

QUALE STATUTO PER LE IMMAGINI NEL MONDO IMMERSIVO DI OGGI?

ANNA DETHERIDGE

VITTORIO GALLESE, ordinario di neuropsicologia e neuroscienze cognitive all'Università di Parma, non è uno qualsiasi. Ha fatto parte del celebre gruppo coordinato da Giacomo Rizzolatti, che ha scoperto i **neuroni specchio**, una vera rivelazione che ha rimesso al centro della nostra esperienza la dimensione estetica (già intuizione di Aristotele), l'empatia e l'intenzionalità condivisa tra gli esseri umani. Nel suo recente libro *Il Sé digitale* (Raffaello Cortina Ed. 2026) Gallese pone domande rilevanti su come le tecnologie digitali nel contesto odierno agiscono, condizionando la nostra esperienza corporea e sensoriale del mondo. Bisogna dire che Gallese è tra i pochi neuroscienziati che non si ferma alla lettura delle attività cerebrali attraverso strumentazione elettronica, né propone interpretazioni meccanicistiche o predeterminate degli esseri viventi. Il suo interesse è di esplorare temi complessi che le scienze da sole non possono risolvere, come la natura della nostra identità di esseri senzienti, la funzione del corpo in quanto interfaccia primaria dell'esperienza, l'identità delle persone che non è mai fissa, ma plastica, dinamica e costantemente in divenire.

L'evidenza dimostra che la **dimensione simbolica e estetica è "incarnata" dalla nascita**, radicata nell'interscambio tra i corpi. Il neonato è predisposto alla reciprocità a cominciare dalle interazioni ritmiche tra bambino e adulto, che sono già forme proto-narrative, relazionali, incarnate; è dal respiro che nasce la parola, sono i gesti condivisi che danno corpo ai significati che nel tempo e con lo sviluppo diventano pratiche del linguaggio figurato, nell'arte, nel cinema e nelle altre manifestazioni culturali.

Per chi si occupa di arti visive non potrà sfuggire come tale teoria della "simulazione incarnata" possa incontrarsi con alcune convinzioni degli studiosi della scuola di **Warburg**. Per Gombrich in particolare certe forme d'arte quali l'espressionismo nel secondo dopoguerra erano da associarsi direttamente alla gestualità, provocata dal dolore (*Guernica* di Picasso insegna). Il sé corporeo è an-



che il luogo dove si intrecciano memoria, riconoscimento e appartenenza. Recentemente il tema ha acquisito nuova rilevanza anche in base alla richiesta di riconoscere alle arti un beneficio terapeutico misurabile economicamente e riconosciuto dal sistema sanitario nazionale. Si tratta senz'altro di una visione delle arti motivata dalle migliori intenzioni, ma che non distingue realmente la portata e la funzione fondamentale della dimensione estetica in quanto linguaggio anche critico di fondamentale importanza per comprendere il mondo intorno a noi. Con il mondo digitale, secondo Gallese, assistiamo a una nuova e diversa costruzione del reale: dalla visione – centrale per la nostra comprensione del mondo – nasce una vera e propria **economia dell'apparire**, una pervasività di dispositivi visivi che ci proiettano in una civiltà non più delle immagini, ma degli *schermi*. I fattori che

Oggi le immagini sono il nostro universo, rischiano di diventare il nostro incubo, fantasmi privi di una vera luce

concorrono a tale deriva non sono però tecnologiche, ma economiche o meglio di potere. Se la visione non è più un atto soggettivo, ma un'interfaccia posta tra noi e la realtà, governata da logiche tecniche e economiche di cui poco o nulla sappiamo, allora l'onnipresenza delle immagini digitali intorno a noi diventa una vera e propria sostituzione della realtà da parte di una retorica che induce non all'azione, ma alla passività. Occorre

in alto: Marina Abramović, *The Life*, 2019



di una vera luce, digitali, costruiti come modelli generativi programmabili, sintetizzabili che non sono fatti per essere visti da esseri umani, ma per agire all'interno di sistemi automatici (droni, video sorveglianza oppure in addestramento). *"L'intelligenza artificiale non elabora le immagini come totalità semantiche, ma come distribuzioni statistiche. Questa è la vera 'ontologia' delle immagini digitali"* afferma Matteo Pasquinelli, storico sociale dell'IA. Non è l'immagine a significare, ma è il significato a essere assegnato all'immagine come parte del processo computazionale. Gallese non ha illusioni, il mondo informatico, immersivo digitale non è un'economia della conoscenza, ma una psicoeconomia dell'eccitazione e dell'urgenza della visibilità. *"L'estetica computazionale è una tecnologia di governo strumentale"*. Non è neanche un orpello, ma una *strategia di potere*. Il **capitalismo digitale** è *"una macchina estetica che cattura, indirizza e monetizza la nostra capacità di sentire, vedere e desiderare"*.

Forse servirebbe una nuova generazione di artisti concettuali in grado di analizzare il funzionamento dell'immagine digitale in quanto proiezione che interagisce con il corpo, il desiderio, e l'orizzonte percettivo dell'utente

comprendere che ciò che pensiamo di vedere in ogni momento non è altro che **un flusso continuo di immagini in trasformazione**, selezionato, filtrato, ricomposto in modo predittivo e adattato alle singole persone.

Secondo Gallese gli ambienti digitali agiscono a livello preriflessivo esattamente come i nostri sensi e dunque possono rimodulare, riorientare, re-ingegnerizzare la nostra esperienza primaria. Riducono il nostro sistema sensoriale di orientamento e di comprensione del mondo a una totale passività, declassando il reale a *input* e *output* già filtrato, reingegnerizzato, profilato. In questo gioco immersivo lo schermo non è soltanto mediazione ma **ambiente di (in)trattenimento**, l'immagine non solo icona ma funzione algoritmica. Oggi le immagini sono il nostro universo, rischiano di diventare il nostro incubo, fantasmi privi

Di fronte a questo mutamento, forse occorre abbandonare l'idea che l'immagine digitale faccia parte della storia dell'estetica come forma visiva e iniziare a interrogare le **condizioni tecniche politiche dell'affermazione di un'estetica diversa**, funzionale, apparentemente affettiva dentro le quali le immagini operano oggi? Forse servirebbe una nuova generazione di artisti concettuali (che in parte esiste già) in grado di analizzare il funzionamento dell'immagine digitale in quanto proiezione che interagisce con il corpo, il desiderio, e l'orizzonte percettivo dell'utente. Forse si potrebbe ipotizzare che la cultura visuale dentro un ambiente computazionale non è più rappresentazione del mondo, ma un'operazione generata digitalmente, informatica e automatizzata. Ossia *"un regime politico, un campo di forze in cui si decide non solo cosa*

il soggetto selezionato vede, ma come lo vede e cosa è reso visibile?". A meno che alcune immagini non bucano gli schermi come a esempio la distruzione di Gaza vista dai droni come un infinito paesaggio distopico che i giornalisti e i fotoreporter non hanno potuto riprendere se non a costo della vita.

L'immagine digitale essendo immersiva struttura la nostra immaginazione la nostra capacità di percepire e di osservare. Il mondo ci si para davanti *readymade*. Lo schermo esclude la visione naturale periferica, come esperienza del mondo, dall'interno di un paesaggio o un ambiente condiviso con altri; agisce come forma di *disembodiment* o distacco dalla fisicità. Il soggetto che tocca uno schermo reagisce agli stimoli da un altrove di cui non sappiamo nulla. Ma il suo **vissuto interno** è invece incarnato nella sua immensa solitudine, la sua esposizione isolata, priva della risposta immediata dell'altro, fisica, rassicurante. Si tratta di uno spazio pubblico non monitorato e visibile solo a chi lo occupa, non ci sono osservatori casuali, testimoni potenziali che alla bisogna possono intervenire. Un'immagine che sparisce con la connessione è una relazione che s'interrompe nel silenzio e nell'ambiguità di quell'incontro. Nella lettura di Gallese ogni ambiente digitale, ogni *feed*, ogni algoritmo di selezione agisce come un operatore di soggettivazione, ci orienta all'interno del nostro stesso mondo percettivo, ci suggerisce cosa vedere e cosa no, chi essere e cosa desiderare. Il risultato finale appare ciò che molti educatori e pedagoghi costatano, **il corpo è esposto a una nuova forma di alienazione** (termine che pensavamo desueto) quella di essere ridotto a gestore di flussi. Lo schermo contiene filtri ma esclude contenuti in modo da rendere le intelligenze sempre più passive possibilmente dipendenti e acritiche nei loro consumi. Una deriva che ha origini lontane e che accompagna tristemente la scomparsa del respiro incarnato dell'esperienza fisica, vitale, attiva e proattiva nella volontà di affermarsi nell'arena libera della diversità esperienziale.

Questo testo fa parte di un saggio ancora in elaborazione con titolo provvisorio, "Another mode of Knowing, Real Life through the Arts"