



NO SIGNAL

**Transmedia
storytelling,
meta-verso(?)
e corpi estesi**

Ma anche volti esclusi

Silvia Barbotto

Teorie incontrate e sentimenti scompaginati affiorano integrandosi tra le polarità vibranti dell'ignoto: sganciato dalla dimensionalità finora conosciuta, il meta¹-verso accede al potenziale ancora latente ma già accumulato nei percorsi epistemici e materici non solamente degli ultimi anni o decenni, ma anche degli ultimi secoli. Se pensiamo alla costruzione e visualizzazione di immagini ed informazioni, accediamo, retrocedendo drasticamente nel tempo che fu, ai contenuti delle pitture rupestri, alle manifestazioni artistiche nelle quali il medium diventa tecnologia della significazione. Ora la tecnologia e l'informazione, parole chiave nell'universo dipinto come meta- assumono funzioni, fattezze e materialità ben diverse.

Il meta-volto nell'era digitale dev'essere contestualizzato all'interno di una situazione semiotica e tale situazione è una storia interattiva e ipertestuale, le cui origini risalgono a varie decadi addietro. La sua predisposizione organizzativa integra diverse dimensioni narrative, ognuna delle quali si collega, in modo più o meno diretto, con altre grandezze. Si è contemporaneamente² consumatori e produttori di significati e l'itinerare nella costruzione del senso comporta strategie comunicative e ricettive particolari, ancora in via di stabilizzazione. Considerare il volto come un dispositivo che racconta storie transmediali implica non solamente lasciarsi guidare dagli stimoli incoativi dettati dalla sua superficie, ma anche propiziare l'accesso ai livelli profondi e alle stratificazioni di forma e contenuto. Tale racconto è, quindi, identificato, elaborato, *clusterizzato*, archiviato.

1 Potremmo soffermarci a lungo sul prefisso meta- che porta con sé il senso di profondità e correlazione tra vari elementi sistemici che permettono di auto-comprendersi e riconoscersi virando al di là, a lato di. Meteverso, invece, viene nominato per la prima volta nel 1992, all'interno del romanzo di scienza fiction *Snowcrash* di Stephenson Neal.

2 Ci riferiamo qui al concetto di *prosumer*.

La dimensionalità scalare con approccio mereologico coordina micro e macro mondo, dal pixel all'atomo e viceversa, dalla dimensione nanometrica ed iperlocale, a quella transplanetaria che si misura in anni luce: entrambe contribuiscono alla costruzione del multiverso, dell'omniverso, del meta-verso. Le categorie semantiche utilizzate per tale analisi hanno una soglia intenzionale ampia e sinestesica: soluzione e dissoluzione penetrano nel linguaggio algoritmico, nuovi paradigmi biopolitici contribuiscono ad aggiornare lo statuto dell'immagine e l'edificazione sinestesica dell'apparato esperienziale, etica ed estetica tessono materialità derivate, frequenze pulsanti in una viralità-virtualità globale.

Coordinandoci tra vari autori della disciplina semiotica e dei *media studies*, e attraversando trasversalmente l'impronta storica giunta a noi, ci ritroviamo immersi nell'intreccio integrato di un meta-verso in attuazione, ambigua multidimensionalità che proviamo a studiare ed analizzare, prevedibilmente, in prospettiva. Studiosi quali Jenkins e Lughì stabiliscono una mappatura dello *storytelling* utile per orientarci nel percorso semio-digitale e socio-geografico.

Dal fenomeno immersivo alle sussunzioni concettuali, nell'intellegibilità del fare con un corpo-altro, alterato, digitalizzato e volatilizzato, ci addentriamo nel meta-verso ipostatizzando l'ibridazione tra il volto numerico e quello fisico. Disgregazione del fenomeno individuale, il meta-volto mette in discussione la singolarità e l'umanità e contribuisce, in una modalità in via di definizione, alla costruzione di un nuovo sé individuale e collettivo. Assemblando un collage i cui pezzi vanno in parte ancora materializzati, attraverso un percorso generativo e strutturale seppur sfuggente e assai complesso, proviamo a capirne la costituzione distorta, approdo di una decostruzione necessaria. Nell'*ensemble* processuale della significazione del meta-volto vi è un altissimo grado di instabilità e incertezza: questioni politiche, etico-morali, nonché intime e

patemiche, sono coinvolte nella sua formalizzazione. Nel consolidamento testuale di casi specifici e studi ipotetici, chiariremo svariati dubbi e, sollevandone di nuovi, varcheremo alcune frontiere.

Viralità, virtualità e i volti trasmediatici

Il 15 marzo 2020, agli inizi della prima ondata pandemica COVID-19 in Italia, Don Giuseppe Corbari si ritrova al centro dell'attenzione mediatica per l'innovativa modalità con cui svolge la propria funzione religiosa. Così come tutt'Italia, gran parte degli stati Europei e di tutti i continenti, anche Giussano, piccolo paesino lombardo, vive in pieno *lockdown*: il parroco, anelando i suoi fedeli, chiede loro di spedirgli un *selfie*, stampa le immagini ricevute e le colloca ordinate tra i banchi della chiesa. La messa avviene in diretta streaming, tra gli indici simulacrali dei volti partecipanti. Riflesso fenomenico innovativo, nel plesso di un'ondata pandemica inaspettata, a due anni di distanza l'azione risulta ancora affascinante su vari fronti: la *praesentia in absentia*, la modalizzazione simulacrale, l'intermediazione co-partecipata.

Nel meta-verso, vi sarebbero tra i banchi ologrammi digitali interattivi, intangibili però anch'essi, materia immaginabile. Nello stesso anno, evidenziando come la compenetrazione della VR raggiunga ormai gli ambiti più disparati e rimanendo nel sotto-sistema religioso riconosciuto come fortemente tradizionale, ma capace di innovarsi e muovere capitale, l'orchestra Barocca catalana insieme ad un fitto numero di collaboratori, finanziata dalla Fundaciòn "la Caixa", anima la Basilica di Santa Maria del Mar (Spagna) con centinaia di ologrammi, tra cantanti e cittadini interpreti. Numerosissime, poi, sono le testimonianze di accesso da parte della realtà virtuale non solo sugli schermi consueti dei nostri dispositivi, ma anche tra le interfacce urbane e pubbliche, in spazi aperti e serra-

ti. La proiezione in scala aumentata dell'esempio catalano sottolinea le possibilità transumane di tali pratiche: l'immagine, come trasmissione di radiazioni elettromagnetiche appartenenti allo spettro del visibile, si scorpora dal sedimento fisico al quale era solita appartenere, per entrare in una dimensione altra.

Le caratteristiche di questa dimensione, chiamata per sineddoche meta-verso, sono in via di sviluppo: ci rivolgiamo a tale figura letteraria perché si è soliti agglomerare al termine Metaverso³ l'adozione privatizzata da parte di Mark Zuckerberg per riferirsi alla piattaforma immersiva risultante dallo sviluppo di Facebook, come unica realtà conciliante realtà-virtualità.

È bene, invece, includere altre realtà extra-Zuckerberghiane: ascriveremo quindi al meta-verso quell'insieme di situazioni progettuali ed evenemenziali caratterizzate dalla transmedialità, virtualità, viralità che si poggiano sull'interazione essere vivente-non vivente, essere umano-macchina in un sistema modellizzante diffuso e in divenire (e che talvolta assume altre denominazioni, come per esempio Omniverso, su proposta di NVIDIA). Potremmo rivolgerci al trans-volto nel trans-verso? Lo vedremo, ma per ora sappiamo che la creazione di Zuckerberg e collaboratori è senza dubbio tra le più imponenti ed emblematiche, ecco perché è riferimento ineludibile all'urgente riflessione contemporanea sui fondamenti orchestrali e sulle innervature progettuali di una nuova società del futuro.

Abbiamo iniziato con un riferimento pandemico, uno perché la Pandemia da COVID-19 è tutt'ora presente non solo come scia propagata da un nucleo ormai lontano, ma anche come agglomerato fisico-epistemologico di un'intensa trama ancora presente, espansasi a livello globale, e due

3 Indicheremo quindi con Metaverso l'iniziativa di Zurkenberg e con meta-verso la sua versione generalizzata.

perché risulta proficuo, ai fini della ricerca, sottolineare ancora una volta, la stretta relazione tra viralità e virtualità. Nella *Società della Stanchezza* (*Müdigkeitsgesellschaft*), Byung-Chul Han (2012: 7) si allontana enormemente da quello che sarebbe poi stato, pochi anni a seguire, il succedersi dei fatti pandemici, iniziando così il suo libro: “Ogni epoca ha le sue malattie. Così, c’è stata un’epoca batterica, finita poi con l’invenzione degli antibiotici. Nonostante l’immensa paura di una pandemia influenzale, oggi non viviamo in un’epoca virale. L’abbiamo superata grazie alla tecnica immunologica.” L’epoca virale non l’abbiamo superata, anzi, ne siamo immersi. Su vari fronti però, le intuizioni di Byung-Chul Han risultano di grande lungimiranza, se pensiamo alla relazione, in accordo con Baudrillard, tra viralità con virtualità: “Quella delle reti e del virtuale è una violenza virale. Una violenza del dolce sterminio, una violenza genetica e comunicazionale, una violenza del consenso [...]. Questa violenza è virale nel senso che non opera frontalmente ma per contiguità, per contagio, per reazione a catena, e nel senso che mira innanzitutto alla perdita di tutte le nostre immunità. E poi virale anche nel senso che, a differenza della violenza negativa, della violenza classica del negativo, questa opera per eccesso di positività, come le cellule cancerogene, per proliferazione infinita, escrescenze e metastasi. Tra virtualità e viralità c’è una complicità profonda.” (Baudrillard in Byung-Chul Han, 2012: 17-18)

Lo stesso Baudrillard nel suo libro *La Transparence du Mal*, enfatizza l’influenza trasversale e diffusa della viralità su qualsiasi disciplina: “Le thème viral n’est pas un transposition du champ biologique, car tout est touché en même temps et au même titre par la virulence, par la réaction en chaîne, la propagation aléatoire et insensée, la métastase [...] Contamination respective de toutes les catégories, substitution d’une sphère à l’autre, confusion des genres” (1991: 16) Questo magma mescolato, questa generalizzazione in cui si profilano caratteri

ibridi, transitori e transmutanti, sembra ben descrivere il meta-verso, nel quale anche gli assetti dei sistemi assiologici subiscono profondi cambiamenti. Considerata epoca di trasformazione e disordine, la società tracciata da Baudrillard collega estasi e metastasi come figure esplicative di un apparato sociale e artistico ultrarapido, vertice di una collettività ambigua e malata. Lo statuto dell'immagine sta al centro e l'immagine viene qui descritta come entità miracolosa, come un'icona che permette di eludere la questione della sua stessa esistenza: effettivamente, sul piano ontologico, le immagini proliferano nonostante il loro piano fattuale sia effimero, intangibile, virtuale.

Il rilevamento del male nell'epoca contemporanea, ma anche l'invito sempre più sbilanciato nei confronti di un atteggiamento positivo, porta ad un panorama euforico-disforico che assume fattezze dicotomiche radicali sfociando in una sovrapposizione aberrante e dannosa. *Visibilizzare* una condizione libera da congetture estremiste, ma carica di senso pragmatico e critico, è il nostro obiettivo.

Reality-virtuality continuum

Tra gli artisti-designer che negli ultimi anni hanno speculato in modo lungimirante e prolifico su quello che sta diventando il meta-verso, pur denominandolo diversamente, troviamo Keiichi Matsuda⁴ e nello specifico la sua opera intitolata *Hyper-reality*.⁵ Nella sua conferenza *Hyper-Reality: a new vision of the future* del 2014, il regista esplora la conformazione del nuovo spazio.

4 https://www.youtube.com/watch?v=F9_odbn5N68&ab_channel=FACTLiverpool

5 https://www.youtube.com/watch?v=YJg02ivYzSs&ab_channel=KeiichiMatsuda

Il meta-volto o la sua variante affine, il trans-volto, risiedono senza ombra di dubbio nel regime visivo: come sarebbe la VR per non vedenti? Esiste? Sembra che attualmente la velocità e sensibilità dei processori permetta di modellare vibrazioni sonore, tattili, olfattive e addirittura gustative all'interno dell'esperienza meta-versale⁶: numerosi ricercatori si stanno occupando di integrarvi il coinvolgimento di tutti i sensi. Per esempio Skarbez e colleghi dicono: “we have taken into consideration the advances in synthesizing and displaying data for the multiple senses.” (Skarbez et al., 2021)

Nonostante si stiano compiendo sforzi in questa direzione non vi è dubbio che si tratti ancora di esperienze con indole oculo-centrica e il comprovante abita nello strumento imprescindibile alla loro realizzazione: gli occhiali. Senza questa protesi, la meta-realtà è assolutamente impenetrabile: per accedervi infatti è necessario indossare un tipo di lenti sofisticatissime; sembra che le più innovative saranno marchiate Ray-ban, me ce ne sono tantissime in gestazione. Il processo di incorporazione del meta-verso e l'integrazione nel continuum reale-virtuale, avverrà tramite l'uso di dispositivi sempre meno invasivi e sempre più naturalizzati e naturalizzabili (si parla anche di braccialetti, giubbottini, caschi etc.): la protensione del corpo attraverso tecnologie mediatiche, si fa spazio accogliente.

Sembra che la progettualità di tali tecnologie, nello specifico derivanti dal progetto Cambria in collaborazione con Metaverso ed i Laboratori di tecnologia pervasiva, si stia addentrando proprio in quest'interazione tra corpo e mezzo tecnologico, nello specifico gli occhiali: ENMG⁷ (electro-

6 <https://www.youtube.com/watch?v=jUjstwJamm4>

7 Per approfondimenti si consiglia di visionare il sito della Federazione Francese di Neurologia: <https://www.ffn-neurologie.fr/grand-public/explorations-neurologiques/electromyogramme>

neuromyography) sarebbe l'esame del sistema nervoso periferico grazie al quale intercettare e dunque tradurre, codificare e trasportare digitalmente, le espressioni facciali in tempo reale. L'obiettivo di tali ricerche è quello di "misurare la conduzione delle fibre sensoriali del nervo, cioè le fibre che portano la nostra sensazione aptica sulla pelle per esempio, al midollo spinale, da dove l'informazione viene poi trasmessa al cervello. La stimolazione elettrica viene applicata al nervo e la registrazione dell'attività trasmessa viene fatta, in questo caso, a pochi centimetri del nervo stesso: risulta quindi sufficiente stimolare un punto. La registrazione del potenziale nervoso è più delicata perché la sua unità di misura è molto più piccola (qualche microvolt) rispetto al potenziale muscolare (qualche millivolt)." (Traduzione nostra dal sito FFN, nota 7) Grazie a questa sensibilità congetturale acquisita tramite l'ENMG, gli occhiali capteranno dunque minuziosamente le stimolazioni nervose poi trasmesse, *direttamente*, on-line.

Nel caso in cui sia vigente la tentazione di pensare il meta-verso come connesso *tout court*, sottolineiamo invece la necessità aprioristica di indossare lo strumento appena descritto per accedervi, per renderlo realizzabile⁸. La connettività infatti, ci dice Malafouris con riferimento anche a Hutchins, "non è a priori. Invece, si basa su presupposti che potrebbero enfatizzare alcuni tipi di connessioni rispetto ad altri. Questo ha la conseguenza di portare certi fenomeni al centro dell'attenzione mentre lascia altri inspiegabili o addirittura li rende invisibili." (Malafouris, 2013: 36. Traduzione nostra)⁹

8 Dialogando con il collega Bruno Surace, anch'egli autore in questo volume, è emersa l'esistenza di alcuni progetti la cui prerogativa è *l'always on*. Pensiamo ai lavori di Elon Musk e alle iniziative di Neuralink: <https://neuralink.com/>

9 Testo originale: "Connectivity is not *a priori*. Instead, it is based on assumptions that might emphasize some kinds of connections over others. This has the consequence of bringing certain phenomena to the center of attention while leaving some others unexplained or even rendering them invisible"

Secondo l'approccio di coinvolgimento-materiale (material-engagement approach: MET) sviluppato da questo autore nel suo libro *How things shape minds*, l'elaborazione delle tracce cognitive ha bisogno di un'incorporazione che va oltre la linearità input-output, stimolo-risposta, per intrecciarsi invece con la materialità del corpo stesso, le cui membrane si spargono tra i tessuti epidermici, in una sorta di cervello espanso, una decentralizzazione della mente e della sua *agentività*. L'enfasi filo ed ontogenetica di Malafouris, può aiutarci a stilare le modalità con cui il corpo si approccia al meta-verso, ma contribuisce soprattutto ad approfondire il concetto di interattività, stabilendone la principale caratteristica che verte sulla co-estensività: "per le neuroscienze, l'interattività è un processo che avviene tra regioni di attività all'interno del cervello individuale come conseguenza della pratica o di altre interazioni con il mondo. Per MET, invece, l'interattività non è una conseguenza 'interna' della pratica o dell'interazione con il mondo materiale, ma è continua e co-estensiva con esso." (Malafouris, 2013: 48-49. Traduzione nostra)¹⁰

Cognizione e incorporazione, si riuniscono nell'*enattivismo* e ristabiliscono formalmente il sincretismo che appartiene loro. Nel suo capitolo intitolato *Enactivism, Sense-making and pragmatism*, Paolucci, richiamando soprattutto Varela e Maturana, descrive il punto di vista dell'enattivismo in relazione a quello semiotico-cognitivo: "From an enactive point of view, every cognition, perception, or thought is the result of a living body engaging in its own environment. However, from a cognitive semiotics' point of view, this environment is not a 'natural' one, but a

¹⁰ Testo originale: "For neuroscience, interactivity is a process that happens between activity regions inside the individual brain as a consequence of practice or other interaction with the world. For MET, on the other hand, interactivity is not an 'internal' consequence of practice or interaction with the material world but is continuous and co-extensive with it."

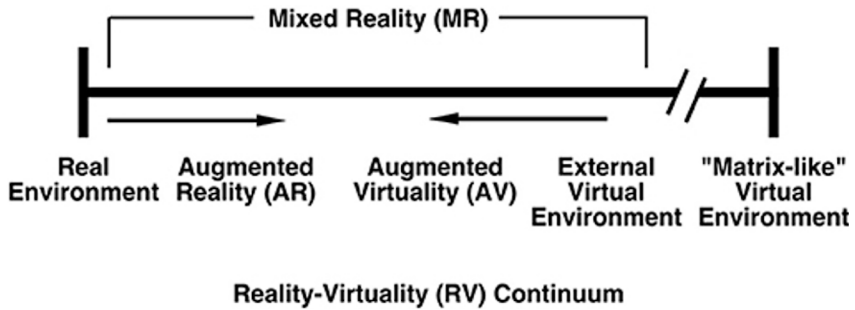
semiotic environment crowded with objects, norms, habits, institutions, and artefacts that shape our minds. The enactivist model for cognition is the living body, not the computer machine, as it was for the classic computational view.” (Paolucci, 2021: 10)

In questa prospettiva, l’assoggettamento del corpo nel meta-verso deve innanzitutto passare dalla problematizzazione dell’artefatto necessario al proprio accesso in tale mondo, appunto gli occhiali o altri dispositivi. La condizione di passaggio solleva il necessario adattamento alle prerogative intrinseche a questa incorporazione: l’artefatto in questione è infatti un sofisticatissimo dispositivo di elaborazione del senso, ma anche ricercatissimo macchinario di estrazione dati, sia qualitativi che quantitativi. Questionando il *continuum* tra dimensione fisico-reale e virtuale, questo mezzo costituisce appunto una frontiera, una soglia spaziale puntualmente circoscrivibile ad un apparato concreto, ma al tempo stesso *trigger base* la cui attivazione permette l’accesso e l’archivio di immensità incommensurabili di materiali informativi conosciuti come *big data*, poi categorizzati ed elaborati tramite l’intelligenza artificiale. C’è chi, a questo riguardo, si riferisce addirittura a forme di cannibalismo.¹¹

L’organismo che si assoggetta adattandosi ed abitando tale frontiera, entra di petto in quello che viene denominato il *Reality-Virtuality Continuum* (RV). RV, inizialmente elaborato da Milgram e Kishino nel 1994, viene poi aggiornato e riformulato assumendo la connotazione antitetica rispetto al nome designato, quella della discontinuità. Rivisitando la teoria RV, gli autori definiscono la Mixed Reality (MR) come “qualsiasi ambiente che consiste in una fusione di oggetti reali e virtuali come realtà mista

11 <https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/11/05/zuckerberg-apre-le-porte-al-metaverso-si-rischia-una-profilazione-di-massa-ancora-piu-pervasiva/6381064/>

(MR). Gli ambienti di realtà mista in cui il mondo reale è aumentato con contenuti virtuali sono chiamati realtà aumentata (AR), mentre quelli in cui la maggior parte del contenuto è virtuale ma c'è una certa consapevolezza o inclusione di oggetti del mondo reale sono chiamati virtualità aumentata (AV)¹² (Shkarbez et al.)



Skarbez Richard, Smith Missie, Whitton Mary C. *Diagram about Reality-virtuality continuum*. 2021

Trans-verso: trans-media storytelling

In questa nuova sezione immaginiamo il meta-verso come un enorme e complesso armamentario multistrato e multilivello nel quale vigono le regole solitamente associate allo storytelling trans-mediale: ce ne parla Henry Jenkins¹³ nel suo testo seminale *I sette principi del transme-*

¹² Testo originale: They consider any environment which consists of a blending of real and virtual objects to be mixed reality (MR). Mixed reality environments where the real world is augmented with virtual content are called augmented reality (AR), while those where most of the content is virtual but there is some awareness or inclusion of real world objects are called augmented virtuality (AV)

¹³ http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html

dia (risale al 2010 la versione rivisitata *Transmedia Education: the 7 principles revisited*) dove ripercorre l'idea di un'esperienza unificata e sviluppata sistematicamente attraverso la molteplicità testuale. In tale situazione si fonda la convergenza dei media in una narrazione trans-mediata: una nuova estetica, un'arte capace di creare mondi, una pratica educativa da mettere in atto.

Tale strumento sembra essere utile alla nostra riflessione, potenzialmente ed ulteriormente sviluppabile per fini analitici ma anche pedagogici, i quali susciterebbero domande quali: come ci educiamo al meta-verso? In quale momento diventerà assunzione paradigmatica normalizzata e in che modo, sin da ora, progettiamo - rifiutiamo la sua formalizzazione? Dovremo chiaramente compiere un'azione di adattamento alle prerogative appartenenti allo storytelling per poter compiere associazioni alla nuova forma del meta-verso.

L'applicabilità delle dinamiche presenti nel piano discorsivo dello storytelling diventa idonea nella visione in prospettiva del meta-verso, soprattutto nella sua declinazione transmediale. L'incoraggiamento all'interazione si amplifica ulteriormente raggiungendo profondità collaborative mai viste prima: l'enunciazione è sempre ibrida, spuria, perforata e perforabile. La gerarchia diffusa e la vettorialità orizzontale, trascurano troppo spesso la consistenza dei dati ormai considerati effimeri, passeggeri, volatili. I testi ultracomplexi sono il risultato di percorsi generativi che fanno capo a enormi macchinari, città transitorie dove i dati vengono immagazzinati, trasformati, edificati sotto nuovi paradigmi e restituiti velati, poliedrici e *idiosincratici*. Nell'alternanza tra i rumori sentiti dai recettori epidermici a contatto con impulsi fisici, si accostano quelli provenienti dal contesto: l'esperienza versatile del meta-verso accomuna commistione materica e materializzata di istanze quasi mitiche.

L'attualizzazione del processo pensativo e percettivo, verso un rizo-
ma vivo e vivido, confuso e rarefatto ma anche riconoscibile, può essere
conciliabile al paradigma dell'informazione aumentata, potenziata, illu-
soriamente illimitata. In questo panorama, la costruzione del mondo è
come la redazione di un'enciclopedia. Ma nel repertorio i linguaggi intro-
dotti non appartengono solamente al linguaggio naturale, al linguaggio
primario: insieme alla voce concettuale vi è infatti la voce sonora, quella
visiva, vi sono i linguaggi secondari anch'essi modellizzanti.

Finalmente, per rimarcare il tema didattico sottolineandone educative
e riprendendo il pensiero di Jenkins, concluderemo le potenzialità educa-
tive, concluderemo questa parte mostrando un elaborato visivo seleziona-
to tra studenti e studentesse SED2022¹⁴ figurando il meta-verso.

- Tra le prime caratteristiche enumerate da Jenkins, ve ne è una già ac-
cennata in precedenza: l'estensione, dall'originale *spreadability*, iscritta
in contrapposizione con *drillability*, profondità. A livello semiotico, po-
tremmo creare un parallelismo rispettivamente con la dimensione sintag-
matica e paradigmatica: Greimas e Courtes, nel loro Dizionario ne ricor-
dano la provenienza hjelmsleviana e a sua volta la legano con la dicotomia
universale sistema/processo. Mentre il rapporto tra entità situate sull'asse
paradigmatico diventa correlazione basata sulla disgiunzione, sull'asse
sintagmatico vige invece la relazione, combinazione tra elementi co-pre-
senti. Ecco perché la co-estensione è vicina, o corrispondente, al sintagma:
la dimensione sintagmatica evidenzia la sembianza processuale dell'in-
sieme narrativo. La co-estensione, l'accento sintagmatico del meta-verso,
sottolinea la pervasione planare, la costruzione sequenziale, la codificazio-
ne topologica all'interno e a partire dalla quale si diramano *nsintagmi*. La

14 Corso di Semiotica dello Spazio, semestre gennaio-maggio 2022, presso
CAHAD (Campus di Architettura, Arte e Design dell'Habitat), UADY (Università
Autonoma dello Yucatan) a cura dell'autrice

linearità propria del sintagma aiuta a concepire la complessa narrazione del meta-verso come entità atterrabile a una dimensione componentistica precisa, personalizzata, morfologicamente identificabile. Tale attributo deve necessariamente collegarsi con il modello sistemico paradigmatico, nel quale vengono valorizzate le alternative compositive reciprocamente escludibili: “Drillability refers to the ability to dig deeper into something.” (Jenkins, 2010)

- Segue il binomio *continuità vs. molteplicità*: mentre nel primo caso l'autore si riferisce al canone, a ciò che è stato accettato e, in qualche modo, assunto come il vero, nel secondo caso attribuisce all'alternativa il ruolo principale e al parlare di molteplicità l'enfasi va sulle possibilità, sulle differenze, sulla varietà risolutiva rispetto a uno scenario. Rievocando uno strumento didattico riportato da Kurt Squire in *Civilization III*, Jenkins enfatizza il “what if” rispetto alla costruzione di qualsiasi trama: “asking what if questions both force us to think about the impact of historical events as well as the different factors which weighed in to make some possibilities more likely than others. [...] The same thing happens when we explore how the same story has been told in different national contexts. It helps us to see the different values and norms of these cultures as we look at the way the story has been reworked for local audiences.¹⁵” (Jenkins, 2010)

- *Immersione vs. estrazione* è tra i binomi più rappresentativi del meta-verso. L'immersione descritta da Jenkins consiste in “the idea of moving through a virtual environment which replicates key aspects of a historical or geographical environment” ed è esemplificata soprattutto in termini didattici, così come la sua controparte, l'estrattibilità, consolidata ogni qualvolta sono messi in campo (per esempio all'interno di

¹⁵ Sarebbe interessante approfondire la dimensione del gioco nel meta-verso soprattutto dal punto di vista della semiotica dello spazio di Juri Lotman

una classe) elementi di studio o d'interesse estratti dal proprio contesto. Ci sembra particolarmente rilevante pensare il meta-volto in termini immersivi, giacchè risulta un termine particolarmente caro alla realtà virtuale: si tratta di uno stato di alta concentrazione all'interno di uno spazio-tempo alterato. L'assorbimento fisico-patetico richiesto dalle esperienze di realtà virtuale, potrebbe essere simile a quello necessario alla realizzazione di esperienze meta-versali. A tale proposito riportiamo lo sperimento fatto dal youtuber *Disrupt*, il quale ha speso una settimana (24/24) immerso in VRchat¹⁶: il meta-verso a differenza dell'esempio citato, implicherebbe un'immersione nel *continuum* e non solamente un'immersione nella realtà virtuale dalla propria abitazione.

- *World building*. "World Building comes out of thinking of the space of a story as a fictional geography [...] world building also depends on cultural geography - our sense of the peoples, their norms and rituals, their dress and speech, their everyday experiences, which is also often the pleasure of reading a fantasy or science fiction narrative." (Jenkins, 2010)

Come funzionerebbe la creazione di una geografia digitale immaginata e/o manovrata da chi non possiede l'accesso al sistema digitale? Si tratta di una menomazione in partenza. È bene sollevare a questo punto un tema a noi caro: la costruzione di un meta-verso discriminante rischia di erodere ulteriormente la costruzione di una democrazia digitale già carente, accentuando eventuali danni collaterali sia a corto che a lungo termine.

"According to the International Telecommunications Union (ITU), an estimated 4.1 billion people are now online, but 3.6 billion people remain offline, with the majority of the unconnected living in the least developed

16 https://www.youtube.com/watch?v=9BRoirDUx64&ab_channel=Disrupt

countries. In Sub-Saharan Africa, 239 million people were connected to the mobile internet in 2018, an increase of 35 million in the previous year. However, more than 800 million people in the region do not use the internet. Also, internet usage in Africa is the lowest in the globe at 28.2%, while Europe has the highest internet use at 82.5%.¹⁷

La situazione pandemica sembra aver accentuato ulteriormente questa discrepanza e mentre inizia a sollevarsi il problema dell'eugenia algoritmica, continua perseverando il problema di una discriminazione digitale (AA.VV, 2020: 42).

Numerose associazioni civili e attivisti dei diritti umani e di quelli digitali hanno identificato un range di potenziali ed attuali violazioni da parte del continente africano in risposta alla pandemia COVID-19: una di queste violazioni include la limitazione all'esercizio dei propri diritti attraverso la rete.¹⁸

- *Seriality*. L'iperbole della serialità del meta-verso sarà dispersa nel coinvolgimento partecipativo: i due fattori saranno direttamente proporzionali. Maggiore partecipazione implica maggior dispersione dell'informazione, effetto il cui apice deve ancora essere raggiunto. Riscopriamo un volto rispecchiato e continuamente trasmesso, evoluzione diagrammata di un volto che ripercorre e trascorre tra i media, per riconoscere e riconoscersi.

- *Subjectivity*. Potremmo pensare al meta-verso come una nuova metamodellizzazione della società contemporanea: diagrammare tutte le possibilità del nuovo campo semantico del volto, vuol dire non tanto o non solamente tipologizzare il volto secondo una serie di caratteristiche

17 https://www.gsma.com/mobileeconomy/wp-content/uploads/2020/03/GSMA_MobileEconomy2020_SSA_Eng.pdf e <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>

18 <https://africaninternetrights.org/pt/node/2451>

categoriali identificate come salienti, ma anche inventariare la fruibilità del volto proprio e altrui, nella transmedialità contrassegnante l'epoca meta-versale. Al tempo stesso occorre questionare la presa di posizione del meta-verso, il quale non si impone nell'assolutezza speculativa di un unico divenire, ma deve piuttosto prevedere differenti futurizzazioni oltre che riflessioni retroattive e quindi coattive per l'instaurarsi di un meta-modello sostenibile oltre che democraticamente accessibile.

Nella pianificazione metaversale l'utente è *prosumer*, è costruttore del senso che ritorna. L'ego agente ritrova nel meta-verso lo specchio della propria agentività egoica. In una specie di ritorno alla fase dello specchio studiata da Lacan, il corpo attraverso il proprio volto nel mondo del meta-verso e sussume un'accelerazione trans-soggettiva oltre che inter-soggettiva. I dispositivi attraverso i quali si accederà a tale mondo permetteranno in sincrono l'accesso alla *profilazione* fisica e virtuale, favorendo una continua cristallizzazione immaginifica ma anche una perenne necessità affermativa del riconoscibile (riconoscere/riconoscersi).

Il meta-verso trova la sua origine nell'implicazione ormai permanente dell'utente: coloro che usano le piattaforme, noi che usiamo le piattaforme siamo coloro che producono informazione affinché le stesse vivano e proliferino. Le scatole nere, conglomerati d'informazioni intelligenti (non più unilaterali, ma piuttosto multilaterali), diventano mondi germoglianti dove regnano regole sovrane d'interazione e dove i centri, di ricerca e di creazione, si diramano decentralizzando e svincolando, da un unico polo, l'origine della verità. Nel sincretismo tra adattamento accomodante e concatenazione funzionale produttiva, vi è una vasta gamma tipologica di agentività evolutiva e le reti neurali artificiali risultano, insieme alle singolarità umane, la nuova formula d'intelligenza rizomatica capace di rendere malleabile tale processo.

Ciò che emerge nella e dalla socialità, sin dalle prime fasi dello sviluppo umano, è parte costitutiva e fondante dello stare al mondo. Nel meta-verso ritorniamo bambini, siamo continuamente rimescolati tra le carte dell'aspettativa e dell'agentività, in ciò che Lacan chiama l'*intimamente esteriore*.¹⁹ Credo che non si tratti di un cambio drastico, bisogna concepirlo invece come una transizione intensa pero diluita nel tempo: anche nel meta-verso, come specchio di una nuova società, riscopriremo-rispecchiati e rispecchiandoci- soggettività ed alterità.

- *Performance*. Su questo punto ci allontaniamo parzialmente dall'interpretazione fornita da Jenkins per aprirci invece alla performatività come agentività, come realizzazione aspettuale di una virtualità precostituita, inizialmente individuale (avvicinando alla performatività digitale tramite l'elaborazione di Avatars e posteriormente collettiva, includendo i principi discriminanti che, talvolta, negano a priori la possibilità di *agency*). Durante il programma Digital Once tv²⁰ dedicato al meta-verso, Christian Peñaloza, CEO de Mirai Innovation²¹, rimarca l'esistenza di piattaforme che offrono la possibilità di creare Avatars, ma al tempo stesso avverte l'opportunità di assumere le stesse sembianze della propria apparenza reale, creando una copia digitale identica alla persona, attraverso la scansione 3D con tecnologie avanzate.²² Nella stessa presentazione televisiva l'artista Antonio Isaac Gómez Quiñones si chiede: "Como vamos a hacer nuestra construcción de nuestra ciudadanía digital como comunidad? En la manera en que nos organicemos vamos a tener el gran reto de poder pasar

19 <https://plato.stanford.edu/entries/lacan/#MirStaEgoSub> (2.2)

20 https://www.youtube.com/watch?v=ARmTZP47ydo&ab_channel=CanalOnce

21 <https://www.mirai-innovation-lab.com/>

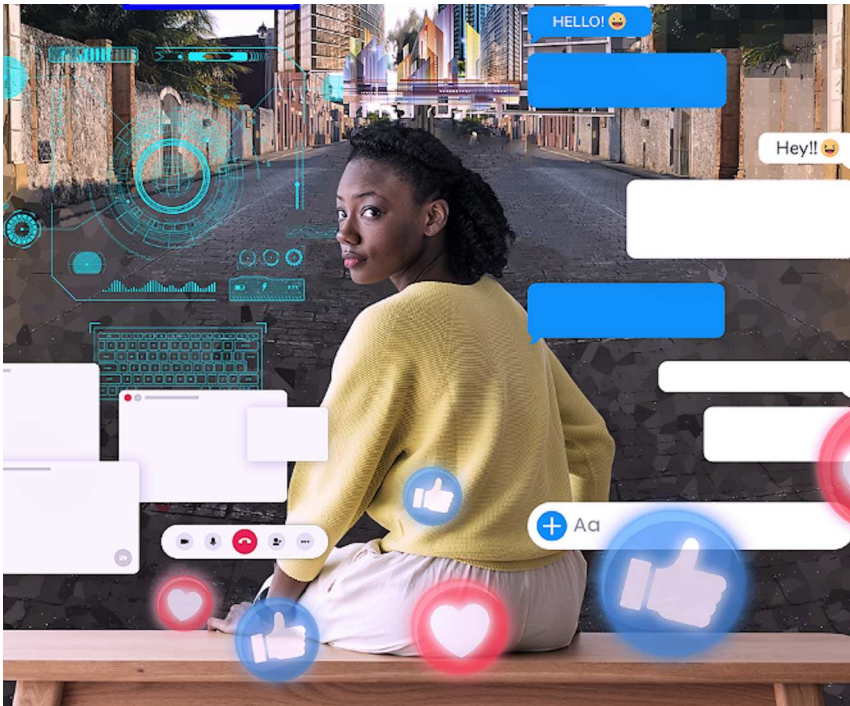
22 Ce ne ha parlato anche Giuliana Gianmarco (2021) durante il Seminario avanzato Digital Pinocchio nella sua conferenza intitolata *The semiotics of metahuman faces*: https://www.youtube.com/watch?v=CJKKdsj_Rfo&ab_channel=FacetsERC

por alto de estas vicisitudes que se queden en la ciencia fiction distópica y aprovechar el meta-verso para realmente tener un mundo floreciente de tecnología, o generar, a partir de estas nuevas plataformas que son poderosísimas, una serie de comportamientos sociópatas culturales que van a ir aumentando cada vez mas.”

In riferimento alla *performance* collettiva e immaginando la possibilità che ai costruttori del meta-verso arrivi questo testo, affrontiamo questo ultimo argomento evocando le raccomandazioni, nello specifico rivolte alle ICT Companies, elencate alla fine del Report CIPESA *Resetting Digital Rights Amidst The Covid-19 Fallout. State of Internet Freedom in Africa 2020*:

- “Take measures to reduce the barriers to internet access, such as cost, by developing cheaper internet access packages, selling low-cost devices, to make internet access affordable to most citizens especially the poor and sustain these affordable offerings beyond the COVID-19 pandemic.
- Put in place stringent measures to protect the privacy of data subjects and integrate ‘privacy by design’ and data collection projects in any applications they develop, including those that may have contact tracing functionalities.
- Ensure their policies, practices and procedures incorporate and respect the UN Principles on Business and Human Rights, and issue periodic transparency reports.
- Provide mechanisms on social media platforms, including tools for users to identify fake news, misinformation and disinformation online.
- Rerain from developing invasive surveillance technology that violates privacy of users.
- Collaborate and partner with other stakeholders to promote digital rights.” (AA.VV., 2020:46)

“Sans même toutes les technologies de l'enfant-bulle, nous vivons déjà dans cette bulle, dans cette sphère de cristal qui enveloppe certains personnages de Jérôme Bosch, enveloppe transparente dans laquelle nous nous réfugions, à la fois démunis et surprotégés, voués à l'immunité artificielle et à la transfusion perpétuelle, et voués à mourir au moindre contact avec le monde. C'est ainsi que nous sommes tous en perte de défenses, des immuno-déficients virtuels.
(Baudrillard, 1990: 68)



Gomez Villanueva Maria Jose. *Personalización del espacio metaversal*. 2022. Collage di fotografia analogica e post fotografia. Mérida, Yucatán, Messico. Parte de SED2022, su gentile concessione dell'autrice

Bibliografia

AA.VV. (2020) *Resetting Digital Rights Amidst The Covid-19 Fallout. State of Internet Freedom in Africa 2020*. CIPESA

AA.VV. (2018[2013]) *Lacan Jacques*. Open Access: Stanford Encyclopedia of Philosophy

Baudrillard Jean (1990) *La Transparence du mal. Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris: Galilée

Beilgueman Giselle (2020) *As verdades dos deepfakes*. Rivista Zum #18, versione digitale pp. 50-59

Bennett Jane (2010) *Vibrant Matter. A political Ecology of Things*. Durham and London: Duke University Press

Lotman Juri (2011[1967]) The place of art in *Sign Systems Studies* 39(2/4)

Giuliana Gianmarco (2021) “The semiotics of Metahuman faces” in Leone M. (ed.) *Digital Pinocchio*, FACETS open Access: https://www.youtube.com/watch?v=CJKKdsj_Rfo&ab_channel=FacetsERC

Malafouris Lambros (2013) *How things shape the mind*. Cambridge, London: the MIT Press

Paolucci Claudio (2021) *Cognitive Semiotics. Integrating Signs, minds, meaning and cognition*. Springer

Skarbez Richard, Smith Missie, Whitton Mary C (2021), *Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum*, *Frontiers in Virtual Reality*, open access. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>

Stephenson Neal (1992) *Snowcrash*, Digital Edition