

IL SENSO DELL'IMMERSIONE

MASSIMO LEONE⁽¹⁾

1. Introduzione

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

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

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

2. Etimologie dell'immersione

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

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

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

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

3. Nuove immersioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Struttura del volume

4.1. *Immersioni sacrali*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.2. *Immersioni mediali*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.3. Immersioni artistiche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.4. *Immersioni spaziali*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.5. *Diritti ed etiche dell'immersione*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Ringraziamenti

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

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