

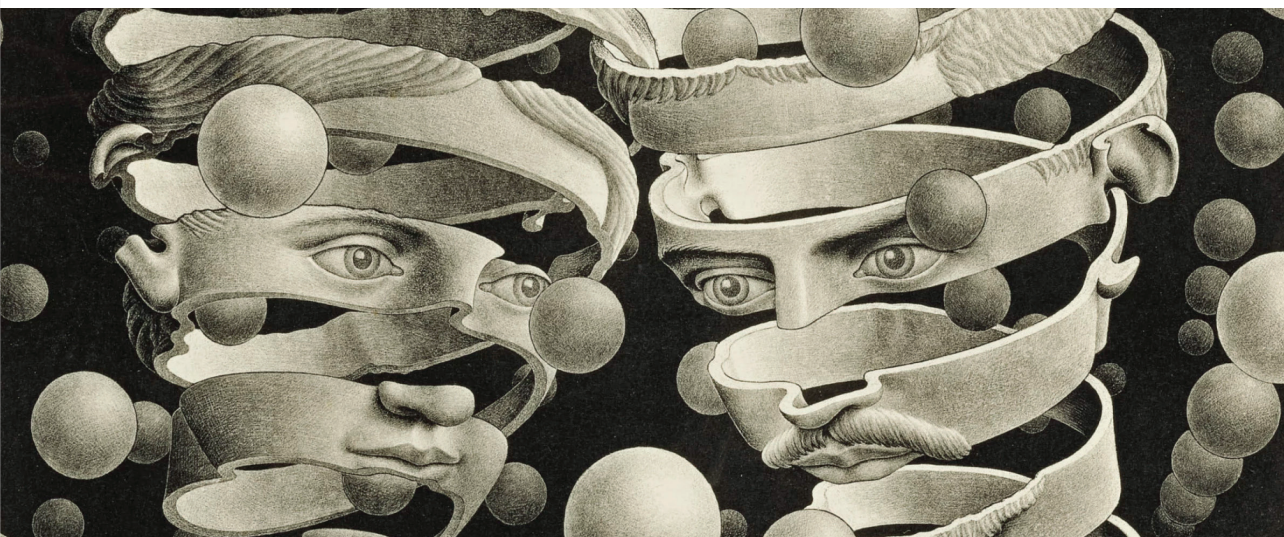
TESTI E ATTI

---

# IMAGINIS TEMPORA CURRUNT

---

a cura di Rosario Perricone





*direttore* Rosario Perricone



Testi e atti  
ISSN 2611-3597  
n. 20

**Collana diretta da**

Rosario Perricone

**Comitato scientifico**

José Antonio González Alcantud  
*Università di Granada*

Ignazio E. Buttitta  
*Università degli studi di Palermo*

Gabriella D'Agostino  
*Università degli studi di Palermo*

Salvatore D'Onofrio  
*Università degli studi di Palermo*

Berardino Palumbo  
*Università degli studi di Messina*

Caterina Pasqualino  
*EHESS-IIAC/CNRS - Parigi*

Carlo Severi  
*EHESS-LAS/CNRS - Parigi*

Narcisa Alexandra Stiuca  
*Università di Bucarest*

# **IMAGINIS TEMPORA CURRUNT**

---

a cura di Rosario Perricone

© 2024 Associazione per la conservazione delle tradizioni popolari

*Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino*

Piazzetta Antonio Pasqualino, 5 · 90133 Palermo · tel. (+39.91) 328060

www.museodellemarionette.it - mimap@museomarionettepalermo.it



REGIONE SICILIANA  
Assessorato dei beni culturali  
e dell'identità siciliana

Dipartimento dei beni culturali  
e dell'identità siciliana

### Progetto grafico

Francesco Mangiapane

### Impaginazione

Salvo Leo - Tundesign.it

ISBN 979-12-80664-54-9

### In copertina

Maurits Cornelis Escher, *Bond of union*, 1956.

L'editore è a disposizione per eventuali aventi diritto che non è stato possibile contattare.

Il presente volume è coperto da diritto d'autore e nessuna parte di esso può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti d'autore.

Imaginis tempora currunt / a cura di Rosario Perricone. - Palermo : Museo Pasqualino, 2024.

(Testi e atti ; 20)

ISBN 979-12-80664-54-9

I. Cultura – Ruolo [delle] Immagini – Atti di congressi.

I. Perricone, Rosario <1972->.

304.23 CDD-23 SBNPal0372629

CIP – Biblioteca centrale della Regione siciliana "Alberto Bombace"

# INDICE

Il tempo delle immagini. <i>Introibo probatorio</i> .....7 <i>Rosario Perricone</i>
---

## TEORIE DELLE IMMAGINI..... 23

Ecologie dello sguardo. Elisabeth Grosz e Donna Haraway ..... 25 <i>Michele Cometa</i>
--

Ludwig Wittgenstein, l'arte e la fotografia come pratiche analitiche ..... 57 <i>Francesco Faeta</i>
--

L'immagine e/è il corpo. Statuto, spazi e funzioni delle immagini culturali..... 73 <i>Ignazio E. Buttitta</i>
--

L'immagine del figlio ..... 105 <i>Salvatore D'Onofrio</i>
---

## MATERIALITÀ DELLE IMMAGINI..... 113

Dall'immaginario alle immagini, ai segni di scrittura: il caso dei segni della testa di toro nelle scritture egee..... 115 <i>Matilde Civitillo</i>
---

Ibridità e indefinitezza. La rappresentazione dei demoni nell'antica Mesopotamia.....141 <i>Lorenzo Verderame</i>
---

Nāgarāja e le sue spose. Rappresentazioni di divinità ofidiche in alcune pratiche culturali e rituali del Kerala..... 165 <i>Igor Spanò</i>
--

La fabbrica delle immagini. Il soffitto dipinto della Sala Magna di Palazzo Chiaromonte Steri e alcune questioni di metodo..... 195 <i>Licia Buttà</i>
---

Il doppio corno raffigurato sul soffitto della chiesa di S. Nicola a Nicosia .....213 <i>Nico Staiti</i>
--

Prodotti esoterici di matrice rituale  
nelle testimonianze grafiche delle carceri dello Steri .....261  
*Pier Luigi Mannella*

## **SCRITTURE DELLE IMMAGINI..... 293**

Fermo immagine.  
*Ekphrasis* nascosta e resa del tempo (Levi, Savinio, Gadda) .....295  
*Costanza D'Elia*

Le immagini della Sicilia negli *Orsi*  
di Dino Buzzati e Lorenzo Mattotti.....307  
*Roberta Cogliatore*

Culture e fratture nel linguaggio del graphic novel:  
risvolti teorici tra Europa e Sud Asia .....335  
*Marianna Ferrara*

Immagini e parole:  
quale uso del dialetto nei meme in siciliano? ..... 361  
*Marina Castiglione*

## **IMMORTALITÀ DELLE IMMAGINI ..... 381**

Oltre l'immagine:  
suoni, gesti e spazi nel rituale funerario del mondo antico ..... 383  
*Angela Bellia*

L'*Atlante figurato del pianto* di Ernesto de Martino:  
immagine e prospettiva antropologica ..... 405  
*Massimiliano Palmesano*

Storie per immagini.  
Fotografie della Sicilia..... 435  
*Antonino Blando*

Realtà virtuale e senso di presenza ..... 457  
*Francesco Marano*

Abitare attraverso le immagini durante il lockdown .....469  
*Giovanni Fiorentino*



## REALTÀ VIRTUALE E SENSO DI PRESENZA

---

*Francesco Marano*

*(Università degli Studi della Basilicata)*

Nel seminale lavoro del 2008, basato sul suo fieldwork in *Second Life*<sup>1</sup>, Boellstorff discute della differenza fra virtuale e reale per liberare definitivamente il campo dall'idea che il virtuale non sia reale. Egli individua il principale ostacolo nel «rigido binarismo» reale/virtuale il maggiore ostacolo alla comprensione dei fenomeni virtuali, un binarismo che «come tutti i binarismi, persiste nonostante i tentativi di decostruirlo aggiungendo un terzo termine o confondendo i due in uno solo. Chiedo quindi al lettore di giocare con il mio impiego del binarismo virtuale/attuale, per ciò che rivela sul ruolo della distinzione tra virtuale e reale» (Boellstorff 2008: 19).

Boellstorff osserva che la nozione di virtuale ha radici nelle molteplici declinazioni dell'opposizione materiale/immateriale:

Le nozioni di virtuale attingono, tra l'altro, alle opposizioni di lunga data tra mente e corpo, tra oggetto ed essenza, tra struttura e agenzia. [...] La virtualità può quindi essere intesa in termini di potenzialità (Massumi 2002: 30); si può dire che esiste ogni volta che c'è un divario percepito tra l'esperienza e "il reale". Questo è il significato più importante di "virtuale" per quanto riguarda i mondi virtuali: "virtuale" significa avvicinarsi al reale senza arrivarci. Questo divario tra virtuale e reale è fondamentale: se venisse colmato, non ci sarebbero mondi virtuali e, in un certo senso, nemmeno un mondo reale. Si tratta in definitiva di una riconfigurazione del binarismo tra natura e cultura, il cui confine è la distinzione tra "online" e "offline" (Boellstorff 2008: 19).

I binarismi non muoiono mai. Essi

---

<sup>1</sup> Nata nel 2003, *Second Life* costituisce la realtà visuale attualmente più utilizzata e con ingenti quantità di denaro scambiato. Boellstorff scrive che dal dicembre 2006 «sono stati scambiati fra i residenti oltre un milione di dollari. Oltre 2.000 residenti avevano realizzato più di 1.200 dollari di profitto in un anno; 58 avevano guadagnato più di 60.000 dollari, spesso basati su un grande numero piccole somme (\$0.10-\$2.00) per beni virtuali» (Boellstorff 2008: 212).



vengono reinterpretati e trasformati, ma raramente scompaiono. Per esempio, una serie di studiosi ha lavorato per problematizzare il binarismo natura/cultura, sottolineando al tempo stesso la sua presenza duratura nella vita umana (ad esempio, Haraway 1997; Latour 2005; Ortner 1974, 1996). Non è corretto associare il virtuale alla cultura e il reale alla natura. Gli esseri umani fanno cultura in contesti virtuali e reali; dal momento che gli esseri umani sono parte della natura e il virtuale è un prodotto dell'intenzionalità umana, il virtuale è "naturale" tanto quanto qualsiasi cosa gli esseri umani facciano nel mondo reale (*ibid.*).

Possiamo assumere come un dato di fatto che il virtuale e il digitale<sup>2</sup> sono entrambi *reali*; infatti, la maggior parte delle nostre attività si svolge attraverso strumenti digitali e virtuali. Per esempio, una voce ascoltata al cellulare è reale, pur essendo una riproduzione digitale di una voce reale. Il virtuale non è antinomico al reale, ma al concreto, al materialmente esistente, alla presenza. A tale riguardo Boellstorff ricorda quanto ha scritto Deleuze: «il virtuale non si oppone al reale ma al materialmente esistente. Il virtuale è pienamente reale nella misura in cui è virtuale [...] il virtuale deve essere definito come una parte dell'oggetto reale» (Deleuze 2004: 260). Pertanto, il virtuale non è l'assenza del reale, ma una dimensione particolare del reale. «Può essere utile – scrivono Biscaldi e Matera – pensare l'essere online e l'essere offline non secondo categorie oppostive reale/virtuale, autentico/inautentico, naturale/artificiale ma piuttosto come due *frames* differenti, che orientano in modo diverso i nostri comportamenti» (Biscaldi e Matera 2019: 19).

A questo punto è interessante osservare come sia discutibile il fatto che «la socialità offline [sia] considerata non solo come più vera ma anche come 'più naturale'» (Miller: 135). Diversamente da ciò, i miei interlocutori in *Second Life* consideravano in un certo senso le relazioni online più "autentiche" perché non sottoposte alla censura sociale agente nella vita reale (*real life*, d'ora in poi RL), fatto questo che va considerato in relazione all'anonimato che protegge gli avatar dalle conseguenze sociali delle loro azioni, anche se quelle individuali sono comunque sottoposte al giudizio degli altri avatar: una persona può essere libera di interagire come preferisce rischiando però di essere contraddetta, ignorata o *bloccata*<sup>3</sup>.

Alla visione "relativista" e "contestuale" (ogni *frame* ha le sue specificità) possiamo affiancare quella "sistemica" che oltrepassa le opposizioni artificiale-naturale e tecnologia-natura che Walter Benjamin nella sua immaginifica visione aveva risolto osservando il funzionamento della cinematografia e descrivendo il rapporto fra soggetto e tecnologia nei termini di *innervazione*. Benjamin scrive: «È vero, gli uomini come specie si trovano da millenni al termine della loro evoluzione; ma l'umanità come specie ne è appena all'inizio.

---

2 Il termine "digitale" riferisce ad una caratteristica dell'oggetto, mentre "virtuale" alla sua immaterialità.

3 "Bloccare" significa interrompere ogni comunicazione con quella persona: i suoi messaggi non saranno ricevuti e il suo avatar apparirà "oscurato" quando lo si incontra.

Nella tecnica le si sta organizzando una *physis* nella quale il suo contatto col cosmo avverrà in forma nuova e diversa che per popoli e famiglie» (Benjamin 2011: 462).

Secondo Benjamin, la tecnica non domina la natura, ma il rapporto fra natura e umanità: «Nella tecnica le [alla natura] si sta organizzando una *physis* nella quale il suo contatto col cosmo avverrà in forma nuova e diversa per popoli e famiglie» (Benjamin 2001: 462). Come scrivono Pinotti e Somaini, Benjamin vede il cinema come

organo tecnico che, grazie alla capacità della cinepresa di proporsi come estensione protesica dell'occhio e a quella del montaggio di interagire con le coordinate spazio-temporali della percezione, consente di perseguire nel modo più rigoroso quell'obiettivo dell'«innervazione» in cui si riassume la portata estetico-politica della teoria benjaminiana dei media [...]. Un'«innervazione» intesa come progetto rivoluzionario che trova, per Benjamin, nel cinema il terreno più appropriato su cui essere sperimentata. Un terreno di training, di «esercizio» percettivo che rende il cinema «l'oggetto attualmente più importante di quella dottrina della percezione che presso i Greci aveva nome di estetica», e l'estetica il nucleo della teoria benjaminiana dei media (Pinotti e Somaini 2011: 13, in Benjamin 2011)

Le tecnologie, dunque, estendono l'azione del corpo e, progressivamente, diventando sempre più maneggevoli e wearable<sup>4</sup>, formano una intranet in cui corpo e tecnologia sono intrecciati e si modificano reciprocamente (Zimmerman 1996). Si pensi al cellulare, per esempio, che secondo Francesca Ruggieri è un vero e proprio corpo intraneo; non si tratta di una

protesi esterna che magnifica le funzioni del corpo umano, ma di un oggetto che va pensato nei termini di un corpo intraneo; detto altrimenti, si tratta di un oggetto tecnologico e inorganico che è entrato a far parte di tutto il nostro sistema corporeo, biologico e sociale e delle nostre interazioni intercorporee con altri. Corpo intraneo perché, nella sua inscindibilità dal corpo incarnato, è una di quelle “parti o luoghi dove esso [il corpo] va oltre se stesso, esce dai limiti prestabiliti, comincia la costruzione di un nuovo (secondo) corpo” (Ruggieri 2004: 76)

Si potrebbe dire che la realtà virtuale abbia generato tecnocorpi, se non fosse che siamo tecnocorpi già da molto tempo. La stampa, il cinema, la televisione, internet e il cellulare sono estensioni del nostro corpo dentro una tecnologia che diventa sempre più dialogante con il corpo, sempre più protesica e incarnata. Il nostro sé, ma anche il nostro corpo, si distribuisce fra

4 “Wearable technology” and “wearable devices” are phrases that describe electronics and computers that are integrated into clothing and other accessories that can be worn comfortably on the body. While these devices carry out many of the same tasks as hand-held technologies such as mobile phones and laptop computers, they can actually surpass them in performance due to sensory and scanning features such as biofeedback and tracking of physiological function” (Wright e Keith 2014: 204-205).

diversi media e apparati tecnologici – il cellulare, internet, i social media e la realtà virtuale – e ci fa ripensare al Sé, all'identità e al corpo come distribuiti su diverse tecnologie.

La comunicazione interpersonale attraverso dispositivi digitali e la produzione di oggetti e di realtà avviene grazie a tecnocorpi, sistemi integrati corpo-tecnologia, sia che si pensi ad un "semplice" coltello per intagliare il legno, ad un operaio che aziona meccanicamente una macchina alla catena di montaggio, che a un designer davanti al monitor di un computer. Senza dimenticare che la stessa sopravvivenza dei corpi è spesso dipendente dall'inserimento di biotecnologie al loro interno. L'idea della tecnologia come estensione del corpo, fra i cui precursori vi sono Marshall McLuhan e Edmund Carpenter<sup>5</sup>, già contenente i semi di una integrazione fra corpo e tecnologia, si declina oggi in una più convinta e documentata idea di inseparabilità fra corpo e tecnologia:

L'interazione fra tecnologia, corpi umani e mondo esterno è così profondamente incorporata che la separazione è impossibile. Così Ihde ha sostenuto che "i nostri corpi hanno una sorprendente plasticità e polimorfismo che è spesso messo in evidenza proprio nei rapporti con le tecnologie. Noi siamo corpi nella tecnologia" (Ihde 2002: 138). Sia che si tratti di impianti cibernetici, di sistemi informatici, di mondi virtuali o di costrutti sociali, queste tecnologie costituiscono il complesso sinergismo insito nell'esperienza vissuti (Besta, Butler 2013: 847).

Secondo Ihde i corpi virtuali non possono mai raggiungere «lo spessore della carne» (the thickness of flesh), ma sono tecnofantasie, «una fantasia di desiderio» (Ihde 2002: 15). Questa posizione ci riporta tanto al binarismo natu-

---

5 «In compagnia con McLuhan, egli [Edmund Carpenter] ha sviluppato una teoria di come l'estensione dei sensi attraverso la tecnologia (per es. la radio come estensione dell'orecchio, ecc.) altera il modo in cui gli altri sensi interagiscono e quindi condizionano il modo in cui la gente pensa e agisce (Carpenter 1973: 21-28) Ma per la maggior parte le culture vennero considerate come testi da leggere e la funzione antropologica si ridusse ad una funzione di scrittura (in quanto opposta al sentire). Questo sviluppo ha raggiunto il suo apice a metà degli anni '80 con la pubblicazione di *Writing Culture* [...] Un altro antropologo che, come Carpenter, ha resistito alla svolta linguistico-testuale è stato Michael Jackson. Quest'ultimo si è opposto non solo all'antropologia interpretativa di Clifford Geertz (culture come testi), ma anche all'antropologia corporea di Mary Douglas (il corpo come modello e impronta della "società"). Jackson ha criticato Douglas per la quale il corpo viene visto come "semplicemente il terreno passivo su cui si iscrivono le forme di organizzazione sociale", cioè come un "esso" (citato da Howes 2003: 28). Egli ha criticato Geertz perché "[sostiene] la verità a livello di concetti disincarnati e di detti decontestualizzati" (Jackson 1983: 341). Non tutti i rituali sono progettati per "dire qualcosa di qualcosa" (come direbbe Geertz): piuttosto, secondo Jackson, il loro significato risiede nel loro fare, e la somatizzazione (conoscenza del corpo) può essere enfatizzata fino a escludere la verbalizzazione. Jackson fa l'esempio di come i sensi del neofita nel contesto dei rituali di iniziazione maschile Kuranko [...] [i cui rituali non sono] testi da leggere ma piuttosto modi di percepire il mondo, in cui corpo e significato, media e messaggio, sono intimamente intrecciati» (Howes 2011: 440-441).

rale-virtuale quanto a una diminuzione della realtà virtuale su una ideale scala di realismo basata sull'empirismo della percezione sensoriale. Qui si pongono due separate questioni: il posizionamento della realtà virtuale nella realtà fisica e il sensorialismo della realtà virtuale. Riguardo alla prima, Boellstorff libera il campo dall'eventuale dubbio sulla realtà di *Second Life* (e di ogni altra realtà virtuale):

La realtà non è una proprietà esclusiva dell'online o offline. I residenti erano consapevoli che, se imparavano qualcosa in Second Life, quella conoscenza poteva essere utilizzata nel mondo fisico. Sapevano che, se si fossero innamorati di qualcuno, quei sentimenti avrebbero potuto avere ramificazioni nel mondo fisico. Sapevano che i soldi spesi nel mondo erano soldi veri (una realtà da cui dipende l'industria tecnologica). Non presupponendo che la realtà sia esclusiva del fisico, il quadro che ho in mente non tratterebbe il digitale come un'approssimazione 'per difetto' dell'analogico. Si tratta di una comprensione del divario tra virtuale e reale come reale proprio perché è uno spazio di connessione e di alterazione – uno spazio di reciproco possesso – piuttosto che una teleologia dall'online all'offline, come dallo spirito alla carne. Non si tratta di mondi virtuali potenzialmente reali, ma di realtà aggiuntive (Boellstorff 2016: 395).

Quindi, anche se consideriamo meno sensoriale – per l'assenza di olfatto, gusto e tatto – l'esperienza nella realtà virtuale, nondimeno essa è reale<sup>6</sup>. Le esperienze incorporate nella realtà virtuale (*virtual reality*, d'ora in poi VR) si trasferiscono nella realtà fisica, e quelle della realtà fisica si replicano, attraverso i neuroni specchio, nella VR. È riconosciuta alla realtà virtuale la capacità di imitare la realtà fisica e dunque di far vivere esperienze che nella realtà fisica sarebbe difficile o impossibile mettere in atto (Ahn 2021: 165). L'esperienza è tale grazie allo stato immersivo e al senso di presenza nella realtà virtuale resi possibili dall'isomorfismo degli avatar e degli ambienti in cui si muovono. Come scrivono Liberatore e Wagner, «fondamentalmente, la nozione di 'presenza' ruota attorno alla percezione di essere fisicamente presenti in un mondo non fisico. Un sistema immersivo invia informazioni ai nostri sensi che ci permettono di sperimentare l'ambiente virtuale. L'esperienza è rafforzata dalla possibilità di interagire con l'ambiente immersivo» (Liberatore, Wagner 2021: 773-774). Il senso di presenza è facilitato dall'uso di animazioni e HUD (Heads-Up Display) che consentono all'avatar di rendere complessa e dettagliata la sua vita in *Second Life*. Fra questi dispositivi, la maggior parte dei quali consente pose e danze, è particolarmente importante il Mama Allpa, che consente a una coppia la fecondazione, la

6 «La ricerca sulle tecnologie immersive continua a incrementare il livello di immersione prodotto dalla tecnologia includendo risposte aptiche, olfattive e finanche gustative. Fra questi, il campo più avanzato è quello dell'interfaccia aptica con una varietà di differenti tecnologie disponibili. Guanti aptici permettono ad un utente di toccare e maneggiare oggetti virtuali usando le proprie mani usando risposte aptiche che danno un intenso effetto di presenza» (Liberatore, Wagner 2021: 776).

gravidanza e la potenziale nascita di un bambino virtuale. Il Mama Allpa, per le donne, non è tanto finalizzato al vivere l'esperienza della gravidanza, ma, come mi è stato raccontato, per aumentare l'intensità sensoriale del rapporto sessuale. Va da sé che, nel caso della gravidanza, non sempre la coppia è eterosessuale, come nel caso della mia informatrice donna che ha fecondato la sua compagna. Il dispositivo, che prende il nome dalla dea Inca della terra e della fertilità, viene indossato sia dall'uomo che dalla donna e quest'ultima deve assumere una pillola per proteggersi da una gravidanza indesiderata. Inoltre, può essere impostato per avere gemelli e determinare il periodo del ciclo o interromperlo.

Per capire quanto possa essere immersiva una esperienza e quanto possa essere intenso il senso di presenza nella realtà virtuale, il caso di Anne è esemplare. Anne è stata sposata con un uomo che poi ha improvvisamente abbandonato *Second Life*. Da lui ha avuto due bambini che a distanza due anni ancora cura sostenendone da sola le spese. Anne è sordomuta e se avesse un bambino in RL erediterebbe la sua malattia, questa è stata una ragione che ha sostenuto la sua scelta di avere bambini virtuali. Anne mi ha raccontato che durante la gravidanza virtuale aveva la nausea, anche quando era offline.

Ovviamente non è la tecnologia da sola a procurare le sensazioni di cui abbiamo parlato, ma anche il desiderio di coinvolgimento del soggetto, il suo voler-credere e la sua relazione con la tecnologia, nel nostro caso il Mama Allpa, alla quale il soggetto riconosce una agency e si lascia trasformare da essa.

Abbiamo visto che nel caso di Anne, l'esperienza della gravidanza virtuale si estendeva nella realtà fisica; dunque, la realtà fisica e la realtà virtuale possono essere esperiti come una unica "realtà". Non si tratta di mondi separati ma di mondi reciprocamente coestensivi. Un altro informatore mi ha raccontato che talvolta, quando era in conversazione intima con una donna, era capace di "vedere" il corpo fisico, il suo abbigliamento, più raramente il suo odore o l'ambiente nel quale era collocata quando si trovava in una situazione di particolare coinvolgimento e senza disturbi provenienti dalla sua realtà offline. Queste esperienze ci inducono a pensare che realtà offline e realtà online siano comunicanti, appartengano ad un'unica realtà presente, condividano uno spazio/tempo comune, scambiano informazioni, sensazioni ed emozioni. Sulla base di questa relazione oggi si parla di realtà mista (mixed reality, d'ora in poi MR), come un campo di interconnessione fra tecnologia e ambiente fisico che si colloca in modo specifico nella vasta gamma di relazioni fra tecnologia e ambiente fisico. La peculiarità della realtà mista si manifesta quando

la combinazione/fusione degli ambienti reali e virtuali permette una interazione fra utenti, realtà e virtualità. La creazione di una relazione contestuale si basa anche sul modo in cui l'ambiente misto assomiglia e sembra reale come il mondo reale. Il risultato è uno spazio reale-virtuale migliorato e coinvolgente che, in ultima analisi, consente agli utenti di stabilire una relazione contestuale con l'ambiente reale-virtuale. La fusione e l'interazione a tre vie sono fattori altrettanto importanti per delineare un confine tra AR [augmented reality] e MR. (Bekele 2021: 95).

Se in un primo momento la MR è stata definita come relazione fra AR e realtà fisica, ora possiamo considerare provvisoriamente MR come interconnessione fra realtà fisica e VR. Ha senso parlare di MR, quando si tratta di una unica realtà in cui la tecnologia è *innervata*?

L'avatar non è una entità indipendente dalla realtà fisica. Il corpo digitale e il corpo fisico sono connessi, il corpo fisico riceve le sensazioni che il corpo digitale gli trasmette. Alla domanda dov'è il corpo non si può però rispondere nei termini di una geolocalizzazione di esso e tutta una serie di termini convergono verso l'idea di un tecnobiocorpo esteso, disseminato, articolato, diffuso. Soltanto il "luogo" in cui pervengono le informazioni/sensazioni/emozioni può essere geolocalizzato, ma le sue articolazioni raggiungono e si connettono ad altri ambienti e tecnobiocorpi. La domanda che ci facciamo e che sembra essere senza risposta è "se sono qui non posso essere lì, allora come faccio a essere lì se sono qui? Dov'è il corpo?" L'innervazione di realtà e tecnologia libera il corpo dalla sua pelle geolocalizzata e produce un nuovo senso di presenza, che fonde realtà virtuale e realtà primaria e pensa l'essere umano come una unità mente-corpo diffusa, non vincolata al qui e ora. In questa direzione Longo osserva che

la telematica e la realtà virtuale producono una diffusione comunicativa, percettiva e funzionale del corpo. La realtà virtuale, ad esempio, estende il corpo spazialmente in modo inedito e gli permette di occupare l'intero pianeta. La distanza è annientata e la sensibilità è dislocata, ma, paradossalmente, negando l'attributo primario del corpo – la sua vicinanza o presenza – attraverso l'artificio e la simulazione. La realtà virtuale esalta il corpo negandolo: si può viaggiare a lungo senza uscire dalla propria stanza, senza mettere in atto la dislocazione spazio-temporale che è (era) necessaria al corpo per percepire, e di conseguenza per esistere (Longo 2003: 26).

Lo stato attuale della riflessione sulla realtà della realtà virtuale fa riflettere, a ritroso, su alcune categorie utilizzate abitualmente dagli antropologi, come stato alterato di coscienza oppure, più blandamente, stato alterato di presenza, trance, e per questa via l'antropologia delle realtà virtuali si ricongiunge alla tradizione di studi antropologici e si "normalizza", diventa accettabile per i puristi del fieldwork. Paolo Apolito, molti anni fa, aveva osservato come stati alterati di presenza fossero spesso presenti nelle culture tradizionali meridionali (Apolito 1988) e, menzionando il Carnevale, scriveva, che esso «può anche essere considerato nei termini di una oscillazione della presenza». Cos'è infatti la presenza fra realtà primaria e realtà virtuale se non un movimento oscillatorio fra le due? E Apolito cita Annabella Rossi: «l'adesione al ruolo, nei travestimenti di carnevale, è talmente completa che, in molti casi, si può parlare di stati crepuscolari, affini alla possessione [...] Recentissimi casi di tarantismo maschile rivelano che spesso il posseduto si comporta, nel corso della crisi, come una donna, ragazza maritata o vedova, a seconda dei casi» (Rossi, in Rossi, De Simone 1978: 16). Insomma, si sta parlando di *swapping gender*, di travestimenti di carnevale come immersione in avatar: tutto questo fa pensare a *Second Life* e alla realtà virtuale in genere.

Apolito scrive che la normalità e la trance sono unite da un continuum di salti possibili in stati di presenza differenti. Dalla prospettiva che la realtà virtuale ha reso possibile, ovvero quella di identità multiple e di un Sé dialogico, non ha più senso parlare di alterazione della coscienza o di patologia, né di finzione e verità, di reale e virtuale in termini binaristici. Così come non si può parlare di patologia nel caso degli stati alterati di coscienza, né di fenomeni irrazionali e regressivi. Queste categorie antinomiche sono funzionali a strategie di conservazione dell'unitarietà del Sé che potremmo definire riduzioniste, che operano attraverso la negazione dell'alterità. Un secondo tipo di strategia è invece quella *umentazionista*, che vede negli altri stati di presenza attivati nei mondi virtuali una estensione del Sé reale:

Che cosa significa “dimenticare noi stessi” in un ambiente online, ed è possibile? Che cosa significa quando i mondi virtuali non aiutano i loro residenti a dimenticare l'altro mondo offline in cui vivono, ma cercano di essere i mezzi per creare altri sé in un nuovo mezzo? Se pensiamo ai mondi virtuali come a un “linguaggio” e a costumi aggiuntivi che i loro partecipanti adottano, è possibile pensare ai mondi virtuali come a spazi in cui l'identità può essere tradotta dal mondo fisico a quello virtuale, dando vita a un sé che occupa un terzo spazio retorico, dove le identità virtuali hanno effetti reali e le identità reali operano virtualmente (Rak 2009: 148).

Il senso di presenza è strettamente collegato al concetto di immersione, che caratterizza la realtà virtuale e la differenzia dal semplice incantamento che lo spettatore o l'osservatore prova davanti a un'opera d'arte. L'immersività è quella sensazione di potersi muovere in un ambiente, di toccare le cose. È una sensazione di presenza e coinvolgimento sensoriale (Kofoed-Ottesen 2020: 5). Una delle maggiori espressioni dell'immersività e della presenza del corpo in *Second Life* è rappresentata dall'attività sessuale (Waskul, Martin 2010). In generale, e soprattutto l'attività sessuale, la sensazione di presenza immersiva non è qualcosa che si manifesta soltanto attraverso l'essere lì, l'osservare e l'ascoltare, ma anche, ed in maniera consistente, attraverso la scrittura nelle forme della conversazione privata e pubblica. Laura Ahearn, citata da Waskul e Martin, afferma che «il linguaggio è una forma di azione sociale [...] le persone fanno cose con le parole» (Ahearn 2001:110). È in questa prospettiva performativa che nasce il concetto di *diffused life* con l'intenzione di superare l'opposizione fra Real Life e Second Life.

[il concetto di] vita diffusa è direttamente correlato a quella argomentazione provocatoria sulla “agency diffusa” di Vannini (2009:76–77) in cui “qualsiasi cosa – umano o non umano, vivo o no – ha la capacità di agire”, e quindi l'agire “non è qualcosa che ha un essere umano, ma è invece il potenziale diffuso per l'azione in un contesto sociale e materiale”. Quel potenziale abbonda in Second Life e non può esserlo districato dalle prime vite dei residenti; è, quindi, diffuso. In definitiva, come la nostra analisi illustra, ha poco senso mantenere rigidi confini tra il reale e il virtuale, perché fanno tutti parte dello stesso universo dell'esperienza umana. Il confine fra prima vita e Seconda Vita non è tanto una linea quanto una zona grigia diffusa dove confluiscono liberamente First e Second Life (Waskul and Martin 2010: 304).

Una volta accettati dopo la prima comunicazione visiva che avviene attraverso il proprio aspetto – perché, se il nostro avatar rappresenta un furry o un demone potrebbe respingere una vasta gamma di persone – il dialogo attraverso la chat è uno strumento importantissimo di comunicazione di pensieri, emozioni, sensazioni. Diversi avatar dichiarano nel proprio profilo di voler interagire esclusivamente con persone che sanno emotare (*to emote*), ovvero trasmettere attraverso la scrittura le emozioni e le sensazioni del corpo.

Se è pur vero che il linguaggio svolge una funzione performativa potente, le immagini hanno comunque un ruolo importante, sono le *affordances* dell'ambiente: luoghi, arredamento, paesaggi, altri avatar che consentono al soggetto di appaersarsi e iscriversi nell'ambiente come parte integrante di esso. E soprattutto le pose, ovvero le *balls* sulle quali gli avatar si posizionano per agire e interagire: esse visualizzano cosa la persona ha in mente di fare, ma allo stesso tempo limitano la fantasia del soggetto a ciò che esse consentono di fare. Dunque, esiste una ampia gamma di comportamenti nella realtà virtuale che vanno dall'aumentazionismo che prevede l'uso della comunicazione *voice to voice* e dello scambio di immagini di sé e della propria realtà, all'immersionismo in cui ogni riferimento alla realtà primaria è bandito.

In conclusione, il senso di presenza esperibile nella realtà virtuale non è una caratteristica oggettiva della piattaforma, ma il risultato dell'incontro fra elementi materiali degli ambienti offerti dalla realtà virtuale – le *affordances* – e l'approccio immersivo o aumentazionista dei soggetti agenti, ovvero la capacità di questi ultimi di trasferire, nel caso degli immersionisti, la propria coscienza nell'avatar, di essere posseduti da esso, di starci dentro piuttosto che di osservarlo dall'esterno come un burattino di cui si muovono i fili, oppure, nel caso degli aumentazionisti, di far combaciare realtà virtuale e realtà primaria potenziando quest'ultima nella realtà virtuale con gli strumenti che la piattaforma offre.

#### BIBLIOGRAFIA.

- Ahearn L. 2001, *Language and Agency*, in «Annual Review of Anthropology», n. 30, pp. 109-137.
- Ahn S.J. 2021, *Designing for Persuasion through Embodied Experiences in Virtual Reality*, in T. de la Hera, J. Jansz, J. Raessens, B. Schouten (eds.), *Persuasive Gaming in Context*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 163-179.
- Apolito P. 1988, *Trance e identità nella cultura popolare meridionale*, in F. Novello (a cura), *Tradizioni popolari. Tipologia e valore delle culture regionali*, Bari, Piero Lacaita Editore, pp. 39-47.
- Bekele M.K. 2021, "Mixed Reality: A Bridge or a Fusion Between Two Worlds?", in E.M. Champion (ed.), *Virtual Heritage. A Guide*, Ubiquity Press, pp. 93-103.
- Benjamin W. 2001, *Strada a senso unico*, ed. or. 1926, in *Opere complete. Scritti 1923-1927*, Torino, Einaudi.
- Benjamin W. 2011, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Andrea Pinotti, Antonio Somaini (eds.), Torino, Einaudi.
- Besta K. – Butlerb, S. 2013, *Second Life avatars as extensions of social and physical bodies in people with Myalgic Encephalomyelitis/Chronic Fatigue Syndrome*, in «Continuum: Journal of Media & Cultural Studies», vol. 27, n. 6, pp. 837–849.



- Biscaldi A., Matera V. 2019, *Antropologia dei social media. Comunicare nel mondo globale*, Roma, Carocci Editore.
- Boellstorff T. 2008, *Coming of Age in Second Life: an Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press.
- Boellstorff T. 2011, *Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg*, in Masha Lees 2011, pp. 504-520.
- Boellstorff T. 2016, *For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real*, in «Current Anthropology», vol. 57, n. 4, pp. 387-407.
- Carpenter E. 1973, *Oh, What a Blow that Phantom Gave Me!*, New York, Bantam.
- Deleuze G. 2004, *Difference and Repetition*, London, Continuum.
- Geertz C. 1973, *The Interpretations of Cultures*, New York, Basic Books.
- Howes D. 2003, *Sensual Relations: Engaging the Senses in Culture and Social Theory*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- Howes D. 2011, «Polisensoriality», in F. Mascia Lees (ed), *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2011, pp. 435-450.
- Jackson M. 1983, *Knowledge of the Body*, in «Man» (n.s.) n. 18, pp. 327-345.
- Ihde D. 2002, *Bodies in Technology*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- International Society for Presence Research 2000 *The Concept of Presence: Explanation Statement*, <https://ispr.info/about-presence-2/about-presence/>
- Kofoed-Ottesen M. 2020, *On the possible phenomenological autonomy of virtual realities*, in «Indo-Pacific Journal of Phenomenology», Vol. 20, n. 1, pp. 1-7.
- Liberatore M.J., Wagner W.P. 2021, *Virtual, mixed, and augmented reality: a systematic review for immersive systems research*, in «Virtual Reality», n. 25, pp. 773-799.
- Littlewood R. 1995, *The return of multiple consciousness. Decadence and postmodernity in the specification of psychopathology*, in Anthony P. Cohen, Nigel Rapport (eds), *Questions of Consciousness*, London and New York, Routledge, pp. 153-177.
- Lombard M. – Ditton Th. 1997, *At the Heart of It All: The Concept of Presence*, in «Journal of Computer Mediated Communication», vol. 3, n. 2, pp. 1083-1101
- Longo G.O. 2003, *Body and Technology: Continuity or Discontinuity?*, in Fortunati, Leopoldina Katz, James E. Riccini, Raimonda (eds), *Mediating the Human Body. Technology, Communication and Fashion*, Mahwah, Laurence Erlbaum Associates, pp. 23-30.
- Martin L.H., Gutman, H. Hutton P.H. (eds.) 1992, *Un seminario con Michel Foucault. Tecnologia del sé*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Mascia Lees F.E. (ed) 2011, *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- Miller D. et Al. 2018, *Come il mondo ha cambiato i social media*, ed. italiana a cura di G. D'Agostino e V. Matera, Milano, Ledizioni.
- Parsons Th.D. Gaggioli, A. Riva G. 2017, *Virtual Reality for Research in Social Neuroscience*, in «Brain Sciences», vol. 7, n. 42, pp. 2-21. DOI: <https://doi.org/10.3390/brainsci7040042>
- Rak J. 2009, *The Electric Self: Doing Virtual Research for Real in Second Life*, in «Biography», Vol. 32, No. 1, pp. 148-160.
- Rossi A. – De Simone R. 1978, *Carnevale si chiamava Vincenzo*, Roma, De Luca.

- Ruggieri F. 2004, *Tecnologie incarnate*, Roma, Meltemi Editore.
- Waskul D.D. – Martin J.A. 2010, *Now the Orgy is Over*, in «Symbolic Interaction», Vol. 33, No. 2 (Spring 2010), pp. 297-318.
- Wright R. – Keith L. 2014, *Wearable Technology: If the Tech Fits, Wear It*, in «Journal of Electronic Resources in Medical Libraries», vol. 11, n. 4, pp. 204-216.
- Zimmerman Th. 1996, *Personal area networks (PAN): Near-field intra-body communication*, in «IBM Systems Journal», XXXV, pp. 609-618.

La nostra società tecnologica è legata alla produzione e diffusione delle immagini: una presenza massiva che ci pone di fronte alla sua gestione politica. Oggi “uccidiamo” e veniamo “uccisi” dalle immagini, attraverso un tessuto connettivo che ci permette di pensare lo spazio e la mente dell’uomo a partire dalla forza maieutica dell’immaginario. Senza l’azione immaginativa, la maggior parte dei nostri processi cognitivi non potrebbe prendere forma.

In questo volume l’intento degli autori è quello di non relegare l’immaginario ai margini dell’intelletto ma a esporsi deliberatamente a esso, cercando la contaminazione tra pensiero e immaginario perché la sua mediazione è al cuore della creazione delle “immagini del mondo”.

Partendo da queste considerazioni il volume raccoglie alcune delle relazioni tenute all’interno del Convegno internazionale *Imaginis Tempora Currunt*, svoltosi presso il Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino dal 15 al 17 dicembre 2022, incentrate su tematiche e riflessioni che ineriscono le differenti forme di rappresentazione, trasmissione e restituzione delle immagini in culture, epoche e contesti differenti. I saggi si focalizzano sull’assunto che il mondo contemporaneo è caratterizzato da un’estetizzazione diffusa, un immaginario che sempre più si forma sul visuale, secondo i retroscena e le strategie di una società globale.

### **Rosario Perricone**

Insegna Antropologia culturale presso l’Accademia di Belle Arti di Palermo, dove è anche coordinatore del master di secondo livello *La memoria della mano. Tutela e marketing dei prodotti tradizionali*. È direttore del Museo delle marionette Antonio Pasqualino; delle Edizioni Museo Pasqualino; della rivista «Etnografie del contemporaneo» e Segretario dell’Edizione Nazionale delle Opere di Giuseppe Cocchiara. È stato premiato con l’European Heritage Awards per la ricerca (2022). Ha scritto diverse monografie e articoli, ricordiamo per tutti *Oralità dell’immagine. Etnografia visiva nelle comunità rurali siciliane* (Sellerio 2018); *Pitrè, Lombroso e la “Scienza impopolare”* (2022).

ISSN 2611-3597

ISBN 979-12-80664-54-9



9 791280 664549 >