



philosophica

[313]

philosophica

serie blu

fondata da Leonardo Amoroso

diretta da Elio Franzini

comitato scientifico

Paolo D'Angelo, Roberta Dreon, Serena Feloj, Tonino Griffero

Paul Kottman, Giovanni Matteucci, Andrea Mecacci

Alberto L. Siani, Elena Tavani, Gabriele Tomasi

Fabrizia Bandi

Spazi virtuali

Esplorazioni estetiche
tra ambienti elettronici e immersivi

visualizza la scheda del libro sul sito www.edizioniets.com



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

© Copyright 2024

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

Promozione

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884677028-8

ISSN 2420-9198

A mio figlio

Questo volume raccoglie gli esiti di attività di ricerca condotte nel quadro del progetto ERC Advanced Grant *AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images*. La pubblicazione del volume è stata co-finanziata attraverso i fondi del Consiglio Europeo della Ricerca (ERC), programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (accordo n. 834033 AN-ICON). Il progetto AN-ICON è ospitato presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027 attribuito dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (MUR).

SPAZI VIRTUALI

Introduzione

VIRTUALIZZARE LO SPAZIO

La domanda da cui sono partita per scrivere questo libro non è forse la più immediata. Non mi sono chiesta *che cosa* sia lo spazio virtuale bensì *come* lo spazio si sia progressivamente virtualizzato. Porre la questione in questi termini mi permette di escludere, almeno inizialmente, una visione sostanzialistica. Non voglio trattare lo spazio virtuale come se costituisse una dimensione a sé stante, già compiuta, categorizzata e separata dal mondo fisico. Ciò che ha dato forma all'intera riflessione è l'idea di guardare al virtuale come un processo che ha crescentemente innervato la realtà fisica: una molteplicità di strumenti e tecniche che l'hanno man mano *aumentata*.

Come si intuisce da queste poche righe, la nozione di virtuale che ho in mente include un ampio spettro di fenomeni. Vorrei dunque circoscrivere in via preliminare uno specifico ambito di senso attraversando alcuni dei significati attribuiti a questo termine, in modo da mettere in evidenza come il “virtuale” – per nulla riducibile alla sola sfera digitale e informatica – abbia avuto un ruolo decisivo nell'orizzonte filosofico e poi mediologico.

Il concetto trova una prima occorrenza nel pensiero medievale ma è stato successivamente impiegato con diverse accezioni, soprattutto nel corso del Novecento¹. Una delle più influenti formulazioni teoriche è senza dubbio quella deleuziana, sviluppata a partire dalla critica dell'autore all'ontologia bergsoniana. Deleuze raccoglie la sfida portata avanti dal pensiero di Bergson: concepire lo svolgersi della vita secondo la differenziazione tra una dimensione originaria virtuale e le sue linee di attualizzazione.

¹ Per una recente ricognizione delle diverse accezioni e applicazioni del virtuale si veda: F. Cavaletti, F. Fimiani, A. Pinotti (a cura di), *Going Virtual – But How? Mapping Virtualities in Contemporary Technoculture*, «Aisthesis», 16 (1), 2023.

Quest'idea tenta di descrivere in modo inedito la complessità del mondo uscendo dalla dicotomia tra possibile e reale, che ne restituirebbe un'immagine estremamente ridotta e semplicistica: il possibile sarebbe un reale non ancora realizzato, e viceversa il reale sarebbe un possibile realizzato². Introdurre le nozioni di virtuale e attuale permette a Deleuze di ampliare la portata di questa prospettiva: il mondo non deve essere concepito come una somma di possibilità precostituite che si concretizzano, ma come una «linea ingarbugliata»³, un insieme di virtualità *in fieri*, che costantemente si attualizzano. Qui il virtuale è dunque un territorio ancora indifferenziato, all'interno del quale non è ancora possibile alcuna determinazione.

In un modo per certi aspetti analogo, Mikel Dufrenne ne *L'occhio e l'orecchio* indaga la capacità specifica dell'essere umano di intuire un impercettibile che accompagna sempre la percezione estetica ordinaria. Nell'essere sinestetica, l'esperienza rivela il proprio grado di virtualità: il rosso di un abito è al contempo squillante, la texture di un maglione anticipa una certa sensazione tattile. Ma il filosofo estende il concetto di virtuale anche all'opera dell'immaginario, inteso non come prodotto della fantasia, ma come dimensione di senso che abita il reale – una sorta di forza trascendente che si manifesta nel sensibile. Il virtuale, al pari dell'immaginario, permette a ciò che esiste di realizzarsi, generando continuamente nuovi significati e prospettive⁴.

Al di là delle singole specificità, attraverso questa nozione le due teorie non delinano una dimensione completamente ipostatazzata, ma al contrario essenzialmente dinamica. Tale sfera non si oppone dunque al reale, anzi è ciò che lo vivifica incessantemente. I discorsi sia di Deleuze che di Dufrenne si collocano su un

² G. Deleuze, *Il bergsonismo e altri saggi* (1966), Einaudi, Torino, 2001; cfr. § 5. *Lo slancio vitale come momento della differenziazione*. Il binomio virtuale/attuale viene utilizzato e ripreso anche in *Differenza e ripetizione* (1968), il Mulino, Bologna 1971. Si vedano in particolare il § 4. e le conclusioni.

³ G. Deleuze, *La piega. Leibniz e il Barocco* (1988), Einaudi, Torino 2004; cfr. § 8. *I due piani*.

⁴ M. Dufrenne, *L'occhio e l'orecchio* (1987), il Castoro, Milano 2004; cfr. § 4. *Il virtuale*.

piano prettamente ontologico – soprattutto quello deleuziano –, nascono dunque nell’ambito di indagini rivolte alle strutture dell’Essere, e diventano però fondative per un altro campo di ricerca, quello mediologico. Quest’ultimo raccoglie sotto il termine “virtuale” una serie di fenomeni di natura per lo più digitale, ossia tutti gli strumenti in grado di codificare una successione di informazioni per poterle trasmettere in diversi formati. Si devono allora mettere in luce gli aspetti di questa nozione che necessariamente si intersecano in questi due piani, ma al contempo sottolineare quanto la *confusione* delle varie accezioni abbia generato una certa deriva critica. In altre parole, lo scivolamento semantico, se così si può chiamare, dal virtuale come dimensione ontologica al virtuale come caratterizzazione di alcuni prodotti mediali, ha permesso di trasporre i significati relativi al primo concetto nel dominio del secondo, generando di fatto un cortocircuito: come se una dimensione ontologica si attualizzasse negli spazi aperti dai dispositivi mediali. Ciò ha condotto alcuni studiosi all’allarmante conclusione che le immagini e i mondi digitali fossero in competizione e in conflitto con lo spazio fisico. Mi riferisco, ad esempio, al pensiero di Jean Baudrillard, che in molti dei suoi scritti ha sostenuto che l’ascesa del virtuale avrebbe comportato l’inevitabile scomparsa della realtà⁵.

Se invece proviamo a cogliere in modo costruttivo le affinità tra le due accezioni, si comprende come quegli stessi media “responsabili” della disfatta del mondo concreto, possano rappresentare l’espressione di un immaginario possibile che attraverso di essi vi si installa. Prendendo come punto di riferimento la nozione sviluppata da Dufrenne di «un immaginario *immanente* al percepito» – in fondo molto vicina all’idea deleuziana di una dimensione nascosta che si attualizza – si devono includere in questa sfera sia le moderne immagini elettroniche che le più recenti immagini digitali. Se visti da questa prospettiva, tali fenomeni

⁵ J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1994), Raffaello Cortina, Milano 1996, pp. 48-59; Id., *Lo scambio impossibile* (1999), Asterios, Trieste 2000; Id., *Il patto di lucidità o l’intelligenza del male* (2004), Raffaello Cortina, Milano 2006, pp. 31-7. Una raccolta di brani significativi su questi temi si trova in Id., *La scomparsa della realtà*, Fausto Lupetti, Bologna 2009.

non si trovano in antitesi con il mondo fisico ma ne costituiscono un prodotto, un'estensione benché fugace e apparentemente immateriale.

Un modo per ripensare il virtuale affinché si iscriva in una indagine mediologica, ma recuperi anche produttivamente la portata ontologica del termine, è offerto da Tomás Maldonado. Il filosofo sostiene che tale concetto si riferisca a una manifestazione della necessità dell'essere umano di «arredare illusoriamente il mondo»⁶, un'istanza che opera da sempre in tutte le epoche con tecniche diverse. Su questa linea, vorrei allora riformulare la questione in termini di *virtualizzazione*, un'espressione che insiste sulla dinamicità e sulla processualità: la cifra del mutamento che ha investito e investe il mondo in tutte le sue sfere, in cui i media digitali giocano certamente un ruolo fondamentale. Pierre Lévy, che sviluppa la nozione, ne parla – attingendo esplicitamente dalla filosofia deleuziana – come «il movimento stesso del “farsi altro”», ricomprendendo all'interno di questa categoria una serie di fenomeni che oggi faticheremmo a riconoscere come virtuali a prima vista⁷.

Partendo da tali presupposti, i primi capitoli di questo libro mettono a fuoco una serie di apparecchi ed esperienze che hanno inaugurato e disposto diverse tipologie di virtualizzazione nello spazio. Ciò significa mettersi in cerca delle *forme che artificialmente lo hanno contaminato* e determinare, se è possibile, quando questo processo abbia iniziato a emergere con maggiore vigore. In altre parole, la chiave di lettura che propongo si concentra sull'idea che lo spazio si sia gradualmente trasformato, includendo diversi media che man mano si sono installati in esso, nella sfera privata come in quella pubblica.

Avviare l'indagine dal mondo concreto, palpabile, mi è sembrato quindi un punto di partenza quasi obbligatorio. Una delle forze che ha saputo modificare radicalmente l'esperienza dello spazio, permettendo l'introduzione di dispositivi senza i quali le

⁶ T. Maldonado, *Reale e virtuale* (1992), Feltrinelli, Milano 2015, pp. 147-148.

⁷ P. Lévy, *Che cos'è il virtuale?* (1995), Raffaello Cortina, Milano 1997, pp.

nostre vite oggi sarebbero impensabili, è l'elettricità. Più che l'elettricità vera e propria, forma di energia già presente in natura, mi riferisco ovviamente all'elettronica in quanto scienza capace di trasformare, modulare e trasmettere segnali elettrici. Tali processi alla base delle tecnologie moderne hanno rivoluzionato molti aspetti dei nostri spazi quotidiani: le strade delle città vengono illuminate dalla luce artificiale così come le case, che mutano essenzialmente con l'introduzione di elettrodomestici e apparecchi di comunicazione. L'utilizzo di prodotti elettronici si estende anche al mondo dell'arte: i gruppi di ricerca cinetica e programmata colgono le potenzialità offerte dai nuovi linguaggi (come luci, suoni e movimenti controllati da circuiti) per animare i loro ambienti.

Vedremo come pratiche artistiche, medialità e sociali siano state collettori di nuove esperienze di spazialità e abbiano di conseguenza contribuito a strutturare sensibilità estetiche che si possono ritrovare in forme virtuali più contemporanee. Parte del secondo capitolo è dedicato, ad esempio, a quelle sperimentazioni del mondo dell'arte e del design che si sono spese per realizzare ambienti aumentati e immersivi, ma anche per progettare apparecchi (per lo più caschi) attraverso cui modulare una diversa percezione del reale. Tutti questi fenomeni possono essere raccolti sotto il termine di "immersivismo" con l'idea di rilevare tra questi casi il comune intento di portare le persone in un mondo altro, sfidando i limiti dei loro sensi, circoscrivendo piccoli spazi da abitare, dove valgono regole diverse rispetto a quelle che vigono all'esterno. L'immersione in nuove dimensioni, che molto spesso si accompagna all'idea di escapismo, viene ampiamente tematizzata dall'informatica, che alla fine degli anni Ottanta inizia a lavorare sull'immaginario lanciato dai romanzi di William Gibson: il cyberspazio. I vari tentativi, sia teorici che pratici, dipingono un ampio quadro di cui negli anni si provano a mettere a fuoco le potenzialità. Il sogno di vivere un mondo virtuale sembrava progressivamente sfumato (ad eccezione dei videogiochi *online*), ma è tornato recentemente *à la page* con le promesse del Metaverso che per certi versi fanno rivivere la retorica tipica dei primi cybernauti.

Devo esplicitare che questa ricerca a tratti genealogica prende avvio dall'indagine sulla natura degli spazi di due specifiche

tecnologie: la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR). La prima produce immagini digitali che si sovrappongono alla realtà fisica, attraverso la mediazione di schermi mobili o dispositivi indossabili; la seconda crea mondi-immagine in cui lo spazio digitale circonda il fruitore a 360°, occupandone l'intero campo visivo. Se è più immediato comprendere l'AR come forma di *virtualizzazione dello spazio*, poiché l'immagine si innesta "direttamente" nel tessuto del reale creando così uno spazio "emersivo", anche la VR può essere compresa in questo quadro teorico. Attraverso questa tecnologia, l'utente accede a un ambiente immersivo che, per così dire, si sovrappone completamente a quello reale, ampliando quest'ultimo potenzialmente in modo rizomatico. Pur dando forma a due esperienze diverse, la cui struttura estetica verrà approfondita nella parte centrale del volume, AR e VR risultano dal medesimo tentativo di *aumentare* le possibilità offerte dallo spazio, in primo luogo a livello visivo: sia che, attraverso la realtà aumentata, venga mantenuta la "cornice" sensibile del reale, sia che, indossato il casco di realtà virtuale, la percezione dell'ambiente esterno sia esclusa dal campo visivo del tutto invaso dall'immagine digitale.

La linea di ricerca scelta, ossia considerare questi dispositivi visuali come fenomeni estetici che riguardano lo spazio, non è certamente l'unica possibile per indagare questo genere di immagini. Tuttavia, la mia riflessione è stata animata dall'ambiguità intrinseca di tali immagini, le quali vengono definite *an-icone* proprio in virtù della loro capacità di rendersi ambientali⁸. È allora a partire dalla concezione di un'immagine di natura digitale che negando sé stessa (*an-*) sembra uscire dai confini prescritti della rappresentazione⁹ e costituire uno spazio a sé stante, che si trova una delle tracce fondamentali per comprendere questa categoria.

Mettere alla prova il confine tra l'esperienza d'immagine e la percezione spaziale che si sperimenta attraverso le tecnologie VR

⁸ A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

⁹ A. Pinotti, *Immagini che negano sé stesse. Verso un'an-iconologia*, in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 231-43.

rappresenta dunque un passaggio imprescindibile di questo discorso. Per svilupparlo ho scelto di utilizzare gli strumenti della tradizione fenomenologica, nella convinzione che la struttura percettiva richiesta da tali immagini, pur nella sua peculiarità, possa essere compresa attraverso alcuni dei concetti appartenenti a questi studi.

Nell'ultima parte del volume mi sono invece concentrata sulla virtualizzazione di uno spazio in particolare. Nel mio percorso accademico ho spesso avuto a che fare con il mondo dell'architettura che in più di un'occasione mi ha permesso di cogliere le sfumature e le specificità dei singoli spazi, da quelli più anonimi a quelli più connotati da una forte identità. Per questo motivo ritengo sia giusto parlare dello spazio da un punto di vista prettamente teorico, ma che sia altresì doveroso scendere nella quotidianità dell'esistenza e riconoscere una molteplicità di spazi (al plurale anche nel titolo), ognuno connotato da una propria essenza.

In questa prospettiva, ho scelto di fare uno *zoom-in* su uno dei luoghi a cui la vita umana è legata maggiormente: la casa. A partire dalla centralità del rapporto sensibile dell'individuo con l'abitazione, mi sono proposta di complicare questa visione, mettendo a fuoco la profonda mutazione mediale che questo spazio ha subito a partire dall'inizio dello scorso secolo. L'invasione di apparecchiature prima elettriche e poi digitali ha trasformato radicalmente lo scenario domestico e conseguentemente la relazione con il suo abitante. I prototipi di "case del futuro" hanno determinato le prime forme di virtualizzazione di questo ambiente, poi sviluppate in progetti di case propriamente virtuali. Alcuni di questi sono rimaste visioni utopiche, mentre altri si sono effettivamente realizzati su piattaforme digitali o in mondi immersivi.

Questo percorso non segue sempre un cammino lineare e certamente non rappresenta l'unica via possibile per indagare la genesi dello spazio virtuale e dei suoi significati. Tuttavia l'obiettivo di questo testo è cogliere le affinità che legano diversi processi e fenomeni, dando vita a una topologia diacronica che evidenzia l'intreccio di intenzioni estetologiche, sociali e culturali, fattori che nello studio dell'immagine contemporanea non possono che essere profondamente interconnessi.

Ringraziamenti

Questo libro racchiude le molte linee che fin qui hanno definito il mio percorso di ricerca.

In primo luogo, non posso che ringraziare Andrea Pinotti per l'ispirazione e i costanti stimoli che mi ha offerto in questi anni nel quadro del progetto AN-ICON. Ringrazio Barbara Grespi, Pietro Conte, le colleghe e i colleghi di questo gruppo di ricerca per aver reso questo lavoro infinitamente più ricco. Un ringraziamento speciale va a Roberto Malaspina, con il quale ho condiviso, passo dopo passo, moltissimi dei pensieri che hanno dato forma a questo testo, così come a Federica Cavalletti e Sofia Pirandello per i loro preziosi e puntuali rimandi.

I miei più sentiti ringraziamenti vanno a Elio Franzini, i cui insegnamenti sono per me un costante e imprescindibile riferimento. Un grazie di cuore anche a Matteo Vegetti, che negli anni di ricerca e collaborazione mi ha insegnato ad ampliare lo sguardo in molte direzioni. Un particolare ringraziamento va a Claudio Rozzoni, per la sua disponibilità al confronto e allo scambio di idee.

Tra gli incontri che maggiormente mi hanno ispirata vi è senza dubbio il magistrale lavoro teorico e artistico di Ugo La Pietra, che ringrazio per le generose conversazioni telefoniche e per avermi permesso di utilizzare le meravigliose immagini delle sue creazioni, da cui già traspare il suo genio e la sua lungimiranza. Ringrazio altresì i numerosi artisti e registi che hanno pazientemente risposto alle mie mail, raccontandomi le loro esperienze e in alcuni casi inviandomi le loro opere, dandomi la possibilità di sperimentare gli ambienti VR in prima persona.

Infine, desidero esprimere la mia profonda gratitudine alla mia famiglia che mi supporta ogni giorno, facendomi restare in equilibrio tra le cose che amo.

INDICE

<i>Introduzione</i>	
Virtualizzare lo spazio	9
<i>Capitolo Primo</i>	
Ambienti elettrici e tecnotronici	17
<i>Capitolo Secondo</i>	
Immersivismo e cyberspazi	39
<i>Capitolo Terzo</i>	
La grande magia	57
<i>Capitolo Quarto</i>	
Una costellazione di immagini	75
<i>Capitolo Quinto</i>	
Perdersi	87
<i>Capitolo Sesto</i>	
Custodia domestica	99
<i>Capitolo Settimo</i>	
Hospes/Hostis	117
<i>Conclusioni</i>	
Chi abita il virtuale?	131
<i>Bibliografia</i>	135

L'elenco completo delle pubblicazioni è consultabile sul sito

www.edizioniets.com

alla pagina

<http://www.edizioniets.com/view-Collana.asp?Col=philosophica>



Pubblicazioni recenti

313. Bandi Fabrizia, *Spazi virtuali. Esplorazioni estetiche tra ambienti elettronici e immersivi*, 2024, pp. 148.
312. Donà Massimo, *È un enigma, questo. La filosofia di Moby Dick*. In preparazione.
311. Romagnoli Elena [a cura di], Gadamer Hans Georg, *In dialogo con Paul Celan*. In preparazione.
310. Guastamacchia Giuseppe [a cura di], *Il tempo ritrovato. Scritti per Massimo Ferrari*, 2024, pp. 288.
309. Lenner Leonardo, *Visum-factum. Vedere, immaginare, fare in Vico*, 2024, pp. 280.
308. Branca Antonio, *La realizzazione della ragione. Saggio su Kant e l'idealismo*, 2024, pp. 388.
307. Marinelli Maria Caterina, *Alle origini della Dottrina della Scienza. Maimon, Reinhold e Schulze*, 2024, pp. 176.
306. Gigante Marco, *L'inizio indicibile. Forme di vita e linguaggio in Wittgenstein*. In preparazione.
305. Filoni Marco and Palma Massimo [edited by], *Tyrants at Work. Philosophy and Politics in Alexandre Kojève*, 2024, pp. 168.
304. Fiorilli Mattia, *Esperienza e trascendentale. La conoscenza antropologica come condizione della morale kantiana*, 2024, pp. 228.
303. Fidelibus Francesca e Vinciguerra Lorenzo [a cura di], *Vico e dintorni. Scritti in onore di Riccardo Caporali*, 2024, pp. 218.

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com - www.edizioniets.com

Finito di stampare nel mese di ottobre 2024