

Manuel Mazzucchini

Dialettiche della creazione Per una critica dell'immersività

Abstract

Our proposal's aims are twofold: first, to develop some Adornian reflections as a complement to the category of immersivity; and second, to explore the implications of immersive art within the context of the current ideological debate, particularly in relation to the artistic use of new technologies. We will observe how the concept of 'immersivity' can evolve into an aesthetic notion of a qualitatively distinct kind if comprehended in its true sense, as it actually belongs to the very creative nature of art and, in the case of music, to its very form of expression.

Keywords

Immersive art, Adorno, Philosophy of music

Received: 01/02/2025

Approved: 03/03/2025

Editing by: Fabrizia Bandi

© 2025 The Author. Open Access published under the terms of the CC-BY-4.0.
manuel.mazzucchini@gmail.com (Università degli Studi di Verona)

Chiunque frequenti il mondo dell'arte e non sia completamente insensibile alle sue ragioni estetiche (ma anche alle sue logiche più effimere), si sarà senz'altro accorto di come il concetto di immersività stia lentamente colonizzando l'immaginario. Sembra non sia più possibile formulare una interpretazione dirimente dell'arte del nostro tempo, o quantomeno il lavoro di quegli artisti, in numero sempre più ampio e dal retroterra diversificato, che hanno scelto di sfruttare appieno le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie digitali, senza ricorrere a questo dispositivo concettuale. Nondimeno, proprio perché non siamo completamente insensibili alle suddette ragioni estetiche, riteniamo estremamente inappropriata, oltre che errata da un punto di vista sobriamente storico-filologico, tutta l'enfasi del nostro presente intorno alle sedicenti 'esperienze immersive', una locuzione che peraltro in certi contesti mediatici sembra svolgere soltanto la smaccata funzione di specchietto per allodole; la speranza, con questo nostro breve intervento, è di provocare una *Entzauberung* rispetto a ciò che altrimenti rischia di apparire soltanto come un significante vuoto, e di cercare di intendere l'uso della nozione di "immersivo" al di fuori dell'angusto spazio ideologico entro cui finora si trova costretto.

Duplice è la strada che proponiamo. Occorre in primo luogo verificare la tenuta teoretica del concetto stesso, da cui si fa dipendere un aspetto cruciale della peculiarità delle nuove tecnologie (il computer della videoarte, l'immagine cinematografica digitale, l'algoritmo). Un elemento cardine di diversità rispetto ai materiali tradizionali (legno, rame, colore ad olio) sembra proprio essere la loro immersività, come se essa fosse proprietà essenziale dei materiali piuttosto che una modalità dell'apparire del prodotto. In seguito, si mostrerà come a partire dalla legalità immanente dell'arte, e di una in particolare – la musica –, si possano inferire già al massimo grado quelle stesse qualità che talora si pretende invece assegnare esclusivamente alla limitata esperienza artistica odierna e alla sua relativa fruizione, e come, sempre grazie alla musica, il concetto di immersività (che prima abbiamo imparato ad interpretare *iuxta propria principia*) assuma una connotazione diversa anche nell'ambito della fruizione.

Le opere d'arte elaborate attraverso strumentazione digitale non lavorano nel segno del coinvolgimento, nella misura in cui non si limitano ad invitare alla compartecipazione, ma esigono l'ingresso a tutti gli effetti in un mondo altro col suo ecosistema (Anadol 2022). Un'opera, un'installazione, uno spazio è immersivo allorché permette a chi ne fa esperienza un livello di immersione ulteriore rispetto a quanto siamo abituati, per esempio, percorrendo le sale di una pinacoteca; secondo il teorico dei

media Tilman Baumgärtel, ciò avviene in virtù dei sei principi che contraddistinguono l'arte digitale: connettività, portata globale, multimedialità, immaterialità, interattività e uguaglianza (Baumgärtel 1999). La natura concettuale di ciascuno di questi principi è lampante, ed è senz'altro compito infausto tentare di stabilirne una gerarchia o attribuire loro virtù predittive; eppure, se ascoltiamo Oliver Grau, sembra che la multimedialità sia senz'altro il fattore preponderante e unico, laddove invece, per quanto riguarda gli altri principi, sarebbe possibile tracciare una genealogia volta a mostrare la non esclusività della loro appartenenza all'arte digitale: "La strategia multimediale punta a creare un senso di immersione della massima qualità, di presenza (un'impressione suggestiva di 'esserci'), che può essere ulteriormente rafforzata tramite l'interazione 'in tempo reale' con ambienti all'apparenza 'vivi'" (Grau 2003: 7). Se nel caso della cosiddetta realtà aumentata il fatto è trasparente, il discorso non cambia anche se la modalità di fruizione dell'opera digitale non prevede l'uso di visori appositi o l'ingresso in specifiche sale di riproduzione.

Tuttavia, uno sguardo più attento alla storia delle arti dovrebbe insegnare che anche questo aspetto meriterebbe di essere ridimensionato (Di Marino 2021) e riportato al problema fondamentale della contemplazione. Ad ogni buon conto, per contemplare un'opera d'arte di qualsiasi fattura occorre accedervi dapprima attraverso i sensi¹, che dialetticamente impediscono la totale immedesimazione con l'oggetto essendo quella soglia che distanzia l'opera e lo spettatore. L'abolizione di questa distanza sembra essere invece il contrassegno di molti artisti che lavorano con strumentazione digitale (Grau 2004; Schrimshaw 2017), oltre che di certi teorici del metaverso di cui pare condividano gli scopi pur senza ricavarne, al contrario di essi, nemmeno un quattrino. Una concezione siffatta dell'immersività abolisce inoltre quella che Georg Bertram chiama con una felice espressione la "prassi trasformativa" dell'arte, revocandone di conseguenza ogni possibilità di interpretazione:

Esse [le opere d'arte] ci invitano a confrontarci con elementi che creano delle relazioni particolari, in modo da offrire complessivamente una costellazione che non è realizzata in questo stesso modo da altre opere d'arte o in nessun altro

¹ Non è un caso che uno dei problemi con cui la neonata scienza estetica – come disciplina filosofica – ha dovuto confrontarsi, è proprio la classificazione delle arti secondo il loro senso di riferimento, come si evince per esempio dai lavori che ne hanno segnato l'abbrivio: l'*Aesthetica* di Baumgarten (1750), la *Plastica* di Herder (1778) e la *Critica del giudizio* di Kant (1790) (cfr. Franzini 1995).

luogo del mondo. Ciò che conta come elemento in un'opera d'arte, e come si determina esattamente un elemento, dipende dalla costellazione prodotta nell'opera d'arte. In questo senso, i colori sono elementi di una tavola dipinta da una costellazione specifica – analogamente, le armonie sono elementi di un brano musicale. Benché molti di questi elementi siano presenti anche al di fuori dell'arte (come i colori e le parole di un linguaggio naturale), essi sono determinati in maniera originale e sempre nuova nell'opera d'arte. La costellazione dell'opera d'arte sovrasta questi stessi elementi in una certa misura. La costellazione imbastita da un'opera d'arte può essere definita come un idioletto. L'opera d'arte parla un linguaggio proprio, un linguaggio che si realizza solo in essa. Chi ha a che fare con un'opera d'arte può solo avvicinarsi a questo linguaggio. Non può impararlo. (Bertram 2018: 371)

Definiamo dunque immersività non riflessa quella nozione inflazionata di immersività che pretende di abolire lo spazio di distanza tra l'opera e lo spettatore, e che all'interazione con l'opera mediata dai sensi sostituisce la fede nell'immediatezza dell'esperienza garantita dalle potenzialità delle tecnologie impiegate. Anziché dunque considerare l'opera come altro dal soggetto, si preferisce l'abrasione dell'oggetto in nome della piena sovrapposizione tra l'artefatto e il fruitore (per esprimerci *à la* Zuckerberg, per esempio, si provi a pensare ad una specie di "internet incarnato").

1. *Quale immersività? Il problema della creazione in Adorno*

Sappiamo che il visore per la realtà virtuale consente all'utilizzatore di proiettarsi in una dimensione simulata mediante un'estensione del senso della vista e dell'udito; ma cosa succede quando questa simulazione non si accontenta più di trasformare la realtà, bensì di dividerne lo statuto, tanto da revocare in questione il confine che le separa?

L'estetica dell'immersività enfatizza la presenza, la qualità immediata di esserci, essere presenti. Non si tratta tanto di esperire l'essere in presenza di un'opera d'arte dalla quale siamo separati, crogiolandoci nella sua aura, quanto piuttosto di esperire l'avere una funzione costitutiva all'interno di un'opera d'arte. In quanto esperienza di essere presenti all'interno, l'esperienza immersiva è un'esperienza di essere al centro. Questa centralità può essere spaziale, nel senso di trovarsi nel 'punto giusto' tra una schiera di altoparlanti, schermi e via discorrendo, ma anche nel senso che l'opera si deve considerare completa soltanto attraverso l'esperienza che si fa di essa, nel senso che è nel punto della ricezione che il lavoro è concluso. Ovunque si trovi il corpo nello spazio, è sempre il centro di un'esperienza *in fieri*, la quale è, in ultima analisi, costitutiva dell'opera d'arte, o perlomeno del suo completamento. (Schrimshaw 2017: 185)

La ricerca sul metaverso è tuttora in fase di sperimentazione, ed è talora difficile registrare un'intesa circa la sua definizione persino tra gli stessi promotori ed estensori; ciò nondimeno, le implicazioni percettologiche di questa nuova realtà sono già oggetto di discussione in sede artistica, tanto sul piano creativo quanto su quello specialistico dei curatori di arte digitale. Interagire con pacchetti di dati così come nel mondo 'reale' impugniamo un bastone o odiamo un fiore di ciliegio, infatti, è una questione sommamente estetica, prima ancora che informatica; e già diversi studiosi si sono spinti a riportare in auge il concetto di opera d'arte totale (Torres Cardona 2013; Ayiter 2016; Sorensen 2017) per denotare i processi in atto di questa peculiare convergenza storica che fa della nozione di immersività il suo motto e la sua domanda guida.

Ma portare avanti una critica della nozione non riflessa di immersività dal lato della fruizione, va da sé, significa ugualmente decostruirla dal lato della creazione, come abbiamo suggerito all'inizio. I motivi possono essere riassunti in due ragionamenti fondamentali.

In primo luogo, sul piano della prassi, l'artista disposto alla creazione di un'opera immersiva lavora con specifici materiali della creazione, ma anche la nozione stessa di immersività è un *materiale della creazione*, dal momento che la produzione di un artefatto non è un lavoro esclusivamente tecnico-procedurale. Avere una determinata concezione dell'immersività significa, da parte dell'artista, orientare gli effetti che la propria opera vuole cagionare in accordo con quella stessa concezione, esattamente come un architetto che vorrà trasmettere una particolare concezione di ariosità preferirà la linea curva alla linea spezzata (e questo non depotenzia minimamente i fattori unici ed originali, peculiari di ciascuna poetica, che ogni artista porta alla luce col proprio lavoro).

Secondariamente, per una ragione più essenziale: perché la produzione artistica (che noi intendiamo sempre come *poíesis*) è già, in una certa misura, un processo dialettico immersivo, in cui il soggetto e l'oggetto sono complicati in un rapporto speciale. Nelle parole di Adorno, nell'opera vi è una certa "reciprocità di soggetto e oggetto", giacché "per l'opera d'arte, e perciò per la teoria, soggetto e oggetto sono momenti suoi propri, dunque dialettici: di qualsiasi cosa essa sia composta (materiale, espressione, forma), loro sono sempre in coppia" (Adorno 1998b: 248). Il momento creativo non è né la diretta espressione di un soggetto sovrano assoluto, che sprigiona ciò che avverte interiormente – ciò da cui è 'ispirato' – piegando l'oggetto al volere della propria mano, e nemmeno la meccanica applicazione di una procedura nella quale il soggetto si ci-

menta fino alla totale scomparsa di ogni traccia di sé nell'opera. Esso riposa semmai nell'elemento ludico, ovvero nella presa d'atto che il massimo di libertà è reso possibile soltanto dall'esistenza delle regole del gioco, rappresentate in questo caso dall'obiettività dei materiali: soltanto il riconoscimento di una legalità immanente permette al soggetto di produrre il nuovo. Con una sentenza: "Nella tastiera di ogni pianoforte vi è già tutta l'*Appassionata*, il compositore deve soltanto tirarla fuori: ovviamente, per questo ci vuole Beethoven" (Adorno 1998b: 403).

Per avere una maggiore contezza di quest'ultimo aspetto e mostrare come il concetto di immersività sia assai più sostanziale di quanto intendano i suoi odierni alfieri, riteniamo proficuo affrontare questi prolegomeni di teoria dialettica adorniana dei materiali da un diverso punto di vista: quello aristotelico.

1.1. *La naturalizzazione della causa materiale aristotelica*

Adorno si è confrontato in più occasioni col pensiero di Aristotele, ma senza dubbio il confronto più serrato e sistematico trova spazio nelle lezioni del 1965 all'Università di Francoforte dedicate ai temi della metafisica tradizionale, in seguito pubblicate col titolo: *Metaphysik: Begriff und Probleme*. Rispetto a quanto abbiamo sottolineato finora, riteniamo fondamentale portare l'attenzione su un aspetto specifico della trattazione che Adorno fa del concetto aristotelico di materia. Sappiamo che il perno teoretico su cui si concentra la critica adorniana è l'interpretazione in chiave dialettica della dicotomia forma-materia, che Aristotele avrebbe invece ignorato credendo di poter trattare rispettivamente forma e materia "come entità indipendenti l'una dall'altra" (Adorno 1998a: 80) e "ipostatizzate" (Adorno 1998a: 133), tanto da ritenere fondata l'ipotesi di una forma non mediata superiore alla materia proprio in quanto priva delle determinazioni specifiche della materia; ma ciò che è interessante osservare ai fini del nostro lavoro, è una peculiare torsione che Adorno opera nella sua interpretazione della *hyle*:

Concependo la materia [...] come una possibilità pura che è essa stessa mediata dalle categorie [...], tale concetto di possibilità pura reca già in sé una specie di determinatezza, che secondo la lettera aristotelica non gli compete, eppure, se egli concepisce la *ύλη* come possibilità che tende alla forma, vale a dire come ciò che è tale per cui la determinazione gli è in un certo senso almeno delineata da altro, – è perciò costretto ad abbandonare questa rappresentazione che la possi-

bilità sia una pura, vuota x , come in primo luogo appare invece la $\psi\lambda\eta$. Effettivamente in Aristotele da questa materia stessa derivano molte più determinazioni formali di quanto ci aspetteremmo. Innanzitutto, egli attribuisce infatti a questa possibilità della materia ciò che in seguito nelle scienze naturali si è indicato come necessità, causalità o, come suona il termine greco, $\acute{\alpha}\nu\acute{\alpha}\gamma\kappa\eta$. (Adorno 1998a: 117)

Esattamente per le ragioni indicate, Adorno affianca alla ben nota causa materiale una “necessità materiale” (Adorno 1998a: 116), che andrebbe ad indicare il rapporto della materia con se stessa come pura possibilità non ancora formata, laddove la causa materiale indicherebbe il rapporto della materia con la forma, e di conseguenza la pura opposizione tra materia e forma. La necessità materiale è dunque associata al regno della *ananke* – da intendersi anche in senso arcano e mitologico, sosterrà in seguito Adorno rimarcando le sfumature del termine arcaico greco –, mentre la causa materiale è piuttosto esposta al regno della libertà poiché tende alla forma. Adorno quindi preferisce considerare la causa materiale più appartenente al proprio concetto (la causa materiale ‘vera’) quella che egli indica significativamente come necessità materiale, e attribuire la causa materiale aristotelica, per il suo vincolo inscindibile con la forma, al dominio della teleologia.

Il fondamento dell’esegesi adorniana è una comprensione dell’*ananke* a guisa di natura equivalente al cieco arbitrio o, il che è dialetticamente il medesimo, ad un meccanicismo integrale. La necessità ineluttabile cui l’uomo è in balia tanto nel caso della pura accidentalità che della rigida concatenazione causale non gli permette alcuna esperienza della libertà, se non nell’atto estremo dell’accettazione del fato. In entrambi i casi, la natura verrebbe a simboleggiare l’obiettività di fronte alla quale il soggetto non troverebbe scampo: sia perché il puro possibile potrebbe, sì, essere potenzialmente qualsiasi cosa, ma proprio per questo è ancora un nulla, e sia perché la predeterminazione cui andrebbe incontro il soggetto equivale all’abolizione della sua autodeterminazione formale, e di conseguenza all’annichilimento del concetto stesso di soggetto.

Ma vi è un altro fatto da considerare per comprendere in che misura si svolge la naturalizzazione della causa materiale aristotelica. Secondo Aristotele, la distinzione tra gli enti di natura e gli enti artificiali (artistici) è labile, tanto che sarebbero indistinguibili se non per una differenza, che consiste nella diversità di localizzazione della loro causa generativa; il principio del movimento dell’arte, della *téchne*, è esterno ad esso, mentre il principio del movimento della natura è ad essa intrinseco. L’ente naturale cresce da sé, come del resto traduce alla lettera lo stesso termine greco che

contrassegna la natura (*physis*), mentre l'ente artificiale è condotto alla luce della presenza da qualcosa che è altro da esso, ovvero l'uomo/artista, che imita la natura in quanto ne riproduce quel movimento produttivo che essa è in grado di compiere autonomamente (Aristotele, *Phys.* 192b-194b). Quando Adorno parla della materia mediata dalle categorie (e quindi non nella sua purezza vincolata dalla necessità: Adorno 1998a: 117), sta in qualche misura parafrasando la stessa posizione di Aristotele, ma suggerendo altresì l'importanza del momento della mediazione che scaturisce inevitabilmente dal rapporto con la natura. Se per Aristotele la primazia spetta comunque alla natura per la capacità di generare da sé il movimento, per Adorno è invece l'opposto: soltanto la natura mediata – dall'artista –, soltanto l'ente artificiale può mostrare in che misura la ragione del movimento è legata alla promessa di libertà contenuta nella forma. Il confronto con l'ente artificiale – con l'opera d'arte – consente inoltre al soggetto di esperire il momento generativo della natura e di comprendere se stesso come soggetto libero.

La posizione adorniana circa il processo che porta alla produzione di un'opera d'arte emerge però in controluce, confrontando quanto appena ricostruito nelle lezioni su Aristotele con un frammento della *Ästhetische Theorie* che abbiamo già incontrato. Il passo suona:

I materiali sono plasmati dalla mano di coloro da cui l'opera d'arte li ha ricevuti; l'espressione, oggettivata nell'opera e obiettiva in sé, vi partecipa come moto soggettivo; La forma deve essere realizzata soggettivamente in base alle necessità dell'oggetto, se non vuole rapportarsi meccanicamente a ciò che è formato. [...] Nel processo di produzione egli [l'artista] si trova di fronte a un compito di cui è difficile dire se egli se lo sia prefissato; il blocco di marmo, i tasti del pianoforte, in cui una scultura, una composizione, attendono di essere liberate, per quel compito sono probabilmente più che metafore. I compiti portano in sé la propria soluzione obiettiva, quantomeno entro un certo margine di variazioni, sebbene non possiedano l'univocità delle equazioni. La *Tathandlung* [in senso fichtiano] dell'artista consiste nel minimo, ovvero è l'atto di mediare tra il problema che si trova davanti, che di per sé già prefissato, e la soluzione che è altrettanto potenzialmente contenuta nel materiale. Così come si è chiamato lo strumento un braccio prolungato, analogamente si potrebbe chiamare l'artista uno strumento prolungato, uno strumento del passaggio dalla potenzialità all'attualità. (Adorno 1998b: 248-9)

È singolare che Adorno senta il bisogno di scomodare due categorie di chiara ascendenza aristotelica per delineare quanto vi è di veramente essenziale nella produzione di un'opera d'arte e il rapporto di essa con la creazione naturale. Dopo aver posto in evidenza il ruolo dell'artista e la

sua posizione nei confronti del materiale, e aver sottolineato che quanto gli compete non è altro che la risoluzione di un compito che per buona parte è già prescritta, pur senza essere univoca come la risoluzione di un'equazione, Adorno svela quanto vi è di essenziale nella creazione. La produzione artistica è tale soltanto se il soggetto è libero di fronte all'oggetto, vale a dire soltanto se è capace di concepire se stesso come libero davanti all'obiettività imposta dal materiale, sussumendola per superarla nella produzione (percepibile è il richiamo al "guardare in faccia il negativo" di hegeliana memoria). Ebbene, se è precisamente in quello spazio che è in gioco il quid della creatività², l'esperienza estetica della fruizione sarà immersiva fintantoché sarà in grado di leggere nell'opera d'arte questo stesso travaglio.

Hegel parla di libertà concreta del soggetto per connotare il superamento del travaglio del negativo nella serenità della forma compiuta ("quando una profonda frattura ha lacerato in sé il soggetto e la sua intera esistenza", Hegel 1986: 208). Ora, ammesso e non concesso che queste siano soltanto sottigliezze, che come tali non pregiudicano l'esperienza estetica del fruitore, è proprio perché l'esperienza estetica è invece un'esperienza di liberazione a segnalare la fallacia di una simile posizione. In Adorno, sotto il nome di immersione contemplativa (*betrachtende Versenkung*), essa diventa appunto il momento in cui rinasce il processo stesso della creazione:

Mediante l'immersione contemplativa, si libera il carattere processuale immanente alla creazione. [...] L'analisi raggiunge l'opera d'arte esclusivamente quando coglie processualmente la relazione reciproca dei suoi elementi, senza ridurla a presunti elementi originali per scomposizione. Che le opere d'arte non siano un essere ma un divenire può essere colto teleologicamente [corsivo nostro: ancora il termine che indica la mediazione delle categorie, e quindi legato alla causa materiale 'formale'] [...] Il carattere processuale delle opere d'arte si costituisce in ciò: esse, in quanto artefatti, in quanto qualcosa di fatto dall'uomo, si collocano da sempre nel 'regno autoctono dello spirito', ma per diventare in qualche modo identiche a se stesse necessitano del loro non-identico, dell'eterogeneo, del non ancora formato. (Adorno 1998b: 262-3)

E ancora: "Lo sprofondare nell'opera singola [...] guida all'immanente legalità di questa. Le opere diventano monadi; ciò le sottrae all'effetto disciplinare diretto all'esterno. Quando la disciplina delle opere, che esse

² Come si evince anche da un altro frammento: "L'artista è colui che realizza il passaggio minimo, e non la massimale *creatio ex nihilo*. Il differenziale del nuovo è il luogo della produttività" (Adorno 1998b: 402).

hanno praticato o sostenuto, diventa la loro stessa conformità alla legge, allora esse perdono i loro rozzi tratti autoritari nei confronti degli uomini” (Adorno 1998b: 301).

Indagare le ragioni di un’esperienza estetica immersiva non può quindi prescindere da un’indagine sulla possibilità stessa per un’opera di recare in sé traccia di quello stesso concetto da cui si vorrebbe farne dipendere la fruizione: nel nostro caso, l’immersività stessa. Produzione e fruizione, proprio in ragione del loro reciproco riverberarsi nella creazione e nell’esperienza estetica, non possono essere separate, sì che l’elemento obiettivo naturale del materiale, o altrimenti la sua legge immanente, nel suo essere riconosciuto e dall’artista e dallo spettatore, diventa la *conditio sine qua non* su cui misurare ogni concetto di immersività.

Ma vi è un’arte che potrebbe indicare la strada verso una nozione non alienata di immersività mercé la sua stessa ragion d’essere: l’arte della musica.

2. Quadri di un’esposizione (immersiva)

È legittimo affermare che il tema dell’immersività è consustanziale all’arte della musica e che, sebbene soltanto a partire dalla seconda metà del Novecento venga maggiormente indagato attraverso l’uso delle nuove tecnologie nel lavoro compositivo, esso appartiene in verità alla stessa natura della musica in quanto forma espressiva. Esaminiamone brevemente le ragioni, cercando di lumeggiarne il senso da diversi quadri prospettici.

Innanzitutto, ad un livello per così dire immediato, accostiamoci ad una prospettiva squisitamente estetica. Il materiale principale della musica è il suono, pertanto il suo senso di riferimento è all’evidenza l’udito. Diversamente da quanto accade con gli altri sensi, non è possibile recalcitrare al coinvolgimento richiesto dall’ascolto se non allontanando il nostro corpo nella sua interezza dalla sorgente del suono, finché non riusciamo più a percepirlo (o tappandoci le orecchie di cera, come i compagni di Ulisse). Infatti, se possiamo rifiutarci di partecipare alla visione di qualcuno o qualcosa chiudendo gli occhi o voltando il capo, senza per questo abbandonare il luogo che condividiamo con ciò che reclama il nostro sguardo, lo stesso non accade quando vogliamo interrompere la relazione con i suoni di quel determinato ambiente. Come insegna la fisica, ciò accade perché le onde sonore che nascono da una fonte si propagano attraverso vibrazioni che infine arrivano a colpire direttamente i corpi; esse avvolgono l’ascoltatore in una rete di particelle che si agitano secondo quanto imposto

dall'energia della vibrazione. In un certo qual modo, si potrebbe dire che l'immersività è invero la cifra fisiologica del suono: laddove le esperienze fondate sulla visione non esistono se prima non concediamo loro la nostra contemplazione – e la costellazione semantica del termine greco *theorìa* sta a indicarlo –, il suono fa breccia nella nostra carne e ci pone da subito nella condizione di reagire: considerarlo un sottofondo, sovrastarlo, ignorarlo, ascoltarlo con attenzione? Ecco perché uno spazio è immersivo fintantoché noi accettiamo di abbandonarci ad esso e di interagirvi, laddove il suono, e di conseguenza la musica, creano da parte loro le condizioni di possibilità del nostro ingresso nella fonosfera.

Ma la musica è chiaramente di più. Ad un livello basilare, la musica è l'organizzazione razionale del suono nel tempo. Ciò nondimeno, la storia della musica come arte, per passare ad un quadro prospettico successivo, nasce già consapevole dell'importanza di organizzare razionalmente anche lo spazio in cui eseguirla. Riteniamo che l'archetipo occidentale del rapporto musica-spazio sia rappresentato dall'odeon (*odaion*) greco. Di dimensioni più modeste rispetto al teatro tradizionale (il *theatron*) e pensato per ospitare gare musicali e *certamina* poetici, l'odeon era costruito in modo tale da garantire un'eccellente esperienza d'ascolto grazie a particolari accorgimenti che miglioravano la qualità del suono, come la copertura del tetto in legno. La necessità di creare degli spazi che possano accogliere l'esecuzione musicale e rendere così più efficace la sinergia con l'ascoltatore parte da qui e giunge immutata fino alla nostra epoca, alle strutture delle cosiddette sale immersive.

È in questo senso inoltre che occorre leggere anche l'integrazione della musica nella produzione cinematografica a fini immersivi (cfr. Benjamin 2012). Con l'avvento del cinema sonoro, la musica diventa parte essenziale della proiezione; perlopiù sotto forma di accompagnamento o di colonna sonora, ma in rari casi come elemento di pari dignità alle immagini in movimento. Si pensi all'*Aleksandr Nevskij*, capolavoro che vede Ejzenštejn alla regia e che si avvale della collaborazione di Prokofiev per le sezioni musicali dell'opera: la produzione di alcune scene è stata pensata per esaltare le partiture già scritte di Prokofiev, e a sua volta Prokofiev si è basato sul materiale già girato da Ejzenštejn per preparare le partiture adatte ad esso; solo in un secondo momento si procede con l'integrazione delle scene e del materiale musicale. L'effetto della musica sul pubblico non è soltanto quello di intensificare le emozioni suscitate dalle immagini, o di garantire un maggiore coinvolgimento nella storia narrata, ma di rompere la quarta parete – sogno che fu già di Richard Wagner – dello schermo e

provocare una vera e propria immedesimazione da parte dello spettatore; la musica fa risuonare l'interiorità del pubblico con l'avvicinarsi delle immagini, che diventano così a loro volta, specchio esemplare della sua immagine esteriore (e ciò vale indipendentemente dall'intento apologetico del film). Questo minuzioso lavoro che incrocia montaggio e composizione costituisce tutt'oggi una pietra di paragone (Robertson 2009; Smith 2014).

Come evidenziato poc'anzi, la musica eleva a concetto il problema dell'immersività inserendolo in un determinato progetto estetico che accoglie l'idea stessa dell'immersività come materiale della creazione, anzi che come grimaldello ideologico che ne orienta la pratica dal di fuori.

Se volessimo riassumere quanto osservato finora in una dichiarazione programmatica, affermeremmo che si avrà una ragionevole visione del problema posto dall'immersività nell'arte del nostro tempo soltanto se adeguatamente confrontato con la storia dei suoi effetti. La portata teoretica del problema è inoltre tale da rendere inefficace, quando non parziale e dunque fuorviante, ogni discorso sull'immersività che non tenga presente l'aspetto eminentemente *musicale* del paradigma. Ciò è dimostrabile su un piano genealogico, estetico e teoretico, secondo le varie tipologie di esempi che abbiamo addotto. Abolire la distanza tra lo spettatore e l'opera d'arte in nome di qualche effetto speciale sempre più realistico, con il chiaro intento di trasformare la realtà stessa in un succedaneo dell'immaginario, con ogni probabilità non può che portare all'abolizione stessa della contemplazione immersiva richiesta sia dall'esperienza estetica, che dalla creazione dell'opera. Perché è solo quando non siamo investiti dall'immagine, che possiamo cogliere dell'immagine il suo statuto veritativo e non confonderla col delirio lisergico dell'allucinazione.

Bibliografia

- Adorno, T.W., *Metaphysik: Begriff und Probleme* (1965), Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1998a.
- Adorno, T.W., *Ästhetische Theorie* (1970), Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1998b.
- Anadol, R., *Space in the mind of a machine: immersive narratives*, "Architectural Design", 92/3 (2022), pp. 28-37.
- Aristotelis, *Physica*, ed. by W.D. Ross, Oxford, Clarendon Press, 1950.
- Ayiter, E., *Storyworld, Gesamtkunstwerk, art ecology: creating narrative geographies in the metaverse*, "Proceedings of the IS&T international symposium on electronic imaging: the engineering reality of virtual reality", 28 (2016), pp. 421/1-6.

Baumgärtel, T., *Materialen zur Netzkunst*, Nürnberg, Verlag für moderne Kunst, 1999.

Benjamin, W., *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Torino, Einaudi, 2012.

Bertram, G.W., *Was heißt es, Kunst als paradigmatische Praxis der zweiten Natur zu begreifen?*, "Deutsche Zeitschrift für Philosophie", 66/3 (2018), pp. 362-82.

Di Marino, B., *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR*, Milano, Aesthetica, 2021.

Franzini, E., *L'estetica del Settecento*, Bologna, Il Mulino, 1995.

Grau, O., *Virtual art. From illusion to immersion*, Cambridge (MA), MIT Press, 2003.

Grau, O., *Immersion and interaction: from circular frescoes to interactive image spaces*, in R. Frieling, D. Daniels (eds.), *Media art net: survey of media art*, vol. 1, Berlin, Springer, 2004, pp. 268-314.

Hegel, G.W.F., *Werke*, Bd. XIII-XV, *Vorlesungen über die Ästhetik*, hrsg. E. Moldenhauer, K.M. Michel, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1986.

Robertson, R., *Eisenstein on the audiovisual. The montage of music, image and sound in cinema*, London, Bloomsbury, 2009.

Schrimshaw, W., *Immanence and immersion: on the acoustic condition in contemporary art*, New York, Bloomsbury, 2017.

Smith, T.J., *Audiovisual correspondences in Sergei Eisenstein's Alexander Nevsky: a case study in viewer attention*, in Nannicelli, T., Taberham, P. (eds.), *Cognitive media theory*, New York- London, Routledge, 2014, pp. 85-105.

Sorensen, V., *Art, life and media merge*, "Lumina", 11/2 (2017), pp. 3-35.

Torres Cardona, H.F., *Más allá de la ópera*, "Revista del Instituto de Investigación Musicológica 'Carlos Vega'", 27 (2013), pp. 215-32.