

# Immergersi nel visivo. In forma di introduzione

Lucia Corrain & Mirco Vannoni<sup>1</sup>

---

*Per aprire*

Prima di entrare nel merito della tematica affrontata in questo Annale, occorre guardare con attenzione l'immagine che campeggia sulla copertina: il *Tuffatore* di Paestum, la cui capacità di dare forma visiva alla "immersività" si potrebbe far risalire addirittura al VI-IV secolo a.C. Non solo perché la lastra di travertino – rinvenuta in una piccola necropoli – poneva l'immagine sul lato interno della pietra tombale, faccia a faccia con il defunto, rimanendo così immersa nel buio per quasi due millenni, ma soprattutto perché essa pare dare rappresentazione alla stessa etimologia di immersività: dal latino *immergĕre*, composto da *in* e *mergĕre* "tuffare". Esattamente ciò che avviene con la figura di Paestum, bloccata con il corpo nella sua massima estensione mentre sta per tuffarsi in acqua. Al tuffatore, l'albero a sinistra – emergente dalla terra – funziona alla stregua di una rima ascendente che, per opposizione, rafforza quella discendente della figura umana. L'immagine di copertina è in grado inoltre di veicolare un'altra valenza: quella che l'immersività non è un fenomeno connesso esclusivamente alle nuove tecnologie e, dunque, *sic et simpliciter*, una forma esclusiva della contemporaneità. A ben guardare, infatti, essa affonda le sue radici nel passato, tanto che si può addirittura tracciarne una genealogia (Cometa 2020; Pinotti & Somaini 2016). Le forme esperienziali di un corpo fisico completamente avvolto, inglobato dall'immagine rendono conto di un rapporto con la stessa immagine che da una dimensione espressamente astantiva propria, ad esempio, di un dipinto incorniciato, passa a una dimensione immersiva, dove l'esperienza si fa presenza (Eugeni 2018). L'effetto immersivo attualizza così problematiche che chiamano in causa proprio la dimensione genealogica delle varie forme medialità e le strategie di costruzione dell'esperienza estetica elaborate nell'ambito della storia delle arti e delle immagini.

## 1. Recuperare la genealogia

Per fare un esempio, gli strumenti ottici che risalgono alla cosiddetta fase precinematografica non devono essere intesi alla stregua di un principio evolutivo rispetto alle più recenti tecnologie dell'immersività; così come il panorama del XVIII secolo (Grau 2003) e lo stereoscopio del XIX secolo (Crary 1990) pongono solo il problema di una "percezione estetica canalizzata" (Montani 2014) e, dunque, non vanno intesi gli uni come gli antecedenti degli altri. In modo del tutto analogo, in ambito pittorico il quadraturismo, il *trompe-l'œil* e il cinema in

3D sollevano questioni relative alla continuità fra lo spazio dell'esperienza e lo spazio rappresentato, ai modi di costruzione di uno sguardo "da dentro" la rappresentazione e agli effetti estesici, veridittivi e passionali che tale prossimità è in grado di produrre.

Oliver Grau (2003)<sup>2</sup> – lo studioso che forse più di ogni altro ha tracciato una genealogia dell'immersività e da molti delle autrici e degli autori di questo Annale citato – ne individua un possibile avvio nella pittura pompeiana, per poi proseguire con la stanza giardino della Villa Livia a Roma<sup>3</sup>, con gli spazi di illusione rinascimentali e barocchi, fino a giungere ai panorami<sup>4</sup>. Questi ultimi, secondo lo studioso considerati «illusione totale», sono i dispositivi che più avvicinano l'arte all'inganno illusivo e, non a caso, sono ritenuti la modalità di illusione più alta raggiunta con i metodi tradizionali della pittura e dell'immagine prima dell'invenzione del cinema<sup>5</sup>. Nel panorama, allorché il visitatore quando si abitua alla luce del giorno che lo illumina, dimentica i colori della natura "vera" e, osservandolo a lungo è sempre meno convinto che ciò che vede sia un mero "gioco di prestigio". Tuttavia, se nel caso del panorama il visitatore è immerso con tutto il suo corpo all'interno di uno spazio ricostruito, un caso di arte "immersiva" attraverso una sorte di "visore" è riscontrabile nei Sacri Monti, un fenomeno che trova il suo punto di inizio tra il XV e il XVI secolo allo scopo da dare vita a luoghi di preghiera come alternativa all'andata in Terra Santa. In essi, l'implementazione di architettura, pittura e scultura sacra in un contesto naturalistico ha finalità didattiche e spirituali. Nel Sacro Monte di Varallo – ad esempio – oltrepassato un portale, si entra nel "recinto sacro", dove le cappelle ospitano ciascuna un episodio della vita di Cristo. Ma il visitatore, una volta entrato in una delle strutture architettoniche, si trova di fronte a una grata nella quale un'apertura ovale è pronta a accogliere il suo sguardo per osservare e meditare sulla scena rappresentata. Lo spettatore è obbligato a posare lo sguardo in un'apertura della griglia che occulta il rappresentato: dal "visore", senza alcuna altra distrazione, può osservare la pittura, spesso in sinergia con la scultura. David Freedberg (1989: 295-296) sostiene a tal proposito che «ci sono sempre le grate a impedire la verifica definitiva della loro presenza in carne e ossa: ma la sospensione della prova finale e il bisogno incalzante di verificare rendono ancora più intensa la percezione dei loro corpi come reali».

Grau tocca anche problematiche immersive riguardanti l'arte del XX e XXI secolo, in particolare una certa produzione di Mark Rothko<sup>6</sup>. L'artista americano nella Chapel che porta il suo nome – e che ha la forma degli antichi battisteri e un enorme apparato pittorico di puro colore sapientemente steso con "velature" generatrici di "forme" astratte – predispose un assetto attraverso il quale il visitatore esperisce il rito di iniziazione del Battesimo che nell'antica tradizione cristiana avveniva per immersione nell'acqua, attraverso un'immersione esclusivamente cromatica (Corrain 2016).

### *1.1. Una genealogia d'eccezione*

In ambito storico-artistico, è quasi d'obbligo rievocare un ambiente realizzato in pieno manierismo dove l'immersione è pressoché totale e agisce pienamente sulla dimensione passionale, senza l'impiego di alcuna strumentazione ausiliaria. Uno stupefacente artificio illusionistico che intende catapultare lo spettatore nel vivo dell'evento in atto, «nel vortice assordante di una catastrofe spaventosa»

(Gombrich 1934: 79), per produrre su di lui stupore e straniamento. La *Sala dei Giganti*, realizzata da Giulio Romano tra il 1530 e 1535 nel mantovano palazzo Te. Già Giorgio Vasari (1585: vol. V: 68) aveva scritto che «Giulio [...] disegnò di fare una stanza la cui muraglia avesse corrispondenza con la pittura, per ingannare quanto più potesse gl' uomini che dovevano vederla». Ma perché l'immersività fosse completa, l'artista ha cura di smussare i «cantoni», dipingere le porte, le finestre e il camino con «pietre rustiche a caso scantonate, e quasi in modo scommesse e torte, che pareva proprio pendessero in sur un lato e rovinassero veramente», per realizzare così «la più capricciosa invenzione che si potesse trovare, cioè Giove che fulmina i Giganti».

In tempi più recenti, il pionieristico studio di Ernst Gombrich (1934) ha messo in luce che l'osservatore «ne risulta coinvolto come se il luogo in cui viene a trovarsi fosse realmente il teatro dell'azione», perché appunto «i confini dello spazio spariscono [...] e le leggi della statica, in cui l'occhio può trovare tranquillizzanti punti di riferimento, vengono completamente a mancare». Nel momento in cui l'osservatore è all'interno dell'ambiente: «le pareti stesse si muovono e, subito, tutto si dissesta e rovina sullo spettatore» il quale, in questo modo, condivide «lo stesso destino che sottomette e distrugge i potentissimi giganti che tentavano invano di reggere le pareti» (*Ivi*: 81). Al visitatore, insomma, «con la più alta maestria gli viene sottratta ogni possibilità di prendere le distanze, di valutare gli spazi reali», tanto che addirittura le piccole scene dipinte più in lontananza, dove i protagonisti sono ancora i giganti, concorrono addirittura ad aumentare le dimensioni delle figure in primo piano degli stessi Giganti. «L'incubo che attanaglia il visitatore e che non può essere né descritto, né reso da una fotografia, cresce con le espressioni più terrificanti di quei volti tremendi» (*Ivi*: 83). Chi vi entra, rimane prigioniero dell'immagine, vedendo che tutto si torce, che tutto si sta distruggendo: nella sala illuminata solo dal fuoco del camino, l'osservatore «vive» la fine del mondo nel momento in cui si sta compiendo, teme «che ogni cosa [...] gli rovini addosso» (Vasari 1568: vol. V: 71), perché in «questa opera meravigliosa, è il veder tutta quella pittura non avere principio né fine, et attaccata tutta e tanto bene continuata insieme senza termine o tramezzo di ornamento». Lo spazio che corre omogeneo dal pavimento all'apice della volta, senza che alcuno spigolo e alcuna cornice vada a interrompere la continuità delle superfici affrescate, viene totalmente trasformato in scena pittorica: ciò che il visitatore vede è parte di un'unica immagine, dominata da una sola azione, animata da uno stesso impeto passionale, e in cui più sensi entrano in azione. Non solo, come è ovvio, la vista, ma anche l'olfatto attivato dal legno che brucia nel camino, l'udito per le risonanze ambientali e lo stesso scoppiettio del fuoco, nonché il tatto, non foss'altro perché il visitatore si muove su un pavimento leggermente convesso con «sassi tondi piccoli murati per coltello» (*Ivi*: 15).

Con questa focalizzazione sulla *Sala dei Giganti*, nonché con i riferimenti artistici citati in precedenza, non si vuol certo proporre Giulio Romano come un «progenitore» dell'immersività: al contrario, è l'immersività come viene proposta nella contemporaneità a rendere possibile uno sguardo a ritroso che diventa, a una più attenta osservazione, pienamente manifesto. Più esattamente, per dirla à la Benjamin (1940: 518) «la storia dell'arte è una storia di profezie [...] che può essere scritta solo a partire dal punto di vista di un presente immediato; perché ogni epoca dispone di una possibilità nuova che le è propria, ma che non è trasmissibile per eredità». Il filosofo tedesco scrive inoltre che «ogni presente è determinato da

quelle immagini che gli sono sincrone: ogni adesso è l'adesso di una determinata conoscibilità», dove «l'immagine è ciò in cui quel che è stato si unisce fulmineamente con l'adesso in una costellazione. In altre parole: l'immagine è la dialettica nell'immobilità»; nel senso che «mentre la relazione del presente con il passato è puramente temporale, quella tra ciò che è stato e l'adesso è dialettica: non di natura temporale, ma immaginale».

## 2. *Le genealogie trattate*

La prima sezione di questo Annale è dedicata proprio alle “Genealogie” e si apre con un contributo di Marco Musillo che si concentra sulle architetture illusionistiche italiane “esportate” in terra cinese, nella città di Pechino. Grazie alle missioni gesuite, artisti italiani – in particolare Giovanni Gherardini (1655-1729) di Modena e Giuseppe Castiglione (1688-1766) di Milano – ottengono commissioni per la realizzazione di architetture illusionistiche dalla corte Qing. L'autore può così mettere a confronto le reazioni italiane e quelle cinesi nei confronti delle esperienze “immersive” degli spettatori che si muovono all'interno di uno spazio dipinto con architetture che simulano spazi illusivi. Due culture messe in relazione che grazie all'effetto “immersivo” generato dalle architetture dipinte origina anche fenomeni di ibridazione culturale: alcuni dei più suggestivi dipinti realizzati da Castiglione sono i *tieluo*, dipinti su seta o carta da incollare alle pareti senza tuttavia che l'illusione perda di valore sia pure contaminata da “segni” chiaramente di matrice cinese.

Il portato del panorama nella genealogia dell'immersività è già stato messo in luce in precedenza; il saggio di Emma L. Clute lo approfondisce e “amplifica” proponendo, soprattutto sulla base di documenti, l'analisi di un singolare panorama: quello raffigurante la battaglia navale di Navarino – combattuta nel quadro della guerra d'indipendenza della Grecia, nelle acque del Peloponneso nel 1827 – realizzato da Jean-Charles Langlois a Parigi nel 1831. La peculiarità di questo panorama consiste nelle inedite modalità di realizzazione, dove i confini tra il dipinto e la realtà, più precisamente tra lo spettacolo della battaglia rappresentato e lo spettatore, vengono a essere completamente aboliti, perché i visitatori diventavano attori della finzione raffigurata. Lo spettatore non è solo colui che osserva: diventa esso stesso figura attiva. Grazie alle notizie contemporanee e ai dipinti preparatori che si sono conservati del perduto panorama in questione, sono messe in luce le strategie illusionistiche capaci di immergere i visitatori nella finzione: i limiti della tela sono trascesi includendo i corridoi e la piattaforma di osservazione della battaglia navale rappresentata, rendendo lo spazio in cui si trova il visitatore concretamente e concettualmente contiguo allo spazio della stessa battaglia. L'immersione fisica dei visitatori li rende consapevoli della loro presenza fisica, secondo una modalità innovativa rispetto ai precedenti panorami. Essi non guardano più lo spettacolo trincerati nell'esterno, ma lo vivono nello spazio interno della battaglia, appunto come protagonisti veri e propri. L'autrice definisce questa strategia “immersività sublime”, perché qui a essere implicava è l'attivazione emozionale, addirittura un'empatia corporea che trasporta gli spettatori oltre la realtà materiale e che fa loro disattivare l'incredulità, anche qui attraverso l'attivazione di più sensi.

Centrale nel contributo di Fabiana Senkpiel è l'esperienza immersiva che i visitatori vivono nello studio di Dieter Roth (Hannover 1930-Basilea 1998), con l'in-

stallazione *Selbstturm; Löwenturm* (1969-1998), che consiste in busti composti di cibo, il quale – come è ovvio – è in via di continua decomposizione. L'opera *Selbstturm; Löwenturm* propone una visione unica dell'artista tedesco: l'installazione esposta all'inesorabile degrado, rivela una delle acquisizioni più anticonvenzionali, persino audaci dell'arte.

Occorre introdurre lo studio di Dieter Roth per affrontare le sue caratteristiche specifiche, che, a loro volta, aiutano a definire l'esperienza immersiva legata alla visita dello studio. Con che tipo di immersività si a che a fare nello studio di Dieter Roth e cosa lo distingue da altri atelier? Quali elementi visivi, acustici, olfattivi e architettonici attivano la percezione corporea e polisensoriale? Lo spazio è inteso non solo come condizione di immersività ma anche come cornice attivante, come campo iconico dell'opera d'arte che determina e promuove la percezione multisensoriale e l'esperienza estetica. La parte successiva affronta la questione della liminalità. L'attraversamento dei confini tra “fuori e dentro”, così come tra arte e realtà, avviene non solo attraverso è attivata grazie alla dimensione multisensoriale, innescata dal cibo in decomposizione dell'installazione di Roth e in grado di trasformare direttamente il corpo proprio.

Il contributo di Elisabetta Modena si colloca anch'esso nella parte dell'Annale dedicato alla genealogia; l'attenzione dell'autrice è dedicata “all'installazione ambientale come dispositivo immersivo” e si rivolge – anche in questo caso “guardando a ritroso” – a ciò che ha caratterizzato l'installazione artistica, ben prima della Virtual Reality. L'installazione, infatti, crea una situazione in cui lo spettatore entra fisicamente in uno spazio concreto che agisce su lui affinché lo consideri come una totalità singolare. A differenza dei media tradizionali (scultura, pittura, fotografia, video), nell'installazione è decisivo il fatto che essa sia rivolta allo spettatore inteso come presenza fisica nello spazio. Non spettatore con occhi disincarnati che osservano l'opera, l'installazione presuppone uno spettatore incarnato, i cui sensi del tatto, dell'olfatto e del suono vengono attivati almeno tanto quanto il senso della vista. Questa insistenza sulla presenza in carne e ossa dello spettatore è infatti la caratteristica principale dell'installazione artistica e qui ripercorsa soprattutto attraverso l'esposizione *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art* curata alla Biennale di Venezia del 1997 da Germano Celant. L'autrice non manca di sottolineare che le installazioni sono state considerate come oppostive alle immagini, nonostante sia una considerazione facilmente ribaltabile, dal momento che le immagini spesso hanno lavorato in direzione di un “debordare” dalla cornice e le sculture di un “appropriarsi” dello spazio. Considerazione che porta l'autrice a rifarsi alla definizione che Andrea Pinotti fornisce alle immagini a 360°: «immagini che – per la loro specificità – tendono a negare (an) il proprio statuto (icone), per presentarsi come ambienti (VR) o oggetti nell'ambiente (Augmented Reality)».

Chiude la sezione dedicata alle Genealogia un saggio di Manuel Van der Veen, dal titolo *Immersive Images. About the Partition and the Participation of Cutouts*, del quale è necessario giustificare la sua presenza in questo ambito. Questo articolo esamina l'impatto delle immagini immersive sul rapporto dello spettatore con la realtà. Il termine immersione è solitamente associato allo spettatore coinvolto dall'immagine. A questo scopo, diversi concetti di inquadratura vengono introdotti e applicati alle immagini immersive. L'attenzione quindi non è sulla scomparsa del confine tra immagine e realtà, ma piuttosto su come le immagini interagiscono tra la partizione del campo visivo e la partecipazione al mondo. Per

esplorare questo, la ricerca è dedicata alla procedura del ritaglio, che ha sia una considerevole tradizione storica nell'arte che un uso frequente nel mezzo immersivo della Realtà Aumentata. Alla fine di questo articolo, vengono confrontate due installazioni di ritagli, una analogica, l'opera *Chance* (Darinka, Vivien, Anne) di Alex Katz del 1990, e una digitale, un intervento AR dell'artista Mark Skwarek del 2011. Con le immagini immersive viene elaborato il potenziale di mediazione tra diverse modalità di ricezione, dal momento che la ricezione delle due opere oscilla tra la partecipazione e astensione.

### 3. Verso un'immagine-ambiente

Affrontare il tema dell'immersività implica dunque prestare attenzione alle specifiche modalità di fruizione, e quindi di iscrizione dello spettatore nel testo<sup>7</sup>. Una questione che, a partire dalla genealogia tratteggiata nella prima sezione, si fa centrale nei contributi che seguono, con un focus specifico sulle figure immersive cinematografiche e post-cinematografiche come il VR cinema. Si apre così lo spazio per analisi di casi studio che intrecciando semiotica, teoria dell'arte e dei media, suggeriscono la necessità di sviluppare una riflessione sulle strategie che determinano l'efficacia di questo tipo di immagini<sup>8</sup>. Il rapporto immanente tra opera e spettatore è infatti da considerare questione squisitamente semiotica, di cui si deve tenere conto a partire dalle modalità di lettura implicate.

Da queste premesse sembra opportuno recuperare la lezione di Louis Marin con particolare attenzione alla tensione categoriale tra *trasparenza* e *opacità*<sup>9</sup>. Un orientamento della ricerca che insiste quindi sull'idea di *presentazione della rappresentazione* – ovvero di meccanismi enunciazionali – in grado di tenere conto del rapporto che intercorre tra l'immagine e il suo osservatore, inteso come istanza di ricezione iscritta e presupposta dall'immagine stessa<sup>10</sup>. Da questo punto di vista, infatti, le forme di elaborazione sugli ambienti e sulle pratiche immersive, implicano in primo luogo una riflessione sulle marche responsabili degli effetti riflessivi della rappresentazione e sull'*armatura enunciazionale* che li determina (cfr. Marin 1989). È proprio a partire dalle specifiche condizioni che ne consentono l'efficacia sul piano enunciativo, che le figure dell'immersività – nelle loro peculiari modalità di organizzazione e produzione del senso – consentono di rilevare inediti e produttivi *effetti di presenza*. All'interno di una logica immersiva si assiste infatti a una trasformazione di tutte quelle «istruzioni nascoste che orientano lo sguardo, guidano la lettura, intimidiscono e seducono chi guarda assoggettandolo alla rappresentazione» (Careri 2012: 8). È il caso, ad esempio, dell'elisione dei dispositivi metapittorici come la *cornice-formato* (Greimas 1984) che, fin dagli albori della semiotica visiva, è stata riconosciuta come quel dispositivo topologico in grado di circoscrivere e pertinentizzare lo spazio della rappresentazione. Un elemento, in altre parole, impiegato per marcare la separazione «[del]l'immagine da tutto ciò che è non-immagine» (Stoichita 1993: 173). Un «luogo teorico denso» (Polacci 2011: 9) che – riconducendo al rapporto tra spazio dell'enunciato e spazio dello spettatore – è necessariamente da ripensare per quanto riguarda le logiche immersive contemporanee. L'avvento di nuove tecnologie come la Virtual Reality, infatti, implicano una ridefinizione e una riconfigurazione dell'idea di un'esperienza estetica in cui sembra collassare ogni distanza fra soggetto e oggetto del sentire e del conoscere. In questo contesto ciò che risulta imprescindibile è da un lato il volgere

l'attenzione ai modi di costruzione di effetti di realtà e dei regimi di verità da cui essi dipendono, dall'altro focalizzarsi sulla dimensione estetica e sullo statuto della dimensione corporea dell'esperienza immersiva. La complessità di questo tipo di immagini non si limita infatti ai soli stimoli visivi e alle modalità di coinvolgimento dell'intelaiatura scopica inscritta nel dispositivo immersivo – che la semiotica considera in termini di veridizione e più in generale di strategie persuasive responsabili di *far sapere* e *credere vero* – ma implica una varietà di movimenti e spostamenti di un *soggetto incarnato* che, nella sua complessità fenomenologica, sono poste in essere a partire dalle azioni come *soggetto esperienziale*. Nel *milieu* in cui l'evento immersivo si dispiega<sup>11</sup>, si fa largo così l'urgenza di interrogarsi sulle peculiari strategie di riorganizzazione dell'intera esperienza sensibile (*aisthesis*) legata a modalità di interazione che l'ambiente immersivo attiva<sup>12</sup>. Assumendo questa posizione emerge la possibilità, sviluppata in seno a una riflessione estetica e di teoria dei media, di tenere conto della riconfigurazione dell'osservatore – come istanza presupposta dal testo – in *experienter* (cfr. Pinotti 2018a), di cui Giulio Romano nella sala dei Giganti costituisce una sorta di prologo. Accentuando questa prospettiva, assume così centralità la dimensione protesica dei supporti<sup>13</sup> attraverso i quali l'esperienza sensoriale preposta dall'ambiente immersivo non si riduce ai soli stimoli visivi, ma prevede movimenti e spostamenti del corpo, in cui le durate e i percorsi di ogni realizzazione concreta dipendono dalle azioni del soggetto incarnato nella singola pratica. Ne deriva quindi, da un lato l'esigenza di analizzare le interfacce e i criteri semantici e sintattici che guidano la programmazione e la costruzione; dall'altro l'urgenza di prestare attenzione alla dimensione polisensoriale in cui è immerso lo spettatore e alle interazioni presupposte, a quelle attivate dal dispositivo e a quelle effettivamente realizzate e in cui l'*esperienza sensibile* risulta «una specie di co-partecipante alla costruzione e alla trasformazione della significazione» (Marrone 2005: 15-6). In questo contesto, sondare il problema dell'efficacia delle figure dell'immersività implica allora tenere conto degli “effetti di presenza” che gli ambienti immersivi presuppongono e attraverso il quale si organizza la produzione del senso.

Questa sezione si apre con il saggio di Michele Bertolini in cui l'autore sviluppa una riflessione sulla dimensione ecfrastica dei *Salons* di Denis Diderot (1759-1781) e del cinema di Aleksandr Sokurov, concentrandosi in particolare sul film *Elegia del viaggio* (2001). Il tentativo dell'autore risiede nella possibilità di rintracciare due modalità di coinvolgimento dell'istanza di ricezione – il lettore e lo spettatore – all'interno di una dimensione immersiva a partire da due specificità medialità differenti. A muovere tali riflessioni è infatti l'idea che si possa riconoscere uno “sconfinamento” all'interno dell'opera resa possibile da un coinvolgimento totale della sensibilità dell'osservatore in una prospettiva intermediale. Da una parte allora la dimensione dell'*ékphrasis* è riconosciuta come una strategia enunciazionale in grado produrre una *mise en abyme* e quindi di riconfigurare l'esperienza stessa di una «perlustrazione tattile, corporea, cinestetica, multisensoriale dello spazio figurativo». Dall'altra il cinema di Sokurov, anche attraverso la strategia della soggettiva filmica, viene invece a tematizzare quello che l'autore definisce come «sguardo sulla soglia dell'immagine».

In linea di continuità per l'attenzione al medium-cinema, segue il contributo di Luca Acquarelli, in cui l'autore si interroga sulla possibilità di poter leggere la strategia del piano-sequenza come figura dell'immersività. Acquarelli riflette su questa specifica strategia, al contempo narrativa ed estetica, passando in rasse-

gna una molteplicità di testi filmici. Da *The Rope* di Alfred Hitchcock a *The Turin Horse* di Bela Tarr passando per *The Magnificent Amberson*, *Citizen Kane*, *The Trial* e *Touch of evil* di Orson Welles e chiosando con *Arca Russa* di Alexandr Sokurov. A partire dall'intuizione di una «partecipazione intima all'azione» (Bazin 2018) propria del piano-sequenza, l'autore sviluppa una riflessione sulla tensione partecipativa che abilita a parlare di questa strategia tipica della grammatica del cinema come «figura dell'identificazione». L'effetto di senso che l'autore riconosce nella coincidenza del tempo della rappresentazione con quello dello spettatore è la chiave di lettura con cui vengono studiate quelle «qualità ambientali» delle immagini in grado di intensificare alcuni processi di immersività.

Inserendosi nel complesso dibattito tra vecchi e nuovi media, il contributo successivo «L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale», offre un'analisi estremamente interessante in grado di sollevare questioni che tengano conto delle più recenti evoluzioni all'interno del panorama mediale contemporaneo. A partire dalle modalità di fruizione e, quindi, con un'attenzione specifica alle configurazioni dello spettatore, Pietro Conte tocca un nodo centrale del dibattito contemporaneo: «il cinema *costringe a immaginare*, la realtà virtuale *permette di esperire*». Esaminando casi come *Ghost* di Jerry Zucker, l'ultima scena di *Carlito's Way* di Brian De Palma o *Enter the Void* di Gaspar Noé l'autore evidenzia specifiche modalità adottate nel cinema per manifestare la messa in discorso dell'esperienza pre-morte: la soggettiva e l'impiego del campo-controcampo, la simultaneità del guardante e guardato in uno stesso *frame*, lo sdoppiamento del soggetto in una medesima inquadratura attraverso effetti speciali, il ricorso a movimenti della cinepresa in grado di rendere conto del *disembodiment* dell'esperienza extra-corporea. Ciò che viene palesato è però l'imprescindibilità di un personaggio infra-diegetico in questo tipo esperienza, che quindi si fa manifestazione dell'impossibilità del cinema di tenere conto della *propria* esperienza extra-corporea. È da qui che Conte prosegue nel tentativo di esplicitare quel «cambiamento relativo alle modalità di fruizione» reso possibile dalle nuove tecnologie come la VR in grado segnare il passaggio al post-cinema. Una riflessione che parte dall'esperimento condotto nel 2017 da Mel Slater dove il fruitore, nell'incarnare un corpo sostitutivo di quello fisico, è in grado di esperire l'esperienza immersiva del pre-morte tramite il corpo virtuale.

Questa sezione si completa con il contributo di Francesco Zucconi in cui viene tratteggiata quella «tendenza utopica del VR cinema» in relazione alla costruzione di uno sguardo testimoniale nei documentari a tema sociale e umanitario. Quello che muove l'autore nella sua analisi è il tentativo di decostruire quell'*ideologia della trasparenza* che caratterizza il VR cinema. A partire da una critica sull'illusione del superamento del dispositivo della cornice Zucconi evidenzia infatti i limiti che comunque permangono nel rapporto tra due posizioni ben specifiche e problematiche all'interno di questa modalità della comunicazione umanitaria: quella dello spettatore-testimone e quella della vittima-oggetto. Mediante l'analisi di progetti come *Clouds over Sidra* (2015) e *Waves of Grace* (2017) prodotti da Gabo Agorra e Chris Mink per l'ONU, *Dughters of Chibok* (2019) di Joel Kachi Bensin e *Battle Hymn* (2019) di Yair Agmon, l'autore mette in luce come la costruzione dello spettatore segua le logiche di un «improper distance», per come sviluppata da Kate Nash (2017). A partire da questi casi studio – ricorrendo inoltre al lavoro di Louis Marin sull'*Utopia* di Thomas Moore (1983) – l'analisi di Zucconi si muove in direzione di una più chiara comprensione delle logiche che regolano i «rapporti tra le



forme della rappresentazione e forme politiche». L'autore delinea così una critica di questa tipologia del VR cinema che si caratterizza sia in termini di luoghi del bene e dell'adempimento morale (*eu-tópoi*) sia, specularmente, come paradossale assenza di luogo (*ou-tópoi*). L'articolo si conclude prendendo in analisi *Vr Free* realizzato nel 2019 da Milad Tangshir che consente di cogliere la possibilità di percorsi innovativi in grado di rintracciare, nella loro funzione, una riabilitazione della dimensione etica e politica di questo tipo di immagini immersive.

#### 4. Ulteriori declinazioni possibili delle figure dell'immersività

L'ultima sezione di questo volume di Carte Semiotiche si concentra su casi studio da cui emerge la complessità di ciò che definiamo "immersività". Infatti, ad ampliarne la cartografia delle declinazioni di tale concetto, troviamo molteplici tipologie testuali che dalle pratiche religiose (Dos Santos, Gizzi) al *wayfinding* (D'Avanzo e Zingale), dal "teatro immersivo" (Beato) alle pratiche turistiche (Virgolin) e alla pervasività dell'AR (Biggio), consentono di focalizzare l'attenzione sull'effetto che prende avvio dalle interazioni con ambienti e dispositivi che si configurano come immersivi nello spazio del quotidiano.

Il contributo di Victoria Dos Santos si concentra sul ruolo ricoperto dagli avatar nelle pratiche immersive digitali, con particolare riferimento ai rituali religiosi. Nello specifico, rileva infatti l'autrice, l'avatar si profila come meccanismo di espressione della soggettività, oltre che di elemento coadiuvante all'interazione tra soggetti nel mondo virtuale. L'avatar, in quanto strategia di partecipazione alle pratiche negli spazi virtuali rende possibile un'esperienza immersiva dell'utente nell'ambiente digitale, come nel caso di *Minecraft* e *Second Life*, che nel contributo vengono presi in considerazione a partire dall'*embodiment* dell'utente all'interno del mondo virtuale.

Sempre all'interno del rapporto tra atti votivi e logiche immersive, il saggio di Ferdinando Gizzi offre un caso di studio originale sulle pratiche culturali a Lourdes all'inizio del XX secolo. L'autore affronta lo specifico dell'"esperienza quasi-liminale" del pellegrinaggio religioso in cui, se da un lato si parla di immersività con esplicito riferimento all'ingresso del corpo nell'acqua della sorgente miracolosa, dall'altro viene invece indagata l'efficacia simbolica dell'immersione in un ambiente devozionale. L'autore pone inoltre l'attenzione su come la significazione delle forme di pellegrinaggio ufficiale ai piedi del monte di Pietà vengano implementate grazie a un sincretismo con le attrazioni "spettacolari" disseminate nel panorama urbano di Lourdes, che nel passato contribuivano a rafforzare l'effetto immersivo nella liturgia e a fornire il senso al proprio vagare.

Il contributo di Luigi Virgolin, al contrario, affronta le possibilità esperienziali che le nuove tecnologie rendono possibile per la fruizione del patrimonio storico-architettonico di *Roma Capitale*. Nello specifico, prendendo in analisi le pratiche turistiche in siti come i Fori e l'Ara Pacis, vengono messe in evidenza le peculiari riconfigurazioni e implementazioni della visita, rese possibili dall'utilizzo di dispositivi di realtà virtuale e aumentata. Nuovi tipi di fruizione e di coinvolgimento del turista, che sono determinati dalle inedite modalità di interazione esperienziale offerte dai nuovi ambienti mediali immersivi.

Il contributo di Massimo Roberto Beato si confronta invece con *The Drowned Man*, spettacolo teatrale della compagnia inglese Punchdrunk. Partendo dalla de-

finizione di “teatro immersivo” e dalle modalità di fruizione e di coinvolgimento dello spettatore nella performance, l’analisi evidenzia la logica di co-partecipazione che questo tipo di spettacoli attiva. Centrale, in questo tipo di esperienze immersive, è l’elisione della “quarta parte”, di quella netta separazione tra spazio scenico e spazio dello spettatore. Una condizione che, purtuttavia, non è priva di criticità. Qual è il grado di libertà che viene concesso al soggetto iscritto nella pratica? Quanto la programmazione dello spazio di azione della performance inibisce le possibilità di interazione con spazi, tempi, attori e in cui il soggetto-spettatore si trova a interagire attraverso la sua esplorazione? Nel tentativo di rispondere a questi nodi cruciali, Beato avanza la possibilità di leggere il senso del teatro immersivo attraverso una doppia articolazione dello statuto dello spettatore che risulta nella dialettica tra la posizione del testimone e quella dell’attore partecipante.

Anche il saggio di Daniela D’Avanzo e Salvatore Zingale si propone di analizzare le modalità di percorrenza e di fruizione dello spazio. A partire da casi studio come la pionieristica progettazione di Bob Noorda per la metropolitana di Milano, la Cinémathèque Française a Parigi sviluppata da Integral Ruedi Baur e il progetto Interconnect di City ID dell’area metropolitana di Birmingham, gli autori avanzano la possibilità di leggere la complessità di strategie di interpretazione e orientamento che prendono il nome di “wayfinding” come figura dell’immersività.

L’ultimo saggio del volume può funzionare invece come una sorta di controcanto alle figure dell’immersività. Riflettendo sul caso specifico dell’Augmented Reality, Federico Biggio avanza una proposta interpretativa che consente di leggere gli effetti di senso che questi dispositivi realizzano a partire dall’idea di “pervasività”. Un corrispettivo alle pratiche immersive che viene, per l’appunto, letto in termini di “emersione” e da cui deriva un guadagno “cognitivo” e “esperienziale”.

L’insieme di tutti i contributi dell’Annale individua, dunque, un campo stratificato di problematiche e interrogativi. Più che determinare un punto di arrivo di una ricognizione concettuale, infatti, l’insieme dei contributi lascia affiorare l’eterogeneità delle declinazioni possibili delle *figure* dell’immersività. Un punto di avvio, piuttosto, che sembra incoraggiare dialoghi tra la semiotica e le discipline a essa affini in grado di rilanciare problemi e questioni ancora aperte.

---

1 L’articolo è stato pensato insieme dai due autori, Lucia Corrain ha scritto il paragrafo «Per aprire», 1., 2., Mirco Vannoni il paragrafo 3., 4.

2 Grau (2003: 25) apre il suo studio focalizzando l’attenzione sugli affreschi della tarda Repubblica romana, realizzati nel cosiddetto secondo stile pompeiano dove la creazione di una superficie pittorica con effetto di profondità crea l’effetto di un ambiente di estensione maggiore di quanto non sia in realtà, catturando così lo sguardo dell’osservatore che non sembra percepire l’effettiva distinzione tra lo spazio reale e lo spazio dell’immagine. Grau annovera anche altri esempi più tardi, come ad esempio la *Camera del Cervo* nel palazzo dei Papi a Avignone (1343); la *Sala delle Prospettive* di Baldassare Peruzzi nella villa Farnesina (1516), le neoclassiche “stanze paese”. Un genere quest’ultimo che, «mentre dilata all’estremo il quadro di paesaggio portandolo alle dimensioni del vano ambientale, applica a un tempo criteri scenografici utili a organizzare unitariamente la decorazione, con effetto di illusionistico di *plein air*» (Roli 1977: 70).

3 La sala del giardino dipinto della Villa di Livia a Prima Porta è stata ricostruita al Museo di Palazzo Massimo a Roma.

4 Nel 1792 Robert Baker, a Londra, realizza il primo Panorama, che consisteva in un ambiente solitamente di forma circolare, dove sulle pareti interne erano proiettate immagini talvolta di luoghi lontani, offrendo la possibilità agli spettatori di fare anche un'esperienza di viaggio da "fermi". Cfr., oltre a Grau 2003, Bordini 2009, Corrain 2007.

5 Un panorama emblematico per il suo uso in ambito di "propaganda" è il quello tedesco con *La battaglia di Sedan*, realizzato da Anton von Werner del 1883.

6 Grau tratta anche di Claude Monet, i cicli delle *Ninfee* sono l'esempio più felice: prive di definizione formale, galleggiano a pelo dell'acqua increspata dal vento che, a sua volta, riflette i mutevoli colori del cielo. Creando una prospettiva indeterminata e galleggiando sulla superficie dell'acqua, proiettano gli osservatori all'interno della scena acquatica. Ma non "sommergendoli" nell'acqua: riproponendo il suo punto di vista, il pittore li obbliga ad abbandonare la familiare visione e li invita a immergersi nel paesaggio lacustre.

7 La questione dell'osservatore è da sempre centrale all'interno degli studi semiotici sulla rappresentazione. Molti, in questo senso, sono stati i contributi di studiosi come Hubert Damisch, Louis Marin o Meyer Schapiro in ambito strutturalista. Non meno importante, il contributo di Hans Belting che nel suo studio *Bild un Kult* ripercorre la trasformazione ontologica avvenuta nell'età moderna circa la delegazione, «l'affidamento dell'immagine allo spettatore» (Belting 1990: 31). Un processo di spettacolarizzazione, «di secolarizzazione e di estetizzazione» grazie al quale «si sviluppano nuove strategie per [quest'istanza di ricezione] partecipe dell'azione pittorica e [capaci di] includerlo concettualmente» (Schütze 2020: 61).

8 La questione dell'efficacia delle immagini è centrale nella riflessione di Louis Marin (1993: 15) per cui l'immagine sarebbe da indagare non tanto in quanto rappresentazione ma piuttosto per gli effetti che produce su coloro che la guardano: «L'unique façon de connaître la force de l'image (dont les images détiendraient la vertu essentielle) sera doc d'en reconnaître les effets en les lisant dans les signaux de leur exercice sur les corpos regardants».

9 Come ricorda Paolo Fabbri (2020: 139), «la semiotica, per Marin, è destinata a studiare prevalentemente la maniera in cui lo spettatore, il lettore, l'interprete sono iscritti nei testi».

10 Sull'attuale dibattito semiotico circa il rapporto tra enunciazione e immagine rimandiamo ai volumi a cura di Lancioni & Lorusso (2020) e Addis & Jacoviello (2020).

11 Si veda, a tal proposito l'idea di *atmosfera* come «strumento ambientale della percezione sensoriale» (Eugeni & Raciti 2020: 5).

12 Cfr. Pinotti, Somaini (2016); Montani, Cecchi, Feyles (2018).

13 Su questo si veda Paolucci (2019) in cui, a partire da una ripresa dell'apparato formale dell'enunciazione proposto da Émile Benveniste (1969), viene proposta una lettura delle nuove tecnologie immersive – come VR e AR – basate sulla presenza simultanea di una logica del simulacro e una protesica.