.

Questo significa che l'osservatore-utente andrà opportunamente considerato come emotivamente sensibile, non soltanto all'altrui gestualità (fisica ed emozionale) raffigurata, bensì anche agli stessi atti del raffigurare e rappresentare, fra i quali includiamo l'altrui visione. Una simile considerazione risulta particolarmente utile, se immaginiamo di dover proporre un particolare punto di vista oppure indirizzare lo sguardo dello spettatore verso una determinata prospettiva.

Ammettiamo, detto questo, che la "simulazione incarnata" possa spalancare le nostre soglie sul mondo, costituendo il correlato biologico unitario a una

98 Il coinvolgimento dei circuiti corticali sensomotori durante la contemplazione delle conseguenze statiche di gesti manuali privi di qualsiasi significato simbolico, è stato scientificamente provato mediante la visione di opere d'arte astratte. Sulle misurazioni delle risposte sensorimotorie all'osservazione di alcuni tagli su tela di Lucio Fontana cfr. MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, CRISTINA BERCHIO, MARIATERESA SESTITO, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Abstract Art and Cortical Motor Activation: An EEG Study*, in "Frontiers in Human Neuroscience" 311 (2012), n. 6. Sull'osservazione di tracce marcate di pennellate, mediante la visione di tre diversi dipinti astratti in bianco e nero di Franz Kline cfr. BEATRICE SBRISCIÀ-FIORETTI, CRISTINA BERCHIO, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, *ERP modulation during observation of abstract paintings by Franz Kline*, in "PLoS One" 8 (2013), n. 10, pp. 1-12. L'osservazione di opere d'arte astratte ha suscitato l'attivazione di aree orbitofrontali legate alla ricompensa e aree prefrontali legate alla categorizzazione cognitiva, ma ancor più l'attivazione sensomotoria corticale. Questa è una dimostrazione neurofisiologica fondamentale del coinvolgimento diretto del sistema motorio corticale nella percezione di immagini statiche prive di significato appartenenti all'arte astratta. Ovvero tali risultati supportano il ruolo della simulazione incarnata dei gesti dell'artista nella percezione delle opere d'arte e della gestualità in genere.

99 Simulare la visione naturale di un osservatore umano in cammino produce stati di coinvolgimento maggiore di quanto non facciano altre tecniche. Per una dimostrazione di carattere empirico cfr. KATRIN HEIMANN, *Moving mirrors: a high-density EEG study investigating the effect of camera movements on motor cortex activation during action observation*, in "Journal of cognitive neuroscience", 25 (2014), n. 9, pp. 2087-2101. Lo studio in questione introduce un nuovo modello di design per le applicazioni delle immagini in movimento, studiando gli effetti della simulazione d'avvicinamento dell'osservatore alla scena, ovvero ad uno spazio privo di presenze umane con cui confrontarsi, ma visto dalla prospettiva del corpo in movimento (*steadycam*). Mediante un'elettroencefalografia (EEG) ad alta densità combinata e uno studio comportamentale l'equipe di Heimann ha rilevato l'attivazione della corteccia motoria durante l'osservazione dell'azione. In questo specifico caso gli sperimentatori hanno utilizzato video riproduzioni di un'azione della mano relativa a un oggetto. La mano in questione era stata filmata utilizzando la fotocamera in quattro modi diversi: ripresa da una posizione fissa, con uno zoom sulla scena, con avvicinamento alla scena mediante un carrello e con avvicinamento alla scena mediante una *steadycam*. I risultati hanno dimostrato una reazione maggiore nell'ultimo caso e questo si ritiene particolarmente utile per la progettazione di applicazioni che supportino visite virtuali di spazi espositivi.

diversificazione cognitiva, nell'ambito delle svariate dimensioni del reale accessibili.

Per sostenere questa tesi, riscontriamo come, in accordo con la lezione di Merleau-Ponty, la possibilità di esaudire il desiderio di unità persistente - sia esso espresso o inespresso - fra le nostre esperienze dei contingenti e virtuali mondi possibili (frutto di finzione narrativa o meno), si riscontri proprio "nel corpo"¹⁰⁰. La filosofia del corpo percepente di Merleau-Ponty è, per l'appunto, d'importanza fondamentale nella questione qui trattata, non tanto per il suo essere fonte autorevole d'ispirazione per uomini di scienza come Gallese, bensì perché, pur partendo da presupposti speculativi, proponeva ipotesi corrette rispetto al circuito sensomotorio "come se"¹⁰¹ e alle sensazioni di coinvolgimento fisico suscitate dalle impressioni iconiche (motivandole, fra le altre, con operazioni d'immedesimazione corporea e gestuale dell'osservatore con il soggetto creatore dell'immagine stessa, come dimostrato settant'anni dopo da Heinmann e la sua equipe)¹⁰².

Per il fenomenologo francese, la doppia presenza dell'osservatore nel mondo svela:

l'enigma che il mio corpo simultaneamente vede e viene visto. Ciò che guarda tutte le cose può anche guardare a se stesso e riconoscere, in ciò che vede, l'altro lato del suo potere di guardare. Vede se stesso che vede, tocca se stesso che tocca, è visibile e sensibile per se stesso. Non è un sé attraverso la trasparenza, come il pensiero, che solo pensa il suo oggetto attraverso la sua assimilazione, costituzione, trasformazione in pensiero. È un sé attraverso la confusione, il narcisismo, attraverso l'appartenenza dell'uno che vede in quello che vede, e attraverso l'appartenenza del sentire il sentito¹⁰³.

100 Cfr. MAURICE MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia della percezione*, 1945, tr. it. Milano, Bompiani, 2005.

101 Ivi, p. 256: «tutta la difficoltà consiste nel non confonderlo con un'operazione conoscitiva [...] tutto avviene come se l'intenzione dell'altro abitasse il mio corpo o le mie intenzioni abitassero il suo»

102 Cfr. *supra*, nota 99.

Oltre a ricordare quanto detto riguardo alle impressioni propriocettive¹⁰⁴, questa struttura della visione fra immersione e distacco è certamente connessa a quella regola della percezione “sinestetica” che una determinata corrente dei *Film Studies* e molta *New Media Art* hanno fatto propria, in quanto coabitazione di unità e pluralità dei registri sensori nella loro vicendevole articolazione, ovvero la percezione simultanea di un medesimo oggetto culturale per mezzo di sensi differenti¹⁰⁵. Questo modello è inscindibile, nella filosofia di Merleau-Ponty come nelle sue derivazioni, da una concezione al contempo “cinestetica” del soggetto, legata cioè al moto prodotto dalle immagini e alla sensibilità al movimento dello spettatore.

Possiamo far nostre queste riflessioni ma dobbiamo traslarle al contesto d’analisi attuale, riferendoci a una sua concezione come compenetrazione interattiva di *new media* e riproduzione dell’immagine in movimento (che si tratti degli ambiti di tangenza da poco citati non è certo casuale), e mantenendo fede a quell’idea di “suggestionabilità motoria”¹⁰⁶ che si è definita e dispiegata, nel tempo, in “presa sul mondo”¹⁰⁷, a titolo di riorganizzazione dinamica dei campi d’esperienza.

A questo punto disponiamo dei presupposti adatti per concedere, all’unione dei due approcci metodologici che cerchiamo di far convivere (neuroscienze cognitive e studi di cultura visuale), la possibilità di guidarci nell’uso di opportune strategie di comunicazione e ricezione.

103 Cfr. MAURICE MERLEAU-PONTY, *L'occhio e lo spirito*, 1960, tr.it. Milano, SE, 1989, p. 18.

104 Cfr. *supra*, nota 87.

105 Secondo il fenomenologo «la percezione sinestetica è la regola» (cfr. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia...cit.*, p. 308). Per un esempio di quanto la medesima strategia sia stata adottata dai teorici del cinema, cfr. VIVIAN SOBCHACK, *The address of the eye: a phenomenology of film experience*, Princeton University Press, 1992. Per un confronto di quanto avvenuto, d’altro canto, nell’analisi delle nuove forme d’arte d’espressione tecnologica, cfr. OLIVER GRAU, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, The MIT Press, 2003.

106 La concessione del termine si deve a EDUARD TOULOUSE, RAOUL MORGUE, *Des réactions respiratoires au cours de projections cinématographique*, 1920, tr. it. A cura di Mario Ponso in “Archivio Italiano di Psicologia” 2 (1923), n. 2, p. 143.

107 Cfr. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia...cit.*, p. 347.

Abbiamo appurato, infatti, come “provare un’emozione” e “immaginarla” coinvolgono in buona parte i medesimi circuiti neurali¹⁰⁸; abbiamo verificato quanto le questioni relative alla percezione possano essere ricondotte principalmente al formato¹⁰⁹ e che l’ambito da noi considerato debba essere inscritto, come indicato da Freedberg, all’interno della più ampia nozione di cognizione sociale¹¹⁰.

In una simile situazione, le forme di riproduzione esternalizzate, con cui cerchiamo di costruire e trasmettere le narrazioni visuali, saranno direttamente deducibili dalle stesse configurazioni d’interazione corporea dell’utente.

Non ci si può esimere, in questa fase del discorso, dall’introdurre il riferimento ai *media* (argomento che approfondiremo ulteriormente a posteriori) poiché, nella situazione che stiamo discutendo, per il soggetto percepente rappresentano concretamente la prima zona di reciprocità. Indubbiamente un nuovo elemento complica le nostre analisi, dal momento in cui il progredire di questi sistemi rende sempre più difficoltoso, per l’osservatore, riuscire a dirimere

108 A sostegno di quanto già menzionato in precedenza (cfr. *supra*, pp. 20, 21, 26), diverse sperimentazioni sostengono la veridicità di quest’ipotesi, sia per ciò che concerne lo stimolo visivo [per un esempio cfr. MARTHA J. FARAH, *The neural basis of mental imagery*, in “Trends in Neurosciences” 12 (1989), n. 10, pp. 395-399] sia per ciò che riguarda gli stimoli effettuali (per un esempio cfr. MARC JEANNEROD, *The representing brain: Neural correlates of motor intention and imagery*, in “Behavioral and Brain Sciences” 17 (1994), n. 2, pp. 187–202).

109 «Goldman and de Vignemont recently shed new light into this issue, by emphasizing the crucial role of body representations, characterized as a distinctive class of mental representations by virtue of their format rather than their content. They argued that the bodily format of body representations should be considered as “the most promising for promoting an embodied approach to social cognition”» (cfr. ALVIN GOLDMAN, FREDERIQUE DE VIGNEMONT, *Is social cognition embodied?*, in “Trends in Cognitive Science” 13 (2009), n.4, pp. 154–159, qui p. 155).

110 Che cosa, al fondo, possono altrimenti significare le deduzioni proposte dal dominio delle neuroscienze sull’intersoggettività e da quello della Cultura Visuale sul potere empatico delle immagini? Lo stesso Freedberg argomenta le proprie scelte sostenendo che: «mi sforzavo di valutare ciò che, in un senso profondo, sembrava precedere il contesto [...] avrei dovuto far ricorso agli ambiti propri dell’antropologia e della filosofia e a un certo punto l’indagine sociologica avrebbe dovuto saldarsi con il procedimento storico. [...] Le prove del potere delle immagini [...] [si trovano nei] rapporti tra le immagini e le presone registrati dalle fonti storiche ed evidenti sia negli studi antropologici, sia in quelli di psicologia popolare. La storia delle immagini si situa all’incrocio di queste discipline» (FREEDBERG, *Il potere...cit.*, pp. 4-5). E ancora sull’argomento: «Questa è la grande lezione delle arti visive: attraverso l’arte capiremo meglio gli altri, basta guardare con gli occhi giusti» (DOMENICA BRUNI, *Intervista a David Freedberg*, in “Rivista per la formazione: tendenze, pratiche, strumenti” . 87 (2011), pp. 81-86, qui p. 86).

la realtà sulla soglia del “vero o fittizio”, in base ai mezzi con i quali ne fa esperienza: la duale visione del mondo secondo le categorie di oggetto (l’esserci) e dispositivo (l’ambiente mediato dalla tecnica)¹¹¹ ha gradualmente condotto a un crescente *outsourcing* astraeante - mediato e artificiale - delle modalità con cui la mente produce rappresentazioni in relazione allo stimolo percepito dal corpo. Il fatto che queste ultime si siano evolute nel tempo, per consentire all’osservatore di far esperienza del proprio universo fisico nel migliore dei modi, è dovuto all’attitudine di un soggetto in grado di «trascendere il corpo rimanendone all’interno, [proprio] secondo il procedimento particolare della “simulazione incarnata”»¹¹².

La speciale condizione grazie alla quale quest’ultima può rappresentare non soltanto uno degli ingredienti fondamentali al verificarsi di processi empatici, bensì una ancor più ampia e privilegiata via d’accesso alla trasmissione di contenuti culturali di carattere visuale, riguarda specificatamente il suo ruolo decisivo nella costruzione di mappe spaziali, di rapporti con gli oggetti culturali e di un esercizio potenziato delle nostre capacità immaginative¹¹³.

E poiché l’abilità di muoverci e orientarci nello spazio che ci circonda (diviso in spazio peri-personale ed extra-personale)¹¹⁴, come di cogliere le intenzioni altrui (con principi di compatibilità ideo-motoria di tipo rappresentazionale)¹¹⁵ o ancora di interagire con gli oggetti (stabilire relazioni preliminari di azione), riguarda strettamente i nostri tentativi di conoscere queste

111 Cfr. GATTI, *Dispositivo...cit.*, p. 26.

112 GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 72.

113 Come precedentemente indicato, «è il nostro sistema cervello-corpo a perimetrare le possibilità di immaginazione e simulazione della nostra mente» (Ivi, p. 281).

114 Cfr. GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, VITTORIO GALLESE, *The Space Around Us*, in “Science, New Series” 277 (1997), No. 5323, pp. 190-191. Si ricordi qui la lezione di Merleau-Ponty sulla “spazialità di situazione” corporea, la cui cifra è data dalla percezione multisensoriale e la cui consacrazione avviene secondo la capacità mutevole delle intenzioni e delle gestualità (cfr. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia...cit.*, pp. 153-199).

115 Cfr. VITTORIO GALLESE, FAUSTO CARUANA, *Embodied Simulation: Beyond the Expression/Experience Dualism of Emotions*, in “Trends in Cognitive Sciences” 20 (2016), n. 6, pp. 397-398.

stesse dimensioni¹¹⁶ senza mai essere definitivamente appagati¹¹⁷, la possibilità di impiegare adeguate risorse nella codificazione di significanti e significati, con cui costruire stimolazioni ricorrenti che nutrano questo stato di necessità, fa parte di un regime di consapevolezze fondamentali, a questo punto della storia, se ascritte agli studi di Cultura Visuale impiegati nella curatela di applicazioni digitali¹¹⁸.

Si tratta di un bagaglio di conoscenze che interessa certamente chiunque in ambito curatoriale si occupi di apparati immersivi (che non riguardano tuttavia in linea generica la nostra trattazione)¹¹⁹, ma arricchisce ancor più nello specifico il set di risorse indispensabile alla progettazione di sistemi che rendano oggetti e contesti culturali fruibili in maniera mediata, perciò godibile *on-site* - in virtù di

116 Come si legge fra le righe degli scritti manifesto di Semir Zeki (*Art and the Brain...cit.*, *La visione dell'interno...cit.*, *Con gli occhi del cervello...cit.*), questi tentativi di conoscere il mondo (o come sarebbe più opportuno dire a questo punto del discorso, i mondi) si rivelano perfettamente congruenti sia con la produzione che con la ricezione di immagini. Alla base di questo proliferare starebbe la necessità di rappresentare il reale in perenne mutamento in maniera tale da selezionare quanto essenziale e rispettare la “legge della costanza” propria del cervello visivo (cfr. ZEKI, *La visione dall'interno...cit.*, p. 28). Di qui possiamo introdurre il concetto complementare di ambiguità, come stato propedeutico all'interpretazione e alla formulazione di giudizi estetici (cfr. ZEKI, *Con gli occhi...cit.*, pp. 24-27), ma anche quale modalità proiettiva di relazione incarnata che contribuisca a far coincidere memorie, identità relazionale e piano iconicamente narrato [cfr. MICHAEL HANEKE, *Terror and Utopia of Form: Robert Bresson's Au hasard Balthazar*, in ROY GRUNDMANN (a cura di), *A Companion to Michael Haneke*, Oxford, Blackwell, 2010, pp. 565-574].

117 «Humans are not entirely satisfied with the prosaic relation they daily entertain with the world. They are constantly projecting themselves towards the Other, towards what is missing, what is elsewhere in space and time. If we look at the body as the constitutive source of our world experience, concepts like “internal” and “external”, “subject” and “object”, become nothing but verbal placeholders for the dynamic relation our body entertains with the world. The notions of desire and openness to the world are other ways of describing the same dynamic bodyworld relationship. These notions allude in different ways to our constitutive search for a constitutively missing other(ness). Such dissatisfaction with the here-and-now of prosaic reality induces humans to re-create the world by imagining it, representing it, or transfiguring it by creating ultra mundane imaginary worlds» (GALLESE, *Visions of the...cit.*, p. 42).

118 Se intendiamo, com'è opportuno fare in questo caso per comprendere il ragionamento, la figura del curatore alla stregua di un interprete, un traduttore di contenuti, è opportuno ricordare come non soltanto per ciò che riguarda le tecnologie digitali e i nuovi media, tramite connessioni, ogni testo diventi potenzialmente «un *intertesto*», ma anche come il «testo estetico, inteso come incontro fra il dominio dell'arte e le produzioni audio-visive, conduca per un verso all'esplorazione dei domini del sensibile e per l'altro a indagare il dominio delle pratiche di replicabilità» cfr. DUSI, SPAZIANTE, *Introduzione...cit.*, pp. 10.

119 Per uno studio dedicato interamente all'argomento Cfr. VALERIA FACCHIN, *Curare i sistemi immersivi. Per un ripensamento della pratica curatoriale nel 'post-digital Turn'*, Tesi di Laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2017/2018 (Relatore: prof. Giuseppe Barbieri).

un potenziamento dell'esperienza estetica - e *off-site* - in maniera propedeutica all'incontro con l'opera o comunicative pur in assenza della stessa.

Alla luce di avvenimenti che nell'arco degli ultimi due anni si sono profondamente cicatrizzati in quella che Merleau-Ponty avrebbe definito "la carne"¹²⁰ del mondo della cultura visuale¹²¹, questo genere di riflessione può apparire particolarmente meritevole di attenzione. Tuttavia, le origini di una simile indagine risalgono ad anni precedenti e maturano grazie alla crescente consapevolezza di quanto continue trasformazioni, di cui proprio le nostre tecnologie di terzo ordine¹²² sono sempre maggiormente protagoniste, abbiano

120 «For Merleau-Ponty "flesh" is the negative positivity of "everything" that is "no-thing" in its continual "be-coming"» (Cfr. SOBCHACK, *Carnal Thoughts...cit.*, p. 101).

121 Guardando oltre le sorti economiche subite dal poderoso sistema che innerva gli universi della commercializzazione, il cosiddetto *Art Business* (cfr. JERRY SALTZ, *The Last Days of the Art World...and Perhaps the First Days of a New One Life after the coronavirus will be very different*, in "Vulture, Vox Media", 2 aprile 2020, <https://www.vulture.com/2020/04/how-the-coronavirus-will-transform-the-art-world.html> - ultimo accesso 24/04/2021), e della musealizzazione [per alcune voci autorevoli e molti dati sull'allarmante situazione creatasi fra quelle che vengono ancora definite come le più attendibili fonti di «resilience of societies» (da una dichiarazione ufficiale di Audrey Azoulay, Direttore Generale UNESCO comparso su <https://www.artnews.com/art-news/news/unesco-icom-museums-study-coronavirus-pandemic-1202687841/> ultimo accesso 24/04/2021): cfr. NEMO - Network of European Museum Organisations https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_FollowUpReport_11.1.2021.pdf - ultimo accesso 24/04/2021, UNESCO - Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530.locale=en> - ultimo accesso 24/04/2021 - e ICOM - International Council of Museums <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf> - ultimo accesso 24/04/2021]. Ciò che preme con urgenza è la questione relativa alle strategie di erogazione dei contenuti: la necessità di negoziarne le nature esplicite con l'utenza, in una condizione forzosamente mediata, desta preoccupazione rispetto ai risultati e alla prontezza delle istituzioni. Il *new normal* è più esigente che mai ed è figlio di un futuro già trascorso [cfr. DEBORAH AGOSTINO, MICHELA ARNABOLDI, ELEONORA LORENZINI, *Verso un new normal dei musei post-COVID 19: quale ruolo per il digitale?*, in "Economia della Cultura" 1 (2020), pp. 79-83].

122 Ovvero «tecnologie che possono interagire regolarmente e normalmente come utenti autonomi di altre tecnologie, [intrattenendo delle relazioni] con noi non più in quanto utenti, ma come potenziali beneficiari ormai fuori dal processo» (cfr. LUCIANO FLORIDI, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, 2014, tr.it, Milano, Raffaello Cortina, 2017, pp. 42-43). Per chiarire: «A causa delle nostre preoccupazioni antropocentriche, disponiamo di un termine standard per qualificare uno dei dati dell'essere-tra, della tecnologia: [...] l'utente che interagisce. [...] Possiamo convenire sul fatto di riferirci all'altro lato dell'essere-tra [ed. orig. *In-betweenness* Ndr] della tecnologia nei termini del "suggeritore", [ovvero colui che invita all'utilizzo] Quando le tecnologie sono tra utenti umani e suggeritori naturali, possiamo qualificarle come tecnologie di primo ordine» (Ivi, pp. 36-37). «Le tecnologie di secondo ordine sono quelle che pongono gli utenti in relazione, non più con la natura ma con altre tecnologie» (Ivi, p. 38). Possiamo parlare di terzo ordine «una volta _44

abbiano contribuito a proiettarci nella cosiddetta «società delle mangrovie», ovvero in una totale promiscuità d'ambienti al contempo mediati digitalmente e analogicamente¹²³.

Questa figura retorica ben descrive la crescente ibridazione degli ambiti rappresentazionali esterni, che certamente complica i nostri già non facili tentativi di comprendere “come” comunicare le immagini a osservatori con centri di soddisfazione¹²⁴ “sempre accesi”¹²⁵.

Per rispondere ai quesiti che nascono da suddetta complessità e semplificare, si rende necessario sintetizzare nuovamente quanto fin'ora esposto, concentrandoci sul fattore comunicativo e di trasmissione: l'osservatore che prende parte a queste relazioni - i cui suggeritori o, in altri termini, coloro che invitano all'uso, sono sempre immagini che ci guardano¹²⁶, che desiderano¹²⁷ ed esercitano il loro potere¹²⁸, ovvero con *agencies* autonome - oltre a essere iper-

che il suo essere-tra pone in relazione le tecnologie in quanto utenti con le tecnologie in quanto suggeritori [...] siamo, cioè, del tutto fuori dal processo e ci gioviamo o meglio facciamo affidamento su tali tecnologie in quanto beneficiari» (Ivi, p. 40).

123 La metafora ontologica si deve a LUCIANO FLORIDI, *Soft Ethics and the Governance of the Digital*, in “Philosophy & Technology”, 31 (2018), pp. 1-8.

124 Non dobbiamo dimenticare che grazie alle moderne tecniche di *brain imaging*, i team di ricerca guidati da Semir Zeki hanno trascorso gli ultimi venticinque anni alla ricerca dei centri di gratificazione cerebrali attivati dall'acquisizione di nuovi significati che contribuiscano alla conoscenza che l'individuo umano utilizza nella composizione di concetti sintetici autoprodotti (Cfr. ZEKI, *Con gli occhi...cit.*, pp. 15-17).

125 In riferimento alla genealogia del termine “*always-ON*” cfr. VIRGILIO TOSI, *Immagini in movimento, tecnologie e democrazia*, in VIRGILIO TOSI, LORENZO LORUSSO, MARCELLO SEREGNI, *Le immagini in movimento e la rivoluzione digitale: genesi e prospettive*, Roma, Carocci Editore, 2020, pp. 63-89, qui p. 74.

126 La questione relativa alla vitalità delle immagini è, nel contesto “diluviano” contemporaneo, finalmente fondamentale. Elevare «la forza delle immagini a condizione della loro stessa esistenza» significa ammettere che queste siano una condizione ontologica necessaria delle realtà che possiamo esperire e, in quanto tali, devono essere privilegiate a fronte di una relativizzazione dell'Io in funzione delle loro stesse attività Cfr. HORST BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano: Teoria dell'atto iconico*, 2010, tr. it. Federico Vercellone (a cura di), Milano, Raffaello Cortina, 2015, qui p. 266.

127 S'intende la concezione secondo la quale, nell'attuale formulazione di *World-Picture* (il mondo come immagine), lo studio della vita delle immagini stesse e della loro relazione con l'osservatore debba ammettere l'esigenza di un interrogativo in particolare: «The question to ask of pictures from the standpoint of a poetics is not just what they mean or do but what they want- what claim they make upon us, and how we are to respond» (Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *What do pictures want?*, Chicago, Chicago University Press, 2005, qui p. XV). Per una definizione del concetto di *Picture*, distinta da *Image*, si rimanda al nostro Capitolo 4.

128 Si fa qui riferimento alla “teoria della reazione” in quanto possibilità d'indagine sui fenomeni che caratterizzano il rapporto fra persone e immagini, negli svariati tentativi di _45

connesso, e pertanto proiettato in direzione di multiple dimensioni del reale, possiede attitudini percettive che si servono di modalità ibridate (non sommate, bensì interrelate e dagli effetti moltiplicati)¹²⁹ e, tramite l'uso di "copie efferenti" (i.e. copie d un segnale nervoso motorio), codifica l'esperienza sensoriale in termini emozionali¹³⁰.

Tutto ciò ci suggerisce due generi di pensiero. Innanzitutto che sia necessario indagare le caratteristiche di questa «esternalizzazione astraente»¹³¹, la "simulazione incarnata", in relazione alla moltiplicazione delle province di senso di cui l'apparato ricettivo si trova a disporre, ovvero ai dispositivi tecnologici digitali maggiormente utilizzati in estensione della macchina cervello-corpo e con essa del sistema visuale. In secondo luogo, lascia dedurre che i funzionalismi delle dinamiche prodotte da questo genere di osservatore, trovino la loro debolezza proprio nella facoltà di discriminare con certezza fra finzione narrativa e reale svolgimento¹³².

-
- comprendere e codificare il potere che queste sono in grado di esercitare sull'osservatore – i.e. le reazioni che possono, appunto, scatenare, a prescindere dai loro attributi e funzioni: cfr. FREEDBERG, *Il potere...cit.*, pp. 5-8.
- 129 Cfr. VITTORIO GALLESE, *The power of images: A view from the brain-body*, in "Phenomenology and Mind" 14 (2018), pp. 70-79, qui p. 74.
- 130 Cfr. RIZZOLATTI, SINIGALIA, *So quel che...cit.*, p. 177.
- 131 Questa terminologia si riferisce al processo di immaginario e automatico completamento di azioni inscenate, la cui reale osservazione da un certo momento in poi viene formalmente preclusa e immaginariamente completata, rintracciato tramite *neuroimaging* funzionale da Umiltà e colleghi nel 2001, Cfr. MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, E. KOHLER, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, LUCIANO FADIGA, CHRISTIAN KEYSERS, GIACOMO RIZZOLATTI, *I Know What You Are Doing: A Neurophysiological Study*, in "Neuron" 31 (2001), n.1, pp.155-165. Abbiamo già esposto questo scenario in precedenza, Cfr. *supra*, p. 26.
- 132 Immagini reali e virtuali stimolano la stessa tipologia di reazione. Parleremo più avanti in maniera più completa di questa dinamica, dalla prospettiva dei nuovi media, per ora ci limitiamo a un esempio che fra i primi abbia smentito quanto supposto in precedenza, ovvero che l'intensità della risposta neurale stimolata da immagini reali e virtuali fosse differente e, in quanto tale, pregiudicasse l'efficacia nella ricezione della seconda, favorendo la prima: cfr. JABBI, BASTIAANSENSEN, KEYSERS, *A common anterior insula representation of disgust observation, experience and imagination show divergent functional connectivity pathways*, in "PloS One" 3 (2008), pp. 29-39. A tal riguardo si ricorda un'affermazione recente, contenuta in GALLESE, *The Aesthetic World...cit.*, p. 67: «A first interesting aspect of the contemporary mediascape, is that it fosters a progressive blurring of the difference between reality and its representation, as the same media, and sometimes even formats, mediate both. This is even more compelling when one considers that, as shown in the first part of the article, very similar neurophysiologic and bodily mechanism underpin the experience of the real world and of its mediated fictional representation».

A parere di chi scrive, ciò che consente realmente all'osservatore di orientarsi e, nel caso di un'applicazione multimediale digitale, di distinguere in maniera produttiva fra esperienza estetica in presenza dell'opera e del reale contesto di riferimento (sia esso originale o costruito), esperienza estetica in assenza dell'opera ma resa tramite repliche digitali, o ancora collaterale e complementare all'opera, in presenza della stessa, è l'accoppiamento di quelli che Gallese chiama i "fattori cognitivi di *framing*" con lo *switch* che - come citato in precedenza e oramai noto - il nostro sistema cognitivo opera fra differenti "aree di comportamento" (controllate da altrettanto differenti circuiti neurali) in ogni atto di riuso. Suddetto abbinamento si concretizza direttamente nella percezione di quella che chiameremo, nell'ultimo capitolo dedicato alla semiotica, la "rete dei contesti".

Questa proposizione può effettivamente trarre sostegno dalle sperimentazioni condotte con successo nell'arco degli ultimi anni sulla differenziazione delle singole nature dell'esperienza estetica da parte dell'*Homo videns*¹³³, verificando come l'orientamento nella complessità di un simile fenomeno si attesti grazie alla specializzazione dei singoli circuiti neurali sottoposti a riuso, in relazione rispettivamente alla natura del mezzo trasmissivo e alla natura formale della rappresentazione osservata.

Dal nostro punto di vista, per quanto questi risultati possano non esaurire l'interrogarsi sui rischi potenziali di pratiche che simulino la presenza (o impieghino repliche) di oggetti culturali¹³⁴, in questo genere di responsabilità, le

133 Cfr. GIOVANNI SARTORI, *Homo Videns. Televisione e post-pensiero*, Roma-Bari, Laterza, 2000. Non intendiamo qui assumere la connotazione negativa del termine, quanto piuttosto qualificare un individuo totalmente pervaso dalla dimensione iconica e assuefatto alla realtà dello schermo (oggi degli schermi) più di quanto non faccia con la concretezza esterna.

134 Ci si riferisce qui alla possibilità che esperienze condotte mediante presenze virtuali mediate da uno schermo siano meno efficaci oppure all'eventualità che *display* realizzati mediante massiccio impiego di ICT - *Information and Communication Technologies* (e oramai anche GNN - *Graph Neural Networks*) per la realizzazione di versioni aumentate e dilatate dell'opera o delle opere (nel caso in cui l'oggetto sia un intero percorso espositivo) vengano confusi con l'originale o ancora, possano privarlo dell'attenzione necessaria, in quella frenesia autoriferita che Adorno ha definito come un'apoteosi del mezzo, «production for the sake of production» (THEODOR W. ADORNO, *Aesthetic Theory*, 1970, *Minneapolis*, University of Minnesota Press, 1997, p. 342). Per chiarire qui inoltre l'uso degli acronimi che compariranno anche in seguito, il termine ICT si riferisce al novero delle tecnologie informatiche espansive che hanno la finalità di formulare, articolare e comunicare l'informazione per mezzo dei _47

recenti conquiste offrono una possibilità di confronto e sostegno alla curatela, al contrario di ciò che accadeva soltanto pochi anni addietro¹³⁵. I risultati che la collaborazione fra neuroscienze cognitive e studi di cultura visuale ha consentito di ottenere, nell'arco degli ultimi trent'anni, concedono di mirare a grandi obiettivi qualitativi nei prodotti di traduzione del testo visivo (siano essi frutto di logiche ipermediali, rimediali, intermediali, intra-mediali o multimediali¹³⁶): dal punto di vista della consapevolezza e dell'approfondita conoscenza della loro

media digitali, che comprendono hardware, software, accessori e servizi utili alla trasmissione di dati. Le consideriamo ormai note e meno rischiose. Le GNN, invece, ce lo spiega la nomenclatura intera, sono tecnologie di ultimissima generazione utilizzate nell'ambito del cosiddetto *Machine Learning* e *Deep Learning*, indispensabili all'apprendimento delle intelligenze artificiali. Queste procedono per raccolta d'informazioni e comunicazione nodale, proprio come il cervello umano, grazie alla capacità di collegare graficamente in percorsi efficienti i dati assegnati come punti. Le *Graph Neural Networks* sono già utilizzate anche nel riconoscimento delle immagini e in quello vocale, poiché la loro resa è maggiore nell'ambito dell'informazione naturale. Per comprenderne l'utilità, soprattutto se si tratta di trasmissione d'informazione culturale, dobbiamo comprendere come, grazie alla costante relazione attiva fra i diversi nodi, i dati vengano trasmessi e si trasformino nell'istante immediatamente successivo in proprietà del sistema, con un comportamento decisamente simile a quello del cervello umano (cfr. *Graph Neural Network: la prossima fase del Deep Learning* <https://www.ionos.it/digitalguide/online-marketing/marketing-sui-motori-di-ricerca/graph-neural-network/> ultimo accesso: 25/04/2021).

- 135 Nell'affrontare la tematica di quella che chiamava opportunamente «filosofia dell'incorporazione» e definiva «l'ampio settore in cui l'atto iconico trova il suo spazio mentale», nel 2010 Horst Bredekamp sottolineava con una traccia d'ombrosa diffidenza come per la scienza fosse ancora necessario fare «chiarezza su come distinguere gli effetti delle immagini artificiali da quelli sortiti dai fenomeni naturali», toccando una tematica già proposta dalle lucide analisi di Freedberg sulle immagini artistiche (cfr. BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano...cit.*, p. 312).
- 136 Affronteremo specificatamente il discorso sui sistemi simbolici di trasmissione nel capitolo 3, ma va specificato ora come la distinzione fra queste terminologie sia estremamente delicata e complessa. Proseguire secondo la politica della distinzione, sforzandoci di comprendere quanto compiere questo genere di operazione, seppur rimandando ad altrui trattazioni più estese e rinunciando in questo momento a ciò che va oltre la descrizione di fondamentali tratti sommati, è necessario e ci consente di comprendere più a fondo quanto diremo più avanti, ma ancor più di delineare un preciso bacino d'interesse. Per una panoramica di carattere storico sull'argomento e sulle terminologie cfr. PINOTTI, SOMAINI, *Cultura...cit.*, pp. 158-sgg.. Per un'esaustiva panoramica sull'origine del termine "ipermediazione" (la rivelazione e moltiplicazione delle tracce che l'essere mediate delle immagini mette a disposizione dell'osservatore) e le relative implicazioni Cfr.: ADELAIDE PAULON, *La multimedialità tra passato e futuro. Uno studio sui cd-rom d'arte degli anni novanta del Novecento*, Tesi di Laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2010/11 (Relatore prof. Giuseppe Barbieri), pp. 220-222. Questo vocabolo si chiarisce ulteriormente e si connette invece al termine "rimediazione" (o interscambio delle dinamiche di immediatezza e ipermediatezza, trasparenza e opacità, abolizione di ogni filtro "immagine-oggetto raffigurato" e mostra dei mezzi rappresentativi, dell'estensione, dell'interfaccia) cfr. JAY DAVID BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1999, citato da DUNJA RADETIĆ, *Scomode contiguità dello sguardo. Quattro revisioni della tradizione visiva occidentale*, Tesi di dottorato, Università Ca' Foscari _48

natura linguistica, come dalla prospettiva dell'accuratezza iconografica, iconologica, storiografica e culturale, fornendole alcuni nuovi presupposti adeguati a valicare i confini già tracciati.

2.3 La “Simulazione liberata” e il coinvolgimento

A questo punto del discorso, una volta chiarito che vedere significhi (perceettivamente parlando) anche simulare e che questa fondamentale operazione d'inferenza motoria inneschi una considerevole produzione di senso, conferendo presenza a ciò che è visibile (sia esso reale o immaginario), è più facile comprendere come la sensualità di determinate proposte visuali possa riuscire a immergere un osservatore fino a coinvolgerlo totalmente, generando interesse o attrazione.

Ma se ciò che si desidera raggiungere è il massimo grado di quello che Freedberg chiamava il «rapporto tra attenzione devota a un'attività e fusione di immagine e prototipo»¹³⁷, possiamo contemplare un'ulteriore condizione d'espansione sul piano della percezione empatica, con la comparsa di un nuovo *simulation model*, la “simulazione liberata”.

Venezia, Ciclo XXV, a.a. 2009/2010-2011/2012, anno di discussione 2013 (Supervisore: prof. Giuseppe Barbieri), p. 84. Radetic illustra in maniera esauriente all'interno dello stesso lavoro che cosa significhi, invece, preferire la “inter-mediazione” (nell'interazione eteromediale, perciò fra sistemi semiotici complessi di diversa natura che interessa diverse convenzioni e modalità di emissione cfr. Ivi, p. 85 e p. 103) e che cosa la differenzi allora, dall'intramediazione (che «avviene all'interno [*dello stesso ambito*] come un sistema semiotico culturalmente riconosciuto», cfr. Ivi, pp. 104-105). Oltre che sulla possibilità di integrazione di diversi sistemi comunicazionali o di trasmissione simbolici (multimedialità), sulla loro incorporazione, citazione, recupero e trasformazione in se stessi (Cfr. BOLTER, GRUSIN, Op. cit., *passim*), stiamo giocando sulla linea di demarcazione fra trasparenza e opacità, ovvero sul grado di consapevolezza e di operabilità del sistema stesso da parte dell'utente, nel suo fare esperienza o meno anche dei media stessi in quanto tali. E per tornare all'argomento principale del capitolo corrente, questo è anche certamente, come scriveva Belting, un fatto di percezione (Cfr. HANS BELTING, *Antropologia delle immagini*, 2001, tr.it., Roma, Carocci, 2011, p.64).

137 Cfr. FREEDBERG, *Il potere delle...cit.*, p. 453. Si riferisce qui alla relazione di coinvolgimento empatico con l'oggetto culturale immagine.

La definizione di questo tratto esperienziale caratteristico è stata fornita in anni recenti da Vittorio Gallese e Michele Guerra (cfr. *Lo schermo empatico*, p. 75) nell'ambito del dibattito interno alla *film theory*, cui abbiamo accennato in precedenza come territorio disciplinare interessato alle sperimentazioni di carattere cognitivo. Ai fini del nostro discorso, la simulazione liberata va tenuta in considerazione in virtù della luce che getta sull'attitudine dell'osservatore ad abitare, efficacemente e in parallelo, universi reali e finzionali, rendendoli così parimente fruibili.

Nel tentativo di illustrare le dinamiche concorrenti a questo risultato, facciamo una premessa: il rapporto fra simulatore e destinatario (che nel nostro caso corrispondono a soggetto e oggetto della visione), nel suo essere "inter-soggettivo" e "intra-soggettivo"¹³⁸, arricchisce la rappresentazione mentale di una "rappresentazione linguistica"¹³⁹.

Ora, ciò che consente al mondo finzionale di esistere come rappresentazione linguistica, sono le attitudini cognitive astraenti dell'osservatore, che bilanciano così la persistente consapevolezza del suo statuto ontologico immaginario, generando un rapporto duplice ed equilibrato. La collaborazione delle suddette abilità d'astrazione cognitiva con il meccanismo funzionale della simulazione incarnata, rappresenta la commistione di caratteri corporei e simbolici in cui la virtualità dell'esperienza visiva affonda le proprie radici, essendo costitutivamente sintesi di memorie vissute, negoziazione sociale e costruzione linguistica.

Si tratta di uno scarto dimensionale che non soltanto è realizzabile, ma può essere addirittura favorito dalla finzione narrativa, con la creazione di cloni di

138 Ovvero, al contempo, relazione di comunanza e reciprocità fra i soggetti e interna al soggetto, cfr. VITTORIO GALLESE, *Naturalizing Aesthetic Experience. The Role of (Liberated) Embodied Simulation*, in "Projections" 12 (2018), n. 2, pp. 50–59, qui p. 55.

139 Completiamo l'approssimazione, citata in precedenza, delle modalità di simulazione alla *phantasia* aristotelica, aggiungendo un elemento funzionale a questa fase del discorso: «Diversamente dagli altri animali l'uomo, oltre alle rappresentazioni mentali che riproducono sensazioni assenti, è dotato della capacità di produrre un particolare tipo di immagine mentale che solo col e nel linguaggio è possibile che esista. Essa viene chiamata *phantasia linguistica* o deliberativa: [...] il linguaggio non segnala solo rappresentazioni mentali che comunque esisterebbero senza il linguaggio, ma genera anche specifiche rappresentazioni mentali del mondo. Connettere in maniera unitaria e coerente differenti immagini mentali del mondo in vista di una deliberazione è inseparabile dall'attività del dire e del concatenare in maniera coesa e non casuale enunciati» (cfr. LO PIPARO, *Aristotele e il linguaggio...cit.*, pp. 24-25).

oggetti culturali reali o di nuovi mondi composti da visibili conosciuti. Lo spiegano alcune parole di Gallese e Guerra:

quando ci disponiamo in un atteggiamento aperto all'esperienza estetica [...] siamo costretti a sospendere temporaneamente la nostra presa sul mondo, liberando energie fino a quel momento indisponibili, mettendole al servizio di una nuova ontologia regionale che può rivelarci nuovi aspetti del mondo e di noi stessi¹⁴⁰

La momentanea “sospensione dell'incredulità”¹⁴¹, nel regno mediato della raffigurazione finzionale narrata, concede al soggetto di affrancarsi dalle responsabilità di partecipazione all'esperienza vero-tangibile, nel contestuale disaccoppiamento dell'agito effettivo. Questo genere di processo apre la via alla possibilità di liberare, per l'appunto (di qui si potrà parlare di “simulazione incarnata liberata”), il potenziamento delle proprie facoltà cognitive di rispecchiamento e simulazione, in funzione dell'unico visuale che nel momento interessato dalla visione ci sembra vivido: quello in movimento sullo schermo¹⁴².

140 GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 75.

141 Bolter e Grusin parlano in questi termini di gradi di coinvolgimento, riferendosi al massimo di essi nella trasparenza dell'immediatezza mediale, con quella che Coleridge definiva, all'inizio del Capitolo XIV della sua *Biografia Letteraria* (1817), la «deliberata sospensione dell'incredulità» (Cfr. BOLTER, GRUSIN, *Remediation...cit.*, p. 272-273).

142 Non è nostra intenzione ora approfondire specificatamente il concetto di “schermo” e il suo rapporto con il sistema corporeo dell'osservatore-utente, che richiederebbe una trattazione a sé stante. Ci limitiamo in questa sede a suggerire alcune fonti di particolare interesse: per un punto di vista più datato cfr. LEV MANOVICH, *An Archeology of a Computer Screen*, in “Kunstforum International” 136 (1995), pp. 124-135; cfr. ID., *Il linguaggio dei nuovi media*, 2001, tr. it. Milano, Olivares, 2002, pp. 128-149; per un'idea più aggiornata anche se non ancora partecipe dell'evoluzione subita dallo schermo con la diffusione di *smartphone* su scala globale, cfr. inoltre MICHELE WHITE, *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2006. In particolare, la prospettiva introdotta da White può fornire elementi utili alla comprensione dell'intimità che approssima lo sguardo dell'osservatore e si sviluppa di fronte ad uno schermo digitale, in relazione alla sua vicinanza (cfr. *ivi*, p. 78). Per approfondire, invece, il legame con il tanto discusso “male gaze” dai tratti voyeuristici, descritto primariamente da Laura Mulvey nel 1973 con la pubblicazione di *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in “Screen” 16 (1975), n. 3, pp. 6-18, cfr. JANE YELLOWLEES DOUGLAS, *Virtual Intimacy and the Male Gaze Cubed: Interacting with Narratives on CD-ROM*, in “Leonardo” 29 (1996), n. 3, pp. 207-213. Parallelamente alla relazione schermo-corpo (che riemergerà più avanti nel corso di questo lavoro), come si comprende da quanto riportato in precedenza, la questione relativa al

Quando osserviamo un avvenimento o un oggetto occorrere sulla superficie di un monitor, ci ritroviamo in uno stato di immobilità rispetto all'ambiente circostante, totale oppure parziale (in caso di invito all'interattività), per via di una scelta funzionale alla qualità del nostro sguardo. La sua prerogativa neotenuca, emergente in questo caso, corrisponde a quanto accade nelle prime fasi di sviluppo infantili, quando l'essere umano, dotato di facoltà di movimento limitate, esplora il proprio essere nel mondo principalmente per mezzo della propria osservazione. La forzatura, mediante dinamiche percettive, di questo legame fra meccanismi funzionali di conoscenza e interazione del sistema motorio canonico, ci garantisce di poter riutilizzare il massimo numero di circuiti neurali disponibile, inducendo le operazioni di simulazione a potenziare l'effetto di coinvolgimento generato dalle rappresentazioni (linguistiche e non) prodotte durante la visione.¹⁴³

movimento nel fatto visivo è fondamentale, nel nostro caso in particolare, per ciò che concerne il movimento sullo schermo. Questo genere di considerazioni non possono prescindere dalla citazione del grande contributo primario di Aby Warburg all'idea di coinvolgimento patemico che induce mobilità alla figura. Scrive, a tal proposito, Andrea Pinotti: «Fra le non poche ossessioni warburghiane è senza dubbio da annoverare il problema dell'accessorio in movimento (*bewegtes Beiwerk*) – il velo, la capigliatura sciolta – che consente all'artista di rendere nella staticità dell'immagine dipinta un effetto di mobilità: è questo, a parere di Warburg, il problema più difficile delle arti figurative, che vengono così a sfiorare, come ha fatto notare Philippe-Alain Michaud (cfr. PHILIPPE A. MICHAUD, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Parigi, Macula, 1998), le possibilità cinematiche dell'immagine filmica. È l'*Einfihlung* a permettere una tale vivificazione dell'inerte, grazie alla quale oggetti fissi risultano animati da un'attività cinetica», cfr. ANDREA PINOTTI, *Quasi-soggetti...cit.*, p. 3. Ricordando ora la teoria del corpo percettore merleau-pontiana, manteniamo l'idea che il movimento sia comprensibile unicamente attraverso le nostre stesse *possibilités motrices* e potremo constatare come, nell'impossessarsi del corpo percettore da parte dell'oggetto, si intraveda tutta la forza di un'azione iconica, tutta la potenza di un rapporto empatico vicendevole che, mediante il trasferimento della carne dal corpo del soggetto all'oggetto, produce nuovi significati (cfr. MAURICE MERLEAU-PONTY, *Le monde sensible et le monde de l'expression, Cours au College de France. Notes 1953*, Ginevra, MetisPresses, 2011, pp. 49, 118, 119). A queste osservazioni fondanti possiamo far seguire, immediatamente successive in linea temporale, quelle definite da Sigfried Kracauer sulla capacità dell'immagine in movimento sullo schermo di contattare l'osservatore dal punto di vista sensoriale, fisiologico, ante-predicativo, e di produrre contestualmente una risonanza cinestetica, ribadendo la dimensione corporea del coinvolgimento (cfr. SIGFRIED KRACAUER, *Film: ritorno alla realtà fisica*, 1960, tr. it. Milano, Il Saggiatore, 1962, p. 253). A cinquant'anni di distanza e rimanendo a considerare l'esperienza delle immagini in movimento sullo schermo, si apprezzi lo sviluppo della ricerca sulla risonanza prodotta dalle texture spazio-temporali: cfr. JENNIFER BARKER, *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*, Berkley, University of California Press, 2009. Inoltre, cfr. *ultra*, nota 175.

143 Cfr. VITTORIO GALLESE, *Neoteny and Social Cognition: A Neuroscientific Perspective on Embodiment*, in CHRISTOPH DURT, THOMAS FUCHS, CHRISTIAN TEWES (a cura di), *Embodiment, Enaction and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World*, Cambridge, MIT Press, 2017, pp. 309–332, qui p. 319-20.

Questo genere di attitudine estetica ai contenuti artificiali¹⁴⁴, ci spinge a restituire alla visualità, all'immaginazione, come suggeriva Calvino nelle sue *Lezioni americane*¹⁴⁵, il valore di conoscenza che la distingue. Una determinata disposizione, nel nostro caso, è rivolta a versioni di oggetti culturali che ci parlano della nostra appartenenza al mondo e si correla così, oltre che a un forte "sentimento del corpo" (come molti degli aspetti fenomenologici che concorrono alla nostra discussione), alle nostre necessità di finzione, d'intimità sicura con una dimensione che non soltanto immaginiamo, ma addirittura incarniamo¹⁴⁶.

Sembra qui doveroso, per completezza, menzionare il ruolo attribuito alle estensioni della coscienza e dell'agentività¹⁴⁷ nello spazio-tempo virtuale del racconto. I dibattiti tenuti in ambito estetico nell'arco dell'ultimo secolo e poco più, in particolare riguardo allo statuto dell'immagine in movimento, sono stati

144 Un'attitudine che rimanda il nostro pensiero alle teorie di Murray Smith: questi sottolineò la differenza fra la coscienza ordinaria interessata e uno stato di coscienza secondaria che corrisponda all'attitudine estetica («una disposizione mentale disinteressata», lontana da considerazioni di natura morale o utilitaristica) proposta da Bearsley all'inizio degli anni Ottanta (Cfr. MONROE BEARDSLEY, *The Aesthetic Point of View*, Ithaca, Cornell University Press, 1982) e sia forse più vicina alla condizione d'interazione con la memoria e l'apprendimento che la mente cosciente assume durante il sogno (Cfr. MURRAY SMITH, *Consciousness*, in PAISLEY LIVINGSTON, CARL PLANTINGA (a cura di) *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, New York-Londra, Routledge, 2009, pp. 39-51, qui p. 44).

145 Cfr. ITALO CALVINO, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, 1988, Milano, Mondadori, 1993.

146 Per ciò che viene descritto come *paradox of fiction*, ovvero il dilemma filosofico che pone al centro la questione del coinvolgimento emotivo che scaturisce da dinamiche, personaggi e storie non-veri, e si faccia riferimento al saggio di DANIELA ANGELUCCI, *Finzione*, in SILVIA VIZZARDELLI e FELICE CIMATTI (a cura di), *Filosofia della psicoanalisi. Un'introduzione in ventuno passi*, Roma, Quodlibet, 2012, pp. 175-183. Si faccia riferimento per questo anche a DANIELA ANGELUCCI, *Finzione*, in SILVIA VIZZARDELLI e FELICE CIMATTI (a cura di), *Filosofia della psicoanalisi. Un'introduzione in ventuno passi*, Roma, Quodlibet, 2012, pp. 175-183., p. 84: «[esiste una] matrice persistente, il prototipo affettivo di tutte le sfaldature di credenza di cui l'uomo sarà capace in seguito nei campi più diversi, di tutti i giochi infinitamente complessi, inconsci e a volte coscienti, che egli si concederà tra il 'credere' e il 'non credere'». Si aggiungono qui i risultati di ormai note speculazioni secondo le quali il senso di validazione che un osservatore attribuisce a determinata dimensione del reale, dipende particolarmente dalla *embodied cognition* che ne ricava: cfr. GEORGE LAKOFF, MARK JOHNSON, *Philosophy In The Flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York, Basic Books, 1999, p. 102).

147 Nei termini di potenzialità, o capacità di produrre "indici" di significatività, previsti da ALFRED GELL, *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford, Oxford University Press, 1998.

innumerevoli, e non è nostra intenzione qui affrontare la questione per esteso¹⁴⁸. Ci interessa, tuttavia, ciò che ha scelto di farne un critico poliedrico come Jacinto Lageira. Questi, a partire dalla comune contrapposizione dinamica di quelle che già Sartre evocava con i nomi di «realizing consciousness» (o coscienza riflessiva) e «imaginary consciousness» (o soggettività immaginaria), in tempi più recenti ha ricostruito il rapporto fra le due avvalendosi della nozione di “area intermedia” o “dell’illusione”¹⁴⁹. Per Lageira, grazie a questo movimento di oggettivazione, indispensabile a riconoscere alterità nell’identità (condizione a più riprese descritta nelle dinamiche percettive di carattere empatico), si realizza la possibilità di sdoppiamento del sé immaginario che autorizza e conferisce impulso alle facoltà immaginifiche del soggetto. L’esistenza di una simile partizione, pur in

148 Su questo aspetto si veda l’utilità di cfr. SPENCER SHAW, *Film Consciousness. From Phenomenology to Deleuze*, MacFarland & C., London 2008. Per dare solamente qualche parametro di confronto, Edmund Husserl, al quale l’attuale psicologia cognitiva e le ricerche sull’intelligenza artificiale riconoscono un debito rilevante, inaugurò la tradizione moderna della fenomenologia all’inizio del Novecento, occupandosi per l’appunto di intenzionalità nella coscienza, i cui atti conferiscono senso al mondo, senza potersene esimere (questo ci è utile per comprendere la concezione di oggetto mentale, prodotto da atti intenzionali, non quale copia o idea, ma piuttosto come senso ideale conferito al reale stesso), cfr. HUBERT L. DREYFUS, HARRISON HALL (a cura di), *Husserl, Intentionality, and Cognitive Science*, MIT Press, 1982. Sarà Sartre, quarant’anni più tardi, ad aggiungere la centralità delle emozioni alle riflessioni che faranno da substrato basale per il fiorire della speculazione sull’agentività della coscienza, individuando in esse degli stati emotivi della coscienza stessa, atti ad identificare il reale e connotarlo soggettivamente. Altri sono stati i casi in cui questo genere di possibilità ha preso il nome di intenzionalità o corporalità oppure ancora, in particolare nell’ultimo decennio, di coscienze surrogate, riprendendo quel tentativo husserliano di connettere struttura della temporalità e struttura della coscienza, nella nuova integrazione di flusso della narrazione iconica sullo schermo e flusso psichico dello spettatore (cfr. EDGAR MORIN, *Il cinema o l’uomo immaginario*, 1956, tr. it., Milano, Feltrinelli, 1982, pp. 110-111; cfr. INGA POLLMANN, VINZENZ HEDIGER, CHRISTIANE VOSS, *Film Experience and the Formation of Illusion: The Spectator as ‘Surrogate Body’ for the Cinema*, in “Cinema Journal”, 50 (2011), n. 4, pp. 136-150;). Questo ci riporta inoltre ad una visione in chiave iconica delle procedure di distinzione suggerite molto tempo addietro in ambito letterario da Paul Ricoeur in *Tempo e racconto*, fra l’atto di lettura e quello dell’estetica della ricezione, caratterizzati rispettivamente da configurazione della temporalità interna al racconto e ri-figurazione della stessa nell’esperienza tramite il racconto (cfr. PAUL RICOEUR, *Tempo e racconto I*, 1983, tr. it., Milano, Jaca Book, 1986). Ciò concorre a spiegare quanto la narratività dell’immagine in movimento ci costringa ad un confronto con la temporalità e ci riporti così alle riflessioni di carattere fenomenologico sulla coscienza che ne origina la struttura percepita.

149 Cfr. DONALD WINNICOTT, *Oggetti transizionali e fenomeni transizionali. Dalla pediatria alla Psicoanalisi*, 1951, Firenze, Martinelli, 1975. L’illusione concede di passare dalla «pura soggettività all’oggettività» (Ivi, p. 280). «I fenomeni transizionali rappresentano le prime fasi dell’uso dell’illusione, senza la quale non vi è, per l’essere umano, nessun significato nell’idea di una relazione con un oggetto che è percepito dagli altri come a lui esterno» (Ivi, p. 287).

presenza di una soggettività unitaria, predisporrebbe l'utente a partecipare all'universo della realtà finzionale, assecondando in maniera congrua le sue regole, senza perdere di vista la propria appartenenza alla base psico-fisica di partenza¹⁵⁰.

Anche questo dato concorre a mostrare come, tra un'iconosfera oramai deflagrata e l'immaginazione individuale configurante, sia in corso un costante iter di negoziazione e la tendenza visuale contemporanea che ne emerge sia a tutti gli effetti il prodotto dell'integrazione fra realtà, virtualità e immaginazione. Nella sua soggettivazione, la stessa tendenza visuale odierna prevede la produzione di nuove performance culturali¹⁵¹ mediante l'impegno creativo di un osservatore-*bricoleur*, l'utente, che integri i significati delle immagini con pratiche di conoscenza inventiva e sia capace di adattarsi, concependo «forme di sopravvivenza» dai risultati imprevisi¹⁵².

Sarebbe a dire che, nell'ambito dei "nuovi miti" dell'osservatore, saturi del vigore dei media¹⁵³, gli atti iconici e le esperienze visuali che ne derivano sono a questo punto tutt'altro che stabiliti: rimangono preda di cambiamenti incessanti, in un regime di spettatorialità, lo ricordiamo, strettamente responsabile.

150 Cfr. JACINTO LAGEIRA, *Imaginary Subject*, in *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*, a cura di D. Chateau, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, pp. 150-151

151 Le performance culturali, originate all'interno del contesto sociale cui si trovano a rimanere legate, possono essere qui considerate come "la matrice empirica" da cui l'esperienza visuale imita (per mimesi) i processi naturali e culturali che si trova a recepire e attribuendo a essi un preciso significato (mediante riflessione). Cfr. VICTOR TURNER, *Antropologia della performance*, 1987, tr. it. Bologna, il Mulino, 1993.

152 Cfr. MICHEL DE CERTEAU, *L'invenzione del quotidiano*, 1980, tr. it. Roma, Edizioni Lavoro, 2010. L'espressione *bricoleur* si deve a CLAUDE LÈVI-STRAUSS, *Il pensiero selvaggio*, 1962, tr. it., Milano, Il Saggiatore, 1990, pp. 29-30: «Oggi per *bricoleur* s'intende chi esegue un lavoro con le proprie mani, utilizzando mezzi diversi rispetto a quelli usati dall'uomo di mestiere [...] *chi* è capace di eseguire un gran numero di compiti differenziati, ma, diversamente dall'ingegnere, egli non li subordina al possesso di materie prime e di arnesi, concepiti e procurati espressamente per la realizzazione del suo progetto: [...] la regola del gioco consiste nell'adattarsi sempre all'equipaggiamento di cui dispone, cioè a un insieme via via 'finito' di arnesi e di materiali, peraltro eteroclitici, dato che la composizione di questo insieme non è in rapporto col progetto del momento, né d'altronde con nessun progetto particolare, ma è il risultato contingente di tutte le occasioni che si sono presentate di rinnovare o di arricchire lo stock o di conservarlo con i residui di costruzioni e di distruzioni antecedenti».

153 L'espressione e questa concezione di mitologia si devono alla celebre quanto lungimirante pubblicazione ROLAND BARTHES, *Miti d'oggi*, 1957, tr. it. Torino, Einaudi, 1994.

Che si tratti di una serie di immagini, di immagini sparse, di una sola immagine o di una sua parte, di una mostra permanente o temporanea, ognuna di queste possibilità visive ha certamente su di noi una forza plasmante, come noi abbiamo un potere su di loro amplificandole ed estendendole nel nostro vissuto.¹⁵⁴

Ed è proprio questo statuto di rinnovata plasmabilità che rende interessante, in questa fase del ragionamento, ricordare la lezione impartita dall'*ACM SIGGRAPH organization (Special Interest Group on GRAPHics and interactive technologies)* nei primi anni Duemila¹⁵⁵. Per intendere, gli atti della XXXI conferenza internazionale asserivano che, laddove si fosse scelto realizzare narrazioni visive puntuali per l'utente (quelle che nel nostro caso vorremmo rendere fruibili *onsite* e *offsite*) volendo richiamare contesti e oggetti, simulare la realtà con mezzi digitali significasse essenzialmente perseguire due obiettivi: emulare alcuni codici in vigore nel cinema tradizionale e clonare le caratteristiche percettive di un oggetto reale o di un ambiente.

Quest'interpretazione incoraggia a progettare, avvalendoci di alcune considerazioni emerse negli ultimi decenni nell'ambito dei *film studies*¹⁵⁶ (come

154 Cfr. FABIOLA DI MAGGIO, *Immaginazioni frattali e immaginazioni apofeniche. Il cold visual turn nella cultura museale contemporanea*, Tesi di Dottorato, Università degli Studi di Palermo, CICLO XXVI, a.a. 2012/2013-2014/2015, anno di discussione 2017 (Supervisore: prof. Matteo Meschiari), p. 314. Precisa ulteriormente: «La nostra cultura visuale frattale apofenica si basa sull'osservazione diretta della realtà, mista alla trasmissione/ricezione delle immagini da parte della cultura e dei media a diversi livelli, cui segue un processo di astrazione, cristallizzazione e interiorizzazione dell'esperienza visiva quotidianamente moltiplicata e vissuta in forme di ordine e di disordine visivo e narrativo ai limiti, e al di là, di ogni esperienza. [...] Una polvere cantoriana di immagini che si aggregano e si disgregano. Il nostro occhio e i milieux reali e virtuali delle immagini, in breve, la nostra cultura visuale, si è frammentata».

155 Cfr. *ACM SIGGRAPH 2004 Papers*, Association for Computing Machinery, New York, 2004. <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/1186562> (ultimo accesso 21/06/2021).

156 Questo passaggio è coerente con la genealogia e l'espressione degli studi di Cultura Visuale: se scorriamo brevemente i contributi offerti agli albori della complessa disciplina da teorici, artisti e critici cinematografici come Béla Balázs, László Moholy-Nagy e Jean Epstein (Cfr.: *supra*, p. 7; Cfr. PINOTTI, SOMAINI, *Cultura...cit.*, pp. 3-11), troveremo nuovi spunti di legittimazione all'uso che si fa qui del concetto di "immagine in movimento" (per una recente monografia sul tema, Cfr. TOSI, LORUSSO, SEREGNI, *Le immagini in movimento...cit.*). Si tenga in considerazione, inoltre, quanto precedentemente osservato da Damasio sull'affinità fra dinamiche del mezzo cinematografico e dei nostri sistemi cognitivi: cfr. ANTONIO DAMASIO, *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*, New York, Pantheon

abbiamo fatto, ad esempio, con le ipotesi sulla simulazione liberata prodotte da Gallese-Guerra) e indagando la replicabilità digitale di alcune caratteristiche appartenenti agli oggetti culturali (di cui ci occuperemo in seguito). Un simile tentativo consente di verificare operativamente quanto siano funzionali le deduzioni proposte sull'interrelazione cruciale esistente fra la generazione di fenomeni fisici e le intime dinamiche di partecipazione empatica e quindi estetica nello spettatore¹⁵⁷.

Qui l'obiettivo non si limita in effetti all'indagine, ormai nota, sui meccanismi che regolano le nostre capacità di essere emotivamente e sensibilmente attratti da un contenuto visuale, in virtù di ciò che effettivamente rappresenta, ma si spinge sino a investigare il ruolo del corpo, nella ricezione di una presenza iconica e delle modalità con le quali lo stesso oggetto culturale viene sottoposto alla visione, ammettendolo come fondamentale nella propria motilità¹⁵⁸.

Si rende indispensabile quindi accordarsi sul fatto che un osservatore attivo, in quanto corporeità in equilibrio fra reale e immaginario, richieda al tempo stesso di poter sperimentare il mondo fisico, popolato da oggetti, soggetti e contesti, e di concedersi alla forza edificatrice dell'immaginario possibile,

Books, 2010, p. 4; e ID., *Cinéma, esprit, emotion: la perspective du cerveau*, in "Trafic" 67 (2008), pp. 94-101, qui p. 97.

157 Cfr. FREEDBERG, GALLESE, *Motion, Emotion...*cit., tr. it., in PINOTTI, SOMAINI, *Teorie...*cit., p. 334.

158 Questo genere di riflessioni ricorda certamente i postulati di certa Filosofia del corpo. Scegliamo l'esempio di George Lakoff, sin dall'inizio degli anni Ottanta, autore di una revisione del concetto di metafora e, in particolare, della nozione di "metafora concettuale", ovvero della proposizione secondo la quale, tramite il confronto di organizzazioni coerenti dell'esperienza (i.e. domini concettuali) derivate da sistemi percettivi corporei, si possano ottenere infiniti gradi di comprensione, astrazione e sviluppo del pensiero. Quest'applicazione di un dominio della conoscenza a un altro, che offre solo così nuove percezioni e conoscenze, segue una sistematicità simile a un particolare modo d'intendere la semiotica, che incontreremo nel nostro Capitolo 5). Il collaboratore di sempre, Mark Johnson, preciserà inoltre, trent'anni più tardi, come il dominio dell'estetica si possa estendere a ognuno dei processi tramite i quali il soggetto ricavi significato tramite la percezione, il movimento, la sensazione e l'immaginazione (cfr. MARK JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought. The Bodily Roots of Philosophy, Science, Morality, and Art*, Chicago, The University of Chicago Press, 2018, p. 2). Per una prospettiva sulle tesi appartenenti alla "filosofia incorporata" di Lakoff e Johnson, si riporta nuovamente a cfr. LAKOFF, JOHNSON, *Philosophy...*cit.

basando la configurazione delle rispettive teofanie sulla medesima attività di orientamento (ovvero, come detto, le catene d'intervento motorio)¹⁵⁹.

Può essere d'aiuto alla comprensione e d'interesse, per la realizzazione di buone pratiche, guardare le cose da un ulteriore punto di vista e riconoscere in questo genere di processualità una combinazione di atti iconici schematici e intrinseci¹⁶⁰.

Come insegna Horst Bredekamp, autore della più giovane teoria sulla vitalità delle immagini nell'ambito degli studi visuali, quella capacità propria dell'atto iconico schematico, di «balzare, mediante la funzione visiva o tattile, da uno stato di latenza all'efficacia esteriore nell'ambito della percezione, del pensiero e del comportamento» [*come un qualcosa che*] «scaturisce sia dalla forza dell'immagine stessa sia dalla reazione interattiva di colui che guarda, tocca, ascolta»¹⁶¹, esemplifica correttamente quanto detto a proposito del coinvolgimento patemico che permette all'eccedenza dell'immaginario di tradursi in azione. Quando Bredekamp ci parla di una dinamica d'identificazione intuitiva dell'osservatore, secondo lo schema platonico, che permette all'osservatore di cogliere se stesso nell'alterità iconica e liberare così tutta l'*energeia* autonoma delle immagini, allude esattamente a quanto detto in precedenza sui procedimenti ante-predicativi di simulazione (simulazione incarnata).

Quest'inclusione della vita stessa nell'immagine, indispensabile a creare uno spazio di riflessione che si riveli habitat naturale del *punctum* barthesiano¹⁶², lascia

159 Sulla descrizione di questa dinamica essenziale, è utile anche cfr. JEAN-PIERRE CHANGEUX, PAUL RICOEUR, *La natura e la regola. Alle radici del pensiero*, 1998, tr. it. Milano, Raffaello Cortina, 1999, p. 162.

160 Affronteremo l'interesse del nostro discorso all'atto iconico sostitutivo più avanti, quando parleremo di repliche digitali.

161 Cfr. BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano...cit*, p 36. Prosegue e specifica: «Questo genere di efficacia è proprio dell'atto iconico schematico, che si espleta nella vivacità, nell'efficacia immediata, o impiegata strumentalmente, di composizioni di corpi, automi e bioartefatti. Il secondo tipo di efficacia diventa poi il fulcro dell'atto iconico sostitutivo, che si ha con lo scambio cangiante di corpo e immagine in ambito religioso, delle scienze naturali, mediale, legale, politico, bellico e nell'iconoclastia. Il terzo tipo di efficacia latente è quella dell'atto iconico intrinseco, che emerge a partire dalla forza della forma in quanto forma modellata. La forma influenza anche l'atto iconico schematico e quello sostitutivo, ma in quest'ultimo frangente sfoggia una coerenza autoriflessiva garantita da un'efficacia interiore.»

162 Cfr. ROLAND BARTHES, *La camera chiara*, 1979, tr. it., Torino, Einaudi, 2003, pp. 28, 29, 50.

così il posto alla *potentia* della forma che, anziché imitare la realtà, ne crea una a sé stante. In questo caso, è l'azione iconica intrinseca, in grado di evocare *per se ipsa* una dinamica esistenziale forte al punto tale da mantenere in vita (ovvero da mantenere in movimento) gli oggetti rappresentati, a mostrare una stretta tangenza con lo scarto dimensionale da cui abbiamo visto originarsi la liberazione delle potenzialità cognitive di mirroring e finzione (simulazione liberata). Non di meno, se riflettiamo sulla citazione che lo stesso Bredekamp fa del *coup d'oeil* leibniziano¹⁶³, intravediamo la stessa capacità di cogliere la totalità delle percezioni nei dettagli e nei singoli oggetti iconici a cui avevamo fatto cenno a proposito dell'incorporazione e dell'esercizio d'unione che questa processualità è in grado di compiere.

Queste sono alcune delle ragioni rilevanti per cui, completando in seguito la descrizione paradigmatica delle tre tipologie d'azione iconica, vedremo con quale efficacia si possano integrare le immagini tecnologicamente mediate alla sfera del linguaggio, riconoscendole in quanto elementi idonei alla narratività contemporanea e autonomi nella forma, e insieme, a pieno, lo statuto attivo nel gioco di scambi multiprospettico con l'osservatore.

163 Cfr. BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano...cit.*, p. 195. Questo sguardo omnicomprensivo che si origina dal chiasmo di sguardi e Bredekamp ci aiuta a comprenderne i tratti effettivi con un paragone iconico, *Colpo d'occhio sul Teatro di Besançon* (Cfr. *supra*, nota 13).

3. NUOVE TECNICHE DI PERCEZIONE: ALCUNI ELEMENTI

3.1 New media per l'esperienza estetica

«Our mediatic digital ecological niches
summon new performative habits and practices»¹⁶⁴

Dopo aver compreso come, in un mondo estetizzato¹⁶⁵, l'osservatore viene fisiologicamente interpellato dalle espressioni iconiche, come dovremmo interrogare, a nostra volta, la tecnologia che ne veicola le apparizioni? In altre parole, oltre agli interrogativi su “che cosa siamo in grado di chiedere alle immagini” e “che cosa le immagini desiderano da noi”, dovremmo domandarci a questo punto che cosa desideriamo ottenere dalle nuove tecnologie, o meglio, che cosa vorremmo essere in grado di produrre con esse.

Considerando quanto detto in precedenza, possiamo al contempo assumere che, in quella definita da tempo come era della “postmedialità”¹⁶⁶, un'operazione riuscita con un elevato grado di coinvolgimento arrivi a «rivestire» la realtà «nelle

164 GALLESE, *The Aesthetic World...cit.*, p. 57.

165 Cfr. *supra*, nota 90. Da ricordare come questa concezione trovi, se non delle genealogie, quantomeno diverse attinenze con la messa in discussione dello statuto di “realtà” operata da Debord e Baudrillard all'inizio del nuovo millennio, cui faremo nota successivamente, a proposito della replicabilità del visibile.

166 Cfr. ROSALIND KRAUSS, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, 1974, tr.it., Milano, Postmedia Books, 2005: Krauss precorre i tempi e imputa al progredire dell'estetica d'aver iniziato a interpretare un ruolo differente da quanto accaduto in precedenza, creando una sorta di rottura: ora è la tecnica a governare i processi e a fornire le istruzioni necessarie all'esperienza.

forme della nostra coscienza»¹⁶⁷ e dobbiamo ricordare come proprio la storicità di quella coscienza si formi grazie agli stessi codici simbolici di trasmissione¹⁶⁸.

Poniamo ora apertamente, su queste basi, due nuove condizioni alle quali in precedenza abbiamo prevalentemente alluso.

Innanzitutto, grazie a ciò che è stato riportato sulle ormai note caratteristiche neurobiologiche nella natura umana che lo produce, sappiamo che il formato corporeo di un mappa mentale definisce “che cosa” quello stesso schema possa riguardare (azioni, emozioni, sensazioni, siano esse proprie o altrui)¹⁶⁹. Possiamo inferire a questo punto che se la “simulazione incarnata” consiste nel riuso di questi stati mentali e processi, in cui la nostra mappatura sensoriale è coinvolta, ovvero nell’atto di riconnessione dinamica del sistema sensori-motorio con le varie aree corticali, lo stesso sistema cervello-corpo diviene un *medium* trasparente¹⁷⁰.

In secondo luogo, specifichiamo che, se binomi intellettuali come quello di Freedberg e Gallese si sono adoperati in passato per introdurre l’importanza dei meccanismi fisiologici *mirroring* a comprensione delle reazioni estetiche agli aspetti formali di un’opera, si vuole qui ritenere di poter traslare determinate deduzioni alle risposte somatosensoriali ed emotive che intervengono se stimulate dalle configurazioni di un’applicazione digitale *sull’opera*.

167 L’espressione «clothed in the forms of our own consciousness» si deve a HUGO MÜNSTERBERG, *Film. Uno studio psicologico e altri scritti*, 1916, tr. it., a cura di D. Spinosa, Bulzoni, Roma 2010, p. 167.

168 WALTER BENJAMIN, *Replica a Oscar A.H. Schmitz*, 1927, in ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, tr. it., a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Einaudi, Torino 2012, pp. 261-265.

169 Cfr. DAMASIO, *Alla ricerca di...cit.*, pp. 127-128 e pp. 144-146.

170 Metzinger parla di «trasparenza» rispetto al sistema cervello-corpo (cfr. THOMAS METZINGER, *Il tunnel dell’Io. Scienza della mente e mito dell’oggetto*, 2008, tr. it., Raffaello Cortina, Milano 2010, p. 17) presentandolo come *medium* attraverso il quale fare esperienza delle diverse dimensioni nella coscienza. Una simile visione è propria del cosiddetto «realismo ingenuo» (cfr. Ivi, p. 54) e si riferisce a una realtà che, in presenza di una rappresentazione e di uno spettatore, si sia in grado di costituirsi in unità proprio in virtù del *medium* che sensorialmente la percepisce, presentandosi alla coscienza come immagine in movimento, come scena, espressamente dedicata allo spettatore stesso. Come suggerisce Michele Guerra, «lo schermo che marca la soglia decisiva a questo contatto, a questa immersione, a questo essere della coscienza, sembra in fondo potersi considerare la “invisibile interfaccia” di cui parla Metzinger, per il cui tramite, senza averne coscienza ma guardandovi attraverso, è possibile “godere” di un’esperienza in una disposizione di rilassamento garantita dal “realismo ingenuo” della rappresentazione» (cfr. MICHELE GUERRA, *L’apparizione di un mondo*, in “Fata Morgana” 31 (2017), pp. 213-224, qui p. 216).

E aggiungiamo che lo scopo di un'applicazione simile deve, a nostro parere, rimanere quello di raccontare e perciò riproporre, *ri-mediare* e consentire, in alcuni casi, di colmare la distanza fisica con l'occhio che ne deve fare esperienza, in altri, di essere compresa più approfonditamente nei singoli elementi che la compongono, più di quanto una mera visione complessiva dal vivo non permetterebbe.

Alla luce di questi assunti e di quanto riportato relativamente ai contributi offerti dalle neuroscienze cognitive, affrontiamo quindi specificatamente la questione relativa ai *New Media*¹⁷¹ nell'ambito della percezione, ovvero all'estremo coinvolgimento che il prolungamento e potenziamento del nostro sistema nervoso, mediante le attuali tecnologie ICT e GNN, può comportare¹⁷².

Il nostro assunto si traduce qui nel paradigma secondo il quale, se nell'opacità, che contraddistingue in parte la *remediation*¹⁷³, quella dei *media*

171 Per aiutarci a perimetrare il campo d'analisi, Domenico Quaranta scrive: «Verso la metà degli anni Novanta l'espressione *New Media* comincia ad essere utilizzata da grandi realtà editoriali per differenziare le nuove divisioni, appena aperte, che producono CD-ROM interattivi e siti Web, da quelle che lavorano su piattaforme relativamente più tradizionali, come i giornali, la radio, la televisione. È allora che l'espressione *New Media* passa da un senso generico (ogni nuovo medium) a un senso più specifico, strettamente connesso ai media digitali» (Cfr. DOMENICO QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010, p. 14). Parallelamente bisogna tener conto di quanto teorizzato da Lev Manovic sulla nascita di queste tecnologie sperimentali dall'unione di mezzi di comunicazione di massa e strategie di stoccaggio ed elaborazione dei dati, nonché sulla genealogia di computer come li intendiamo ora, ovvero processori di media, come lettori multimediali. Cfr. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi...cit.*, pp. 72 e segg.. Per ribadire quanto già scritto in quest'occasione sulla variabilità come cifra connotativa di questi nuovi codici linguistici discreti, Manovic aggiunge come questi siano la fusione di vecchie e nuove convenzioni per la rappresentazione di dati, ovvero rispettivamente realtà visuale e umana esperienza da un lato, definibile come "cultura", e rappresentazioni numeriche dall'altro. Queste sarebbero così inscindibili dalla dimensione dell'artefatto perché figli della stessa evoluzione che caratterizzò le Avanguardie, nell'emergenza di nuovi fenomeni quantitativi e di mutate dinamiche d'accesso ai dati. Tutto questo ci è utile a configurare un orizzonte all'interno del quale le trasformazioni oggetto della trattazione vengano trattate con la giusta complessità e obiettività (cfr. LEV MANOVICH, *Introduzione* a NOAH WARDRIP-FRUIIN, NICK MONTFORT, *The New Media Reader*, Londra, The MIT Press, 2003) Sull'argomento, oltre al testo *Remediation*, già citato, di Bolter e Grusin, Cfr. GUNTHER KRESS, *Literacy in the New Media Age*, Londra, Routledge, 2003.

172 Cfr. MARSHALL MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, 1967, tr. it., Milano, Il Saggiatore, 2011, pp. 9-11.

173 Cfr. GRUSIN, *Remediation...cit.*, p. 5: quella che ci troviamo a osservare è una dinamica di concorrenza fra pratiche di ipermediazione e spasmodico desiderio d'immediatezza. La cosiddetta *remediation* vive così difficilmente nel continuo rincorrersi di sistemi vecchi e nuovi, nel tentativo di riformarsi per sopravvivere.

diviene un'esperienza estetica a sé stante, mentre nella trasparenza che contraddistingue in modo complementare la medesima situazione¹⁷⁴, il corpo stesso si trasforma in *medium*, allora non soltanto le applicazioni digitali in sé (considerate come sistema simbolico di trasmissione ri-mediato) possono essere considerate oggetto di “simulazione incarnata liberata” e del coinvolgimento che ne deriva, ma addirittura in quest'operazione di trasmissione il corpo ha parametri d'azione ambivalenti, nell'essere veicolo e oggetto dell'esperire stesso¹⁷⁵.

Per comprendere quanto questa rivalutazione del corpo, ben sostenuta dalle inclinazioni epistemologiche di Hans Belting¹⁷⁶, si connetta a prepotenti manifestazioni di necessità immersive (*lato sensu*) e interattive dell'utente-

174 Con riferimento al concetto di trasparenza del medium, di cui abbiamo fatto menzione in precedenza, e l'immersività dell'esperienza, si tenga conto anche di quanto esposto da Bertrand Gervais sulla conoscenza di una determinata spettatorialità, nel medium, come condizione legata alla negoziazione di convenzioni e indispensabile affinché l'utente sia in grado di sfruttare al meglio il fenomeno dell'incorporazione e di cogliere le prospettive simboliche: la trasparenza portata dall'immediatezza comporta un positivo punto d'equilibrio fra le aspettative dell'osservatore e i limiti del sistema, che apre alla possibilità di creare un universo ibrido in cui è l'esperienza della spettatorialità stessa è fondamentale all'identificazione e alla corretta interpretazione dei segni (in BERTRAND GERVAIS, *The Myth of Presence. The Immediacy of Representation in Cyberspace*, in “Image [&] Narrative” 23 (2008), pp. 1-18. Una simile riflessione ci sembra figlia di quanto asserito quasi un secolo prima da Walter Benjamin sul regno dell'abitudine, della ricezione nella distrazione, cfr. *ultra*, nota 185.

175 Cfr. HANS ULRICH GUMBRECHT, *Production of presence. What meaning cannot convey*, Stanford, Stanford University Press, 2004. A proposito di questo, Hans Gumbrecht ci parla di “presenza” come componente dell'esperienza estetica disgiunta dal significato: il coinvolgimento fisico in modalità sinestetica, che si realizza grazie alla percezione aptica, è la modalità con cui l'osservatore conferisce senso ad un mondo in cui la prima domina sul secondo, in virtù di una percezione prodotta da connessioni sensorimotorie. Per un'ulteriore tipologia di simulazione incarnata liberata adattata ai device portatili che distribuiscano applicazioni, a dimostrazione di quest'ipotesi, cfr. *ultra*, p. 65.

176 Come indicato in precedenza, ci riferiamo qui alla concezione di antropologia iconologica teorizzata da Belting come un terreno sul quale la presenza agente del corpo, come medium e come soggetto percipiente, istituisce una relazione doppia tra le immagini materiali e mentali che interagiscono a diversi livelli cfr. BELTING, *Imagine, medium...cit.*, p. 76, ma anche cfr. ID., *Antropologia...cit.*, e ID., *Toward an Anthropology of the Image*, in *Anthropologies of Art, Clark Studies Visual Arts*, “Proceedings of Clark Conference”, 25-26 aprile, 2003, a cura di Mariët Westermann, New Haven e Londra, Yale University Press, 2005, pp. 41-59.

osservatore¹⁷⁷, potremmo riportare qualche parola scritta da Frank Rose, studioso di Cultura Pop contemporanea e Storytelling immersivo:

Video games and the nature of the web have trained people not to want to sit still and look, whether it's in a proscenium-arch theater or a traditional art museum. There's a huge appetite for something more immersive and sensory, in which you can take a somewhat active role. You experience it with all your senses, and it's all around you. [...] Not long ago, we were spectators, passive consumers of mass media. Now, on YouTube and blogs and Facebook and Twitter, we are media.¹⁷⁸

Quest'affermazione, fra le altre cose, ci porta a riflettere sull'esistenza di un monito speculare a quello derridiano¹⁷⁹, ma assai più recente, e sul fatto che con questo Peter Weibel, artista, curatore e teorico dei nuovi media di fama internazionale, chiosi che «non esiste più nulla al di fuori dei media»¹⁸⁰. Ebbene, secondo ciò che abbiamo riportato in precedenza, includendo la dimensione corporea, questa sarà un'affermazione sulla quale riflettere.

Il semiologo Francesco Casetti rammenta infatti come il panorama mediale che ci avvolge consista in un ambiente creato per facilitare l'interazione fra utenti e dimensioni del reale, necessariamente popolato di artefatti di natura tecnica che ne consentano l'esercizio della funzione. Questo non si caratterizza mai per la

177 Cfr. GRAU, *Virtual Art...cit.*, p. 210. Se Grau sostiene nel lavoro citato che l'immagine in movimento sullo schermo, perciò non proiettata all'interno della dimensione virtuale, non sia altrettanto coinvolgente, quanto riportato sinora e quanto s'intende concludere al termine della trattazione complessiva, mira ad ammorbidire le posizioni. Perciò, parlando di percezioni che, attraverso uno schermo, inneschino il fenomeno di "simulazione incarnata liberata" intenderemo comunque far riferimento ad un consistente grado di immersività, seppur differente nelle caratteristiche dell'approccio tecnologico al corpo e all'immagine che utilizza una tecnologia virtuale immersiva *on-site*. Inoltre, tenendo a mente in che cosa consista la partecipazione interattiva dell'utente cfr. MONTANI, *Tecnologie della sensibilità...cit.*, p. 65 e cfr. anche *supra*, nota 92.

178 Cfr. FRANK ROSE, *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, New York, W. W. Norton & Company, 2011, p. 12.

179 «Non c'è nulla al di fuori del testo» (JAQUES DERRIDA, *Della grammatologia*, 1967, tr. it. Milano, Jaca Book, 2006, pp. 219-220). Ogni singolo elemento è legato agli altri e al registro generale di riferimento.

180 Cfr. PETER WEIBEL, *The Postmedia Condition*, Madrid, Postmedia Condition, 2005, p. 155.

semplice presenza di un unico *medium* o di un singolo uso, ma per la sua complessa configurazione: il quadro complessivo vede convivere nei medesimi ambienti infrastrutture, tracce umane, tecniche culturali e infissi fisici, ma allo stesso tempo circoscrive la proprietà di ogni componente.¹⁸¹

A confronto con la cosiddetta visualità aptica, Casetti introduce una tematica assai importante, che nel prossimo capitolo ritroveremo, ovvero l'ingresso della dimensione tattile, in un incontro a tu-per-tu con gli schermi, come preludio ad una dimensione ipertestualizzata dell'esperienza visuale interattiva^{182 183}.

Riprendere di qui il concetto introdotto da Walter Benjamin come "innervazione", ci aiuta forse a comprendere quanto creare una miglior sensibilità implichi un aggiornamento vero e proprio nel modo in cui le cose e gli eventi hanno modo di essere percepiti. In questo senso i nostri prolungamenti, in particolare i *new media*, possono essere paragonati ad un autentico ecosistema sensoriale: il territorio collettivo che lo sostiene se ne lascia pervadere, reagisce e vive grazie agli apparati tecnologici, che divengono sue stesse componenti fisiologiche.¹⁸⁴

181 Cfr. FRANCESCO CASETTI, *Mediascape. A Decalogue*, in "Perspecta" 51 (2017), pp. 22-43. Sulla configurazione e riconfigurazione propria delle dinamiche mediali anche cfr. PIETRO MONTANI, *L'immaginazione intermediale: Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza, 2010.

182 Per un chiarimento sulla connotazione "aptica" del processo visivo, cfr. *supra*, nota 98. Per chiarirne ulteriormente la natura, abbiamo qui occasione di ricordare la teoria dei "valori tattili" di Bernard Berenson, dei quali lo studioso fornì un'interessante definizione nel lavoro del 1948, *Aesthetics, ethics and history in the arts of visual representation*: «i valori tattili si trovano nelle rappresentazioni di oggetti solidi allorché questi [sono] presentati in un modo che stimola l'immaginazione a sentirne il volume, soppesarli, rendersi conto della loro resistenza potenziale, misurare la loro distanza da noi, e che ci incoraggia, sempre nell'immaginazione, a metterci in stretto contatto con essi, ad afferrarli, abbracciarli o girar loro intorno» (BERNARD BERENSON, *Valori tattili*, in Id., *Estetica, etica e storia nelle arti della rappresentazione visiva*, 1948, trad. it., Milano, Leonardo, 1990, pp. 57-60, qui p. 57). Per una trattazione che affronti trasversalmente i rapporti fra visione e tatto dal punto di vista dell'estetica che attraversa si veda invece ANDREA PINOTTI, *Guardare o toccare? Un'incertezza herderiana*, in "Aisthesis: pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico" 1 (2009), pp. 177-191.

183 Cfr. FRANCESCO CASETTI, *La galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani, 2015, pp. 290-291. Ricordiamo qui anche WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Ripartire da zero, architettura, scultura e immagine digitale*, in ID., *Scienza delle immagini...cit.*, pp. 143-158, qui p. 147. Nella cosiddetta epoca del pollice abbiamo inventato nuove competenze, automatismi, routine e performatività.

184 Cfr. CASETTI, *Mediascape...*, cit., in particolare scrive qui a p. 26: «In this perspective, media are far more than simple presences in a space: they are components that innervate the territory. Walter Benjamin, to whom we owe the idea of "innervation", speaks of it in a

Scegliamo di sfruttare in questo senso la lettura che Mark Hansen ci restituisce delle tesi benjaminiane: per poter vedere la tecnologia contemporanea come un'entità che diriga i rapporti fra uomo e natura, in cui gli aspetti linguistici riflessivi della visualità sono stati completamente spodestati dai caratteri corporei, sensuosamente incarnati, dell'esperienza, che rappresentano qui il nostro interesse primario. A tale proposito, non possiamo dimenticare quanto osservato da Walter Benjamin sull'introduzione dell'immagine in movimento all'interno degli apparati mediali, in corrispondenza all'invenzione del cinema: già un secolo fa, il filosofo precursore dei tempi parlava d'innervazione potenzialmente liberatoria per una nuova collettività, qualora essa avesse raggiunto una condizione in cui i propri organi fossero stati gli stessi componenti della nuova tecnica. E ancora, sosteneva il valore intrinseco del cinema, giudicandolo strumento primario della percezione o della dottrina estetica, in quanto esercizio dell'abitudine (ovvero della ricezione tattile – complementare alla dimensione ottica o meramente contemplativa – «sintomo di profonde modifiche all'appercezione») nella distrazione.¹⁸⁵

Facciamo un ulteriore passo avanti e inseriamo un nuovo dato: su questa falsa riga, per di più oggi dotata di convergenza, ri-mediazione e appropriate stimolazioni tattili, nell'arco degli anni più recenti nasce l'ulteriore possibilità di una "simulazione online". Nel rapporto con applicazioni digitali, questa ennesima condizione si verificherebbe oltrepassando ogni presunta inibizione della "simulazione incarnata liberata" e riducendo il *gap* esperienziale: concentrando gli stimoli proposti dall'approccio ecologico alla percezione in fonti d'intersoggettività e intercorporeità, si otterrebbe il risultato di amplificare la

threefold sense. To innervate means to provide an individual or collective body with new organs that were previously external to it» (sull'idea di innervazione benjaminiana ripresa da Casetti, cfr. WALTER BENJAMIN, *Selected Writings*, vol. 1 e 2, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press, 1996, in particolare i saggi *One-Way Street* (1928) e *Surrealism: The Last Snapshot of the European Intelligentsia* (1929); cfr. ID., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility*, in *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, a cura di Michael W. Jennings, Brigid Doherty, Thomas Y. Levm, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press, 2008, pp. 19-55).

185 Cfr. MARK HANSEN, *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, Michigan University Press, 2000, pp. 231-249. Inoltre cfr. WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte...cit.*, pp. 26 e 47. Sullo stesso tema cfr. anche MARK HANSEN, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media*, University of Chicago Press, 2014, pp. 38-sgg..

multimodalità della visione, aumentando nel complesso la credibilità dell'esperienza soggettiva¹⁸⁶.

Questa è un'informazione importante, poiché nella consapevolezza del rapporto ben preciso che l'inclinazione dell'osservatore alla produzione di versioni trasfigurate del reale (prossimo a quel bisogno di finzione cui abbiamo fatto riferimento parlando di "simulazione incarnata liberata") intrattiene con le modalità di validazione dell'esistente propriamente detto¹⁸⁷, l'esistenza di una simulazione online, con simili potenzialità implica uno spostamento verso una condizione in cui il corpo ha scelto di adattarsi alla "technosfera" contemporanea¹⁸⁸ mediante una generica operazione di mimesi del reale (che possiamo ora intravedere nelle forme di *embodiment* di cui abbiamo a più riprese parlato) o di modellazione (mediante la digitalizzazione dell'esperienza visuale).

A questo proposito, in *Naturalizing Aesthetic Experience. The Role of (Liberated) Embodied Simulation* (pp. 56 sgg.) Vittorio Gallese ci rende noto ad esempio quanto, contrariamente alle aspettative¹⁸⁹, per l'osservatore

186 Cfr. TORBEN GRODAL, *Immagini-corpo*, 2009, tr. it. a cura di Michele Guerra, Parma, Diabasis, 2014, pp. 238-243. Sullo stesso tema si veda il richiamo in GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 124.

187 Si ricordi l'affermazione di Gallese anticipata *supra*, nota 132, secondo la quale un interessante aspetto del panorama mediale contemporaneo riguarda esattamente la dissolvenza della linea di demarcazione che insisteva fra il mondo tangibile e la sua rappresentazione mediata attraverso i device, e quanto questo genere di tesi si riveli convincente nel momento in cui viene sostenuta dall'identificazione di identici meccanismi percettivi attivi in entrambe le esperienze («real world and mediated fictional representation»). Lo stesso Gallese (in *Arte, corpo...cit.*, p. 62) ci fa notare come un senso ontologicamente instabile del reale dipenda in gran parte da quanto le sue stesse forme di validazione siano sempre più frequentemente subordinate alla frequenza con cui quest'ultimo o le sue alterate copie incontrano i nuovi media. Ma anche cfr. ANDRÉ GUNTHERT, *La cultura della condivisione o la rivincita delle masse*, in ID., *L'immagine condivisa. La fotografia digitale*, 2015, trad. it. G. Boni, Contrasto, Roma 2016, pp. 97-112.

188 L'attuale stato dell'arte relativo alla condizione di osservatore-utente dello schermo interattivo, prevede certamente un'idea di sua doppia mobilità (dello sguardo e del device), un duplice contatto fisico (tocchiamo l'immagine sullo schermi e ne siamo toccati) e in aggiunta a queste, una sempre maggiormente comprovata ri-locazione (cfr. CASETTI, *Mediascape...cit.*, p. 37) intesa come migrazione di un medium al di fuori del suo terreno abituale per incontrare uno spazio e un'esperienza fisica. Parleremo di questo genere di nuova prassi quando introdurremo l'uso del termine *phygital*, di conio recente. Una simile trasformazione si deve in egual modo alla mobilità degli apparati tecnologici e alla reazione di carattere percettivo e cognitivo dell'osservatore.

189 Cfr. RUGGERO PIERANTONI, *Salto di scala. Grandezze, misure, biografie delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri, 2012 e sull'argomento «bigger is better» anche cfr. DAVID H. SILVERA, ROBERT A. JOSEPHS, R. BRIAN GIESLER, *Bigger is better: the influence of physical size on aesthetic preference judgments*, in "Journal of Behavioral Decision" _67

contemporaneo il coinvolgimento dettato dall'immagine in movimento su di una molteplicità di piccoli schermi divenga particolarmente alto, dal momento in cui si coltiva il senso di possesso connesso alla portabilità del dispositivo, alla dimensione tattile, nonché al controllo diretto di ciò che accade all'immagine stessa¹⁹⁰. Questo è fondamentale ai fini del nostro discorso: la simulazione incarnata liberata non termina la propria corsa sul grande schermo di una sala cinematografica, bensì ne esce per invadere, come simulazione *online*, le nostre dimensioni corporee, sensibili e cognitive, offrendoci la possibilità di essere “rapiti” da quello *skin-screen* che rompe finalmente la barriera di un contatto simulato con l'immagine, tramutandolo in fattuale, con l'effetto di una doppia tattilità della visione¹⁹¹. Quel medium trasparente che era lo schermo, diventa per l'osservatore-utente nella condizione attuale una sorta di techno-protesi corporea, che opera in maniera ambivalente – digitale e analogica grazie al contatto con le nostre mani – regolando l'avvio o l'arresto dei nostri processi di conoscenza visiva.¹⁹²

Making” 15 (2002), n.3, pp. 189-202

190 Cfr. CHERYL BRACKEN, GARY PETTEY, *It is REALLY a smaller (and smaller) world: presence and small Screens*, in LAURA MORENO (a cura di), in *Atti dalla X conferenza internazionale: PRESENCE*, Barcellona, Presence, 2007, pp. 283-290

191 Cfr. GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 257

192 Va segnalato, tuttavia, un rischio attualmente presente: la visualità portatile e totalmente innervata invade completamente il nostro spazio peri-personale e quello deputato alla prossemica, procurando in questo modo continue interferenze testuali fra lo scorrere della vita fuori dallo schermo e attraverso lo schermo. La quantità d'attenzione che l'osservatore-utente è in grado così di prestare continuamente alle diverse attività, così, diminuisce [cfr. KENIN MCSPADDEN, *You now have a shorter attention span than a goldfish*, in “Time Magazine” 14 maggio 2015, <https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/> (ultimo accesso: 06/06/2021), si legge qui come già nel 2015 Microsoft Canada si apprestasse a compiere esperimenti dai risultati infelici, determinando come la durata del nostro picco d'attenzione (8 secondi) fosse divenuta inferiore a quella di un comune pesce rosso (9 secondi)]. È qui, all'interno del monitoraggio dei tanto discussi *attention spans* e del tentativo di governarli, che ancor di più nasce e si sente prepotentemente l'esigenza di analizzare e curare adeguatamente l'aspetto del coinvolgimento e della penetrazione delle soglie cognitive in adeguato rapporto fra tempo, memoria esperienziale e universo scopico culturalmente connotato. Si noti come all'interno dell'industria culturale la problematica sia stata analizzata sin dal suo insorgere *on-site*, per citare soltanto uno dei moltissimi studi a riguardo si veda: LISA F. SMITH, JEFFREY K. SMITH, PABLO P. L. TINIO, *Time spent viewing art and reading labels*, in “Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts” 11(2017), n. 1, pp. 77–85. Per una panoramica più ricca si veda: JAMES ELKINS, *How Long Does it Take To Look at a Painting?*, pubblicato per Huffington Post online il 6 Dicembre 2017 https://www.huffpost.com/entry/how-long-does-it-take-to-look-at-a-painting-b_779946 – la media pur all'interno di un contesto espositivo fisico permaneva sotto la media dei 17 secondi.

Tutto questo non appare stridente se teniamo conto di come la svolta digitale abbia causato uno *shift* dell'asse di riferimento della presenza (dal contenuto al contenitore - nonostante ci ricordi come i media siano per definizione degli intermediari¹⁹³) ed è nuovamente Hans Belting a stimolare in noi una riflessione: sin dall'avvento della sua rivoluzione, tutti i nuovi sistemi in cui l'apparato fotografico è sopravvissuto e dai quali è stato assorbito (preferendo l'etichetta di "intermedialità"¹⁹⁴ a quella di *mixed media*), sono passati dall'essere «medium per lo sguardo» (alla stregua della pittura) a esistere in quanto «medium del corpo»¹⁹⁵. Si rende perciò a questo punto evidente come la relazione fra le due condizioni sia contigua e come in questa relazione gli stessi corpi, che allo stesso tempo «ricevono le immagini» da «estensioni delle proprie funzioni» e ne creano a loro volta, sia fisicamente che mentalmente, possano essere considerati «alla stregua di modelli archetipici di tutti i media visivi»¹⁹⁶.

A questo dobbiamo aggiungere, trovando riscontro a quanto detto in precedenza sulla visualità aptica e validandolo ulteriormente, come W. J. T. Mitchell ci faccia considerare "l'impossibilità d'essere" dei media puramente visivi¹⁹⁷: nella loro esistenza sensorialmente ibrida, questi sistemi simbolici di riferimento si rivelano complessi proprio in quanto «pratiche sociali materiali»¹⁹⁸

193 McLuhan avrebbe preferito la parola «traduttori» cfr. MCLUHAN, *Gli strumenti...cit.*, p. 67- sgg..

194 Il concetto espresso da Belting, nell'intendere come i vecchi sistemi semiotici e sensoriali sopravvivano all'interno delle loro stesse versioni più recenti, trova delle tangenze con la nozione di annidamento di McLuhan (cfr. MCLUHAN, *Gli strumenti del...cit.*, p. 16) e di *metapicture* di Mitchell (cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Non esistono media visivi*, in ID., *Scienza delle immagini...cit.*, pp. 131-141, qui p. 137).

195 Cfr. BELTING, *Immagine, medium,...cit.*, pp. 90-91.

196 Ivi, p. 92.

197 Cfr. MITCHELL, *Non esistono...cit.*, *passim*.

198 Questa definizione di *medium* è presente in RAIMOND WILLIAMS, *Marxismo e letteratura*, 1977, trad. it. Roma-Bari, Laterza, 1979, pp. 206-213. In fondo, questo non è lontano dall'idea di Casetti quando asserisce che: «A mediascape is characterized by a deep interplay among communicative technologies, human practices, and physical milieu. Such interplay has a twofold property: it retroacts over the parts, defining or redefining their functions — a technology, a practice, a milieu are what they are because of their mutual interrelation — and its actions condition the whole setup, defining its structure — a technology, a practice, a milieu become part of a comprehensive design. This twofold action allows us to say that a mediascape is never characterized by the simple presence of a single medium or a single use, but by its configuration— the overall outline that holds together infrastructures, human traces, cultural technics, and physical fixtures in a unique conglomeration and at the same time circumscribes the property of each component» (cfr. CASETTI, *Mediascape...cit.*, p.29). _69

e rendono necessario comprendere quanto la questione sui rapporti fra diverse nature sensibili, sollevata da McLuhan (con particolare riguardo ai cosiddetti sensi teoretici – vista e udito, cui si aggiunge la rappresentazione interiore, ovvero sensi che hanno con l’oggetto una relazione non consumatoria - ai quali, grazie a quanto stabilito in precedenza rispetto all’intreccio di percezione visiva e aptica, possiamo aggiungere il tatto)¹⁹⁹, in altrui parole «la partizione del sensibile»²⁰⁰, vada integrata ai rapporti fra la triade peirciana delle funzioni segniche (icona, indice e simbolo).

In questo modo, quando Mitchell incoraggia ad abbracciare una tassonomia più variegata dei media, basata su rapporti sensoriali e semiotici, non fa altro che spingere le nostre operazioni d’analisi verso un’autentica messa in discussione di tutti gli statuti esaltatori e demistificatori del visivo, per preparare criticamente uno spazio all’interno del quale produrre validi cambiamenti: ci parla, invero, dell’autentica possibilità di riscoprire le immagini e le pratiche visuali da mettere in atto per conoscerle²⁰¹.

Abbracciare la pratica del Contemporaneo significa in questo senso abbandonare l’idea di ordinata e settoriale periodizzazione, in virtù di uno scarto importante: adottare certe riflessioni in maniera trasversale può portare a realizzare come sia possibile difendere l’attuale identità culturale e agire sotto la guida di un pensiero critico che contribuisca a porre i giusti interrogativi allo

Sulla stessa questione cfr. GALLESE, *The Aesthetic World...cit.*, p. 16: «New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the me or similar contexts».

199 Cfr. GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL, *Estetica*, 1836-38, tr. it. di N. Merker, Milano, Feltrinelli, 1963, p. 55, 122. Secondo i parametri che Hegel stabilisce per la propria estetica di carattere idealistico, il tatto sarebbe invero un senso cosiddetto pratico ovvero non dotato di caratteristiche che conducano a una percezione contemplativa e intellettuale, bensì connotato da fini pratici d’appetito o volontà, consumatori e legati unicamente alla materialità degli oggetti, che non può essere il fine unico di quell’intuizione immaginativa che manifesta la spiritualità nel sensibile.

200 Cfr. JACQUES RANCIÈRE, *La partizione del sensibile. Estetica e Politica*, 2000, tr. it., Roma, DeriveApprodi, 2016.

201 Cfr. MITCHELL, *Non esistono...cit.*, p. 141.

spazio-temporale presente per riformarne il futuro, nelle concezioni metodologiche e nelle buone pratiche.²⁰²

3.2 Post-digital turn: nuova Bildwissenschaft?

«Non abbiamo neppure una zattera, ma
affondare nell'oscurità non è una
strategia.»²⁰³

Nella dinamica che abbiamo descritto precedentemente, ovvero l'istituzione della soggettività dello spettatore in relazione alla vicenda iconica, il grande *meta-medium digitale* è stato foriero di radicali trasformazioni²⁰⁴ intervenute, come

202 Cfr. CLAIRE BISHOP, *Museologia Radicale*, 2013, tr. it. Monza, Jonathan & Levi Editore, 2017.

203 Cfr. LUCIANO FLORIDI, *La Quarta...cit.*, p. 9. Floridi cita in questo modo a sua volta Otto Neurath [cfr. OTTO NEURATH, *Protocol Sentences*, in ALFRED JULES AYER (a cura di), *Logical Positivism*, Glencoe IL, The Free Press, 1959, pp. 199-208, qui p. 201]: «Non esiste una tabula rasa. Siamo come marinai che devono ricostruire la loro imbarcazione in mare aperto senza poterla mai smontare in bacino e ricostruirla da capo con i materiali migliori. Soltanto gli elementi metafisici possono sparire senza lasciare traccia. Vaghi conglomerati linguistici in un modo o nell'altro rimangono sempre presenti come parti costitutive dell'imbarcazione» (la traduzione è di Luciano Floridi).

204 Le metamorfosi alle quali si fa qui riferimento interessano particolarmente la mediazione del piano simbolico, pre-simbolico e pre-personale da parte di un sistema ecologico formato da mente, corpo e ambiente, in cui gli stessi elementi agenti vivono di progressive mutazioni integrate: cfr. GATTI, *Dispositivo...cit.*, p. 18. Si ricordi a tal proposito ciò che rileva il filosofo e studioso dei media Mark Hansen sull'oggetto di questo vasto campo d'interesse, ovvero il dominio della sensibilità: «Whatever else it betokens, twenty-first-century media centrally involve a massive expansion in, as well as a fundamental differentiation – a “heterogenesis” – of the interface between human being and sensory environment. [...] Twenty-first-century media are largely environmental in their scope, which means that they affect the materiality of experience at a level more elemental than that of perception; more precisely, they impact experience by shaping the ongoing worldly production of sensibility that constitutes the sensory confound out of which perception proper can in turn arise» (cfr. HANSEN, *Feed-Forward...cit.*, p. 46). In questo senso, le radicali trasformazioni sunnominate abbracciano la sfera di espansione delle umane potenzialità di inter-azione, da un punto di vista in divenire, che si prepara a essere cognitivo e percettivo. Nell'accettare e comprendere come questo sviluppo sia effettivamente inarrestabile, ciò che acquisisce gradatamente importanza, marcando una vera e propria differenza negli esiti del processo stesso, è allora la gestione di queste stesse *chance* di rinverimento sensibile, percettivo e cognitivo. Sulla questione si veda l'utilità di cfr. KATJA KWASTEK, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge MA, MIT Press, 2013 - in particolare si faccia riferimento al Cap. II, per _71

riportato precedentemente, in termini di dissoluzione dei codici di trasmissione e di convergenza delle pratiche. Rendere evidente come quello attuale sia lo spaccato di un procedimento *in itinere*, che assiste al passaggio dei più disparati generi d'attività (incluse – ciò che qui è interessante – le operazioni che contemplano la fruizione di oggetti culturali di carattere visuale) dal *touch-screen* di uno *smart device*, che si fa vera e propria protesi, non è scontato come appare e deve apertamente essere tenuto in considerazione.²⁰⁵

In presenza di un simile dato di fatto, la questione più immediata sembra essere relativa alle modalità d'esecuzione. Esaminando approfonditamente le circostanze in cui queste sono tenute a iscriversi, Marcello Seregni, storico dell'audiovisivo, ci parla, innanzitutto, di una concomitante «obesità leggerissima», un continuo *vulnus* di movimento per immagini immateriali²⁰⁶: questo *humus* caratterizzato da rapporti spazio-temporali di circolazione *ir-reali*, si dimostra accogliente per l'avvicinamento dell'osservatore-utente alle nuove potenzialità tecnologiche della fitta popolazione iconica contemporanea.

Lo spostamento che viene così assecondato va ben oltre il concetto di «grande retina»²⁰⁷: si trasferisce e ci trasferisce in quella zona di iperrealità

alcune esaustive precisazioni sulle rispettive capacità di interattività e conoscenza nell'operare dualmente tramite l'esperienza estetica.

205 Oltre all'oramai irrinunciabile e inseparabile *smartphone*, si pensi alle differenti generazioni di *Smart wearables: smartwatches, smart glasses*, ognuno di questi accessori amplifica ciò che Étienne-Jules Marey ipotizzava in merito al necessario superamento de «la difettosità dei nostri sensi per offrire la verità, e poi l'insufficienza del linguaggio [tradizionale] per esprimere e per trasmettere quello che abbiamo acquisito» (Cfr. VIRGILIO TOSI, *Il cinema prima di Lumière*, Roma, ERI, 1984, p. 205, il corsivo è nostro), all'interno dei propri studi sulla fisiologia del movimento e sulla registrazione grafica.

206 Cfr. MARCELLO SEREGNI, *Dalla parola all'immagine*, in TOSI, LORUSSO, SEREGNI, *Le immagini in movimento...cit.*, pp. 17-39, qui p. 23.

207 Cfr. JEAN EPSTEIN, *Le cinématographe vu de l'Etna*, 1926, in *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, a cura di Valentina Pasquali, Roma, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, 2002, pp. 45-62, qui pp. 48-49. La dicitura coniata nel testo qui citato dal cineasta e teorico francese, nel corso di una similitudine introspettiva fra specchio e apparato cinematografico, venne adottata anche in seguito con la stessa accezione che segue: «Mi credevo in un modo e mi vedevo in un altro; quello spettacolo distruggeva tutte le menzogne abituali che avevo costruito intorno a me stesso. Ognuno di quegli specchi mi presentava una perversione di me stesso, un'inesattezza della speranza che ponevo in me. Quei vetri spettatori mi obbligavano a guardarmi con la loro indifferenza, con la loro verità. Apparivo a me stesso in una grande retina priva di coscienza, priva di morale e alta sette piani. Mi vedevo privo di illusioni, sorpreso, denudato, sradicato, arido, vero, peso netto. Sarei voluto fuggire via da quel movimento a spirale in cui sembravo sprofondare verso un terribile centro di me stesso. Una simile lezione di egoismo è spietata. Un'educazione, un'istruzione, una religione mi _72

determinata dall'immagine sintetica cinestetica e dal suo autoprodotta, iper-attrattiva, *reality effect*²⁰⁸ e consente allo statuto di *Homo videns*, che è allo stesso tempo *Homo digitalis* e individuo che pensa, percepisce, conosce e apprende per rappresentazioni, di manifestarsi in tutte le proprie possibilità²⁰⁹.

Ma è altrove che si rende necessario guardare, per comprendere a fondo certe trasformazioni. Come ci suggerisce l'analisi di Francesco Gori, «la rivoluzione tecnologica» che sottende a queste dinamiche «è soltanto un epifenomeno della “svolta visuale”»²¹⁰ ed è pertanto sulle discipline che ne

-
- avevano pazientemente consolato del fatto di esistere. Bisognava ricominciare tutto daccapo».
- 208 Nel superamento della realtà, il digitale e in particolar modo il digitale in rete hanno dimostrato di poter sminuire l'importanza della veridicità, creando una spaccatura – cui abbiamo già accennato – nella linea di demarcazione che aveva precedentemente diviso il mondo contingente da quello finzionale. Sul tema e sulle modalità con le quali determinate manifestazioni iconiche immediate o esasperatamente realistiche possano attrarci irrimediabilmente, cfr. anche GIANFRANCO BETTETINI, *Il timpano dell'occhio. Gli intrecci e i giochi dei suoni e delle immagini*, Milano, RCS, 2008: con un esempio, lo studioso di comunicazione indaga gli esiti dell'azione «strutturalmente sinergica e compatta» (Ivi, p. 9) di suono e immagine sul coinvolgimento dello spettatore.
- 209 Per la definizione della tipologia *Homo videns* cfr. GIOVANNI SARTORI, *Homo videns: Televisione e post-pensiero*, Bari, Editori Laterza, 2014. Per un approfondimento sulle caratteristiche e le genealogie del *Homo digitalis* cfr. SERGE NOIRET, *Homo digitalis* (prefazione a), *La storia in digitale: teorie e metodologie*, a cura di Debora Paci, Milano, Unicopli, 2019, pp. 2-9.
- 210 Cfr. FRANCESCO GORI, *Homo signator. L'indistruttibilità dell'uomo primitivo: per un'archeologia della cultura visuale*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Palermo, CICLO XXV, a.a. 2011/2012-2013/2014, anno di discussione 2015 (Supervisore: prof. Michele Cometa), qui p. 52. Si legge da p. 50: «La più recente, sebbene ampiamente annunciata, “svolta visuale”, che ha FRANCESCO GORI, *Homo signator. L'indistruttibilità dell'uomo primitivo: per un'archeologia della cultura visuale*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Palermo, CICLO XXV, 2015 (Supervisore: prof. Michele Cometa) cominciato ad affermarsi nell'ultimo decennio del secolo scorso e ha trovato espressione in due formule distinte, ma sostanzialmente complementari: l'*Ikonische Wende* (“svolta iconica”) di Gottfried Boehm e il *pictorial turn* (maltraducibile in italiano con svolta “figurativa”, o “pittorica”) di W.J.T. Mitchell. [...] Al netto delle loro differenze [...] quello che accomuna [...] due tradizioni, quella “analitica” e quella “continentale”, che fino ad allora si riteneva non potessero dialogare, è lo spostamento della riflessione critica dall'oggetto della conoscenza al linguaggio in cui tale conoscenza viene formulata e si esprime, una torsione, una “svolta linguistica”, appunto, dal “detto” al “dire”, e per estensione, dalla figura allo sfondo, dall'oggetto alla struttura, dal fenomeno alle sue condizioni di possibilità, dal simbolo culturale alla cultura in cui esso compare. [...] la “svolta visuale” non è solo il prodotto, come spesso si è portati a credere, della “società dello spettacolo” in cui viviamo [...]. Ad aver prodotto una simile svolta nella ricerca umanistica, dunque, non sono state soltanto delle improvvise innovazioni tecniche, ma anche, e soprattutto, un lungo processo che ha gradualmente spostato il focus della critica dagli oggetti rappresentati nei saperi alle strutture della rappresentazione, dai fenomeni alle loro condizioni di possibilità conoscitive, dai fatti alle interpretazioni». Per le pubblicazioni che segnarono la svolta cfr.: GOTTFRIED BOEHM, *Il Ritorno delle immagini*, 1994, tr. it., in *Teorie dell'Immagine*, a cura di Andrea Pinotti e Andrea Somaini, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2009, pp. 39-71; e ancor prima

analizzano fondamenti e implicazioni che dovremo fare delle precisazioni: la Scienza delle immagini dal punto di vista dei *Visual Culture Studies* e la *Bildwissenschaft* secondo eredità dell'iconologia *Kunstwissenschaft* pre-nazista²¹¹.

Riformulando perciò la questione di partenza, consideriamo che domandarsi “come” queste due discipline trovino la possibilità di dialogare in maniera convergente e in che modo si rapportino, così, a quello che è stato denominato *post-digital turn*, sia utile a rendere esplicito e riconoscere imprescindibilmente il valore di un'iconosfera che veda la compresenza paritaria di oggetti fisici e digitali.

Si rende necessario per questo chiarire i termini dell'equazione emergente²¹², spendendo alcune parole innanzitutto sull'entità della condizione

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *The Pictorial Turn*, in “Artforum” 30 (1992), n. 7, pp. 89-94; la versione originale dell'articolo è disponibile sul sito <https://www.artforum.com/print/199203> ultimo accesso 21/06/2021, mentre per una traduzione italiana si consiglia WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *La svolta visuale*, in *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, 1994, tr. it. Milano, Raffaello Cortina Editore, 2017, pp. 79-107. Per ciò che concerne, invece, la definizione di “società dello spettacolo” (cfr. GUY DEBORD, *La società dello spettacolo*, 1967, tr. it., Milano, Edizioni SugarCo, 1990) utilizzata da Gori, si tenga conto di come debba seguire una riflessione sulla necessaria trasformazione del concetto stesso d'immagine: queste sono entrate a far parte, in qualità di mediatori, di una relazione costitutiva di modelli di comportamento, intessuta direttamente fra osservatori e produttori, guadagnando a pieno titolo uno status di “esistenza”, poiché costituiscono una versione del mondo non più direttamente vissuto ma esperito come costruito d'immagini.

211 Per una trattazione chiarificatrice sulla genealogia della convergenza di entrambe le discipline, con le rispettive origini, contributi e implicazioni teoretiche, verso una problematizzazione dei termini di visualità in direzione di «un sapere che non può essere altrimenti raggiunto che in immagine», cfr. PINOTTI, *Estetica, visual culture...cit.* (per la citazione qui in nota cfr. Ivi, pp. 273-274).

212 Il termine emergenza, parafrasando il teorico dei media Jim Macnamara, si riferisce qui alla comparsa di proprietà completamente nuove in determinate fasi o livelli critici nel corso dell'evoluzione di una specie o di un sistema. Secondo questo punto di vista, ciò che è significativo dei cambiamenti emergenti è che non sono lineari o cumulativi come avviene nel normale progresso dell'evoluzione, e non sono controllati centralmente. Piuttosto, sorgono in modo imprevedibile e imprevisto, innescato da caratteristiche auto-organizzanti nelle specie e nelle comunità (cfr. JIM MACNAMARA, ‘Emergent’ media and public communication: *Understanding the changing mediascape*, in “Public Communication Review” 1 (2010), n. 1, fasc. 2, pp. 3-17, qui p. 6). Non a caso, il verbo corrispondente viene utilizzato a più riprese da Bolter e Grusin *Remediation*, a proposito dell'affiorare e imporsi dei nuovi media digitali all'interno di contesti culturali e della concomitante rimodellazione cui sottopongono altri media, incorporati nell'io o in contesti simili (cfr. BOLTER, GRUSIN, *Remediation...cit.*, p. 18). Questo ha pienamente a che vedere con la natura ibridata, interrelazionale e culturale che caratterizza il processo di modellazione duale, al contempo dei sistemi e degli usi per i quali questi stessi vengono predisposti, che è necessario all'introduzione di una nuova tecnologia.

post-digital e rintracciando in essa stessa alcune analogie importanti con le due scuole di pensiero appena nominate.²¹³

In una recensione alla miscellanea *The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies*, Saraleah Fordyce evidenzia come questa soglia di transizione venga identificata dalla designer Carola Zwick con un indicativo termine temporale, da situarsi a circa dieci anni dall'avvento del corrente millennio, a segnare il momento in cui le pubblicazioni digitali (che ora saremmo

213 Per individuare una condizione *post-digital turn* è indubbiamente necessario fare chiarezza sul termine per definizione antecedente. Come ci ricorda W.J. T. Mitchell nel saggio *Estetica dei media* [apparso per la prima volta come prefazione a LIV HAUSKEND (a cura di), *Thinking Media Aesthetics*, New York, Peter Lang, 2013, è stato inserito in lingua italiana all'interno della raccolta cfr. MITCHELL, *Scienza delle immagini...cit.*, p. 120-121], negli anni Novanta le teorie di Friedrich Kittler (cfr. ID., *Grammophone, Film, Typewriter*, 1986, tr. ingl., Stanford, Stanford University Press, 1999), divenute ormai celebri, fornirono una diversa prospettiva sul filo variegato che aveva condotto lungo una narrazione della storia dei *media*, che si potrebbe definire addirittura accompagnata da un certo *rumor belli* orientato in direzione delle tradizionali forme di trasmissione e articolazione del linguaggio. Lungo questa linea, mentre i rapporti sensoriali di McLuhan vengono «collegati a interfacce di tastiera, cuffie e scanner ottici», le *ICT* prendono il sopravvento: «l'archeologia dei media» incontra così le esigenze d'indagine storica e quelle di gestione dei mutamenti in tempo reale. *Software* e *hardware* dei computer, reti interattive, *World Wide Web*, sono soltanto alcuni dei "nuovi media" sui quali, a partire dall'ultima decade del secolo scorso, si concentrò un'inattesa quantità d'attenzione. Fra le pubblicazioni eminenti da confrontare sul tema, certamente gli scritti ad opera di quelle che divennero in seguito e ancora consideriamo due eminenze, ovvero Peter Lunenfeld e Lev Manovich, che non a caso sono rinvenibili agevolmente tramite le piattaforme Web degli stessi autori, rispettivamente cfr. <http://www.peterlunenfeld.com/publications/> (ultimo accesso 20/06/2021) e <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:7> (ultimo accesso 20/06/2021). Alle opinioni di teorici di questo calibro, che annunciarono per primi l'insorgenza di una "svolta digitale" che avrebbe visto la completa sostituzione degli apparati meccanici e analogici con processi dettati in codice binario, algoritmi e banche dati, chi scrive preferisce la visione restituita dal maturo W. J. T. Mitchell, che non vede alternativa al confronto di questa nuova medialità con un'intera storia dei sistemi di caratteri, delle funzioni di linguaggio e dei dispositivi indissolubilmente legati al proprio confronto con il referente e il contesto (riferendosi qui all'analogico nei termini in cui Brian Massumi ne definisce l'essere «close to the technical meaning, as a continuously variable impulse or momentum that can cross from one quantitatively different medium into another. Like electricity into sound waves. Or heat into pain. Or light waves into vision. Or vision into imagination. Or noise in the ear into music in the heart. Or outside coming in. Variable continuity across the qualitatively different: continuity of transformation» cfr. BRIAN MASSUMI, *On the superiority of the analog*, in ID., *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham e Londra, Duke University Press, 2002, pp. 133-143, qui p. 135).

Sull'onda lunga di questa «mediarologia» (cfr. MITCHELL, *Una storia dell'arte...cit.*, p. 24) è stata proposta, nell'arco dell'ultima decade, anche la narrazione di ciò che dovrebbe essere, *in fieri*, la svolta *post-digital*. Florian Cramer, ricercatore esperto nell'ambito delle nuove tecnologie applicate all'industria culturale e creativa, ne descrive l'entità più colloquiale come «un disincanto contemporaneo rispetto ai sistemi informativi digitali e i gadget multimediali, o un periodo in cui il nostro fascino per questi sistemi e gadget è diventato storico, proprio come l'era *dot-com* è infine divenuta storica. [...] Dopo la divulgazione da parte di Edward _75

portati a considerare facilmente *online*, ma includono supporti digitali fruibili *offline*, come ad esempio i *CD-rom* e i contenuti distribuiti su *pendrive*) superarono per la prima volta il numero delle corrispondenti diffuse su supporto cartaceo²¹⁴. Pur riconoscendo una certa labilità nella distinzione operata dall'autrice, e in genere nei tentativi di disegnare perimetri attorno ad un *meta-medium* così flessibile, Fordyce richiama l'attenzione su ciò che è d'interesse, ovvero l'attrazione gravitazionale esercitata dalle tecnologie digitali e le

Snowden dei sistemi di sorveglianza digitale onnipervasivi della NSA, questo disincanto è rapidamente cresciuto da un fenomeno di nicchia "hipster" a una posizione mainstream, che probabilmente avrà un serio impatto su tutte le pratiche culturali e commerciali basate su dispositivi elettronici in rete e servizi Internet [cfr. FLORIAN CRAMER, *What is Post-Digital?*, in "APRJA (A Peer-Reviewed Journal About)" 4 (2014), n. 3, fasc. 1, pp. 11-24, qui p. 12, la traduzione è nostra; il contributo si trova incluso anche all'interno della miscellanea, a sua volta interessante, DAVID BARRY, MICHAEL DIETER (a cura di), *Postdigital Aesthetics*, Londra, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 12-26]. Prosegue sfatando la definizione e chiarendo come, in realtà, la terminologia non debba essere considerata come la sciatta descrizione di una momentanea e latentemente nostalgica tendenza culturale: ben al di là dell'essere ridotta in confortevole periodizzazione, l'accezione del prefisso "post" va intesa qui come prosecuzione di una condizione (quella circostanziata dal *digital-turn*) oltre i suoi stessi limiti, come passaggio da un punto di rottura discreto a una condizione continua, mediante sottili *shift* culturali ad andamento costante. Come la condizione post-apocalittica progressiva che segue un accadimento traumatico iniziale: in questo caso, l'informatizzazione e l'avvento delle *Information Communication Technologies* globalizzate, nei riscontri socio-economici, geopolitici e culturali insieme (Ivi, p. 13). La genealogia d'uso delle nomenclature come "digitale", "analogico" e derivati (come vedremo più avanti), è assai controversa per via delle erronee accezioni che il linguaggio informale ha mutato nel tempo (a ben vedere, se desiderassimo rimetterci alla questione linguistica, dovremmo infatti operare un'autentica revisione anche dell'entità opposta al *post-digital*, ovvero i dirompenti *new media*), tuttavia ciò che dobbiamo tenere in considerazione qui è lo stato di disordine e promiscuità dei media e delle manifestazioni culturali in conseguenza alla digitalizzazione di aspetti critici nei loro canali di diffusione (Ivi, p. 17). Nel rifiuto oramai occorso di avvalersi ancora della distinzione fra vecchi e nuovi sistemi simbolici di trasmissione, il *post-digital* si esprime tramite gli approcci culturali dei *new media* al lavoro con/sui cosiddetti *vecchi media*. Questo genere di perseverante ibridazione è intimamente connessa all'inversione dello scisma precedentemente noto fra "fisico" e "digitale", di cui si leggerà oltre, nonché a un più profondo spostamento in direzione di una dimensione pragmatica e ontologica, proprio in virtù di quel mantra («medium is the message») che i rapporti sensoriali di McLuhan, dai quali avevamo iniziato questa digressione, avevano determinato. Su quest'ultima tematica, cfr. ALESSANDRO ALFIERI, *La riflessione di McLuhan tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in "Lo Sguardo. Rivista di Filosofia" 3 (2010), n. 4.

²¹⁴ Cfr. SARALEAH FORDYCE, Recensione a *The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies*, in "Design and Culture" 8 (2015), n. 7, fasc. 2, pp. 266-267, qui p. 266. Per approfondire e discutere la proposizione citata, si veda una rapida ma esaustiva ricognizione sui rapporti fra linguaggio alfabetico e immagine in movimento, con implicazioni sulla cosiddetta «alfabetizzazione in chiave visuale», a discapito del significato culturale e della produzione di senso propria del linguaggio verbale, nonché di uno spostamento nel paradigma, dalla descrizione alla trasformazione di concetti, nel passaggio da un'azione esterna ad una interna all'oggetto, in cfr. TOSI, *Immagini in movimento...cit.*, p. 72.

trasformazioni che per sua via s'innescano doppiamente, nella modalità di produzione di contenuti e nella loro stessa ricezione. Ciò di cui si tiene conto per la nostra discussione non è qui l'affinità con quanto già espresso sull'influenza reciproca fra la mutazione dei codici e i versanti creativi e recettivi, bensì una certa prossimità - che chi scrive desidera ipotizzare - di questo passaggio, fra *pre-digital* e *post-digital*, a quella che Andrea Pinotti definisce la «correlazione critica» fra *iconic* e *linguistic turn*²¹⁵ e che ci può essere d'aiuto nel chiarire alcuni aspetti.

Quel che vale in quest'ultimo caso, in cui «non si tratta di mettere semplicemente un *turn* al posto di un altro e di sostituire ingenuamente l'immagine al linguaggio come paradigma dominante e coloniale»²¹⁶ quanto invece di voler osservare come le entità linguistiche e figurali abbiano ugualmente e al contempo in sé logiche produttive di senso a proprio modo (*id est* le funzioni dei termini a confronto si avvicinano), torna nelle circostanze in cui si prenda in considerazione una “svolta digitale” (e come per ogni *turn*, il correlativo *post* – quale passaggio da un momento di trasformazione discontinuo a una condizione persistente, in progredire “oltre” la rottura e a partire dalla stessa).

Ora, poiché l'unica maniera di intravedere correttamente i contorni di un nuovo paradigma integrativo nel contesto e di operare perciò con maggior

215 «Lo svilupparsi di una peculiare attenzione per l'immagine e la dimensione del visuale che da una trentina d'anni a questa parte contrassegna diverse discipline si suole caratterizzare con la formula di “svolta iconica” [è] in “correlazione critica” al *linguistic turn* mappato a suo tempo da Rorty (1967)» Cfr. PINOTTI, *Estetica, visual culture...cit.*, p. 271. A partire da Boehm e Mitchell, i padri della definizione di una “svolta” in direzione della visualità, dei sistemi di produzione, distribuzione e replica d'immagini, nonché delle influenze culturali che articolano il nostro guardare ed essere guardati, è da tenere in considerazione come entrambi siano stati nutriti, rispettivamente, da importanti fondamenti di ermeneutica gadameriana e filosofia analitica. Sia che si tratti, nel caso di Boehm, degli insegnamenti di certa filosofia ermeneutica come quella di Hans Georg Gadamer, sia che si possa contare, come nel caso di Mitchell, sulle basi teorizzanti della filosofia del linguaggio di un pensatore quale Nelson Goodman, tanta è la prossimità alla cosiddetta “svolta linguistica” (*linguistic turn*) [cfr. RICHARD RORTY, *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1967; per una corretta disamina dell'argomento inoltre cfr. VERA TRIPODI, *La svolta linguistica e le sue origini*, in “APhEx” 1 (2010), n. 1, pp. 89-110; e cfr. GOTTFRIED BOEHM, *Iconic Turn: una lettera*, 2006, tr. it. in “Lebenswelt” 2 (2012), pp. 118-129].

216 Cfr. PINOTTI, *Estetica, visual culture...cit.*, p. 271

sicurezza al suo interno, è conoscerne le fattezze di controcanto, complementari alla retorica precedente, andremo alla ricerca di queste caratteristiche.

Sul versante della *Bildwissenschaft*, sin dalla prima metà degli anni Novanta, è Boehm ne *Il ritorno delle immagini* a dare impulso verso questo genere di disposizione: trovando un'analogia fra la tensione verso le «regole del linguaggio» e il «contrasto visivo [come] luogo fondativo di ogni senso immaginale», porta a riflettere sull'influenza che «l'interrogazione del linguaggio» stesso, operata a suo tempo dalla teoria Wittengstein, ebbe sull'accentuazione della «potenza immaginale insita in esso». Ci spinge inoltre a ragionare sulle modalità con cui Merleau-Ponty (pur con i riconosciuti limiti) aveva utilizzato in anni di poco precedenti la stessa dinamica linguistica, di promozione della comprensione iconica, per costruire una teoria dell'immagine basata sui processi semantici, oppure ancora sul valore estremo della metafora come meccanismo produttivo dirompente²¹⁷.

Con un simile risultato e nel medesimo momento storico di Boehm, seppure a partire dalle linee di forza che proiettano il campo secante dei *Visual Culture Studies*, W. J. T. Mitchell evidenzia la necessità di riscatto dalle affini logiche reprimenti di grammatologia e iconologia, mettendo al bando il terrore della rappresentazione come riduttiva minaccia alle concezioni di pura invisibilità e impareggiabile originalità²¹⁸.

Tramite questi due illustri esempi, si vuole mettere in evidenza che riconoscere quanto le logiche di sopravvivenza dei sistemi siano comuni consente, in altre parole, di intuire come riformare una differente unità a partire da ciò che ci si fa incontro e dalle logiche precedenti, senza presumere di poter prescindere o semplificare.

Possiamo per questo affermare che allo stesso modo in cui, sia dal punto di vista anglosassone che da quello continentale, si riconosce l'origine di uno scarto

217 Per i tre differenti spunti d'indagine offerti Cfr. BOEHM, *Il ritorno...cit.*, p. 43, p. 50, p. 59.

218 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Showing seeing. A critique to Visual Culture*, in "Journal of Visual Culture" 1 (2002), n. 2, pp. 165-181.

irreversibile in entrambe le direzioni vettoriali che separano il soggetto dall'oggetto iconico²¹⁹, anche nel *casus belli* 'digital' si rende manifesta l'esigenza di accogliere i cambiamenti emergenti come realtà fattuali e influenti: l'osservatore-utente, così come il creatore d'immagini, sono e saranno perennemente trasformati, nei loro stessi atteggiamenti rispetto all'oggetto culturale, dallo stesso mutare dei sistemi simbolici di trasmissione all'interno dei quali le manifestazioni iconiche s'inscrivono e irrompono.

Queste considerazioni concretizzano in effetti uno stimolo a includere il più ampio spettro d'intersezione fra prodotti artistici e non artistici, estetica dei media e cultura visuale in una coeva *Bildwissenschaft* che sia, secondo la lezione di

219 Si pensi a come sia stata problematizzata, nell'ipotesi già considerata di un *post-iconic-turn* [cfr. CHRISTA MAAR, HUBERT BURDA (a cura di), *Iconic worlds. Neue Bilderwelten und Wissensräume*, Köln, DuMont, 2006; cfr. KREŠIMIR PURGAR, *Reality and truthfulness. Abstraction, (hyper)realism and the "post-pictorial condition"*, in "pianoB" 2 (2016), pp. 79-102. La tematica non è ancora sufficientemente esplorata e perciò non può contare su molta letteratura spesa a confronto, tuttavia ha ricevuto un certo riguardo dalla Fondazione Hubert Burda, per conto della quale personalità del calibro di Rem Koolhaas e Chris Decon sono stati invitati a tenere delle *lecture* dal titolo *Post Iconic Turn. Advantages of Neglect*, tenuta il 25 novembre 2004 nell'ambito della serie di conferenze *Iconic Turn: The New Image of the World* tenutesi presso la LMU (Università Ludwig Maximilian) di Monaco e indette dall'Accademia Burda in onore del terzo millennio], la trasformazione iconica e meta-linguistica cui si assiste: una più ampia risemantizzazione estetizzante si avvale della logica del contrasto dirompente senza più alcuna remora di carattere etico della rimediazione di significati e significanti, allontanando da sé la referenzialità degli oggetti o – quantomeno – modificandone drasticamente la temperatura. Per immergerci dal punto di vista teorico in questo clima, cfr. VALENTINA TANNI, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero Editions, 2020. Per comprendere l'importanza dell'espressione utilizzata qui nel titolo cfr. JASON KOEBLER, *It's September, Forever*, in VICE Magazine online, 30.09.2015 - <https://www.vice.com/en/article/nze8nb/its-september-forever> (ultimo accesso 21/06/2021). Il testo favorisce la riconsiderazione delle lucide espressioni condivise oramai cinquant'anni fa da John Berger sulla processualità d'uso e consumo iconico, foriere dell'eredità di una discussione sulla riproducibilità avviata da Walter Benjamin e proiettate verso il futuro di un mondo delle immagini che possono essere usate come parole e con le quali oggi (come previsto dallo storico britannico) gli osservatori intrattengono dialoghi (cfr. JOHN BERGER, *Modi di vedere*, 1972, tr. it., Milano, Bollati e Boringhieri, 2015. Ma in particolar modo cfr. *Ways of Seeing, a BBC series with John Berger*, 1972, premiata dalla British Academy of Film and Television Arts – visionabile presso: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLIfS1479pZCj8CANnhjVF5QLXvOf78Vmx> e <https://www.bbc.co.uk/programmes/b00dtnvm/episodes/guide> – per entrambi i link, ultimo accesso 21/06/2021. Episodio 1, (28':30"): «The images may be like words but there is no dialogue yet. You cannot reply to me. For that to become possible in the modern media of communication, access to television must be extended beyond these present narrow limits. Meanwhile with this programme as with all programmes you receive images and meanings, which are arranged. I hope you will consider what I arranged but be skeptical of it»).

Horst Bredekamp²²⁰, la versione riuscita e inclusiva di una “scienza dell’immagine”: a un tempo, nutrita di principi iconologici di memoria panofskyana²²¹ ed espansa nelle direzioni della moltitudine di oggetti culturali presenti e passati²²², quali «sensibili ‘organi percettori’ della vita esteriore e interiore del loro tempo»²²³. Nel nostro caso, un tempo in cui contare sulle rotture precedenti per un nuovo modello da costruire, in avvicinamento, in fin dei conti, a quanto si augura lo stesso Mitchell: un concerto di discipline che, conscio della complessità presente, si metta in condizione di analizzare gli oggetti iconici ricordandone gli aspetti chimici e fisici, logici e tecnici, come quelli spaziali e temporali, geografici e cronologici, d’analogia e di contiguità, di verità e d’ingannevolezza, senza per questo dimenticare di essere comprensivo con i propri osservatori, contandone caratteristiche cognitive, sensibili, emozionali e psichiche.

220 Cfr. HORST BREDEKAMP, *A Neglected Tradition? Art History as Bildwissenschaft*, in “Critical Inquiry” 29 (2003), n. 3, pp. 418-428.

221 Cfr. ERWIN PANOFSKY, *Il significato nelle arti visive*, 1955, tr.it., Torino, Einaudi, 1996. Non è il caso della nostra trattazione addentrarsi nel vivo dei sistemi di lettura dei registri simbolici, ma è doveroso farne menzione, dal momento in cui l’accesso a questi stessi registri simbolici è in buona parte ciò che una corretta predisposizione di contenuti consentirebbe all’osservatore del quale abbiamo messo in discussione le dinamiche percettive. In particolare si consideri il “circolo metodico” (*circulus methodicus*) descritto da Panofsky come «rapporto tra interpretazione dei motivi e storia dello stile, ma anche al rapporto tra interpretazione delle immagini, storie e allegorie e storia dei tipi; e ancora al rapporto tra interpretazione dei significati intrinseci e storia dei sintomi culturali in generale» (cfr. ID., *Iconografia e Iconologia. Introduzione allo studio dell’arte del Rinascimento*, in PANOFSKY, *Il significato...cit.*, pp. 29-57, qui nota 4).

222 Si tiene qui presente il monito di Hans Belting, esposto a più riprese nei suoi scritti rivolti alla formulazione di un’antropologia dell’immagine (con interesse rispetto al corpo e ai mezzi artistici) e di una nuova versione critica dell’iconologia (cfr. *supra*, nota 35): esattamente in questo senso ciò che rimprovera alla disciplina di stampa panofskiano, ovvero di essersi limitata a zone circoscritte di determinata produzione artistica (elevata) e precisamente collocate nel tempo (e più precisamente nel rinascimento). A riguardo cfr. HANS BELTING, *Antropologia e iconologia*, 2012, tr. it. in *L’immagine nel mondo, il mondo nell’immagine*, a cura di Daniela Agrillo, Emilio Amideo, Antonella Di Nobile, Claudia Tarallo, Napoli, Università degli Studi di Napoli “L’Orientale” 2016, pp. 9-21; cfr. inoltre HANS BELTING, *Antropologia delle immagini*, 2001, tr.it. Roma, Carocci, 2013.

223 Cfr. ERNST GOMBRICH, *Aby Warburg, una biografia intellettuale*, 1970, tr. it., Milano, Feltrinelli, 2003, p. 228. La citazione è riportata in cfr. HORST BREDEKAMP, *Una tradizione trascurata? La storia dell’arte come Bildwissenschaft*, 2002, tr. it., in *Teorie dell’immagine...cit.*, pp. 137-154, qui p. 143.

4. OGGETTI E MODALITÀ DELLE NUOVE RAPPRESENTAZIONI

4.1 Analogico, digitale, virtuale e reale: quale rapporto?

«I want to say some words [...] about [...] the question of the real.
What is (if I can say something like that) really real?»²²⁴

Lo statuto di “realtà” rappresenta probabilmente una delle tematiche maggiormente dibattute, in una biocenosi affollata quanto le *nubila* dell’attuale ecosistema mediale. Il grado di ubiquità che l’ente rappresentazionale ha raggiunto grazie all’intervento degli schermi in ogni ambito del quotidiano, rende particolarmente significativo, per un medio osservatore, ciò che appare all’occhio, consegnando alla veridicità un infinito numero di dimensioni immaginifiche sintetizzate mediante costruzioni tecniche.

Una questione, in precedenza soltanto accennata (a proposito del rapporto esistente fra modalità di simulazione e capacità immaginative del soggetto

224 Cfr. ALAIN BADIOU, *Badiou and His Interlocutors. Lectures, Interviews and Responses*, a cura di Adam J. Bartlett e Justin Clemens, Londra, Bloomsbury, 2018, qui p. 7. Badiou problematizza la questione dell’effettivo e lo reputiamo d’interesse poiché discute di questo in maniera relazionabile a quanto affrontato nel primo capitolo del presente lavoro sulle necessità di finzione dell’osservatore, di modellazione dell’esistente in favore di eludenti brecce alternative al vero. Questo dipende direttamente dalla responsabilità che si desume dalla capacità generatrice del nostro utente (concepito come molteplicità, così come l’oggetto - per questo, nel pensiero del filosofo, le discriminanti fra identità e differenza si fanno più sottili, fino a scomparire) e contribuisce, per questo e per la visione dell’enattivismo all’interno della teoria del soggetto (cfr. JENNIFER HALL, *Interactive Art and the Action of Behavioral Aesthetics in Embodied Philosophy*, Tesi di dottorato, Institute for Doctoral Studies in the Visual Arts, Ciclo V, a.a. 2012/2013-2013/2014, anno di discussione 2014 (Supervisore: prof. Paul Armstrong), pp. 31-34), a forgiare in parte i pensieri di Vittorio Gallese, cfr. GALLESE, *The Aesthetic...cit.*, p. 61, p. 63. Gli scritti più significativi si trovano in cfr. ALAIN BADIOU, *L’essere e l’evento*, 1988, tr. it. a cura di Pierpaolo Cesaroni, Marco Ferrari e Giovanni Minozzi, Milano, Mimesis, 2018.

percepente), si affaccia in questo modo sul viale che stiamo percorrendo in maniera invece pienamente esplicita: “che cosa possiamo definire ‘reale’?”.

Per riprendere da uno dei luoghi del discorso immediatamente precedente, nel saggio manifesto che abbiamo citato poc’anzi, Boehm scrive:

La moderna industria della riproduzione favorisce l’immagine in quanto copia, in quanto doppio della realtà. Le tecniche elettroniche di simulazione – come il concetto stesso della simulazione mostra in modo inequivocabile – potenziano la raffigurazione fino a farla diventare un perfetto “come se”, al punto che alla coscienza del postmoderno persino la differenza tra immagine e realtà sembrò tendenzialmente svanire, *factum e fictum* finirono per coincidere.²²⁵

Il riferimento dichiarato alla teoria di Jean Baudrillard²²⁶ si deve alla schietta osservazione di un momento in cui la necessità di costruire una tensione iconica, indispensabile al movimento che segue la sua stessa spinta potenziante, non possa fare a meno di coltivare il “simulacro” in “precessione” come modello oggettificato di “presente assenza”²²⁷.

Questo non deve tuttavia risultare fuorviante: la cattiva fortuna dell’idea di “aderenza al referente”, nella definizione dei connotati di “iperrealtà”, racchiude i sintomi della sua stessa confutazione. Se ci limitassimo infatti, in maniera miope, a contemplare le sempre maggiori chance di manipolazione del *factum*, per leggerne unicamente gli aspetti più infelici oppure accusarne la democratizzazione, ci dovremmo arrendere all’evidenza di dinamiche per nulla

225 Cfr. BOEHM, *Il ritorno delle...cit.*, p. 62.

226 Cfr. JEAN BAUDRILLARD, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, 1981, tr. it. a cura di Matteo Brega, Roma, Edizioni Pgreco, 2008.

227 «Oggi l’astrazione non è più quella della carta, del doppio, dello specchio o del concetto. La simulazione non è più quella di un territorio, di un’entità referenziale, di una sostanza. Oggi, essa genera attraverso i modelli di un reale senza origine né realtà: iperreale. Il territorio non precede più la carta, né le sopravvive. Ormai è la carta che precede il territorio – PRECESSIONE DEI SIMULACRI – che lo genera» (JEAN BAUDRILLARD, *La precessione dei simulacri* (1978), in ID., *Simulacri e impostura...cit.*, pp. 45-95, qui p. 45).

recenti, nella rappresentazione²²⁸. La loro trasferibilità, la quantità di informazioni che possono esservi racchiuse, i contenuti immaginifici che esse possono rivelare, non andranno di certo ad annullare il radicamento delle repliche alla propria origine, né tanto meno il loro essere “reali” per l’osservatore cui si fanno incontro. Perciò il quesito che ci si pone sull’attendibilità di un’immagine, dal punto di vista del soggetto percepente, non deve divenire altro da sé, mettendo in discussione la legittimità dell’oggetto iconico percepito, in relazione alla sua stessa natura di *fictum*.

Ci sono note le ulteriori ragioni di carattere sociale che, con effetti sfrenati nelle circostanze presenti, contribuiscono a motivare la validazione di dimensioni finzionali del reale come, invece, esistenti e oggettivate, ma non siamo interessati a esplorare quest’aspetto, proprio delle dinamiche di intersoggettività²²⁹.

Vogliamo invece concentrarci sulla sconfinata varietà di oggetti che una “scienza dell’immagine” eretta sui presupposti summenzionati si trova ad accogliere. Siamo consapevoli che la classificazione di questi stessi oggetti non possa seguire unicamente il punto di vista dei supporti, bensì debba conoscere una seconda categorizzazione, meno ontica e più ontologica: la natura dei fini e degli esiti a cui le presenze iconiche sono predisposte, nella loro stessa azione plasmante²³⁰, è centrale.

228 Sull’evidenza della questione è possibile rileggere WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Realismo e l’immagine digitale*, in ID., *Scienza delle...cit.*, pp. 59-74, qui p. 61.

229 Si fa cenno qui a certe pratiche di condivisione e ritualità oggi piuttosto comuni, che per ragioni di brevità e puntualità non avremo modo di approfondire. Si fa in ogni caso menzione almeno di alcuni, ad avviso di chi scrive, fondamentali contributi in merito, cfr: ANDRÉ GUNTHERT, *La cultura...cit.*; OPHELIA DERROY, *The Danger of Bursting Bubbles*, in “The Institute of Art and Ideas News” 7 (2019), n. 83, reperibile online all’indirizzo <https://iai.tv/articles/the-danger-of-bursting-bubbles-auid-1281> (ultimo accesso 21/07/21); ELLEN DISSANAYAKE, *A Bona Fide Ethological View of Art: The Artification Hypothesis*, in CHRISTA SÜTTERLIN, WULF SCHIEFENHÖVEL, CHRISTIAN LEHMANN, JOHANNA FORSTER E GERHARD APFELAUER, OLDENBURG (a cura di), *From Art as Behaviour: An Ethological Approach to Visual and Verbal Art, Music and Architecture*, Università di Oldenburg, 2014, pp. 43-62.

230 Questo genere di attitudine al confronto con l’immagine spinge al richiamo di ciò che è stato predicato analiticamente da Louis Marin: negli stessi anni in cui la svolta sunnominata prese piede dalle teorie di Mitchell e Boehm, questi sosteneva che la necessità di identificare accuratamente l’oggetto iconico, perimetrandone le ontologie, significasse interrogarsi sulle sue recondite potenzialità, di cui esso è nello stesso tempo origine e veicolo (cfr. LOUIS MARIN, *L’être de l’image et son efficace*, in ID., *Des pouvoirs de l’image: gloses*, Parigi,

Per avvicinarci a questo punto di vista, dovremo fare nuovamente un passo in avanti nella discriminazione, affrontando il confronto con il postulato mitchelliano sul termine duale *image/picture*²³¹. Sarebbe particolarmente complesso incrociare la categorizzazione proposta all'inizio di questo capitolo rispetto alle prime, le *images* (e come anticipato in precedenza non riguarda esplicitamente le finalità di questo lavoro), ma ai fini della nostra discussione risulta invece utile operare all'interno di quest'intersezione sulle seconde, le *pictures*.

Per definire meglio questo passaggio, senza incorrere nella trappola che ci spinge a determinare quali possano essere gli effetti di un oggetto iconico (in condizione di essere visto) unicamente in base al dispositivo che ne veicola l'apparizione, può essere utile fare chiarezza su alcuni aspetti che spesso vengono fraintesi e sui quali si basano altrettanto frequentemente alcune disfunzioni pratiche e progettuali, oltre che svariati pregiudizi recettivi.

Nei capitoli precedenti abbiamo percorso una via d'apertura ai risultati di carattere neuroscientifico, che incoraggiano ad avvalersi dell'immagine in movimento in un certo modo. In virtù di questa revisione, metteremo ora in discussione alcuni aspetti equivocati dell'essere *pictures* (nell'intersezione ontologica fra l'insieme degli aspetti finalistici e quello delle conseguenze effettive, in relazione all'osservatore) e delle potenzialità di evocare *images* (che a

Seuil, 1993, pp. 9-20; la traduzione italiana si trova all'interno della miscellanea a cura di Pinotti e Somaini, *Teorie dell'immagine...cit.*, pp. 271-286). Sullo stesso tipo di approccio nei confronti della classificazione delle immagini cfr. BELTING, *Immagine, medium,...cit.*, pp. 92-93.

231 Per l'evidenza degli statuti linguistici nella suddivisione fra le due cfr. PINOTTI, *Estetica, visual culture...cit.*, p. 271. Pinotti fa notare come esista una natura linguistica anche nel regime delle svolte iconiche e questa categorizzazione, utilizzata da Mitchell e seguita da numerosissimi esponenti della Visual Culture contemporanea, la metta particolarmente in luce. Per chiarire ulteriormente, «il tedesco *ikonisch* e il termine stesso *Bild* – come peraltro l'italiano “immagine” – non consentono quella distinzione fra *image* (immagine mentale) e *picture* (immagine nel senso di figura su supporto materiale)». L'autore propone un punto di vista lontano dalla discriminazione dei registri linguistici in questione, cercando di intravedere all'interno di questo *impasse* una differente possibilità attitudinale: quella dell'affinità profonda fra la sfera della rappresentazione (*Vorstellung*) e quella della raffigurazione (*Darstellung*).

loro volta come motivi panofskiani attivino meccanismi di consapevolezza e cognizione).

In altre parole, nella consapevolezza di quanto il rapporto fisico fra l'utente e le forme medialità più recenti radicalizzi la relazione speculare che la convergenza dei corpi (osservatore, dispositivo, creatore) intrattiene con l'oggetto iconico - e per questo si possa parlare di «costruzione mediale della soggettività»²³² - indaghiamo ora le dimensioni in cui, per il soggetto osservante, sono immagine e realtà a convergere. Per chiarire, il fatto che alcuni dispositivi possano intervenire prepotentemente sulle categorie percettive del reale, relativizzandole²³³, ha a che vedere strettamente con la potenza intrinseca degli oggetti che veicolano ed è questa stessa *enargeia* a racchiudere in sé obiettivi e soluzioni delle domande che le immagini ci propongono.²³⁴

Sin dalle prime pagine di questa trattazione (cfr. *supra*, p. 18) abbiamo stabilito che il nostro ambito d'interesse principale fossero le cosiddette nuove immagini, digitali. Apriamo tuttavia un breve inciso per specificare come quest'apposizione, “nuove”, venga qui adottata più per coerenza con tanta letteratura, che non per una precisa convinzione figlia di certa euforia linguistica: questo modo di dire sembra in effetti seguire la medesima impostazione, a oggi già datata e discutibile, che Lev Manovich adottava a metà degli anni Novanta confondendo con ingenuità ontologica le caratteristiche dei *media* con quelle degli oggetti culturali veicolati *dai media*. Nel tentativo di definire l'evoluzione dei

232 Cfr. GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, p. 276.

233 Così che per alcuni si faccia addirittura più efficace ed esatto distinguere semplicemente fra processi “intra-neurali” ed “extra-neurali”, ricorrendo a questa come unica strategia di precisa individuazione, nell'eliminare categorie tradizionali come naturalità, artificialità, verità e finzione: in questo senso, che sarà particolarmente utile quando accenneremo alla concezione “augmentata” di realtà, si rilegga l'analisi sul concetto di dispositivo in termini di rapporto fra natura e cultura proposta da GATTI, *Dispositivo...cit.*, p. 122. Per comprendere, inoltre, come proprio in quest'ambito (*augmented reality*) il tentativo di riprodurre le nostre competenze enciclopediche ed espandere il risultato della nostra percezione sensibile ci conduca verso l'uso di strumenti semiotici, che affronteremo nell'ultima parte del nostro discorso, cfr. MARTINO FEYLES, *Augmented Environments. Cosa significa essere nel mondo*, in PIETRO MONTANARI, DARIO CECCHI, MARTINO FEYLES (a cura di), *Ambienti medialità*, Milano, Meltemi, 2018, pp. 151-163, qui pp. 158-159.

234 Ricordiamo che il medium non costituisce un obiettivo ma uno strumento: lo faceva notare già Hans Belting nel suo *Antropologia delle...cit.*, specificando come sia l'oggetto iconico stesso ad averne bisogno per emergere, manifestarsi e rendersi visibile al soggetto percettore.

mezzi di trasmissione, questi dichiarava infatti finita l'era delle immagini "tradizionali". Oggi abbiamo contezza di quanto una simile affermazione possa risultare fallace, a patto che non si voglia confondere la presunta fruibilità statica delle immagini qui date come oggetti tradizionali, con un loro attributo di banali repliche di un reale transeunte.²³⁵

Accanto a questa precisazione poniamo altri elementi che ci aiutino a illustrare quanto certe categorie comunemente attribuite agli oggetti culturali siano pregiudizievoli e rischiose.

Si rende necessario, ad esempio, ricordare come l'annosa diatriba sull'avvicinarsi dei due termini "analogico" e "digitale" si riduca, in effetti, a una metonimica «astrazione idealizzata di caratteristiche»²³⁶. Inoltre, al contrario

235 Cfr. MANOVICH, *An Archeology of...*cit., p. 126. Una contestazione a questa dichiarazione viene accennata anche in BELTING, *Immagine, medium...*cit., p. 92 e qui ne daremo una nostra interpretazione. Anche in base a quanto menzionato fin qui, è necessario riconoscere l'originalità dell'esperienza estetica di fronte alla presenza iconica, sia essa stessa manifesta per la prima o l'ennesima volta. Basti pensare come questo stesso termine, "banale", citato fra gli altri da Freedberg nella fase conclusiva del suo fondamentale *Il potere delle immagini* (p. 627), venisse utilizzato da Roland Barthes in *Camera chiara* per ricordarci proprio come anche la fotografia tradizionale di tipo analogico, per essere vista nella propria pienezza, dovesse combinare la voce «della banalità (dire ciò che il mondo vede e sa) e quella della singolarità (recuperare questa banalità con tutto lo slancio di un'emozione che appartenesse solo a me» (cfr. ROLAND BARTHES, *La camera...*cit., p. 77). Inoltre va riconosciuto come la visione restituita da Manovich intendesse il termine "tradizionale" come "superato": questo è ontologicamente scorretto per una serie di ragioni. Innanzitutto, *repetita iuvant*, un dispositivo non dev'essere confuso con l'oggetto mediato: ciò che si rinnova o, per meglio dire, si evolve, sono i media e non le immagini, che si servono dei codici di trasmissione, ai quali indispensabilmente si adeguano, proprio come in un ecosistema, per raggiungere l'osservatore. In secondo luogo, come ci farebbe notare il Mitchell successivo di una ventina d'anni, facendo capo alle sue "scienze della vita" iconiche, non soltanto in una concezione vitalistica delle immagini (che le veda pertanto come espressioni di un'identità di specie umana *in fieri*) esiste una vera e propria somiglianza di famiglia fra immagini veicolate da supporti differenti, che si ritrovano perciò l'una con l'altra in una relazione di trasformazione, trasfigurazione e coesistenza, ma ancor più, come nella naturale evoluzione biologica, l'estinzione di una determinata specie (quella per così dire tradizionale) preluderebbe a un suo ritorno come fossile, consentendole di sopravvivere in ogni caso (cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Scienza delle Immagini*, in ID., *Scienza delle...*cit., pp. 33-48, qui pp. 44-46).

236 La lezione di Nelson Goodman era stata chiara sin degli anni Settanta sulla definizione di un sistema digitalizzato: nella possibilità di svilupparsi secondo un'infinità di simboli e codici del tutto discrezionali, questo è riconoscibile ogni qual volta in cui a un determinato insieme di caratteri, finiti nel numero, venga affidato un insieme altrettanto preciso di significati corrispondenti: così può essere definita un'immagine costituita da tessere di mosaico, la struttura interna di uno strumento a corde percosse, un insieme di colori ai quali si attribuiscono concetti specifici, i punti Ben-Day del fotogiornalismo da stampa, le lettere che compongono un linguaggio, così come le espressioni algebriche di forme geometriche: cfr. NELSON GOODMAN, *La teoria della notazione*, in ID., *I linguaggi dell'arte*, 1968, tr. it.

di quanto abitualmente si tenda a disincarnare la natura degli stessi oggetti cui queste stesse caratteristiche si appongono (che nel caso delle immagini elettroniche si può parlare di vera e propria smaterializzazione), dobbiamo ricordare che le *pictures* appartengono al regno della materia, che in quanto tale si rivela mutevole nei propri stati e ambigua nelle sue stesse proprietà²³⁷.

Se infatti teniamo conto della mera definizione del primo termine in questione (analogico), otterremo una struttura unitaria integralmente determinata dalla corrispondenza al fenomeno fisico cui si riferisce. Ma questo è in accordo anche con le immagini categorizzate mediante il secondo termine (digitale), siano esse puramente visive o sonore. Che cosa accade, quindi? Da un lato è innegabile che, nel processo percettivo di cui l'osservatore-utente è partecipe, la componente agente sia quella iconica ovvero il cosiddetto *output* che «emerge dalla matrice digitale»²³⁸ (e non il codice di trascrizione). Dall'altro, come accennato in precedenza, nella dialettica dai connotati semiotici indice/icona (che fa eco a quella sottesa da *analogon/digitus*²³⁹ di cui stiamo discutendo) non è necessariamente vero che l'obbligo di un codice alfanumerico di traduzione allontani una presenza iconica dal proprio referente²⁴⁰.

Milano, Il Saggiatore, 1976, pp. 111-149.

237 Cfr. CRAMER, *What is Post-Digital...cit.*, pp. 15-16. In questa sede l'autore accenna anche al problema diffuso dell'impovertimento qualitativo causato dalla replicazione, trasmissione e diffusione di contenuti di carattere digitale elettronico, detto comunemente *Generation Loss*. Non è di nostro interesse discutere ampiamente la questione, per la quale rimandiamo ad altre due pubblicazioni d'interesse, che consentano di esplorare differenti prospettive sul tema: cfr. TIMOTHY BINKLEY, *The Vitality of Digital Creation*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism" 55 (1997), n. 2, pp. 107-116, qui in particolare pp. 110-111; cfr. HITO STEYERL, *In Defense of the Poor Image*, in "e-flux Journal" 2 (2009), n. 10, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> (ultimo accesso 29/08/21)

238 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Ripartire da zero. Architettura, scultura e immagine digitale*, in ID., *Scienza delle...cit.*, pp. 143-158, qui p. 146.

239 Una ricostruzione critica di questa dinamica viene redatta anche da PINOTTI, SOMAINI, *Cultura...cit.*, pp. 146-153.

240 Un simile punto di vista critico sul passaggio al digitale come evoluzione dello statuto analogico, la ri-messa in circolazione come un ritorno in contesti, luoghi e su supporti differenti, tenendo a mente che una modalità di rappresentazione non modifichi l'identità di un oggetto culturale, si ritrova in CLAUDIO MARRA, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano, 2006. Sull'argomento risulta utile anche cfr. YANAI TOISTER *Latent digital*, in "Journal of Visual Art Practice" 19 (2020), n. 2, pp. 125-136. Sul concetto di "co-naturalità" al proprio referente cfr. anche BARTHES, *La camera...cit.*, p. 77.

Nell'intenzione di distinguere le presenze iconiche in base all'agentività nella rappresentazione per l'osservatore e non in base al supporto materiale della rappresentazione, potremmo fare molti altri esempi che dimostrino l'ambiguità di certe etichette convenzionali e delle dinamiche che vi si accompagnano²⁴¹, non da ultimo il paradosso secondo il quale un'esperienza presuntamente smaterializzata come il digitale sia invece vissuta con estrema tattilità tramite l'uso di testiere e *touch screen*.

Il "virtuale"²⁴², altra locuzione spesso fraintesa, subisce una sorte altrettanto complessa, nell'essere definito «non-existent three-dimensional space»²⁴³, perifrasi alla quale in questa sede preferiamo decisamente "non tangibile". Diretta evoluzione di sistemi illusionistici come *trompe l'oeil* e mosaici, questo genere d'immagine rappresenta una via di completa pervasione dello spazio fisico concreto da parte dell'oggetto iconico simulato, mediante la compenetrazione dell'apparato retinico con lo schermo stesso. Ma nonostante questa commistione dimensionale, continua a manifestare comprovate necessità d'appoggio su altre presenze, tradotte attraverso media diversi, mantenendo inoltre alcuni difetti da

241 In fin dei conti, un algoritmo non è altro che una serie di istruzioni configurate per guidare altrettante procedure orientate al risultato e una simile definizione ci lascia chiaramente intendere quali siano i margini di applicazione a procedure "manuali" che non richiedano l'uso di un apparato elettronico (si pensi agli studi sul movimento di Eadweard Muybridge su cui cfr. SHAWN MICHELLE SMITH, *At the Edge of Sight: Photography and the Unseen*, Durham, Duke University Press, 2013, pp. 75–98).

242 Per una completa genealogia del termine, con riguardo esteso ai dispositivi, si rimanda a. MARTA POLONI, *Tecnologie digitali tra fruizione e comunicazione*, Tesi di laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2018/19 (Relatore: prof. Walter Quattrocchi), pp. 78-80.

243 Cfr. MANOVICH, *An Archeology...*cit., p. 124-127. Mentre a metà degli anni Novanta, in un momento antecedente all'avvento degli smartphone su scala globale, Lev Manovich sosteneva – *a posteriori*, a torto – che l'era dello schermo dinamico stesse volgendo al termine, per lasciare spazio unicamente a ciò che trovava spazio sugli schermi *overlapping* e *real-time*, elogiava quella che definiva la pratica più vicina all'abbattimento dello schermo stesso: l'immagine virtuale. La prospettiva più aggiornata di Manovich, invece, si concentra sui cosiddetti *cultural analytics*, ossia sulle possibilità di che l'analisi dei dati e le codifiche alfanumeriche possono dare alla ricerca in campo umanistico, sulla base del confronto con il termine analogico (output) e sostegno alla lingua in chiave di: risoluzione, archiviazione, analisi e raffronto anche su microscala, categorizzazione temporale, globale espansione delle strategie di conoscenza: cfr. LEV MANOVICH, *Computer vision, human senses, and language of art*, in "AI & Society" pubblicato online il 22 Novembre 2020 <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01094-9> (ultimo accesso 10/09/2021).

punto di vista dei costi e del regime di accessibilità²⁴⁴: questo ne limita la diffusione e non consente ancora l'esercizio dell'abitudine di cui parlava Benjamin²⁴⁵.

Ricordiamo che nell'universo ibrido della spettatorialità rapportata al *medium*, è la negoziazione di convenzioni a consentire che i fenomeni di *embodiment* si trasformino in percezione delle prospettive simboliche: senza esercizio e perciò senza conoscenza dello stesso *medium*, l'utente-osservatore difficilmente potrà instaurare un rapporto sufficientemente forte da operare con i sistemi di riproduzione delle immagini virtuali un'intesa simile a quella che oramai intrattiene con lo schermo di un *device mobile*. È agevole considerare le problematiche che ciò può scatenare nella misurazione dell'efficacia dello strumento²⁴⁶.

Queste sono certamente alcune delle ragioni per le quali, come anticipato in fasi precedenti di questo lavoro²⁴⁷, non è nostra intenzione qui occuparci di sistemi immersivi, pur riconoscendone l'efficacia in determinati contesti²⁴⁸.

244 SHAILEY MINOCHA, ANA-DESPINA TUDOR, STEVE TILLING, *Affordances of mobile virtual reality and their role in learning and teaching*, in "Proceedings of the 31st British Computer Society, Human Computer Interaction Conference" 3-6 Luglio 2017, Università di Sunderland, p. 44. Per *mobile virtual reality*, s'intendono, come noto, dispositivi della tipologia di *Google Cardboard viewer*, per un esempio di strategia <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/extending-the-museum-experience-with-virtual-reality> (ultimo accesso 30.08.21). Abbiamo già criticato, a questo proposito, la posizione di GRAU, *Virtual Art...cit.. supra*, nota 178.

245 Cfr. *supra* nota 175 e p. 65.

246 Per una comprovata verifica sperimentale di quanto le metodologie a sostegno di un uso efficace dell'immagine virtuale per la diffusione di contenuti culturali siano acerbe e questo influisca sui risultati, cfr. MARTIN DEBATTISTA, TARA PORTELLI, YLENIA MARMARA, *Google Arts & Culture Virtual Reality and Learning Outcomes: the Maltese experience*, Institute of Tourism Studies – Malta, 2019, in particolare p. 17. Gli utenti che sperimentano l'incontro con oggetti iconici e contesti veicolati unicamente attraverso la realtà virtuale, trattengono un grado decisamente inferiore di informazioni, indipendentemente dal grado di istruzione di partenza. Questo significa apertamente che il punto di equilibrio fra le aspettative del soggetto osservante e del sistema non è ancora stato raggiunto e, per questo, il grado di coinvolgimento non è sufficiente all'interazione della conoscenza.

247 Cfr. *supra*, p. 41 e nota 178.

248 Si rimanda qui alla puntuale ricognizione operata da FACCHIN, *Curare...cit.*, pp. 111-120, in cui emerge quanto dall'esperienza virtuale al momento nasca una necessità di confronto con l'oggetto originale. Questa è forse la potenzialità che maggiormente andrebbe sfruttata in ambito culturale, nel momento in cui questo genere di dispositivo divenisse d'uso comune.

In ogni caso, lontani da voler apparire come “integrati” dell’ultima ora, che giudichino il valore di un oggetto iconico dalla sua capacità di mentire²⁴⁹, si difende qui un’espressione di vantaggio da parte delle cosiddette immagini elettroniche, ma non in base alla pia illusione che queste possano definirsi immortali poiché, come noto, si tratta di oggetti precari legati in maniera duplice al proprio supporto (il file e il sistema di riproduzione dello stesso, per definizione corruttibili e soggetti alla legge tecnologica della trasformazione e sostituzione).

I fattori che distinguono quello che abbiamo mostrato essere in fin dei conti un sistema ibrido, un ossimoro²⁵⁰, sono invece le possibilità di gestione in funzione delle pratiche di ricerca e progettazione, l’altissima risoluzione in attinenza al referente, l’attitudine alla trasferibilità istantanea su dispositivi distribuiti in larga scala, la capacità di trasportare con esso dati sulla propria provenienza, i bassissimi costi di riproduzione dei codici dai quali viene trasportato e, non da ultima, la capacità di rientrare nell’alveo dei dispositivi che, come abbiamo mostrato in precedenza, più sanno plasmare oggi la soggettività dell’osservatore, mantenendo l’integrità e la potenza dell’atto iconico²⁵¹.

Pur rimanendo vincolata a circostanze artificiali, dalle quali assorbe caratteri contrastanti di opacità e trasparenza, l’immagine digitale ha ancora la «capacità di sostituirsi alla vita»²⁵².

Tenendo a mente che, come illustrato in precedenza²⁵³, i corpi degli osservatori hanno dimostrato la loro scelta di adeguarsi alla technosfera contemporanea, possiamo osservare a questo punto che, non soltanto le ICT ‘non’ rappresentano la vittoria di un sistema di rappresentazione su un altro, ma addirittura incarnano i nuovi metodi di coordinamento nell’interazione fra i due²⁵⁴, ma:

249 Cfr. UMBERTO ECO, *Apocalittici e Integrati*, Milano, Bompiani, 1964.

250 Cfr. MITCHELL, *Ripartire da zero...cit.*, p. 145.

251 Sui vantaggi dell’utilizzo di repliche digitali cfr. ERIK CHAMPION, *Digital humanities is text heavy, visualization light, and simulation poor*. in “Digital Scholarship Humanities” 32 (2017), n. 1, pp. 25–32.

252 L’espressione si deve a BOEHM, *Il ritorno delle...cit.*, p. 62.

253 Cfr. *supra*, p. 65.

254 Cfr. MITCHELL, *Ripartire da zero...cit.*, p. 146.

le immagini digitali si rivolgono alla nostra immaginazione corporea e attraversano il confine tra immagini visive e immagini virtuali, tra immagini “viste” e immagini “proiettate”. In questo senso la tecnologia digitale persegue l’imitazione della nostra immaginazione.²⁵⁵

Dotati delle stesse strategie di sintesi di cui dispongono le nostre immagini mentali, gli oggetti iconici “discreti” sanno essere iscrizioni estremamente suggestive e produttive per il soggetto percepente che abbiamo lungamente analizzato²⁵⁶. Questo li rende facilitatori di fondamentale importanza all’interno dell’iconosfera contemporanea: in ambito tecnico, per la rapidità con cui possono consentire di tradurre un progetto in fattiva resa, ma ancor più nella traduzione efficace e coinvolgente di contenuti culturali per l’utente.

4.2 The real – yet unreal – deal: l’aura virtuale

«Che cos’è rap-presentare,
se non presentare nuovamente (nella modalità del tempo)
o al posto di (in quella dello spazio)?
[...] Qualcosa che *era* presente ora non *lo* è più [...].
[*Al suo posto, ecco*] Presentificare l’assente,
come se ciò che ritorna fosse lo stesso e talvolta meglio,
più intenso, più forte dello stesso.»²⁵⁷

Dopo aver attribuito il giusto grado d’importanza agli oggetti culturali comunemente detti “digitali”, ci sembra indispensabile rivolgere la nostra

255 Cfr. BELTING, *Immagine, medium...cit.*, p. 84.

256 Questa concezione risale a BERNARD STIEGLER, *L’immagine discreta*, in JACQUES DERRIDA, BERNARD STIEGLER, *Ecografie della televisione*, 1996, tr. it. Milano, Raffaello Cortina, 1997, pp. 163-184.

257 Cfr. LOUIS MARIN, *L’essere dell’immagine e la sua efficacia*, in *Teorie dell’immagine...cit.*, pp.271-286, qui p. 274.

attenzione alle entità che più servono il regno delle *interactive applications*, ossia le repliche.

La storia di questa parola è strettamente connessa al concetto di riproducibilità impresso da personalità come Walter Benjamin e Rosalind Krauss nella storia degli studi di Cultura Visuale. Consci di quanto sia stato scritto sulle ragioni che hanno definito in passato l'idea di originale e di copia, ciò che in questo caso vogliamo considerare è soltanto come si siano evolute di recenti le caratteristiche che definiscono le due entità astratte, per scoprirne gli spostamenti. Una su tutte, la trasfigurazione dell'aura²⁵⁸.

Se le idee di replicabilità legate a una concezione post-mediale hanno fatto il loro corso e contribuiscono forse a nutrire maggiormente i dibattiti sui termini appropriazionisti della produzione artistica²⁵⁹, occupandosi prevalentemente di una crisi dell'originale e con esso del concetto di autorialità, che qui non è di nostro interesse, le istanze benjaminiane, che abbiamo a più riprese scomodato durante la nostra discussione, mantengono un ruolo di premessa centrale²⁶⁰.

Per intendere meglio, inseriamo un ulteriore presupposto: nell'aprile del 2021 su "Wallpaper" online compare un articolo sulle modalità d'esposizione *off-site* (e *online*) seguite da svariate istituzioni operative nell'Art Business,

258 Per una ricognizione a tratti provocatoria di questo concetto e della sua evoluzione cfr. ROBERTO DIODATO, *Aura, vita, morte*, in "Rivista di estetica", 52 (2013), pubblicato online il 1 Marzo 2013, www.journals.openedition.org/estetica/1604 (ultimo accesso 07/07/2021). L'autore, che vede la replicabilità divenuta prassi come portatrice di valore aggiunto, sostiene qui «l'emancipazione dall'esistenza parassitaria nel rituale» tramite la clonazione digitale, in modo tale da slegare il concetto di perdita dell'aura dalla riproduzione dell'immagine e spogiarla così da connotazioni negative (ivi, p. 5).

259 Ci si riferisce qui a ROSALIND KRAUSS, *The Originality of the Avant-Garde: A Postmodernist Repetition*, in "October" 18 (1981), pp. 47-66 e alle conseguenze in ambito politico ed estetico di questo lavoro su critici nel corso del tempo. Per questo si confrontino gli esiti in un momento immediatamente successivo alla pubblicazione e in tempi a noi più vicini: BENJAMIN H.D. BUCHLOH, *Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art*, in "Artforum" 21 (1982), n. 1, pp. 43-56; DIETER ROELSTRAETE, *Make it re-: the eternally returning object*, in GERMANO CELANT (a cura di), *When attitudes become form: Bern 1969/Venice 2013*, Milano, Fondazione Prada, 2013, pp. 423-428.

260 Ci riferiamo nuovamente a BENJAMIN, *L'opera...cit.*. Per una prospettiva sul tema si consiglia JAY DAVID BOLTER, BLAIR MACINTYRE, MARIBETH GANDY, PETRA SCHWEITZER, *New Media and the Permanent Crisis of Aura*, in "The International Journal of Research into New Media Technologies" 12 (2006), n. 1, pp. 21-39.

utilizzando un termine che ha destato la nostra attenzione: «the real – yet unreal – deal» (che ho deliberatamente inserito nel titolo di questa tesi).²⁶¹ A nostro parere, ciò che qui riveste in maniera dicotomica i panni della questione è proprio una versione trasfigurata e virtuale dell'*hic et nunc*, della tensione iconica benjaminiana fra vicinanza e lontananza, e insieme ciò che può autorizzare a progettare utilizzando repliche digitali nonché a distribuire contenuti culturali online, a volte in totale sostituzione dell'esperienza visiva *in situ*, è proprio la conoscenza di questo meccanismo.

Poiché abbiamo già difeso in precedenza il valore percettivo degli oggetti iconici di tipo elettronico, alla luce di quanto sperimentato dalle neuroscienze cognitive, ci ritroviamo ora a dover discutere in questa stessa direzione lo statuto ontologico dell'immagine-copia e le sue potenzialità.

Le teorie di W. J. T. Mitchell (ma non soltanto le sue) pagano in questo senso un tributo consistente all'opera di Benjamin²⁶² e nel rispetto della concezione che potremmo definire quasi animistica delle immagini, che abbiamo sposato fin qui, la possibilità di qualificare l'ambiente tecnico come "biocibernetico" è assai utile alla nostra discussione²⁶³. Non potendo discutere in alcun modo di ciò che toccava per il filosofo tedesco la dimensione mistica e quella storica, la prospettiva di Mitchell restituisce d'altro canto alle copie, ai cloni, non soltanto la dignità di appartenenza alla progenie dell'originale, ma addirittura le *chance* di aumentarne il valore sensibile²⁶⁴: l'elevato grado di

261 Cfr. LLOYD-SMITH, *Art in a virtual reality...cit.*

262 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, in "Modernism/modernity" 10 (2003), n. 3, pp. 481-500.

263 Si ritiene utile chiarire che nel nostro caso deliberatamente tralasciamo le derive di stampo politico e le implicazioni etiche che il nuovo *pictorial turn* di natura biologica e cibernetica implica per Mitchell.

264 «In the next years, the diffusion of smartphones and the growing use of social networks on mobile suggest integrating social, AR applications and digital storytelling. In this way, a specific goal of the project becomes to translate the people communicative empowerment, due to the social networks, in art communicative empowerment. The free use of painting copies, sharing and editing, might seem downplaying their importance. In this context, a new read of the Benjamin's essay on *The Work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility* is possible. Nowadays many reproductions that reactive the object, as Benjamin suggested, are social reproduction and sharing. In this way the "aura" is not eliminated but augmented» (cfr. PAOLO CLINI, EMANUELE FRONTONI, RAMONA QUATTRINI, ROBERTO PIERDICCA, *Augmented Reality Experience: From High-Resolution Acquisition to Real* _93

manipolabilità in termini di definizione, pur nell'essere potenzialmente indistinguibile dall'originale, così come la possibilità di rapportarsi liberamente con lo sguardo dell'osservatore in virtù di uno spazio prospettico e dimensionale "altro", rendono il clone stesso una versione organica dell'immagine che riproduce, in quanto «relazione tra un codice genetico di base e una manifestazione analogica visibile e corporea»²⁶⁵. Ritroviamo qui l'importanza di quanto chiarito in precedenza sull'ibridazione dei codici digitali e analogici in riferimento alla compresenza di un'icona sensuosamente incarnata e stringhe di codici che ne rendano trasferibile l'epifania.

Ma ancor più, se come accennato in precedenza²⁶⁶ assistiamo a uno spostamento dell'asse contenuto/contenitore, la questione dell'aura virtuale invade i sistemi di trasmissione dei codici simbolici di riferimento e i dispositivi, a loro volta, ritroviamo dotati sempre più spesso di quell'imprinting misterioso e magnetico, una sorta di tocco irriproducibile nel formattare un'esperienza. Dovremmo forse pensare che quando Merleau-Ponty ci parlava di dimensione pragmatica dell'esperienza come «un modo di accedere [...] all'oggetto [...] originale»²⁶⁷, indicando con questo l'essenza di una presenza iconica, ma allo stesso tempo la natura delle intenzioni altrui, intendesse riferirsi alla possibilità di

Time Augmented Contents, in "Advances in Multimedia" 1 (2014), pubblicato online nel Dicembre 2014: doi 10.1155/2014/597476: (ultimo accesso: 10/09/2021) Paolo Clini, esperto docente di tecnologie digitali per il patrimonio culturale ritiene, allo stesso modo, seppur con presupposti residenti in ambito sociologico e tecnologico, che il valore della riproduzione elettronica possa essere particolarmente elevato, se inserita nei giusti contesti. E dimostra in maniera quantitativa quanto affermato, sulla base di dati raccolti nel corso di sperimentazioni connesse all'utilizzo di sistemi *on-site* e *off-site*, con specifico riguardo alle applicazioni mobile di realtà aumentata. DISTORI Digital Heritage, il gruppo di ricerca interdipartimentale afferente all'Università Politecnica delle Marche e presieduto da Paolo Clini, applica i propri risultati, fra le altre, nella pratica della riproduzione fisica e tangibile di oggetti culturali. Ricordiamo che il nostro ambito di riferimento rimane digitale, non è nostra intenzione in questo caso occuparci di un simile genere di replica, ci limitiamo a menzionare per completezza alcune realtà che si concentrano su di essa, come Haltadefinizione e Factum Arte, e una pubblicazione a nostro parere esaustiva: cfr. FULVIO IRACE, *Design&culturalheritage. Immateriale Virtuale Interattivo / Intangible Virtual Interactive*, Milano, Electa, 2014.

265 Cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Realismo e immagine digitale*, in ID., *Scienza delle...cit.*, pp. 59-74, qui p. 70.

266 Cfr. *supra*, p. 66.

267 Cfr. MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia...cit.*, p. 195.

un *hic et nunc* differente, nello spazio d'evocazione condiviso fra rappresentazione (*picture-clone*), percezione e immagine (*image*).

È in questo genere di processo, che pervade con intensità l'ecosistema mediale odierno, che si verifica quella che potremmo vedere come una particolare versione d'atto iconico sostitutivo: attribuendo all'entità immaginale e ancor più all'originale di un oggetto culturale il valore di immagine, dovremmo concedere alla replica digitale quello di "immagine vera" (*vera icon*) che è, concordemente a quanto già scritto, corpo e immagine allo stesso tempo²⁶⁸. L'aspetto corporeo e reliquiario teorizzato da Bredekamp condivide una preziosa essenza organica con cloni e fossili mitchelliani ed è da questa stessa sostanza che entrambi gli autori fanno scaturire la *potentia* sostitutiva dell'immagine di cui disponiamo.

Nel tentativo di comprendere il significato culturale di un *mediascape* costituito da intersezioni e scambi complessi in relazione alla percezione, ci avviciniamo passo dopo passo al confronto con una realtà mista (*mixed reality*), in cui le informazioni digitali si integrano alle dimensioni spaziali e alla corporeità fisica dell'osservatore²⁶⁹. La modalità che se ne genera torna a creare quel senso auratico di "distanza nella prossimità", dell'oggetto culturale al sistema somatosensoriale dell'utente-osservatore.²⁷⁰

268 Cfr. BREDEKAMP, *Immagini che ci...cit.*, p. 153. L'efficacia di questa dinamica dipende essenzialmente dalla possibilità di considerare interscambiabili corpo e immagine, nel tentativo di cancellare la distanza fra i due: in questo modo, pur nella trasferibilità della *vera icon* fra media differenti l'aspettativa di fedeltà all'immagine rimane integra.

269 «This integration can be accomplished with a variety of configurations of hardware and software, and the different strategies have been given a variety of names, including 'ubiquitous computing', 'augmented reality', 'wearable computing', and 'tangible computing'. All of these approaches combine physical and virtual elements into a single experience for the user» cfr. BOLTER, MACINTYRE, GANDY, SCHWEITZER, *New Media and the Permanent Crisis...cit.*, p. 22. Per una corretta nozione di mixed-reality, esposta direttamente da chi può vantare la paternità, cfr. PAUL MILGRAM, FUMIO KISHINO, *A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAYS*, in "IEICE Transactions on Information Systems" 12 (1994), n. E77-D.

270 Si fa presente come le teorie sviluppate in tempi recenti sull'esistenza di un'aura virtuale siano molteplici e si allarghino sino al punto da includere il soggetto percepente all'interno degli organismi interessati dalla sua emanazione: «in the emerging psychic landscape there is not yet anything resembling a universal, naturalized, discourse-wide computational form of self-enunciation, an electronic correlate of the spoken or written I. There are, however, fragmentary, localized self-enunciations: digital signatures, self-branding Web sites, first-person gamers, a growing army of avatars and self-effects, as well as autobiomedial art practices, video self-portraits, and so on, each with its attendant micro ghost effects - those

4.3 (On e Off) Site: il nuovo binomio nell'esperienza della rappresentazione

«Every time a physical object is connected to a digital platform to become a carrier of information in relation to which actions and experiences are triggered, we are in the field of the *phygital*.»²⁷¹

A questo punto della trattazione, consapevoli della natura globalmente eterogenea e differenziata dell'esperienza visiva, nonché delle forme di dialogo che, in vista di una considerazione esaustiva della presenza iconica nell'esistenza dell'osservatore, questa richiede ai propri approcci, si rende necessario fare riferimento alle metodologie di distribuzione di contenuti visivi in cui all'interattività e alla conoscenza viene data occasione di operare dualmente tramite l'esperienza estetica²⁷², nel duplice concorso di un'azione sensomotoria e simbolico-deduttiva²⁷³ (che si riferisce pertanto a sistemi interattivi in combinazione con strumenti visivi).

Questa considerazione ci porta a valutare il regno delle applicazioni interattive²⁷⁴, cui circoscriviamo volontariamente il campo ICT, che sarebbe

intermittent subjectivities and fluid presences that cling to the nexus of our textual and virtual I's as these self-enunciations resonate, separate, interfere, and fuse with one another. These effects are so ubiquitous, extimate, and unavoidable that they seem to conjure a virtual aura, a sensation in our alphabetical selves of being constantly mediated, of being doubled and shadowed, of being beside oneself, beside one self» (cfr. BRIAN ROTMAN, *Automedial Ghosts*, in "Profession" 34 (2011), pp. 118-122).

271 Cfr. MASSIMILIANO LO TURCO, *On Phygital Reproductions: New Experiential Approaches for Cultural Heritage*, in "IMGJOURNAL" 10 (2019), n. 1, pp. 158-173, qui p. 164.

272 Cfr. *supra*, nota 205.

273 Per un esempio di applicazione alle politiche culturali cfr. ELISA BONACINI, *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*, Roma, Aracne, 2011. Allo specifico proposito cfr. anche ELISA BONACINI, *La valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Europa e in Italia. Forme di fruizione e di valorizzazione museale attraverso le nuove tecnologie e i social media. Una proposta di turismo wireless per Catania*, Tesi di dottorato, Università degli studi di Catania, Ciclo XXVI, a.a. 2010/2011-2011/2012, anno di discussione 2013, (Supervisore: Prof. Giuseppe Savoca), in particolare pp. 51-52.

274 «Programmi che hanno l'obiettivo di svolgere funzioni operative rapide già predisposte e dall'utilizzo immediato» (cfr. MARCELLO SEREGNI, *Dalla parola all'immagine*, in _96

altrimenti eccessivamente vasto per essere valutato. Qui le metodologie sunnominate possono concretizzarsi in pratiche espositive di approfondimento, narrazione visiva o video-ludiche *onsite* (e *offline*), oppure in modalità *on demand* (ossia coniugando le dimensioni *offsite e online*) e ancora in modalità ibrida fra fisico e digitale (*onsite e online*).

Per descrivere meglio quest'ultima dimensione potremmo dire *phygital*, per utilizzare un termine strettamente correlato al neologismo *on-life*, coniato da Luciano Floridi nel tentativo di dare concretezza linguistica a un nuovo status esperienziale di realtà iperconnessa, nella quale, grazie alle forze di campo delle tecnologie agenti, *online e offline* s'intrecciano²⁷⁵.

Questa tipologia di forma ibrida è premessa favorevole allo sviluppo di ambienti in realtà mista o aumentata e possiamo intravedere alcuni suoi fondamenti nel concetto mitchelliano di *metapicture*, ovvero della comparsa di atti di raffigurazione (o *image*) all'interno della stessa *picture*, che si fa così luogo di riflessione sullo statuto ontologico dell'immagine stessa e agisce alla pari di una metafora discorsiva in cui il ruolo della rappresentazione sia sempre centrale²⁷⁶.

Questo assume un significato ben preciso, se pensiamo a quel che accade quando l'utente affronta il proprio "corpo-a-corpo", per dirla con Agamben²⁷⁷, con il dispositivo che veicola gli oggetti dell'applicazione: in questo spazio realizziamo il legame che le immagini richiamano e intrattengono con le azioni che l'utente compie sullo schermo interattivo e che si fanno da parte loro «chiave di volta e motore fattuale della configurazione dell'immagine»²⁷⁸ stessa. Quest'ultima, nell'assorbire anche le qualità aptiche della dimensione percettiva,

TOSI LORUSSO, SEREGNI, *Le immagini...cit.*, pp. 17-39, qui p. 29).

275 Cfr. LUCIANO FLORIDI, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Londra, Springer Nature, 2015.

276 Cfr. MITCHELL, *Quattro concetti...cit.*, pp. 30-31 e cfr. WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, University of Chicago Press, 1994, p. 38. Altre concezioni simili a questa possono ricostruirne una dinamica auto-riflessiva così antica, una su tutte la *Mise en Abyeme* (let. "messa in abisso"), che per Stoichita andrebbe valutata come un "oggetto teorico" che si occupi dell'immagine stessa, un oggetto iconico che ne contenga un altro: cfr. VICTOR STOICHITA, *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore, 1998, in particolare p. 15.

277 Cfr. GIORGIO AGAMBEN, *L'uso dei corpi*, Neri Pozza, Vicenza 2014, p. 343.

278 Cfr. GALLESE, GUERRA, *Lo schermo...cit.*, pp. 263-264.

compie così il massimo della propria sollecitazione, al contempo sensibile e linguistica.

Il corpo (lo spazio concreto) e l'immagine digitale sono diventati perciò ugualmente imprescindibili: richiamando considerazioni precedenti, il primo, consente all'osservatore-utente di attribuire forma e scopo allo spazio²⁷⁹, la seconda assume il ruolo di autentico facilitatore all'interno dell'iconosfera contemporanea. Non deve perciò stupire in alcun modo che le dimensioni vitali di queste due entità abbiano finito per trovare un terreno comune su cui convivere.

Phygital, il neologismo che lo descrive in maniera esplicita, non è nato in ambito culturale²⁸⁰, ma ciò che qui interessa è la sua tendenza a divenire, a tutti gli

279 Si ritrova questo genere di concezione in RIZZOLATTI, SINIGALLIA, *So quel che...cit.*, p. 66.

280 Cfr. BRIEUC VAN TICHELEN, *The role and opportunities of Phygital in the digital omnichannel strategy*, Tesi di laurea, Université Catholique de Louvain, a.a. 2018/2019 (Relatore: prof. Régis Coeurderoy), in particolare pp. 1 e 37. Qui si spiega la corretta genealogia del termine (Australia, Momentum Agency, 2013), pur nell'incertezza tipica del nuovo, specificando che si tratta di una strategia innescata a partire da logiche commerciali con l'obiettivo di migliorare il grado di coinvolgimento all'interno di una determinata esperienza, mediante l'uso di tecnologie *touch, mobile, object/face/voice recognition, gesture technology, AR, VR*, in un connotato ambiente fisico con le cui caratteristiche e ai quali scopi queste tecnologie compartecipano. Van Tichelen sottolinea come la mancanza di adeguata letteratura spesa a favore di metodologie ed effetti corrispondenti freni i tentativi di sperimentazione e rallenti i possibili risultati raggiungibili tramite questo genere di processo. Non ci deve allarmare che una soluzione proveniente dall'universo del Marketing invada le stanze della cultura, scriveva Fredric Jameson più di vent'anni fa: «la sfera della cultura si è espansa, venendo a coincidere con il mercato in un modo tale che il culturale non è più confinato nelle sue forme precedenti, tradizionali o sperimentali, ma viene consumato attraverso l'intera vita quotidiana, nello shopping, nelle attività professionali, nelle diverse forme, sesso televisive, di svago, nel consumo di beni di mercato, nelle pieghe e negli angoli più segreti della quotidianità» (cfr. FREDRIC JAMESON, *Transformations of the image*, in ID., *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*, Londra, Verso, 1998, p. 111). Allo stesso modo e negli stessi recentissimi tempi, Luciana Maci aggiunge: «investire in empatia, esperienze e storytelling – spiega Nicolò Andreula nel saggio *Phygital: il nuovo marketing tra fisico e digitale* (Hoepli) – è fondamentale per riuscire a essere competitivi in un mercato in cui gli algoritmi dettano le regole. Per “cavalcare le onde degli tsunami tecno-economici odierni, senza venirne travolti”, prosegue, occorre diventare phygital: fisici e digitali allo stesso tempo, capaci di offrire luoghi di contatto e servizi a portata di mano con un click. Valori, emozioni e umanità sono il centro di un nuovo modello di marketing pensato per un mondo in cui la dimensione digitale è ormai sempre più interconnessa all'esperienza fisica» (cfr. LUCIANA MACI, *Phygital: cos'è, come funziona e come sfruttarlo per migliorare la customer experience*, pubblicato online su “EconomyUp Innovazione”, 18 Settembre 2020, <https://www.economyup.it/innovazione/phygital-cose-come-funziona-e-come-sfruttarlo-per-migliorare-la-customer-experience/#:~:text=il%20physical%20digital-,Fenomeno%20phygital%3A%20che%20cos'%C3%A8%20e%20definizione,interattive%20uniche%20nel%20loro%20genere> (ultimo accesso 10/09/2021).

effetti, un'espressione, un fatto culturale in sé. Per ciò che è di nostro interesse, riprendiamo una definizione, che riteniamo completa, da Massimiliano Lo Turco:

in a more humanistic sense it can be used to indicate a generation of people for whom the real world and the digital world overlap. In a more technical context, it is used to define the interconnection between the physical and the digital layers that increase the meaning and value of the original object.²⁸¹

La nostra tesi è che una simile dinamica d'interconnessione si verifichi facilmente tramite uno *smartphone*, attualmente una delle interfacce più utilizzate in questo senso, proprio in virtù di quanto postulato in precedenza sulla possibilità di abbattere i confini fra “reale” e “immaginario”: gli ideali heideggeriani di *Zuhandenheit* e *Vorhandenheit* ben si adattano a definire l'essere “a portata di mano” di un dispositivo mobile²⁸² che pertanto, essendo mezzo d'interazione, funge da veicolo d'ibridazione²⁸³, ovvero conduce le potenzialità percettive a superare la somma delle versioni precedenti, rispettivamente confinate all'interno di un genere puro.

La convergenza di fisico e digitale in un'alternativa dimensione del mondo ci sembra in questo senso una modalità promettente per soddisfare le necessità d'immersione che l'osservatore-utente manifesta a livello percettivo. Questo livello di coinvolgimento e la specifica tipologia di medium consentono in effetti di raggiungere agevolmente una dimensione “aumentata” della realtà, in cui la sovrapposizione di registro iconico, sensibile e semantico ha occasione di verificarsi pienamente.

Prima di analizzare i contributi che sono candidati ad arricchire l'ultimo dei registri succitati, facciamo cenno a una delle ragioni che hanno mosso le ricerche da cui ha origine la nostra trattazione: il dominio dell'esperienza in assenza

281 Cfr. LO TURCO, *On Phygital reproductions...* cit., p. 163.

282 MAURIZIO FERRARIS, ENRICO TERRONE, *Doppia firma. Ontologia del mobile movie*, in "Bianco e nero" 3 (2010), pp. 18-27, qui p. 18.

283 Cfr. KWASTEK, *Aesthetics of...*cit., p. VIII: «L'interazione nasce dall'ibridazione [...] L'ibrido è superiore alla somma delle loro parti».

dell'oggetto culturale (secondo la categorizzazione proposta *offsite-online*) appare come quello maggiormente problematico in termini di *engagement* ed efficace trasmissione di contenuti culturali, rappresentando una vera e propria sfida percettiva e intellettuale allo stesso tempo. A dimostrazione di quanto i suggerimenti avanzati dal bagaglio di conoscenze proposto dalle neuroscienze cognitive e dalla teoria dei media possano partecipare alle soluzioni di determinati quesiti, proponiamo alcuni esempi delle pratiche che in tempi recenti hanno dimostrato le criticità di questi ultimi, rapportandoli rapidamente a quanto esposto nei capitoli precedenti.

Un primo esempio risiede nelle nuove possibilità messe a punto da alcuni poli espositivi attivi in ambito moderno e contemporaneo, come l'olandese Van Habbe Museum²⁸⁴ e in seguito l'inglese Hastings Contemporary²⁸⁵, di far compiere *Robot Tours*, ossia visite dei propri spazi a distanza, mediante l'uso di un *robot*. La macchina, completa di videocamera e schermo che consentono al visitatore di osservare e ascoltare ciò che accade nello spazio attorno al *robot* e, allo stesso tempo, di mostrare *in situ* ciò che accade al visitatore, può essere guidata tramite l'uso di un software applicativo nel movimento attraverso lo spazio, consentendo di provare una particolare esperienza di tour che non richieda di recarsi *in loco*.²⁸⁶ Una soluzione simile può apparire senz'altro vantaggiosa, in particolare in questi tempi recenti, ma non tiene conto di una serie di fattori che, a nostro parere, ne pregiudicano le attuali capacità di successo. La prospettiva da cui vengono effettuate le riprese è differente da quella umana e non rispecchia perciò una

284 <https://vanabbemuseum.nl/en/mediation/inclusion/museum-visit-with-robot/> (ultimo accesso 25/09/21).

285 <https://www.hastingscontemporary.org/robot-tours/> (ultimo accesso 25/09/21). In questo caso la progettazione integra l'uso di un'intelligenza artificiale che risponda ai comandi dell'utente.

286 Cfr STEFANIA BOIANO, GIULIANO GAIA, *We Visited a Museum with a Robot. Here's What We Learnt*, pubblicato online da InvisibleStudio - Human Centered Design Agency il 18 Marzo 2018 <https://medium.com/@invisiblestudio/we-visited-a-museum-with-a-robot-heres-what-we-learnt-e9bf9a68dc6> (ultimo accesso 25/09/21); ANDREW DICKSON, *You Can't Visit the Museum. But Your Robot Can*, pubblicato online su The New York Times il 15 Aprile 2021 <https://www.nytimes.com/2020/04/15/arts/museums-robots-coronavirus.html> (ultimo accesso 25/09/21); cfr SHANE REINER-ROTH, *Contemporary art gallery provides robot-assisted tours to beat stay-at-home orders*, pubblicato online su The Architect's Newspaper il 6 Aprile 2021 <https://www.archpaper.com/2020/04/hastings-contemporary-robot-tours/> (ultimo accesso 25/09/21).

visione di tipo “incarnabile”; per di più questo genere di sensazione estraniante, che danneggia pericolosamente la componente di trasparenza insita nella ri-mediazione, può essere ulteriormente aggravato dalle difficoltà motorie della macchina cui affidiamo il nostro sguardo. In aggiunta a questo, un’eventuale problematizzazione o contestualizzazione dei contenuti, richiede obbligatoriamente l’intervento di una guida umana, che supporti le limitate funzioni del *robot*.

Lo stesso genere di grande assenza, ovvero quella di un’operatività nel registro semantico del sistema ICT introdotto, accomuna molti altri casi d’impronta differente e si accompagna spesso a una limitata soglia di coinvolgimento empatico.

In alcuni casi si tratta addirittura di un equivoco: per chiarire, il Museum of Modern Art di New York presenta come *Virtual Views* quelli che invero sono contenuti video *on demand*, allestiti tramite il montaggio in sovrimpressione di presentazioni *power point* e riprese che ritraggano curatori e artisti nell’atto di conversare da un punto di vista statico sul tema dell’esposizione.²⁸⁷Un simile genere di confronto, il cui grado di interattività è pressoché inesistente, non aggiunge alcuna sollecitazione sensibile alla visione dell’immagine digitale e relega nuovamente l’atto di un’eventuale ri-semantizzazione alla dimensione del più comune *symposium*.

Una situazione simile è accaduta al Metropolitan Museum of Art di New York, quando, in occasione della mostra “Goya’s Graphic Imagination” a cura di Mark McDonald (12 febbraio – 5 maggio 2021), è stato nuovamente presentato come *opening online* un contenuto video *on demand*, a riprodurre la narrazione audio del curatore con il solo supporto di riprese dell’ambiente espositivo, per lo più statiche, in scorrimento²⁸⁸.

287 Sul sito web dell’istituzione si rende possibile selezionare l’esposizione da vedere *online* <https://www.moma.org/calendar/groups/58> (ultimo accesso 25/09/21): per un esempio scelto fra i tanti indichiamo il link alla visione virtuale della mostra “Cézanne Drawing” a cura di Jodi Hauptman https://www.youtube.com/watch?v=D35uT_tFO9M (ultimo accesso 25/09/21).

288 <https://www.youtube.com/watch?v=GZW60jARMGU> (ultimo accesso 25/09/21).

La situazione migliora quando lo stesso polo espositivo fornisce la disponibilità di alcune video riprese manipolabili dal fruitore *off-site* a 360° dei propri ambienti interni²⁸⁹. La dinamica del prodotto, per altro versatile dal punto di vista dell'integrazione con altre tecnologie di fruizione, risulta coinvolgente per via del corretto punto di vista adottato e dei margini interattivi riservati all'osservatore, ma manca di una componente linguistica essenziale e si limita perciò a essere un buon esercizio di trasparenza nell'esplorazione dello spazio, destinato forse a non trasferire particolari contenuti all'osservatore interessato.

Si tratta di una pratica diffusa in particolare in anni recenti sulla scia di quanto messo in atto dal Google Art Institute con il proprio Google Art Project che, tuttavia, fra i massimi esempi di *expertise* a livello globale, in termini di scansioni a *macro-pixel* e *360 views*, basa ancora la propria offerta prevalentemente su un numerosissimo (e certamente valevole) set di immagini ad altissima risoluzione e di algoritmi che consentano di catalogare, selezionare e riprodurre questi stessi oggetti culturali e altrettante dimensioni manipolabili dello spazio in luoghi reali²⁹⁰.

Lungi da noi connotare negativamente un'operazione di simile valore, che consente una disponibilità e una tematizzazione di contenuti visivi (apprezzabili nei minimi dettagli) particolarmente degna di nota; il rischio che si rende necessario segnalare è tuttavia quello della creazione di surrogati²⁹¹ che non stimolino la modellizzazione di relazioni intenzionali di un osservatore, nel riconoscimento dell'immaginazione che ne scaturisce quale veicolo di conoscenza, bensì si limitino ad accontentare una componente ludica dello sguardo²⁹², che trova passeggiare soddisfazioni nell'apprendimento e nella

289 <https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project> (ultimo accesso 25/09/21). I prodotti audiovisivi sono utilizzabili su *mobile* (spostando il dispositivo in ogni direzione per vedere le porzioni di spazio corrispondenti), sul *computer desktop* (usando il mouse per scorrere in tutte le direzioni), su *Google Cardboard* o su un visore *VR* con il solo movimento del corpo.

290 <https://artsandculture.google.com/> (ultimo accesso 25/09/21).

291 Come esplicitato *supra*, p. 32. Si fa qui riferimento nuovamente a tutte le strategie di scansione.

292 Si fa qui riferimento ad applicazioni come "Google Art Selfie", che dal 2018 mette a disposizione un software di riconoscimento facciale che abbinati i nostri autoscatti ai ritratti più somiglianti nella storia dell'arte (contestualmente alla presenza di volti analoghi _102

gestione, finì a loro stessi, di nuovi ritrovati tecnologici, nell'ignorare l'entità complessiva del processo visivo e le relative urgenti necessità.²⁹³

all'interno delle immagini che Google annovera nel proprio archivio.): <https://artsandculture.google.com/camera/selfie> (ultimo accesso 25/09/21).

293 I bisogni dell'osservatore-utente si fanno via via più presenti, aggiungiamo a quanto detto alcuni dati che, come esempio, ne restituiscano la dimensione e stimolino alcune riflessioni, cfr. *Total number of downloads of the Google Arts & Culture app in Italy from January 2020 to July 2021, by app store*, <https://www.statista.com/statistics/1133470/monthly-google-arts-and-culture-app-downloads-in-italy/> (ultimo accesso 25/09/21): il fatto che nei mesi di Marzo, Aprile, Maggio e Giugno 2020, perciò in una fase di estrema difficoltà dettata da una chiusura forzata al mondo fisico, l'app mobile di Google Arts & Culture abbia registrato un incremento molto alto di download sul Google Play Store e su Apple App Store, per poi scendere nuovamente alla riapertura delle attività, suggerisce al contempo una necessità dell'osservatore in termini culturali e l'evidenza di quanto altre dimensioni della realtà contribuiscano abitualmente a concorrere con essa. Evitare un certo genere di destino irrilevante è stato certamente l'obiettivo di svariate discussioni e pubblicazioni avvicendatesi sul tema anche in ambito museologico, una su tutte si cita l'esperienza condotta da AMACI, l'Associazione dei Musei d'Arte Contemporanea Italiani presso le OGR – Officine Grandi Riparazioni di Torino nel 2017: dagli incontri, aperti al pubblico, tenuti con relatori di fama internazionale in occasione di "Museums at the 'Post-Digital' Turn", è nata la pubblicazione omonima, destinata a raccogliere gli interventi e mettere in luce difficoltà e proposte di soluzione derivate dall'incontro della pratica artistica, curatoriale ed espositiva (incluso in questo le tematiche relative a conservazione, tutela e valorizzazione) con le conseguenze culturali prodotte dall'avvento delle nuove tecnologie. Cfr. NICOLA GIUSTI, LORENZO RICCIARDI (a cura di), *Museums at the Post-Digital Turn*, Milano, Mousse Publishing, 2019. Non si intende affrontare in questa sede il tema relativo alla New Media Art in quanto forma espressiva, come tuttavia molte di queste trattazioni sul tema ritengono opportuno fare, ma si segnalano fonti aggiuntive, anche se debolmente più datate, per completezza e affinità con cui sfidano i medesimi timori di quest'ultima: cfr. ROBERT R. JANES, *Museums in a Troubled World. Renewal, Irrelevance or Collapse?*, Londra e New York, Routledge, 2009; cfr. FIONA CAMERON, SARAH KENDERDINE (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, Cambridge MA, The MIT Press., 2007; cfr. ROSS PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*. Londra e New York, Routledge, 2010. L'ultima di questa serie, in particolare, fa espressamente riferimento alla concezione di un *museum without walls* che metta in discussione i concetti di connettività, accessibilità, interattività e trasmissione di contenuti culturali. Per un punto di vista invece molto recente, che si riferisca con maggior attenzione alla dimensione esperienziale della conoscenza che dovrebbe guidare il lavoro di progettazione destinato alle comunità di soggetti osservanti, da una prospettiva che preferisca sfidare i limiti imposti dall'inclusione degli spazi digitali all'interno dello spazio reale, cfr. KEIR WINESMITH, SUSE ANDERSON, *Digital Practice in Museums: Where do we go from here?*, in *ID. (a cura di), The Digital Future of Museums: Conversations and Provocations*, Londra, Routledge, 2020, pp. 219-224.

5. I CONTRIBUTI DELLA SEMIOTICA

5.1 Jurij Lotman e la semiotica del fatto visivo

La nuova ontologia regionale si concretizza quindi in dimensioni espanse e integrate dell'oggettività, capaci di lavorare sulla nostra stessa disposizione soggettiva al movimento del confine che separa realtà e finzione. All'interno di questo contesto, per non perdere l'orientamento, abbiamo certamente necessità di strumenti adatti a ri-semantizzare.

Perciò se in precedenza abbiamo condotto una riflessione teorica che potesse gettare le premesse metodologiche a modalità di risignificazione di carattere intersoggettivo e pre-riflessivo (legata quindi a codici materiali e cinetici)²⁹⁴, ora cerchiamo di trovare un'espressione modellizzante che intervenga in sostegno dei "certificati di presenza"²⁹⁵ digitali, nella dimensione d'accesso alla conoscenza - questa volta - predicativa. Non si pretende con questo di fornire alcun genere di prescrizione, quanto invece di rintracciare alcune indicazioni di massima che possano avere un valore di "suggerimento", nella considerazione di un prodotto culturale visivo come somma sintetica di oggetti e contesti analogici.

Per avviare quest'ultimo passaggio, procediamo con una sorta di parallelismo e chiariamo perciò che, se la relazione fra le deduzioni di natura neurobiologica (comprovate da ragionamenti e sperimentazioni) e la teoria dei media (corroborata dal rinnovamento dei sistemi simbolici di traduzione) ci sono serviti per comprendere dove risiedano le radici dell'esperienza estetica in termini percettivi, è il caso adesso di comprendere se, una volta avuto accesso alla

294 Un esempio esaustivo è fornito dalle teorie semiotiche sui movimenti della camera da presa, che prendiamo cortesemente in prestito dai *film studies*, che abbiamo già scomodato in precedenza, poiché si tratta di un registro simbolico di origine sensomotoria connesso a significati metaforici, cfr. VIVIAN SOBCHACK, *Toward the inhibited space: the semiotic structure of camera movement in the cinema*, in "Semiotica" 1 (1982), n. 4, pp. 317-335, qui p. 327.

295 L'espressione si deve a BARTHES, *La camera...cit.*, p. 87.

percezione empatica dell'osservatore, sia possibile predisporre dei meccanismi che, adattandosi alle soluzioni tecnologiche, non si limitino ad assecondare l'andamento entropico dell'iconosfera, ma si rivelino in grado di preservarne la memoria e ricavare significati inediti proprio a partire da essa.

Un set di istruzioni, insomma, che ci aiutino a tradurre i contenuti, selezionarli e intrecciarli, non più soltanto in virtù della relazione di carattere empatico e perciò corporeo che questi e i sistemi dai quali scegliamo di farli trasportare intrattengono con il soggetto osservante, ma anche in ragione alle possibilità di lettura che una loro determinata combinazione può stimolare in virtù di rapporti informativi e culturali.

Ed è proprio la semiotica della cultura di Jurij Lotman (che include quella del fatto visivo²⁹⁶ e intende occuparsi esattamente della natura e della trasmissione delle informazioni) a mostrarci come procedere nella gestione di questi “serbatoi di memoria” non genetica. Il desiderio di utilizzare questo paradigma per completare la riflessione dedicata alle premesse di dinamiche progettuali in ambito digitale, nasce dagli studi sviluppati a Ca' Foscari nel contesto contemporaneo, all'interno di quella che il prof. Giuseppe Barbieri ha definito una “piccola colonia lotmaniana” e che vede come massimo interprete la prof.ssa Silvia Burini. Si ricorda, a questo proposito, l'importanza del convegno internazionale “Le muse fanno il girotondo: Jurij Lotman e le arti” (Università Ca' Foscari Venezia, 26-28 novembre 2013), sfociato nella miscellanea omonima edita nel 2015.

Diversi sono gli elementi che ci rendono possibile avvicinare la prospettiva lotmaniana²⁹⁷ in maniera concorde a quanto abbiamo raccolto e sostenuto in precedenza. Ad esempio l'approccio dialogico alla sfida del confine disciplinare,

296 Cfr. SILVIA BURINI, *Introduzione. Jurij Lotman e le arti: l'originalità come forma di coraggio*, in MATTEO BERTELÉ, ANGELA BIANCO, ALESSIA CAVALLARO (a cura di), *Le Muse fanno il girotondo. Jurij Lotman e le arti*, Crocetta del Montello (TV), Terra Ferma, 2015, pp. 9-15, qui p. 12.

297 Ricordiamo che un'esaustiva premessa sul semiologo di Tartu si può trovare in LUCIANO PONZIO, *Presentazione*, JURIJ M. LOTMAN, *Semiotica del cinema e lineamenti di cinestetica*, 1973, tr. it. Milano, Mimesis, 2020, pp. 7-31.

la concezione organicistica e vitalistica del meccanismo culturale, e ancora la visione strutturalista di un'identità culturale dinamica in costante evoluzione e scambio osmotico con l'esterno, oppure la concezione dialettica del testo visivo come segno discreto di un'essenza continua²⁹⁸.

Appurato che non ci siano elementi di disaccordo con i nostri presupposti, vale la pena rimarcare come sia proprio la cooperazione dei succitati elementi a definire, pure nel caso della biocenosi culturale (avevamo cercato un simile passaggio anche nella definizione di ecosistema mediale), a smuovere il vivace andirivieni di richiami analogici che mette il sistema in grado di auto-incrementarsi. Con la stessa imprescindibilità di un vocabolario d'atti, l'intertestualità (ossia l'incontro di frammenti semantici che si discostino per tipologia linguistica ma si accostino, invece, per analogia) rappresenta il nostro modo di leggere e comunicare la realtà che ci circonda²⁹⁹ ed è pertanto in questo modo che sarà più efficace comunicare con l'osservatore.

Se in precedenza ciò che conferiva identità e sintesi alle nostre percezioni di carattere emotivo era la presenza di codici sensomotori, l'operatività della coscienza e le potenzialità epistemologiche dell'immaginazione, quel che associa

298 È utile in questa prospettiva rileggere il contributo ANGELA MENGONI, *Il colpo di fucile tra performance e pittura moderna: per un ansambl' anacronistico*, Relazione presentata al convegno "Incidenti ed esplosioni. A. J. Greimas e J.M. Floch. Per una semiotica delle culture", Venezia, IUAV, 6-7 maggio 2008. Scrive fra le righe introduttive (p. 1): «Seguendo il modello della biosfera del biologo Vernadskij, Lotman chiamerà "semiosfera" questo sistema in cui il rapporto reciproco tra gli elementi "non è una metafora ma una realtà". Spazio semiotico necessario all'esistenza e al funzionamento dei linguaggi, presupposto dei singoli fatti comunicativi e dei singoli testi che interagiscono costantemente con esso, la semiosfera non è mappabile attraverso la somma dei singoli mattoni del sistema, ma piuttosto conoscibile attraverso di essi, in quanto partecipi di una complessa rete di relazioni intrinsecamente dialogica. Il modello spaziale 'sferico' delle dinamiche culturali è funzionale alla riflessione sulla dialettica tra centro e periferia e tra interno ed esterno». Dinamica, quest'ultima dialogica, intravista anche a proposito dell'iconosfera, con la quale, in effetti, si accomuna e relaziona. Cfr. inoltre JURIJ M. LOTMAN, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, a cura di Silvia Salvestroni, Venezia, Marsilio, 1985, p. 56.

299 Cfr. LAURA GHERLONE, *Testo e testualità in Jurij Lotman*, in BERTELÉ, BIANCO, CAVALLARO, *Le Muse...cit.*, pp. 41-47, qui p. 44. Per avere cognizione della provenienza di un simile approccio, che fonda la dualità intrinseca fra parola e immagine sulla struttura dell'icona (*obraz*) cfr. SILVIA BURINI, *Visibile parlare: intertestualità e sistemi di modellizzazione secondaria nell'opera di Griša Bruskin*, in GIUSEPPE BARBIERI, SILVIA BURINI (a cura di), *Griša Bruskin, Alefbet, L'alfabeto della memoria*, Crocetta del Montello (TV), Terra Ferma, 2015, catalogo della mostra, pp. 41-54, qui p. 49.

ora i due concetti iniziali alle percezioni culturali, è la capacità di rapportarsi dinamicamente con ciò che proviene dall'esterno del sistema e di intellighere l'attività semica degli insiemi (*ansambl'*), «che forniscono combinazioni di impressioni artistiche sostanzialmente eterogenee»³⁰⁰.

Il vantaggio che una versione testuale³⁰¹ del visivo può dare, sia sul versante dello studio della cultura, che della ricezione, si spiega proprio in questo senso: in primo luogo, l'attitudine a vedere nell'interazione con l'estraneità le nuove premesse d'espansione di un sistema s'addice perfettamente a quell'idea di cultura visuale in cui storicità dello sguardo e ripetizione di motivi s'interpongono a un flusso impetuoso in costante rinnovamento. In secondo luogo, secondo la visione di Lotman, il testo artistico dimostra la propria peculiarità d'espressione e importanza paradigmatica nelle occasioni di rinnovamento culturale, che si distinguono, come noto, per deflagrazione di senso³⁰². Perseguire "l'intelligenza della cultura", ovvero la conoscenza, significa così interpretare la natura di quell'esplosione nata dai contrasti³⁰³, dalle frizioni extra-testuali avvenute nel luogo del testo artistico, codificarla e inserirla all'interno della memoria collettiva³⁰⁴.

300 JURIJ M. LOTMAN, *Il girotondo delle muse. Saggi di semiotica delle arti e della rappresentazione*, a cura di Silvia Burini, Bergamo, Moretti & Vitali, 1998, p. 26.

301 Come noto sin da JURIJ M. LOTMAN, *La struttura del testo poetico*, 1970, Milano, Mursia, 1972, in particolare p. 13, in questa rinnovata versione della semiotica, ogni forma di comunicazione può essere considerata in quanto lingua e, pertanto, così anche l'espressione artistica e – nel nostro caso – l'immagine in genere, assume connotati linguistici. Per una corretta definizione "testo", come "unità basilare" della cultura e in relazione alla "funzione" oppure al "significato", nei rispettivi spazi dello studio o della ricezione degli oggetti della stessa, cfr. DONATELLA FERRARI-BRAVO, *Sistemi secondari di modellizzazione* (Introduzione), in JURIJ M. LOTMAN, BORIS A. USPENSKIJ, *Semiotica e cultura*, a cura di Donatella Ferrari Bravo, Milano, Ricciardi, 1975, pp. IX-LXXIX, qui p. XII.

302 «Il processo di trasmissione dell'informazione artistica nasce da una esplosione di senso: una cosa sino a quel momento ignota viene improvvisamente illuminata dall'incontro con qualcosa di inatteso, imprevedibile, e d'un tratto diventa chiara, ovvia». Cfr. JURIJ M. LOTMAN, *Tra arte e realtà*, in ID., *Cercare la strada*, Venezia, Marsilio, 1994, pp. 69-72, qui p. 71. Sul tema si veda anche la miscellanea TIZIANA MIGLIORE (a cura di), *Incidenti ed esplosioni. A. J. Greimas e J. M. Lotman. Per una semiotica della cultura*, Roma, Aracne, 2010.

303 Cfr. LOTMAN, *Il girotondo...cit.*, p. 40: «il dialogo interno che si realizza nell'ambito di uno stesso testo attraverso lo scontro, il conflitto, l'intersezione e lo scambio di informazioni fra tradizioni differenti, fra sottotesti diversi».

304 JURIJ M. LOTMAN, BORIS A. USPENSKIJ, *Tipologia della cultura*, 1973, tr. it. a cura di Remo Faccani e Marzio Marzaduri, Milano, Bompiani, 1975, p. 31: «tradurre un certo settore della realtà in una delle lingue della cultura, trasformarlo in un testo, cioè in _107

Con fedeltà a quanto compiuto in precedenza, ossia alla relazione innescata con la concezione di “immagine in movimento”, riteniamo ora corretto segnalare alcuni accorgimenti che vengono proposti all’interno del compendio dedicato alla *Semiotica del cinema*³⁰⁵, poiché in seguito alle precisazioni che abbiamo riportato, potrebbero innescare riflessioni interessanti sull’abituale approccio alla progettazione.

Anche Lotman si dice persuaso del grado di validazione che la motilità dell’immagine suggerirebbe immediatamente alla fiducia dell’osservatore e che ne farebbe un veicolo d’informazione primario, come da aspirazione principale del testo artistico (o in altre parole dell’oggetto culturale). Con la stessa sicurezza, attribuisce il medesimo tipo di valore a quella che chiama la “possibilità di deformazione” (che ad altro non corrisponde se non alla manipolabilità di cui abbiamo parlato nel capitolo sullo statuto ontologico dell’immagine sintetica).

Per trarre altre indicazioni utili, potremmo ora tentare di vedere i sintomi di quelli che Lotman definiva come “situazione retorica” e “testo retorico”³⁰⁶, alle idee che abbiamo costruito di “realtà mista” e di “applicazione interattiva”. Precisiamo un debito, specificando come l’idea di questo parallelismo attinga dichiaratamente all’incoraggiamento con cui Giuseppe Barbieri invita a scorgere nell’attività semiotica lotmaniana la possibilità di intersecare le strutture della multimedialità e «raccordare le pinze e i cacciaviti lotmaniani per esempio ai moderni scenari delle *Information and Communication Technologies* o all’orizzonte delle *Digital Humanities*».³⁰⁷

Procediamo direttamente dalle definizioni dei due concetti linguistici così come ci vengono proposti da Lotman in *La lingua teatrale e la pittura*, 1979³⁰⁸:

un’informazione codificata in un certo modo, introdurre quest’informazione nella memoria collettiva».

305 LOTMAN, *Semiotica del...cit.*, in particolare pp. 47-51.

306 Cfr. SILVIA BURINI, *Jurij Lotman e la semiotica delle arti figurative*, in LOTMAN, *Il girotondo...cit.*, pp. 142-144.

307 cfr. GIUSEPPE BARBIERI, *Pinze e cacciaviti nel dibattito storico-artistico del secondo Novecento*, in BERTELÉ, BIANCO, CAVALLARO, *Le Muse...cit.*, pp. 53-60, qui p. 58.

308 JURIJ LOTMAN, *La lingua teatrale e la pittura (Sul problema della retorica iconica)*, 1979, tr. it. in ID., *Il girotondo...cit.*, pp. 97-112.

definiremo retorico un testo che può essere rappresentato come unità strutturale di due (o più) sottotesti, codificati per mezzo di codici diversi reciprocamente intraducibili. Questi sottotesti possono presentarsi come spazi localmente ordinati, e allora il testo nelle sue varie parti dovrà essere letto per mezzo di lingue diverse oppure apparire come un insieme di strati diversi, uniformi per tutta l'estensione del testo. In questo secondo caso il testo offre una doppia lettura, per esempio quotidiana e simbolica.³⁰⁹

E ancora

La retorica - lo spostamento in una determinata sfera semiotica dei principi strutturali di un'altra - è possibile anche nella linea di contatto tra altre arti. Qui ha un ruolo di eccezionale importanza tutto l'insieme dei processi semiotici che avvengono sul confine "parola/raffigurazione"³¹⁰

Innanzitutto, schematizzando il rapporto dialogico esistente fra *Byt*, come «consueto decorso della vita nelle sue forme reali e pratiche»³¹¹ (con riferimento alle cose del mondo, alle umane consuetudini e ai comportamenti convenzionali - di cui fanno parte, lo ribadiamo, gli atti del nostro vocabolario) e gli insiemi di oggetti iconici e contesti, scopriamo una chiara analogia che ci consente di azzardare una sostituzione nell'equazione lotmaniana. Se conferissimo in effetti all'applicazione interattiva digitale (che potremmo anche vedere come

309 Ivi, p. 102.

310 Ivi, p. 110.

311 JURIJ LOTMAN, *Byt i kul'tura*, in *Besedy o russkoj kul'ture* [Conversazioni sulla cultura russa], Sankt-Petersburg, Iskusstvo-SPB, 1994, pp. 5-16, qui p. 10, citato in opportuna traduzione da BURINI, *Introduzione...cit.*, p. 13.

intérieur)³¹² il ruolo di tramite, “intermedio” fra i due, che il semiologo russo conferisce al teatro, avremmo l’occasione di verificare correttamente che anche i sistemi di ri-mediazione digitale vivono una doppia referenzialità, si avvicinano «alla vita per il movimento e la continuità che lo caratterizzano», ma anche agli elementi dell’iconosfera, «poiché il flusso dell’azione è diviso in segmenti tendenti all’organicità compositiva»³¹³.

A questo punto non ci resta che constatare come, nell’innescarsi di scontri e trasferimenti di modalità appartenenti a regni differenti, che il tramite stesso condivide tuttavia con entrambi i poli dialettici, e che potrebbero essere viste allo stesso tempo come principi strutturali semiotici oppure come interscambio di dinamiche mediali (*remediation*), la nostra realtà mista sia a tutti gli effetti una situazione retorica; essa trae origine precisamente dai sistemi che, come ormai noto, plasmano direttamente le nostre forme di soggettività e oggettività ed è proprio in luoghi come questo, unitari ma caratterizzati dal conflitto, che le collisioni produttive di senso si innescano più facilmente.

Si noti inoltre come all’interno dello stesso contributo appena citato, sulla questione che abbiamo affrontato in precedenza riguardo alle replicabilità, Lotman si esprima in maniera chiara:

La possibilità della duplicazione è la premessa ontologica per la trasformazione del mondo degli oggetti in mondo di segni:

312 I concetti vicini di *ansambl’* e *intérieur* vengono illustrati magistralmente da Silvia Burini in *Jurij Lotman...cit.*, pp. 137-138. «L’“insieme” [*ansambl’*] è per Lotman un concetto strutturalmente “dialogico”, poiché le varie arti, modellizzando in maniera differente gli stessi oggetti, conferiscono al pensiero artistico una dimensione essenziale: il poliglottismo artistico. Secondo il principio lotmaniano, l’individuo tende verso insiemi che generano una combinazione di impressioni artistiche, in linea di principio eterogenee. Da questa notazione nasce l’allargamento della definizione di *intérieur*, visto come legame diretto tra oggetti e opere d’arte diverse all’interno di un determinato spazio culturale. I concetti espressi da Lotman di *ansambl’*, *intérieur* e di “poliglottismo artistico” aprono la strada a un nuovo approccio metodologico, poiché opere d’arte eterogenee all’interno di uno spazio culturale dato non si possono considerare separatamente dal comportamento dell’individuo che fa parte di questo insieme. Questo tipo di rapporto dinamico degli elementi dell’insieme si chiarisce attraverso la contrapposizione tra “proprio” [*svoe*] e “altrui” [*čuzoe*], luogo lotmaniano per eccellenza».

313 Cfr. BURINI, *Jurij Lotman...cit.*, p. 143.

l'immagine riflessa della cosa è sottratta ai rapporti pratici (di spazio, di contesto, di fine e altri) a essa connaturati, e perciò può essere facilmente inclusa nei rapporti modellizzanti della coscienza umana. (...) Tuttavia, nel fenomeno elementare della duplicazione di un determinato oggetto, la condizione semiotica è racchiusa come semplice potenzialità. Di regola essa non viene riconosciuta da una coscienza ingenua, non predisposta alla ricezione segnica del mondo.³¹⁴

Pur essendo incoraggiante nei confronti delle pratiche di replicabilità e del loro inserimento in un contesto di fruizione, Lotman sottolinea i limiti d'ingenuità cui la coscienza è soggetta e implica pertanto la necessità di un contributo esterno, che rompa i confini delle usuali attitudini e ricollochi l'oggetto in un ambiente di fruizione dinamico, che ne espliciti le potenzialità semiche.

È così che, nell'economia di una dimensione in cui

la cultura è come uno specchio infranto, ove ogni singola scheggia (ossia ogni testo) è un frammento e antinomicamente un tutto, che rispecchia l'intero³¹⁵

la ricerca delle relazioni associative (funzioni) che un determinato oggetto culturale può intrattenere con altri elementi appartenenti a contesti

314 Ivi, p. 97-98.

315 Cfr. GHERLONE, *Testo e testualità...cit.*, qui p. 41. Nell'analisi delle dinamiche di lettura afferenti al regno dei testi linguistici di tipo narrativo, Monika Fludernik parla in modo simile di *frame experiencing*, come dell'irrinunciabile esperienza di un frammento che consente di comprendere interamente il quadro, cfr. PENNACCHIO, *Introduzione...cit.*, p. 150-151. La questione dei frammenti ci porta più esplicitamente a ricordare la tensione esistente fra la teoria del montaggio di Eizenstein e quella del meccanismo retorico lotmaniano, che differiscono in virtù della capacità del secondo di generare nuove occasioni di senso, senza limitarsi alla mera giustapposizione degli elementi coinvolti: cfr. BURINI, *Jurij Lotman...cit.*, p. 143-144.

apparentemente dissimili e con un nuovo ambiente di riferimento³¹⁶, richiede un determinato *set* di istruzioni e che questo *necessaire*, oltre a favorire la lettura di quelli che secondo la visione lotmaniana possiamo premetterci di trattare come testi visivi, consente allo stesso tempo la composizione di nuovi intrecci che “condensino” l’esperienza umana³¹⁷.

Ed è sotto questa luce che avremo occasione di scorgere nel punto di vista di Lotman un inconsapevole e antesignano regista e teorico della multimedialità e della ri-mediazione, innescando importanti riflessioni sulla semiotica di quello che potrebbe essere considerato, forse a questo punto, un “atto” visivo, più che un fatto.

5.2 Testi, contesti e applicazioni

Per portare alcuni esempi concreti di prodotti culturali a prevalenza visiva che si identifichino con questo canovaccio, segnaliamo alcune installazioni multimediali nello specifico, la cui efficacia, a nostro parere, non verrebbe certamente diminuita da una versione *mobile*, riproducibile online da dispositivi portati come *smartphone* e *tablet*. Si tratta di proposte curatoriali formulate proprio a partire dal nucleo di ricerca cafoscarino di cui avevamo fatto menzione.

La prima fu allestita in collaborazione con camerAnebbia³¹⁸ in occasione della mostra “Grisha Bruskin. Alefbet: alfabeto della memoria”, tenutasi presso la

316 Si pensi all’analisi operata da DUNJA RADETIĆ, *Testo artistico come funzione culturale: La Vecchia di Giorgione nell’installazione Col tempo. The W. Project di Peter Forgács*, in BERTELÉ, BIANCO, CAVALLARO, *Le Muse...cit.*, pp. 145-152.

317 Ci si riferisce all’espressione utilizzata in LOTMAN, *Tipologia...cit.*, p. 40. Si segnala per curiosità che fra queste righe si legge l’intento di distinguere fra le concezioni di che cosa sia naturale e cosa artificiale e può rivelarsi interessante analizzarle alla luce di quanto fatto invece dal punto di vista percettivo (ricordiamo che l’ultima categorizzazione a cui ci eravamo appellati per fare ordine fosse quella di intra-neurale e extra-neurale).

318 <http://www.cameranebbia.com/desktop.html> (ultimo accesso: 10/09/2021). Si rimanda al sito web del gruppo milanese per consultare la grande varietà di progetti multimediali interattivi creati a supporto di esposizioni e progetti di divulgazione.

Fondazione Querini Stampalia (Venezia) dal 12 Febbraio al 13 Settembre 2015, a cura di Giuseppe Barbieri e Silvia Burini.

La seconda, in cui il progetto multimediale è nuovamente affidato a camerAnebbia con la responsabilità scientifica del prof. Giuseppe Barbieri, venne aperta al pubblico invece in occasione dell'esposizione "Kandinskij. Il Cavaliere Errante" (Mudec, Milano, 15 Marzo – 9 Luglio 2017) a cura di Silvia Burini e Ada Masoero³¹⁹.

Quel che accadde nel primo caso si deve alla collaborazione di tecnologie *touch-screen* e *videomapping* interattivo (i siti installativi all'interno dello spazio sono due, vicini fra loro) e consiste nella possibilità di sfruttare repliche digitali di 160 personaggi appartenenti ai cinque arazzi di grande formato esposti in mostra a opera di Bruskin, articolandole nello spazio fisico (tramite la reattività delle proiezioni in grande formato) oppure sullo schermo (tramite dei software applicativi abbinati a monitor *touch* di media dimensione esposti proprio di fronte alle opere originali). Le caratteristiche formali certamente furono fonte di grande coinvolgimento e interesse per il pubblico, che fu libero di sfruttare le proprie facoltà di simulazione grazie al confronto visivo con i personaggi delle icone su larga scala e di godere della tattilità della visione stimolata dalla reattività dei sistemi. Tuttavia l'elemento d'interesse principale riguarda il registro simbolico utilizzato che, lavorando sulla dualità esistente fra testo e immagine, tramite una sorta di archiviazione segnica, mette a disposizione dell'utente-osservatore non soltanto la possibilità di scegliere alcune figure in particolare, in base al proprio gradimento, bensì anche scegliere di svelare informazioni e ulteriori contenuti visivi, creando i propri piccoli *ansambl'* oppure trovandosi sollecitato dai set di oggetti e informazioni prefigurati dalla curatela scientifica dell'esposizione³²⁰. La decontestualizzazione, nel macrotesto dell'opera, delle figure e degli elementi

319 Per la pubblicazione a catalogo cfr. SILVIA BURINI e ADA MASOERO (a cura di), *Kandinskij. Il cavaliere errante. In viaggio verso l'astrazione*, Milano, 24Ore Cultura, 2017, catalogo della mostra, pp. 113-115.

320 https://www.youtube.com/watch?v=k-Dp7Oca_U&ab_channel=QueriniVenezia Per una corretta comprensione del progetto si consiglia la visione delle riprese effettuate all'interno dell'esposizione in funzione (ultimo accesso: 10/09/2021).

provenienti dalla tradizione del Talmud e della Kabbalah che precedentemente sarebbero stati visibili unicamente in maniera unitaria sui grandi telai, richiama la concezione discreta e analogica di frammento, che “in sé rispecchia l’intero” dell’insieme culturale d’appartenenza. Nel complesso si costituisce un vocabolario di segni iconici a disposizione del soggetto osservante, libero di ri-contestualizzare e di accogliere le esplosioni di senso tradotte dall’artista e dal curatore, ma successivamente trasmesse e favorite dall’impianto applicativo digitale.

Nel secondo³²¹ caso, il progetto è costituito da tre installazioni diverse, la cui griglia interpretativa di base rimane la stessa: favorire il codice iconico, collegando testi visivi e contesti dell’insieme che appartene all’artista dedicatario, per potersi calare all’interno di un determinato ambiente della sua iconosfera (o forse sarebbe più opportuno qui semiosfera) e lasciare germinare così le proprie relazioni di senso.

La prima si compone di due proiezioni video che combinando per intero o in dettaglio oggetti quotidiani, paesaggi, mappe, icone, ricostruisce una situazione specifica del percorso artistico di Kandinskij, un viaggio nel Nord della Russia che risultò decisivo allo sviluppo della sua poetica.

La seconda consiste invece nuovamente in una proiezione interattiva su parete, in cui alcuni racconti visivi (*Visualtelling*, secondo l’espressione coniata dal prof. Barbieri) si svelano allo sguardo dell’utente in seguito al tocco della mano. Questo genere di narrazione per immagini, che qui viene utilizzata su grande scala (ma sarebbe forse altrettanto coinvolgente se trasferita su un dispositivo portatile)³²², a nostro parere porta a un’espansione del registro iconico che diviene per il soggetto l’unico veicolo di percezione e conoscenza del vocabolario visivo usato dal padre dell’astrattismo.

321 Cfr. https://www.youtube.com/watch?v=cQd2FYqS3jQ&ab_channel=Fanpage.it all’interno di questo video si trovano le riprese delle tre installazioni multimediali allestite in mostra (ultimo accesso: 10/09/2021).

322 Cfr. *supra*, nota 189 e pp. 66-67. Si rivedano i risultati ottenuti da Vittorio Gallese sul coinvolgimento ottenuto mediante la sperimentazione di piccoli dispositivi *mobile*.

La terza, più direttamente connessa al registro emozionale dell'opera, essendo un'installazione interattiva *triggerabile* con il movimento del corpo e progettata per attivare frammenti musicali di Schönberg all'interno di un ambiente fisico circondato dai segni grafici del pittore, si definisce per lo spiccato registro intertestuale. Questo fa sì che l'esperienza sensibile si rafforzi e abbia veramente occasione di ri-semantizzare al contempo i semiofori visivi e sonori, scoprendone le analogie, con il risultato di trasmettere all'osservatore l'entità della relazione fra musica e pittura senza l'uso di testi verbali.

Il suono, a dire il vero, ha sempre una ben connotata dimensione all'interno delle installazioni elencate e, nell'esercizio della sincronia dinamica che accompagna possibilità di deformazione e movimento, contribuisce non soltanto a generare un effetto di validazione presso l'osservatore, ma anche veicolare informazioni in maniera non-verbale.

Ciò che apre all'ultimo esempio che faremo per connetterci alle teorie di Lotman, nella pur vigile considerazione di quanto già sommato dall'inizio della nostra trattazione, è proprio il tema dell'interpretabilità dei contenuti. Come ormai noto, Katja Kwastek sosteneva già una decina d'anni fa che «nel processo di interazione, perché l'iter della conoscenza prenda piede, materialità e interpretabilità devono essere proposti ed esperiti nello stesso momento».³²³ Sarebbe a dire che l'intelligenza della cultura dipende strettamente dalla sincronia di queste relazioni. A nostro parere, entrambe le condizioni si realizzano nelle dinamiche di interattività offerte dalle strutture di *gaming*³²⁴.

Un esempio di quanto riproduzione digitale, frizione intertestuale e sollecitazione sensomotoria si amplifichino in questo senso, pur perseguendo l'obiettivo primario della conoscenza, è "Father and Son". Quest'applicazione, digitale,

323 Cfr. KWASTEK, *The Aesthetic...cit.*, p. 162 (la traduzione è nostra).

324 Non è nostra intenzione approfondire lungamente il tema, si segnala tuttavia che si tratta dell'uso di elementi propri del game design in contesti estranei, come ad esempio quello culturale, per assurgere a scopi *non-game*. Cfr. SHUNLI LIU, MUHAMMAD ZAFFWAN IDRIS, *Constructing a framework of user experience for museum based on gamification and service design*, in "Matec Web Conferences" 176 (2018), pp. 1-5, in particolare p. 4. Cfr. anche VINCENZO IDONE CASSONE, *La gamification e i confini del gioco*, in "Digicult" 4 (2019), n. 1, pp. 75-86.

interattiva e *mobile responsive*, è stata progettata dal team di TuoMuseo, con la cura di Fabio Viola e Vincenzo Idone Cassone, per il Museo Archeologico di Napoli nel 2017.³²⁵ Oramai pluripremiata, è stata la prima *Museum Game App* distribuita gratuitamente al pubblico mondiale tramite Google e Apple Store e unisce alle modalità *phygital* (è possibile giocare in qualsiasi luogo del mondo, perciò anche al di fuori del perimetro dello spazio espositivo, ma in versione limitata, per completare il gioco è necessario recarsi fisicamente a Napoli e al MANN³²⁶) la complessità linguistica: questa è data dal gran numero di semiofori messi in gioco con estrema “capacità mimetica”, dall’intreccio dei regolamenti con i diversi contesti storici (perciò dalle relazioni di confine) e le forti sollecitazioni emotive.

Nello sviluppo di un intreccio narrativo attraverso contesti storici differenti, questo genere di soluzione non sollecita unicamente il livello empirico dell’esperienza, ma anche quello testuale, in condizioni di coerente usabilità e interpretabilità.

325 Cfr LUDOVICO SOLIMA, *Il gaming per i musei. L’esperienza del Mann*, in “ECONOMIA DELLA CULTURA” 28 (2018), n. 3, pp. 275-290.

326 Cfr. FABIO VIOLA, *Game Tourism in Italia – Il caso di Father and Son a Napoli*, pubblicato online nel 2017 - <https://www.tuomuseo.it/game-tourism-in-italia-il-caso-di-father-and-son-a-napoli/> (ultimo accesso 20/09/2021). «Disponibile dal 18 Aprile 2017 gratuitamente sugli stores Apple e Google, il gioco in meno di un anno è stato scaricato circa due milioni di volte da un pubblico internazionale. Meno del 10% dei giocatori complessivi è italiano, mentre nutrita è la rappresentanza cinese, russa, portoghese/brasiliiana, inglese, e di lingua spagnola. In totale sono stati spesi in “Father and Son” l’equivalente di mille anni di vita da parte dei gamers, la cui età media si assesta intorno ai 30 anni. [...] Oltre 18.000 persone da tutto il mondo hanno visitato Napoli ed il Museo Archeologico sbloccando i contenuti aggiuntivi di “Father and Son”. Oltre ad ambientare il gioco in numerose ambientazioni reali sparse per Napoli con l’idea di generare un impatto turistico, “Father and Son” introduce per la prima volta una modalità “check-in” che consente ai giocatori di ottenere contenuti in-game aggiuntivi qualora si rechino fisicamente al Museo di Napoli. Il gioco, attraverso l’attivazione del GPS, riconosce automaticamente la geolocalizzazione del giocatore e sblocca una nuova area giocabile ed un cambio di abiti per Michael. Questo privilegio richiede quindi la presenza fisica a Napoli, ed all’interno del Museo più precisamente con la necessità di entrarvi all’interno previo pagamento di un biglietto di 12 euro. Ad oggi 18450 persone, hanno sbloccato i suddetti contenuti certificando un impatto diretto tra videogioco e visita reale».

NOTA BIBLIOGRAFICA

2020

YANAI TOISTER *Latent digital*, in “*Journal of Visual Art Practice*” 19, n. 2, pp. 125-136

DANIEL ZILIO, NICOLA ORIO, CAMILLA TONIOLO, *TindArt, an Experiment on User Profiling for Museum Applications*, in MICHELANGELO CECI, STEFANO FERILLI, ANTONELLA POGGI (a cura di), *Digital Libraries: The Era of Big Data and Data Science*, atti della XVI Italian Research Conference on Digital Libraries, Bari, Springer, 2020, pp. 123-134

DEBORAH AGOSTINO, MICHELA ARNABOLDI, ELEONORA LORENZINI, *Verso un new normal dei musei post-COVID 19: quale ruolo per il digitale?*, in “*Economia della Cultura*” 1, pp. 79-83

DOROTHEE RICHTER, *Curating the Digital. A Historical Perspective*, in “*OnCurating*” 45, pp. 9-28

JURIJ M. LOTMAN, *Semiotica del cinema e lineamenti di cinestetica*, 1973, tr. it. Milano, Mimesis

KATHRYN BROWN, *The Routledge companion to digital humanities and art history*, Routledge, Londra

KEIR WINESMITH, SUSE ANDERSON, *Digital Practice in Museums: Where do we go from here?*, in *ID. (a cura di), The Digital Future of Museums: Conversations and Provocations*, Londra, Routledge, pp. 219-224

LEV MANOVICH, *Computer vision, human senses, and language of art*, in “*AI & Society*” pubblicato online il 22 Novembre <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01094-9>.

MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, «*Beholders*» *sensorimotor engagement enhances aesthetic rating of pictorial facial expressions of pain*, in “*Psychological Research*” 84, pp. 370-379

VALENTINA TANNI, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero Editions

VIRGILIO TOSI, LORENZO LORUSSO, MARCELLO SEREGNI, *Le immagini in movimento e la rivoluzione digitale: genesi e prospettive*, Roma, Carocci Editore

VITTORIO GALLESE, *The Aesthetic World in the Digital Era: A Call to Arms for Experimental Aesthetics*, in "Reti, Saperi, Linguaggi" 9, n. 17, pp. 55-84

2019

GIUSEPPE GATTI, *Dispositivo: un'archeologia della mente e dei media*, Roma TrE-PRESS

MARTIN DEBATTISTA, TARA PORTELLI, YLENIA MARMARA, *Google Arts & Culture Virtual Reality and Learning Outcomes: the Maltese experience*, Institute of Tourism Studies – Malta

MASSIMILIANO LO TURCO, *On phygital reproductions: new experiential approaches for cultural heritage*, in "IMGJOURNAL" 10, n. 1, pp. 158-173

NICOLA GIUSTI, LORENZO RICCIARDI (a cura di), *Museums at the Post-Digital Turn*, Milano, Mousse Publishing

OPHELIA DEROY, *The Danger of Bursting Bubbles*, in "The Institute of Art and Ideas News" 7, n. 83, pubblicato online all'indirizzo <https://iai.tv/articles/the-danger-of-bursting-bubbles-auid-1281>

SERGE NOIRET, *Homo digitalis* (prefazione a), *La storia in digitale: teorie e metodologie*, a cura di Debora Paci, Milano, Unicopli, 2019, pp. 2-9

SHUNLI LIU, MUHAMMAD ZAFFWAN IDRIS, *Constructing a framework of user experience for museum based on gamification and service design*, in "Matec Web Conferences" 176

VINCENZO IDONE CASSONE, *La gamification e i confini del gioco*, in "Digicult" 4, n. 1, pp. 75-86.

2018

ALAIN BADIOU, *Badiou and His Interlocutors. Lectures, Interviews and Responses*, a cura di Adam J. Bartlett e Justin Clemens, Londra, Bloomsbury

ALAIN BADIOU, *L'essere e l'evento*, 1988, tr. it. a cura di Pierpaolo Cesaroni, Marco Ferrari e Giovanni Minozzi, Milano, Mimesis

ANDREA RABBITO, *L'iceberg e l'angelo benjaminiano sulle nuove immagini*, in ID. (a cura di), *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi, pp. 62-69

LUCIANO FLORIDI, *Soft Ethics and the Governance of the Digital*, in "Philosophy & Technology", 31, pp. 1-8

LUDOVICO SOLIMA, *Il gaming per i musei. L'esperienza del Mann*, in "Economia della cultura" 28, n. 3, pp. 275-290

MARIO TIRINO, *Il visibile e l'immaginabile: cultura visuale, media e immaginario*, in "Im@go" 8, n. 12, pp. 158-168

MARK JOHNSON, *The Aesthetics of Meaning and Thought. The Bodily Roots of Philosophy, Science, Morality, and Art*, Chicago, The University of Chicago Press,

MARTINO FEYLES, *Augmented Environments. Cosa significa essere nel mondo*, in PIETRO MONTANARI, DARIO CECCHI, MARTINO FEYLES (a cura di), *Ambienti mediali*, Milano, Meltemi, pp. 151-163

VITTORIO GALLESE, *Naturalizing Aesthetic Experience. The Role of (Liberated) Embodied Simulation*, in "Projections" 12, n. 2, pp. 50-59

VITTORIO GALLESE, *The power of images: A view from the brain-body*, in "Phenomenology and Mind" 14, pp. 70-79

2017

ERIK CHAMPION, *Digital humanities is text heavy, visualization light, and simulation poor*. in "Digital Scholarship Humanities" 32, n. 1, pp. 25-32

FABIO VIOLA, VINCENZO IDONE CASSONE, *L'arte del coinvolgimento: emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano, Hoepli

FRANCESCO CASETTI, *Mediascape. A Decalogue*, in "Perspecta" 51, pp. 22-43.

KREŠIMIR PURGAR, *W.J.T. Mitchell's Image Theory. Living Pictures*, New York, Routledge

LISA F. SMITH, JEFFREY K. SMITH, PABLO P. L. TINIO, *Time spent viewing art and reading labels*, in “Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts” 11, n. 1, pp. 77–85

MICHELE GUERRA, *L'apparizione di un mondo*, in “Fata Morgana” 31, pp. 213-224

SHAILEY MINOCHA, ANA-DESPINA TUDOR, STEVE TILLING, *Affordances of mobile virtual reality and their role in learning and teaching*, in “Proceedings of the 31st British Computer Society, Human Computer Interaction Conference” 3-6 Luglio, Università di Sunderland,

SILVIA BURINI e ADA MASOERO (a cura di), *Kandinskji. Il cavaliere errante. In viaggio verso l'astrazione*, Milano, 24Ore Cultura,, catalogo della mostra

STEFFEN HVEN, *Sulla possibilità di una narratologia incarnata e antropomediale*, in “Fata Morgana” 31, pp. 197-209

VITTORIO GALLESE, *Neoteny and Social Cognition: A Neuroscientific Perspective on Embodiment*, in CHRISTOPH DURT, THOMAS FUCHS, CHRISTIAN TEWES (a cura di), *Embodiment, Enaction and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World*, Cambridge, MIT Press, pp. 309–332

VITTORIO GALLESE, *Visions of the Body: Embodied Simulation and Aesthetic Experience* Gallese, in “Aisthesis. Pratiche, Linguaggi e Saperi dell'estetico” 10, n. 1, pp. 41-50

2016

ALESSANDRA CALCINOTTO, MARCO IVALDI, *Studi neuroscientifici sull'arte*, Perugia, Calzetti & Mariucci

ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI, *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Giulio Einaudi editore

KREŠIMIR PURGAR, *Reality and truthfulness. Abstraction, (hyper)realism and the “post-pictorial condition”*, in “pianoB” 2, pp. 79-102

VITTORIO GALLESE, FAUSTO CARUANA, *Embodied Simulation: Beyond the Expression/Experience Dualism of Emotions*, in “Trends in Cognitive Sciences” 20, n. 6, pp. 397-398

2015

ALVA NOË, *Strange Tools: Art and Human Nature*, New York, Hill and Wang

ANDRÉ GUNTHER, *La cultura della condivisione o la rivincita delle masse*, in ID., *L'immagine condivisa. La fotografia digitale*, trad. it. Contrasto, Roma, pp. 97-112

ANNA BENTKOWSKA-KAFEL, *Debating Digital Art History*, in "International Journal for Digital Art History" 1, p. 50-65

BENJAMIN ZWEIG, *Forgotten Genealogies: Brief Reflections on the History of Digital Art History*, in "International Journal for Digital Art History" 1, pp. 38-49

DAVID BARRY, MICHAEL DIETER (a cura di), *Postdigital Aesthetics*, Londra, Palgrave Macmillan

FRANCESCO CASETTI, *La galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani

GIUSEPPE BARBIERI, SILVIA BURINI (a cura di), *Grisha Bruskin, Alefbet, l'alfabeto della memoria*, Crocetta del Montello, Terra Ferma, catalogo della mostra

LUCIANO FLORIDI, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Londra, Springer Nature

MATTEO BERTELÉ, ANGELA BIANCO, ALESSIA CAVALLARO (a cura di), *Le Muse fanno il girotondo. Jurij Lotman e le arti*, Crocetta del Montello, Terraferma

SARALEAH FORDYCE, Recensione a *The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies*, in "Design and Culture" 8, n. 7, fasc. 2, pp. 266-267

VITTORIO GALLESE, MICHELE GUERRA, *Lo schermo empatico*, Milano, Raffaello Cortina

VITTORIO GALLESE, *The problem of images and embodied simulation. An experimental aesthetics manifesto*, in CAROLINE A. JONES, DAVID MATHER, REBECCA UCHILL (a cura di), *Experience: Culture Cognition and the Common Sense*, Cambridge, the MIT Press

VITTORIO GALLESE, VALENTINA CUCCIO, *The paradigmatic body. Embodied simulation, intersubjectivity and the bodily self*, in THOMAS

METZINGER, JENNIFER M. WINDT (a cura di), *Open MIND*, Francoforte, MIND Group, pp. 1-23

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Scienza delle immagini: tecnologia, cultura visuale ed estetica dei media*, tr. it. Monza, Johan e Levi, 2018

2014

ANDREA PINOTTI, *Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft*, in “Studi di estetica” IV serie, 42, fasc. 1-2, pp. 269-296

ELLEN DISSANAYAKE, *A Bona Fide Ethological View of Art: The Artification Hypothesis*, in CHRISTA SÜTTERLIN, WULF SCHIEFENHÖVEL, CHRISTIAN LEHMANN, JOHANNA FORSTER E GERHARD APFELAUER, OLDENBURG (a cura di), *From Art as Behaviour: An Ethological Approach to Visual and Verbal Art, Music and Architecture*, Università di Oldenburg, pp. 43-62

FLORIAN CRAMER, *What is Post-Digital?*, in “APRJA (A Peer-Reviewed Journal About)” 4, n. 3, fasc. 1, pp. 11-24

FULVIO IRACE, *Design&culturalheritage. Immateriale Virtuale Interattivo / Intangible Virtual Interactive*, Milano, Electa

GIORGIO AGAMBEN, *L'uso dei corpi*, Neri Pozza, Vicenza

GIOVANNI SARTORI, *Homo videns: Televisione e post-pensiero*, Bari, Editori Laterza

KATRIN HEIMANN, *Moving mirrors: a high-density EEG study investigating the effect of camera movements on motor cortex activation during action observation*, in “Journal of cognitive neuroscience”, 25, n. 9, pp. 2087-2101

LUCIANO FLORIDI, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, tr. it, Milano, Raffaello Cortina, 2017

LUISA SARTORI, *Quando il mirror non basta. Il caso delle azioni complementari*, in “Giornale italiano di psicologia” 41 (2014), n. 2, pp. 365-379

MARK HANSEN, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media*, University of Chicago Press

MASSIMO AMMANITI, VITTORIO GALLESE, *La nascita dell'intersoggettività. Lo sviluppo del sé tra psicodinamica e neurobiologia*, Milano, Raffaello Cortina

PAOLO CLINI, EMANUELE FRONTONI, RAMONA QUATTRINI, ROBERTO PIERDICCA, *Augmented Reality Experience: From High-Resolution Acquisition to Real Time Augmented Contents*, in "Advances in Multimedia" 1 (2014), pubblicato online nel Dicembre: doi 10.1155/2014/597476

PIETRO MONTANI, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina

TORBEN GRODAL, *Immagini-corpo*, 2009, tr. it. a cura di Michele Guerra, Parma, Diabasis

VITTORIO GALLESE, *Arte, Corpo, Cervello: Per un'Estetica Sperimentale*, in "Micromega" 2, pp. 49-67

2013

BEATRICE SBRISCIÀ-FIORETTI, CRISTINA BERCHIO, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, *ERP modulation during observation of abstract paintings by Franz Kline*, in "PLoS One" 8, n. 10, pp. 1-12.

CLAIRE BISHOP, *Museologia Radicale*, tr. it. Monza, Jonathan & Levi Editore, 2017

FILIPPO PENNACCHIO, *Introduzione*, in MONIKA FLUDERNIK, *Verso una Narratologia 'naturale'*, in "Enthymema" 8, pp. 141-59

KATJA KWASTEK, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge MA, MIT Press,

LIV HAUSKEND (a cura di), *Thinking Media Aesthetics*, New York, Peter Lang

PIETRO CONTE, *"Una sorta di intelligenza iconica". Immagine e conoscenza intuitiva*, in "Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience" 2, pp. 191-200

RAFFAELE SIMONE, *Treccani dizionario della lingua italiana*, Roma, Istituto Italiano dell'Enciclopedia Italiana

SHAWN MICHELLE SMITH, *At the Edge of Sight: Photography and the Unseen*, Durham, Duke University Press

VITTORIO GALLESE, *Corpo non mente. Le neuroscienze cognitive e la genesi di soggettività ed intersoggettività*, in "Educazione Sentimentale" n. 20, pp. 8-24

2012

DANIELA ANGELUCCI, *Finzione*, in SILVIA VIZZARDELLI e FELICE CIMATTI (a cura di), *Filosofia della psicoanalisi. Un'introduzione in ventuno passi*, Roma, Quodlibet, pp. 175-183

HANS BELTING, *Antropologia e iconologia*, in *L'immagine nel mondo, il mondo nell'immagine*, a cura di Daniela Agrillo, Emilio Amideo, Antonella Di Nobile, Claudia Tarallo, Napoli, Università degli Studi di Napoli "L'Orientale", 2016, pp. 9-21

LUCA VARGIU, *Boehm, Mitchell e una storia ancora da scrivere*, in "Lebenswelt" 2, pp. 160-171

MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, CRISTINA BERCHIO, MARIATERESA SESTITO, DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Abstract Art and Cortical Motor Activation: An EEG Study*, in "Frontiers in Human Neuroscience" 311, n. 6

MARIUS RIMMELE, BERND STIEGLER, *Visuelle Kulturen / Visual Culture*, Amburgo, Junius

PAUL O'NEIL, *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press

RUGGERO PIERANTONI, *Salto di scala. Grandezze, misure, biografie delle immagini*, Torino, Bollati Boringhieri

2011

ANDREA PINOTTI, *Empatia: Storia di un'idea da Platone al postumano*, Roma-Bari, Laterza

BRIAN ROTMAN, *Automedial Ghosts*, in "Profession" 34, pp. 118-122

DOMENICA BRUNI, *Intervista a David Freedberg*, in "Rivista per la formazione: tendenze, pratiche, strumenti", 87, pp. 81-86

ENRICO MENDUNI, VITO ZAGARRIO, *La nuova Imago. Passaggi al digitale fra cinema, televisione, video, internet*, in “Imago” 1, 3, pp. 7-11

FRANK ROSE, *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, New York, W. W. Norton & Company

INGA POLLMANN, VINZENZ HEDIGER, CHRISTIANE VOSS, *Film Experience and the Formation of Illusion: The Spectator as ‘Surrogate Body’ for the Cinema*, in “Cinema Journal”, 50, n. 4, pp. 136-150

JACINTO LAGEIRA, *Imaginary Subject*, in *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator’s Experience*, a cura di D. Chateau, Amsterdam University Press, Amsterdam

VITTORIO GALLESE, CORRADO SINIGAGLIA, *What is so special about embodied simulation?*, in “Trends in cognitive sciences” 15, n. 11, pp. 512–519

VITTORIO GALLESE, *Neuroscience and phenomenology*, in “Phenomenology and Mind” 1, pp. 33-48

2010

ALESSANDRO ALFIERI, *La riflessione di McLuhan tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in “Lo Sguardo. Rivista di Filosofia” 3, n. 4.

ANDREA PINOTTI, *Quasi-soggetti e come-se: l’empatia nell’esperienza artistica*, in “PSICOART” 1, pp. 1-21

DIERDRA REBER, *Visual Storytelling: Cinematic Ekphrasis in the Latin American Novel of Globalization*, in “A Forum on Fiction” 43, pp. 65-71

DOMENICO QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books

FELIX STALDER, *The Digital Condition*, Cambridge, Polity Press, 2018;
BERYL GRAHAM e SARAH COOK, *Rethinking curating, Art after New Media*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press

HORST BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano: Teoria dell'atto iconico*, tr. it. Federico Vercellone (a cura di), Milano, Raffaello Cortina, 2015

HORST BREDEKAMP, *Immagini che ci guardano: Teoria dell'atto iconico*, tr. it, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2015

JIM MACNAMARA, *'Emergent' media and public communication: Understanding the changing mediascape*, in "Public Communication Review" 1, n. 1, fasc. 2, pp. 3-17

MAURIZIO FERRARIS, ENRICO TERRONE, *Doppia firma. Ontologia del mobile movie*, in "Bianco e nero" 3, pp. 18-27

MICHAEL ANDERSON, *Neural reuse: a fundamental organizational principle of the brain*, in "The Behavioral and brain sciences" 33, n. 4, pp 245-313

MICHAEL HANEKE, *Terror and Utopia of Form: Robert Bresson's Au hasard Balthazar*, in ROY GRUNDMANN (a cura di), *A Companion to Michael Haneke*, Oxford, Blackwell, pp. 565-574

ANTONIO DAMASIO, *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*, New York, Pantheon Books

PIETRO MONTANI, *L'immaginazione intermediale: Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza

PIETRO MONTANI, *L'immaginazione intermediale: Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma, Laterza

ROSS PARRY (a cura di), *Museums in a Digital Age*. Londra e New York, Routledge

TIZIANA MIGLIORE (a cura di), *Incidenti ed esplosioni. A. J. Greimas e J. M. Lotman. Per una semiotica della cultura*, Roma, Aracne

VERA TRIPODI, *La svolta linguistica e le sue origini*, in "APhEx" 1, n. 1, pp. 89-110

2009

ALVIN GOLDMAN, FREDERIQUE DE VIGNEMONT, *Is social cognition embodied?*, in "Trends in Cognitive Science" 13, n.4, pp. 154-159

ANDREA PINOTTI, *Guardare o toccare? Un'incertezza herderiana*, in "Aisthesis: pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico" 1, pp. 177-191

CAROL S. JEFFERS, *Within Connections: Empathy, Mirror Neurons, and Art Education*, in "Art Education" 62, n. 2, pp. 18-23

GOTTFRIED BOEHM, *Il Ritorno delle immagini*, 1994, tr. it., in *Teorie dell'Immagine*, a cura di Andrea Pinotti e Andrea Somaini, Milano, Raffaello Cortina Editore, pp. 39-71

HITO STEYERL, *In Defense of the Poor Image*, in "e-flux Journal" 2, n. 10, pubblicato online <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

JAQUES RANCIÈRE, *The Emancipated Spectator*, Londra, Gregory Elliott

JENNIFER BARKER, *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*, Berkley, University of California Press

JENNIFER BARKER, *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*, Berkley, University of California Press

LUCA MALAVASI, *Topografia dell'emozione cinematografica*, in *Racconti di corpi: Cinema, film, spettatori*, Torino, Edizioni Kaplan

MARIA GIUSEPPINA DI MONTE e MICHELE DI MONTE, *Introduzione*, in GOTTFRIED BOEHM, *La svolta iconica*, Roma, Meltemi

MURRAY SMITH, *Consciousness*, in PAISLEY LIVINGSTON, CARL PLANTINGA (a cura di) *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, New York-Londra, Routledge, pp. 39-51

ROBERT R. JANES, *Museums in a Troubled World. Renewal, Irrelevance or Collapse?*, Londra e New York, Routledge

2008

ANDREA PINOTTI, *Neuroestetica, estetica psicologica, estetica fenomenologica: le ragioni di un dialogo*, "Rivista di estetica" 37, pp. 147-168

ANGELA MENGONI, *Il colpo di fucile tra performance e pittura moderna: per un ansambl' anacronistico*, Relazione presentata al convegno "Incidenti ed esplosioni. A. J. Greimas e J.M. Floch. Per una semiotica delle culture", Venezia, IUAV, 6-7 maggio

BERTRAND GERVAIS, *The Myth of Presence. The Immediacy of Representation in Cyberspace*, in "Image [&] Narrative" 23, pp. 1-18

ANTONIO DAMASIO, *Cinéma, esprit, emotion: la perspective du cerveau*, in "Trafic" 67, pp. 94-101

GIANFRANCO BETTETINI, *Il timpano dell'occhio. Gli intrecci e i giochi dei suoni e delle immagini*, Milano, RCS

GIORGIO AGAMBEN, *Signatura Rerum. Sul Metodo*, Torino, Bollati Boringhieri

JABBI, BASTIAANSENSEN, KEYSERS, *A common anterior insula representation of disgust observation, experience and imagination show divergent functional connectivity pathways*, in "PloS One" 3, pp. 29-39

JEAN BAUDRILLARD, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, 1981, tr. it. a cura di Matteo Brega, Roma, Edizioni Pgreco

SEMIR ZEKI, *Con gli occhi del cervello*, tr. it. Roma, Di Renzo Editore, 2011

SPENCER SHAW, *Film Consciousness. From Phenomenology to Deleuze*, Londra, MacFarland & C.

THOMAS METZINGER, *Il tunnel dell'Io. Scienza della mente e mito dell'oggetto*, tr. it., Raffaello Cortina, Milano 2010

WALTER BENJAMIN, *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, a cura di Michael W. Jennings, Brigid Doherty, Thomas Y. Levm, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press, pp. 19-55

2007

CHERYL BRACKEN, GARY PETTEY, *It is REALLY a smaller (and smaller) world: presence and small Screens*, in LAURA MORENO (a cura di), in *Atti dalla X conferenza internazionale: PRESENCE*, Barcellona, Presence, pp. 283-290

CLAIRE BISHOP, *What is a Curator?*, in "IDEA" 26, pp. 12-21

DAVID FREEDBERG, *Empathy, Motion and Emotion*, in KLAUS HERDING, ANTJE KRAUSE WAHL (a cura di), *Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen: Emotionen in Nahsicht*, Berlino, Driesen, pp. 17-51

DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Empathy, Motion and Emotion in Esthetic Experience*, in "Trends in Cognitive Science" 11, n. 5, pp. 197-203 (tr.it. in ID, *Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica*, trad. di Pariagrazia Pelaia, Andrea Pinotti, in *Teorie dell'immagine*, Milano, Raffaello Cortina, 2009, pp.331-354

FIONA CAMERON, SARAH KENDERDINE (a cura di), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, Cambridge MA, The MIT Press.

GIOVANNI LUCIGNANI, ANDREA PINOTTI (a cura di), *Immagini della mente. Neuroscienze, arte, filosofia*, Milano, Raffaello Cortina

2006

ALFREDO MARINI, *Lessico di "Essere e tempo"*, in MARTIN HEIDEGGER, *Essere e Tempo*, 1927, tr. It a cura di Alfredo Marini, Milano, Mondadori, pp. 1411-1412

CHRISTA MAAR, HUBERT BURDA (a cura di), *Iconic worlds. Neue Bilderwelten und Wissensräume*, Köln, DuMont,

CLAUDIO MARRA, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano

GIACOMO RIZZOLATTI, CORRADO SINIGAGLIA, *So quel che fai, il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano, Raffaello Cortina

GOTTFRIED BOEHM, *Iconic Turn: una lettera*, tr. it. in "Lebenswelt" 2 (2012), pp. 118-129

JAY DAVID BOLTER, BLAIR MACINTYRE, MARIBETH GANDY, PETRA SCHWEITZER, *New Media and the Permanent Crisis of Aura*, in "The International Journal of Research into New Media Technologies" 12, n. 1, pp. 21-39

MICHELE WHITE, *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press,

NICOLA DUSI, LUCIO SPAZIANTE, *Introduzione. Pratiche di replicabilità*, in NICOLA DUSI (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, pp. 9-61

2005

DAVID FREEDBERG, VITTORIO GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, in "Trends in Cognitive Science" 4, pp. 23-48

HANS BELTING, *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, tr. it. in PINOTTI e SOMAINI (a cura di), *Teorie dell'immagine*, Milano, Raffaello Cortina, 2009, pp. 73-98

HANS BELTING, *Toward an Anthropology of the Image*, in *Anthropologies of Art, Clark Studies Visual Arts* ("Proceedings of Clark Conference", 25-26 aprile, 2003), a cura di Mariët Westermann, New Haven e Londra, Yale University Press, pp. 41-59.

LEONARDO FOGASSI, PIER FERRARI, BENNO GESIERICH, STEFANO ROZZI, FABIAN CHERSI, GIACOMO RIZZOLATTI, *Parietal Lobe: From Action Organization to Intention Understanding*, in "Science" 308, pp. 662-667

MARIËT WESTERMANN, WILLIAMSTOWN, STERLING, FRANCINE CLARK (a cura di), *Anthropologies of Art*, Art Institute, pp. 41-58

PETER WEIBEL, *The Postmedia Condition*, Madrid, Postmedia Condition

VITTORIO GALLESE, *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, in "Phenomenology and the cognitive sciences" 4, pp. 23-48

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *What do pictures want?*, Chicago, Chicago University Press

2004

DAVID FREEDBERG, *Empatia, movimento ed emozione*, in GIOVANNI LUCIGNANI, ANDREA PINOTTI (a cura di), *Immagini della mente*, Milano, Cortina, 2007, pp. 13-67

HANS ULRICH GUMBRECHT, *Production of presence. What meaning cannot convey*, Stanford, Stanford University Press

SIMONA PEZZANO, *L'immagine digitale. Una vera-falsa "nuova immagine"*, in "Leitmotiv" 4, pp. 69-88

VIVIAN SOBCHACK, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkley and Los Angeles, University of California Press

2003

ANTONIO DAMASIO, *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, tr.it. Milano, Adelphi, 2003

GUNTHER KRESS, *Literacy in the New Media Age*, Londra, Routledge

FRANCO LO PIPARO, *Aristotele e il linguaggio. Cosa fa di una lingua una lingua*, Roma-Bari, Laterza (ed. 2007)

HORST BREDEKAMP, *A Neglected Tradition? Art History as Bildwissenschaft*, in "Critical Inquiry" 29 , n. 3, pp. 418-428

LEV MANOVICH, *Introduzione* a NOAH WARDRIP-FRUIIN, NICK MONTFORT, *The New Media Reader*, Londra, The MIT Press

OBERT VISCHER, F. TH. VISCHER, *Simbolo e forma*, trad. it. Torino, Aragno,

OLIVER GRAU, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, The MIT Press

VITTORIO GALLESE, *The manifold nature of interpersonal relations: the quest for a common mechanism*, in "Philosophical transactions of the Royal Society of London" Series B, Biological sciences 358,, pp. 517–528

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction*, in "Modernism/modernity" 10, n. 3, pp. 481-500

2002

BRIAN MASSUMI, *On the superiority of the analog*, in ID., *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham e Londra, Duke University Press, pp. 133-143

JEAN EPSTEIN, *Le cinématographe vu de l'Etna, 1926*, in *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, a cura di Valentina Pasquali, Roma, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, pp. 45-62

MARTIN JAY (conversazione con), *That visual turn. The advent of visual culture*, in "Journal of visual culture" I, pp. 87-92

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Mostrare il vedere: una critica della cultura visuale*, 2002, in ID., *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Palermo, Duepunti, 2009, pp. 41-65

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Showing seeing. A critique to Visual Culture*, in "Journal of Visual Culture" 1, n. 2, pp. 165-181

2001

HANS BELTING, *Antropologia delle immagini*, tr.it., Roma, Carocci, 2011

ANDREA PINOTTI, *Memorie del neutro. Morfologia dell'immagine in Aby Warburg*, Milano, Mimesis

ANTONELLA SBRILLI, *Storia dell'arte in codice binario*, Milano, Edizioni Angeli Gerini

BERNARD STIEGLER, *The Discrete Image*, in JACQUES DERRIDA, BERNARD STIEGLER, *Echographies of Television: Filmed Interviews*, Cambridge, Massachussets, MIT Press, pp. 145–63

DAVID H. SILVERA, ROBERT A. JOSEPHS, R. BRIAN GIESLER, *Bigger is better: the influence of physical size on aesthetic preference judgments*, in “Journal of Behavioral Decision Making” 15, n.3, pp. 189-202

LEV MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. Milano, Olivares, 2002

MARIA ALESSANDRA UMILTÀ, E. KOHLER, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, LUCIANO FADIGA, CHRISTIAN KEYSERS, GIACOMO RIZZOLATTI, *I Know What You Are Doing: A Neurophysiological Study*, in “Neuron” 31, n.1, pp.155-165

VITTORIO GALLESE, *The ‘Shared Manifold’ Hypothesis: From Mirror Neurons To Empathy*, in “Journal of Consciousness studies” 8, pp. 33-50

2000

ALVIN GOLDMAN, VITTORIO GALLESE, *Reply to Schulkin*, in “Trends of Cognitive Science” 4, vol. 7, pp. 255-256

GIOVANNI SARTORI, *Homo Videns. Televisione e post-pensiero*, Roma-Bari, Laterza

JAY DAVID BOLTER E RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press paperback edition, Cambridge (Massachussets)

JACQUES RANCIÈRE, *La partizione del sensibile. Estetica e Politica*, tr. it. Roma, DeriveApprodi, 2016

MARK HANSEN, *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, Michigan University Press

1999

ANTONIO DAMASIO, *Emozione e coscienza*, tr. it. di S. Frediani, Milano, Adelphi, 2000

ANTONIO DAMASIO, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*, New York, Harcourt

EAN-PIERRE CHANGEUX, PAUL RICOEUR, *La natura e la regola. Alle radici del pensiero*, 1998, tr. it. Milano, Raffaello Cortina

GEORGE LAKOFF, MARK JOHNSON, *Philosophy In The Flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York, Basic Books

JAY DAVID BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press

KURT FORSTER, *Introduzione a*, ABY WARBURG, *The Renewal of Pagan Antiquity* (1932), tr. ing. Los Angeles, The Getty Research Institute, 1999

NICHOLAS MIRZOEFF, *Introduzione alla cultura visuale*, tr. it. Milano, Meltemi, 2021

SEMIR ZEKI, *La visione dall'interno: arte e cervello*, trad. it., Paolo Pagli, Giovanna De Vivo (a cura di), Torino, Bollati Boringhieri, 2003

1998

ALFRED GELL, *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford, Oxford University Press

ELLA SHOCHAT, ROBERT STAM, *Narrativizing Visual Culture: Towards a Polycentric Aesthetics* (Introduzione), in NICHOLAS MIRZOEFF (a cura di), *The Visual Culture Reader*, ed. Routledge, pp. 27-49

JURIJ M. LOTMAN, *Il girotondo delle muse. Saggi di semiotica delle arti e della rappresentazione*, a cura di S. Burini, Bergamo, Moretti & Vitali

PHILIPPE A. MICHAUD, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Macula, Pargi

SEMIR ZEKI, *Art and the Brain*, "Daedalus" 127, n. 2, pp. 71-103

VICTOR STOICHITA, *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore

1997

GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, VITTORIO GALLESE, *The Space Around Us*, in "Science, New Series" 277, No. 5323, pp. 190-191

THEODOR W. ADORNO, *Aesthetic Theory*, 1970, Minneapolis, University of Minnesota Press

TIMOTHY BINKLEY, *The Vitality of Digital Creation*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism" 55, n. 2, pp. 107-116

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *La città dei bits: spazi luoghi e autostrade informatiche*, 1995, tr. it. a cura di S Polano, Milano, Electa

1996

BERNARD STIEGLER, *L'immagine discreta*, in JAQUES DERRIDA, BERNARD STIEGLER, *Ecografie della televisione*, tr. it. Milano, Raffaello Cortina, 1997, pp. 163-184

FABIO CIOFFI (a cura di), *Corso di filosofia, storia e testi*, Milano, Mondadori

GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, *Action recognition in the premotor cortex*, in "Brain: a journal of neurology" 119, vol. 2, pp. 593-609

GIACOMO RIZZOLATTI, LUCIANO FADIGA, VITTORIO GALLESE, LEONARDO FOGASSI, *Premotor cortex and the recognition of motor actions*, in "Cognitive Brain Research" 3, n. 2, pp. 131-141

JANE YELLOWLEES DOUGLAS, *Virtual Intimacy and the Male Gaze Cubed: Interacting with Narratives on CD-ROM*, in "Leonardo" 29, n. 3, pp. 207-213

KEVIN ROBINS, *Into the image. Culture and Politics in the field of vision*, Londra-New York, Routledge; tr. it., *Oltre l'immagine, Politiche culturali nei territori visivi*, Ancona-Milano, Editori Associati, 1999

PALLASMAA JUHANI, *Gli occhi della pelle*, tr. it. Milano, Jaca Book, 2007

WALTER BENJAMIN, *Selected Writings*, vol. 1 e 2, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press

WILLIAM J. THOMAS MITCHELL, *What Do Pictures 'Really' Want?*, in "October" 77, pp. 71-82

1995

LEV MANOVICH, *An Archeology of a Computer Screen*, in "Kunstforum International" 136, pp. 124-135

LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, GIOVANNI PAVESI, GIACOMO RIZZOLATTI, *Motor facilitation during action observation: a magnetic stimulation study*, in "Journal of Neurophysiology" 73, pp. 2608-2611

NICHOLAS NEGROPONTE, *Being digital*, Sperling & Kupfer, tr. it. di F. e G. Filipazzi, *Essere digitali*, Sperling Paperback, 1999

STEVEN LEVY, *TechnoMania*, "Newsweek" 27 Febbraio, pp. 14-17, qui p. 17

WILLIAM J.T. MITCHELL, *What Is Visual Culture?*, in IRVING LAVIN (a cura di), *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside: A Centennial Commemoration of Erwin Panofsky (1892-1968)*, Princeton, Princeton Institute for Advanced Study, pp. 207-217.

1994

ANTONIO DAMASIO, *L'errore di Cartesio: emozione, ragione e cervello umano*, tr. it. di F. Macaluso, Milano, Adelphi, 1995

CLAUDIA CERIVIA, *Nei dettagli nascosto. Per una storia del pensiero iconologico*, Roma, Carocci (ed. 2009)

MARC JEANNEROD, *The representing brain: Neural correlates of motor intention and imagery*, in "Behavioral and Brain Sciences" 17, n. 2, pp. 187-202.

PAUL MILGRAM, FUMIO KISHINO, *A taxonomy of mixed reality visual displays*, in "IEICE Transactions on Information Systems" 12, n. E77-D.

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *Picture Theory*, Chicago, Chicago University Press

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *La svolta visuale*, in *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, tr. it. Milano, Raffaello Cortina Editore, 2017, pp. 79-107

ZYGMUT BAUMAN, *Morality without Ethics*, in "Theory Culture & Society" 11, n. 4, pp. 1-34

1993

ITALO CALVINO, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, 1993

LOUIS MARIN, *L'être de l'image et son efficace*, in ID., *Des pouvoirs de l'image: gloses*, Parigi, Seuil, pp. 9-20

1992

GIUSEPPE DI PELLEGRINO, LUCIANO FADIGA, LEONARDO FOGASSI, VITTORIO GALLESE, GIACOMO RIZZOLATTI, *Understanding motor events: A neurophysiological study*, in "Experimental brain research" 91, pp. 176-80

JOHN SHEARMAN, *Only Connect: Art and the Spectator in the Italian Renaissance*, Washington, D. C.-Princeton, The National Gallery of Art-Princeton University Press, trad. it. *Arte e spettatore nel Rinascimento italiano: Only connect...*, Milano, Jaca book, 1995

RÉGIS DEBRAY, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in occidente*, tr. it. a cura di Andrea Pinotti, Milano, Editrice Il Castoro, 1999

VIVIAN SOBCHACK, *The address of the eye: a phenomenology of film experience*, Princeton University Press,

WILLIAM JOHN THOMAS MITCHELL, *The Pictorial turn*, in "Artforum" 30, n. 7, pp. 89-94

1991

VILÉM FLUSSER, *Lo status delle immagini*, tr. it. in ID., *La cultura dei media*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, pp. 61-78

1990

JONATHAN CRARY, *Le Tecniche dell'osservatore*, tr. it. a cura di L. Acquarelli, Torino, Einaudi, 2014

1989

DAVID FREEDBERG, *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, The University of Chicago Press, trad. it. *Il potere delle*

immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico, Torino, Einaudi, 1993.

MARTHA J. FARAH, *The neural basis of mental imagery*, in “Trends in Neurosciences” 12, n. 10, pp. 395-399

1988

HAL FOSTER (a cura di), *Vision and Visuality*, Seattle, Bay Press

1987

JONATHAN CRARY, *Modernizing vision*, in HAL FOSTER (a cura di), *Vision and Visuality, Discussions in Contemporary Culture*, Seattle, Bay Press, pp. 29-49

VICTOR TURNER, *Antropologia della performance*, tr. it. Bologna, il Mulino, 1993

1986

FRIEDRICH KITTLER, *Grammophone, Film, Typewriter*, tr. ingl., Stanford, Stanford University Press, 1999

1985

JURIJ M. LOTMAN, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, a cura di Silvia Salvestroni, Venezia, Marsilio

1984

GIORGIO AGAMBEN, *Aby Warburg e la “scienza senza nome”*, in “Aut Aut” 199-200, pp. 51-66

VIRGILIO TOSI, *Il cinema prima di Lumière*, Roma, ERI

1983

ADOLF VON HILDEBRAND, *Il problema della Forma nell'arte figurativa*, tr. it. a cura di Andrea Pinotti Pinotti e Fabrizio Scrivano, Palermo, Aesthetica, 2001

PAUL RICOEUR, *Tempo e racconto I*, tr. it., Milano, Jaca Book, 1986

1982

BENJAMIN H.D. BUCHLOH, *Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art*, in "Artforum" 21, n. 1, pp. 43-56

HUBERT L. DREYFUS, HARRISON HALL (a cura di), *Husserl, Intentionality, and Cognitive Science*, MIT Press

MONROE BEARDSLEY, *The Aesthetic Point of View*, Ithaca, Cornell University Press, 1982

VIVIAN SOBCHACK, *Toward the inhibited space: the semiotic structure of camera movement in the cinema*, in "Semiotica" 1, n. 4, pp. 317-335

WILLIAM J. THOMAS MITCHELL, *The Reconfigured Eye*, Cambridge Massachusetts, MIT Press

1981

ROSALIND KRAUSS, *The Originality of the Avant-Garde: A Postmodernist Repetition*, in "October" 18, pp. 47-66

RUGGERO PIERANTONI, *L'occhio e l'idea, fisiologia e storia della visione*, Torino, Bollati Boringhieri

1980

MICHEL DE CERTEAU, *L'invenzione del quotidiano*, tr. it. Roma, Edizioni Lavoro, 2010

1979

JAMES GIBSON, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, tr. it. a cura di Vincenzo Santarcangelo, Milano, Mimesis, 2014

ROLAND BARTHES, *La camera chiara*, tr. it., Torino, Einaudi, 2003

1977

RAIMOND WILLIAMS, *Marxismo e letteratura*, trad. it. Roma-Bari, Laterza, 1979

1975

DONATELLA FERRARI-BRAVO, *Sistemi secondari di modellizzazione* (Introduzione), in JURIJ M. LOTMAN, BORIS A. USPENSKIJ, *Semiotica e cultura*, a cura di Donatella Ferrari Bravo, Milano, Ricciardi, pp. IX-LXXIX

LAURA MULVEY, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in "Screen" 16 , n. 3, pp. 6–18

1974

ROSALIND KRAUSS, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, tr. it., Milano, Postmedia Books, 2005

1972

JOHN BERGER, *Modi di vedere*, tr. it., Milano, Bollati e Boringhieri, 2015

1970

ERNST GOMBRICH, *Aby Warburg, una biografia intellettuale*, tr. it., Milano, Feltrinelli, 2003

ROBERT KLEIN, *La forma e l'intelligibile. Scritti sul Rinascimento e l'arte moderna*, tr. it., Torino, Einaudi, 1975

1969

MARTIN HEIDEGGER, *Essere e tempo*, trad. it. di Franco Volpi, Longanesi, Milano 2010, condotta sulla versione di Pietro Chiodi (UTET, Torino 1969)

1968

NELSON GOODMAN, *La teoria della notazione*, in ID., *I linguaggi dell'arte*, tr. it. Milano, Il Saggiatore, 1976, pp. 111-149

1967

GUY DEBORD, *La società dello spettacolo*, tr. it., Milano, Edizioni SugarCo, 1990

JAQUES DERRIDA, *Della grammatologia*, tr. it. Milano, Jaca Book, 2006

MARSHALL MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, tr. it., Milano, Il Saggiatore, 2011

RICHARD RORTY, *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*, Chicago and London, The University of Chicago Press

1964

JAQUES LACAN, *Il seminario – Libro XI: I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, tr. it. e cura di G. Contri, Torino, Einaudi, 1979

UMBERTO ECO, *Apocalittici e Integrati*, Milano, Bompiani

1962

CLAUDE LÈVI-STRAUSS, *Il pensiero selvaggio*, tr. it., Milano, Il Saggiatore, 1990

1960

MAURICE MERLEAU-PONTY, *L'occhio e lo spirito*, tr.it. Milano, SE, 1989

SIGFRIED KRACAUER, *Film: ritorno alla realtà fisica*, Milano, Il Saggiatore, 1962

1957

ROLAND BARTHES, *Miti d'oggi*, tr. it. Torino, Einaudi, 1994

1959

OTTO NEURATH, *Protocol Sentences*, in ALFRED JULES AYER (a cura di), *Logical Positivism*, Glencoe IL, The Free Press, pp. 199-208

1956

EDGAR MORIN, *Il cinema o l'uomo immaginario*, tr. it., Milano, Feltrinelli, 1982, qui pp. 110-111

1955

ERWIN PANOFSKY, *Il significato nelle arti visive*, tr.it., Torino, Einaudi, 1996

1953

MAURICE MERLEAU-PONTY, *Le monde sensible et le monde de l'expression, Cours au College de France. Notes 1953*, Ginevra, MetisPresses, 2011

1951

DONALD WINNICOTT, *Oggetti transizionali e fenomeni transizionali. Dalla pediatria alla Psicoanalisi*, Firenze, Martinelli, 1975

1948

BERNARD BERENSON, *Valori tattili*, in Id., *Estetica, etica e storia nelle arti della rappresentazione visiva*, trad. it., Milano, Leonardo, 1990, pp. 57-60

1945

MAURICE MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia della percezione*, tr. it. Milano, Bompiani, 2005

1934

JOHN DEWEY, *Art as Experience*, New York: Minton, Balch and Company,

1932

ABY WARBURG, *La rinascita del paganesimo antico*, trad. it. Firenze, La Nuova Italia, 1966

1929

ABY WARBURG, *Mnemosyne: l'atlante delle immagini*, trad. it. a cura di Maurizio Ghelardi, Torino, Aragno, 2002

1927

WALTER BENJAMIN, *Replica a Oscar A.H. Schmitz*, in ID., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, tr. it., a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Einaudi, Torino, 2012, pp. 261-265

1920

EDUARD TOULOUSE, RAOUL MORGUE, *Des réactions respiratoires au cours de projections cinématographique*, tr. it. A cura di Mario Ponso in "Archivio Italiano di Psicologia" 2 (1923), n. 2

1916

EDITH STEIN, *Il problema dell'empatia*, edizione italiana a cura di Elio Costantini ed Erica Schulze Costantini, Roma, Edizioni Studium, 2016 (prima ed. 1985)

HUGO MÜNSTERBERG, *Film. Uno studio psicologico e altri scritti*, tr. it., a cura di D. Spinosa, Bulzoni, Roma 2010

1912

ABY WARBURG, *Arte italiana e astrologia internazionale a Palazzo Schifanoia a Ferrara*, tr. it., in ID., *La rinascita del paganesimo antico e altri scritti* (a cura di M. Ghelardi), Torino, Aragno, 2004, pp. 515-555

1907

GEORGE HERBERT MEAD, *Concerning animal perception*, in "Psychological Review" 14, pp. 383-390

1902

ALOIS RIEGL, *Spätrömisch oder orientalisches?* (Erwiderung auf einen gleichnamigen Artikel Strzygowskis), "Münchener Allgemeine Zeitung", 93-94, pp. 153-156

1890

WILLIAM JAMES, *Principi di psicologia*, tr. it. Milano, SEL, 1901

1838

GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL, *Estetica, 1836-38*, tr. it. di N. Merker, Milano, Feltrinelli, 1963

1804

NICOLAS LEDOUX, tav.113 di *L'architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation*, 1804

1781

EMMANUEL KANT, *Critica della Ragion Pura*, traduzione e note di Giorgio Colli, Torino, Einaudi, 1957

Tesi di laurea e di dottorato

BRIEUC VAN TICHELEN, *The role and opportunities of Phygital in the digital omni-channel strategy*, Tesi di laurea, Université Catholique de Louvain, a.a. 2018/2019 (Relatore: prof. Régis Coeurderoy)

MARTA POLONI, *Tecnologie digitali tra fruizione e comunicazione*, Tesi di laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2018/19 (Relatore: prof. Walter Quattrocioni)

VALERIA FACCHIN, *CURARE i sistemi immersivi. PER un ripensamento della pratica curatoriale nel 'post-digital Turn'*, Tesi di laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2017/2018 (Relatore: prof. Giuseppe Barbieri)

FABIOLA DI MAGGIO, *Immaginazioni frattali e immaginazioni apofeniche. Il cold visual turn nella cultura museale contemporanea*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Palermo, CICLO XXVI, a.a. 2012/2013-2014/2015, anno di discussione 2017 (Supervisore: prof. Matteo Meschiari)

FRANCESCO GORI, *Homo signator. L'indistruttibilità dell'uomo primitivo: per un'archeologia della cultura visuale*, Tesi di dottorato, Università degli Studi di Palermo, CICLO XXV, a.a. 2011/2012-2013/2014, anno di discussione 2015 (Supervisore: prof. Michele Cometa)

CHIARA TORRENTE, *Abitare lo spaesamento. Lo spazio della Unheimlichkeit nel pensiero di Martin Heidegger*, Tesi di dottorato, Università degli studi di Palermo, CICLO XXV, a.a. 2011/2012-2013/2014, anno di discussione 2015 (Supervisore: prof. Leonardo Samonà)

JENNIFER HALL, *Interactive Art and the Action of Behavioral Aesthetics in Embodied Philosophy*, Tesi di dottorato, Institute for Doctoral Studies in the Visual Arts, Ciclo V, a.a. 2012/2013-2013/2014, anno di discussione 2014 (Supervisore: prof. Paul Armstrong)

DUNJA RADETIĆ, *Scomode contiguità dello sguardo. Quattro re-visioni della tradizione visiva occidentale*, Tesi di dottorato, Università Ca' Foscari Venezia, Ciclo XXV, a.a. 2009/2010-2011/2012, anno di discussione 2013 (Supervisore: prof. Giuseppe Barbieri)

ELISA BONACINI, *La valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Europa e in Italia. Forme di fruizione e di valorizzazione museale attraverso le nuove tecnologie e i social media. Una proposta di turismo wireless per Catania*, Tesi di dottorato, Università degli studi di Catania, Ciclo XXVI, a.a. 2010/2011-2011/2012, anno di discussione 2013, (Supervisore: Prof. Giuseppe Savoca)

MOHD KAMAL OTHMAN, *Measuring visitor's experience with mobile guide technology in cultural spaces*, Tesi di dottorato, Università di New York, Ciclo XXXII, a.a. 2008/2009-2010/2011, anno di discussione 2012 (Supervisore: prof.ssa Helen Petrie)

DANIELA MARIO, *Se immagino capisco: il ruolo dei processi simulativi e metaforici nella comprensione del testo*, Tesi di Dottorato, Università Ca' Foscari Venezia, Ciclo XXIV, a.a. 2008/2009-2010/2011, anno di discussione 2011 (Supervisore: prof. Umberto Margiotta; Relatore: prof. Vittorio Gallese)

ADELAIDE PAULON, *La multimedialità tra passato e futuro. Uno studio sui cd-rom d'arte degli anni novanta del Novecento*, Tesi di laurea, Università Ca' Foscari Venezia, a.a. 2010/11 (Relatore prof. Giuseppe Barbieri)

Siti Web di riferimento

ACM SIGGRAPH 2004 Papers, Association for Computing Machinery, New York
<https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/1186562>

Alefbet, l'alfabeto della memoria

https://www.youtube.com/watch?v=k-Dp7OcA__U&ab_channel=QueriniVenezia

AMIT SOOD, *Taking a minute to enjoy some art on World Art Day*, Google Cultural Institute

<https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/taking-minute-to-enjoy-some-art-on/>

CamerAnebbia

<http://www.cameranebbia.com/desktop.html>

Dichiarazione ufficiale di Audrey Azoulay, Direttore Generale UNESCO

<https://www.artnews.com/art-news/news/unesco-icom-museums-study-coronavirus-pandemic-1202687841/>

ERRY SALTZ, *The Last Days of the Art World...and Perhaps the First Days of a New One* Life after the coronavirus will be very different,

<https://www.vulture.com/2020/04/how-the-coronavirus-will-transform-the-art-world.html>

Fabio Viola sull'incremento di visite dovute a "Father and Son", *Game Tourism in Italia*

<https://www.tuomuseo.it/game-tourism-in-italia-il-caso-di-father-and-son-a-napoli>

GOOGLE ART SELFIE

<https://artsandculture.google.com/camera/selfie>

GOOGLE ARTS&CULTURE

<https://artsandculture.google.com/>

Google Cardboard viewer

<https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/extending-the-museum-experience-with-virtual-reality>

Graph Neural Network: la prossima fase del Deep Learning

<https://www.ionos.it/digitalguide/online-marketing/marketing-sui-motori-di-ricerca/graph-neural-network/>

Hastings Contemporary – Robot Tour

<https://www.hastingscontemporary.org/robot-tours/>

<https://medium.com/@invisiblestudio/we-visited-a-museum-with-a-robot-heres-what-we-learnt-e9bf9a68dc6>

<https://www.archpaper.com/2020/04/hastings-contemporary-robot-tours/>

<https://www.bbc.co.uk/programmes/b00dtnvm/episodes/guide>

<https://www.nytimes.com/2020/04/15/arts/museums-robots-coronavirus.html>

https://www.youtube.com/watch?v=D35uT_tFO9M

ICOM - International Council of Museums

<https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf>

Intervista a Vittorio Gallese realizzata da “Psychiatry on line Italia”

<https://www.youtube.com/watch?v=pUyLGYxrsVA>

JAMES ELKINS, *How Long Does it Take To Look at a Painting?*

https://www.huffpost.com/entry/how-long-does-it-take-to-_b_779946

JASON KOEBLER, *It’s September, Forever*

<https://www.vice.com/en/article/nze8nb/its-september-forever>

Kandinskij, il cavaliere solitario

https://www.youtube.com/watch?v=cQd2FYqS3jQ&ab_channel=Fanpage.it

KENIN MCSPADDEN, *You now have a shorter attention span than a goldfish*

<https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish>

La Pinacoteca di Brera vicina come non è mai stata vista grazie ad Haltadefinizione

<https://www.haltadefinizione.com/news-and-media/news-and-media/la-pinacoteca-di-brera-vicina-come-non-e-mai-stata-vista-grazie-ad-haltadefinizione/>

Lev Manovich

<http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:7>

LUCIANA MACI, *Phygital: cos'è, come funziona*

<https://www.economyup.it/innovazione/phygital-cose-come-funziona-e-come-sfruttarlo-per-migliorare-la-customer-experience/#:~:text=il%20physical%20digital-,Fenomeno%20phygital%3A%20che%20cos'%C3%A8%20e%20definizione,interattive%20uniche%20nel%20loro%20genere>

MET 360° Project

<https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project>

MOMA – Virtual opening

<https://www.youtube.com/watch?v=GZW6OjARMGU>

MOMA – Virtual Views

<https://www.moma.org/calendar/groups/58>

NEMO - Network of European Museum Organisations

https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_FollowUpReport_11.1.2021.pdf

Peter Lunenfeld

<http://www.peterlunenfeld.com/publications/>

Statista sui dati di scaricamento Google Arts&Culture App

<https://www.statista.com/statistics/1133470/monthly-google-arts-and-culture-app-downloads-in-italy/>

UNESCO - Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530.locale=en>

Value of VR for learning at the Museum

<https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/virtual-reality-at-the-british-museum-what-is-the-value-of-virtual-reality-environments-for-learning-by-children-and-young-people-schools-and-families/>

Van Habbe Museum – Robot Tour

<https://vanabbemuseum.nl/en/mediation/inclusion/museum-visit-with-robot/>

VINCENZO SANTARCANGELO, *Dialoghi di Estetica. Parola a Vittorio Gallese*

<https://www.artribune.com/attualita/2013/12/dialoghi-di-estetica-parola-a-vittorio-gallese/>

Warburg Institut

<https://warburg.sas.ac.uk/>

Ways of Seeing, a BBC series with John Berger, 1972

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLIfS1479pZCj8CANnhjVF5QLXvOf78Vmx>

RINGRAZIAMENTI

Rivolgo un ringraziamento particolare al prof. Giuseppe Barbieri, poiché con grande pazienza e gentilezza ha saputo supportare le mie molteplici incertezze e incoraggiarmi a sfidare le mie capacità, responsabilizzando il mio senso critico con la grande disponibilità che sicuramente occorre per accettare le scelte di uno studente anche quando ci si trova in disaccordo, aiutandolo comunque.

È mia convinzione che, come me, tutti gli studenti abbastanza fortunati da aver trascorso un periodo del proprio percorso universitario all'interno delle aule in cui il professore ha tenuto le sue lezioni, possano riconoscergli, consapevoli o meno, un sincero debito per gli anni a venire: per richiamare in causa un passo tratto dalla prefazione a *Testo e Contesto* di Lotman, con un pizzico d'ironia, è anche (ma mi piacerebbe poter dire soprattutto) grazie al Prof. Barbieri, se molti di noi hanno scoperto che esiste, in loro stessi, un meccanismo utile a “fare le uova” e che, con grande impegno e i corretti punti di riferimento, è possibile educarlo. Questo, a mio parere, è un dono che va ben oltre le mura dei campus universitari e che tutti noi dovremmo poter ricevere.

Sono grata inoltre alla prof.ssa Silvia Burini, per i suoi utilissimi scritti e per aver accettato di collaborare alla discussione di questa Tesi.

Ringrazio infine la mia Famiglia e le mie amicizie più care, che hanno saputo sostenermi sempre con grande affetto, dimostrandomi la loro stima e non mancando mai nell'incoraggiarmi. In special modo, ringrazio mio padre, che non è più qui con noi per poter leggere queste poche righe ma, fra le tante e preziosissime cose, mi ha insegnato che, spesso, i momenti di peggior difficoltà sono i treni più importanti che la vita abbia da offrirci: prendendoli con coraggio avremo sempre l'occasione di scoprire qualcosa di essenziale su noi stessi e sul senso del nostro viaggio. Mi piace pensare che, anche per questo, sarebbe fiero del mio piccolo risultato.