

# Il paesaggio come iperteatro

## The Landscape as Hypertheatre

Alberto Salarelli

Università degli Studi di Parma  
Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali  
e delle Imprese Culturali Parma  
alberto.salarelli@unipr.it

### | abstract

Secondo il geografo Eugenio Turri, la metafora del “paesaggio come teatro” risulta particolarmente efficace perché ci consente di interpretare lo spazio che ci circonda come luogo di attività dell’uomo allo stesso tempo attore e spettatore. L’obiettivo di questo saggio consiste nel declinare tale metafora nella dimensione dei paesaggi che scaturiscono dalla fruizione dei sistemi digitali basati sulla georeferenziazione e sulla realtà aumentata, mostrando come tali soluzioni siano ormai entrate a far parte della nostra percezione dei luoghi al punto da modificare profondamente il modo con cui ci relazioniamo con essi. I paesaggi che le ICT ci consentono di contemplare sono dunque iperteatri ovvero interfacce tra noi (iperattori) e il mondo reale nelle quali enormi quantità di dati vengono convogliate e rappresentate con sembianze note (le mappe, le immagini) ma con effetti, ed esiti, del tutto originali.

According to the geographer Eugenio Turri, the metaphor of the “landscape as theater” is particularly effective because it provides a key to interpreting the space that surrounds us as a place of activity of man, where he at the same time plays the role of actor and spectator. The aim of this essay is to update this metaphor by taking into consideration the characteristics of the landscapes that arise from the use of digital systems based on georeferencing and augmented reality, showing how these solutions have now become part of our perception of places at the point to profoundly modify the way in which we enter into relationship with them. The landscapes that we observe through ICT are therefore *hypertheaters*, or interfaces between us (*hyperactors*) and the real world in which enormous quantities of data are conveyed and represented with known features (maps, images) but with effects, and outcomes, of the all original.

DOI 10.36158/97888929552577

Ci rendiamo conto che il teatro della nostra esistenza è fatto di scenografie in cui si sommano vicende geologiche e vicende storiche innestate le une sulle altre. In esse si inserisce il nostro presente, con i nostri modi di vivere, un tempo chiusi ed ispirati alle tradizioni locali, oggi sempre più legati, attraverso la rete delle comunicazioni globali, a spazi diversi e lontani (Turri, 1998, p. 201).

### Il paesaggio e il suo doppio

I paesaggio – inteso come punto di vista dell’uomo sull’ambiente che lo circonda e nel quale trascorre la propria vita – esiste da quando esistono delle forme espressive per poterlo rappresentare. Infatti non può darsi paesaggio senza un *medium* condiviso tra i membri di un gruppo, la cui funzione consiste nell’esplicitazione

del rapporto sussistente tra le credenze, i valori, le mitologie e il territorio ove essi insistono. Il paesaggio si inserisce dunque come elemento culturale nella storia dell'uomo nel momento in cui il punto di vista del singolo rinviene un mezzo espressivo atto a divenire in primo luogo veicolo della percezione individuale e, successivamente, strumento di gestione del territorio in quanto luogo socialmente vissuto. In altre parole, la *duplicità* del paesaggio è elemento sostanziale della sua stessa esistenza<sup>1</sup>.

Forse si potrà criticare l'eccessiva generalità di questa affermazione, eppure essa risulterà meno astratta rispetto alla definizione proposta dalla Convenzione Europea del Paesaggio. In tale documento, all'articolo 1, il paesaggio viene definito come «una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni»<sup>2</sup>. L'elemento mancante in questa definizione è proprio il *doppio*: senza di esso, infatti, il paesaggio si colloca in una dimensione metafisica, nel mondo delle idee che popolano le teste degli individui senza render conto di come tali idee possano divenire patrimonio comune, e cioè di come esse assumano una forma oggettiva, documentale, che le consenta di essere discusse, modificate e conservate all'interno di un'istituzione deputata alla memoria collettiva.

Perciò, se il concetto di paesaggio risulta inseparabile dal contesto sociale nella quale la rappresentazione del doppio ha luogo – come del resto emerge anche dalla definizione di cui sopra nella quale, non a caso, si utilizza il termine “popolazioni” (Tosco, 2007, p. 12) – il *medium* condiviso diviene elemento ontologico del paesaggio stesso. Di conseguenza, le particolari caratteristiche di ogni doppio concorrono in modo sostanziale alla definizione di un'idea di paesaggio differente a seconda: a. delle finalità attribuite da ogni consesso umano all'interpretazione dei propri mondi; b. delle tecniche utilizzate per realizzare tali rappresentazioni<sup>3</sup>: come ha scritto Claude Raffestin, «non c'è una storia generale possibile del “paesaggio”, ma ne esiste una particolare per ogni civiltà» (Raffestin, 2005, p. 59).

Il concetto di *doppio* è fondamentale anche per la concezione paesaggistica di Eugenio Turri<sup>4</sup>: egli ne *Il paesaggio come teatro*, una delle sue opere di maggior respiro teoretico – una teoresi, tuttavia, mai astratta, ma animata dall'esperienza concreta del viaggiare –, definisce il paesaggio come «interfaccia tra il fare e il vedere quello che si fa,

1. «Il paesaggio non si compone di cose ma è soltanto una maniera di vedere e rappresentarsi (di guardare) le cose del mondo [...] Il paesaggio è insomma la maniera con cui la modernità concepisce il mondo sottoforma di luogo, dunque una rappresentazione che obbedisce a una relazione di tipo iconico» (Farinelli, 2003, p. 41).

2. La Convenzione Europea del Paesaggio è un documento adottato dal Comitato dei Ministri della Cultura e dell'Ambiente del Consiglio d'Europa il 19 luglio 2000. Sottoscritta da quaranta Stati membri del Consiglio d'Europa, essa ha lo scopo di promuovere presso le autorità pubbliche l'adozione di politiche di salvaguardia, di gestione e di pianificazione dei paesaggi e di organizzare la cooperazione europea nelle politiche di settore. L'Italia ha ratificato la Convenzione Europea del Paesaggio con la legge 9 gennaio 2006, n. 14. Il testo della Convenzione è disponibile al sito: [http://www.convenzioneeuropapaesaggio.beniculturali.it/uploads/2010\\_10\\_12\\_11\\_22\\_02.pdf](http://www.convenzioneeuropapaesaggio.beniculturali.it/uploads/2010_10_12_11_22_02.pdf).

3. In merito al primo punto si potranno distinguere, ad esempio, paesaggi concepiti per guidare un viandante, per segnalare la presenza di luoghi significativi, per mettere in comunicazione il territorio con una cosmogonia; in relazione alle tecniche, invece, se è vero che l'idea di paesaggio modernamente intesa è legata al linguaggio della pittura, non si potranno tuttavia escludere dal novero tanto i paesaggi pre-moderni (come le *stick charts* utilizzate dai nativi delle isole Marshall o le *landscape stones* degli antichi abitanti dell'odierna Danimarca) quanto, ovviamente, le forme di rappresentazione legate alla fotografia, al cinema, alla televisione e ai media digitali. Si potrebbe affermare che l'obiettivo di Alexander Von Humboldt consistente nel traslare la dimensione paesaggistica dal piano prettamente estetico, nella fattispecie caratterizzato dall'espressività romantico-borghese, a quello di una descrizione geognostica del mondo (Farinelli, 2007, pp. 139-141), apre definitivamente la porta all'utilizzo di qualunque tecnica si dimostri in grado di documentare il paesaggio e, contestualmente, di crearlo ricreandolo. In sostanza potremmo dire, con Alain Roger, che il passaggio dalla realtà al paesaggio avviene tramite un processo di “artialisaton”, si realizza cioè tramite l'arte (Roger, 1997).

4. Eugenio Turri (1927-2005), veronese, è stato uno dei più grandi geografi italiani del Novecento. A lui si devono studi fondamentali sul paesaggio tra cui *Antropologia del paesaggio* (Turri, 1974), *Semiologia del paesaggio italiano* (Turri, 1979) e *Il paesaggio come teatro* (Turri, 1998). Per diversi anni è stato consulente per la pianificazione territoriale e paesistica della Regione Lombardia e ha insegnato geografia del paesaggio presso la facoltà di Architettura e Urbanistica del Politecnico di Milano.

tra il guardare-rappresentare e l'agire, tra l'agire e il ri-guardare» (Turri 1998, p. 16). L'individuo, perciò, riveste un duplice ruolo attorno a questo teatro: come *homo faber* agisce sulla natura modificandola, come *homo figurans* riflette su ciò che ha fatto rappresentando il proprio mondo attraverso la propria dimensione culturale che, inevitabilmente, comprende una matrice sociale. Per questo il paesaggio come entità e come rappresentazione «sta al di sopra degli individui» (Turri, 1998, p. 40): senza un linguaggio comune viene a mancare il senso collettivo dell'essere e dell'operare sul territorio. Volendo utilizzare la terminologia di Saussure, diciamo allora che la rappresentazione paesaggistica non può essere frutto di un'espressività legata unicamente alla *parole*, cioè all'atto linguistico del singolo parlante, ma deve collocarsi nella dimensione della *langue*, e cioè di una struttura codificata e condivisa socialmente<sup>5</sup>.

Com'è noto, il ruolo creativo dei processi linguistici come elementi costitutivi del sé e della realtà sociale non è stato riconosciuto solo per ciò che attiene alla definizione del paesaggio: qualsiasi ipotesi costruzionista muove dall'assunto che noi ci confrontiamo con gli altri su un terreno linguistico mettendo in comune, prima delle idee e delle cognizioni, un modo di rappresentarle e di comunicarle, un modo che viene continuamente concordato con i nostri interlocutori per raggiungere il grado di efficacia più elevato. Ora, come ha osservato John Searle, alcuni fatti sono così dipendenti dal linguaggio da esserne parte costitutiva: senza un sistema simbolico che ne consenta la rappresentazione tali fatti, semplicemente, non esisterebbero. Perciò se alcuni fatti, i *fatti bruti* come il Monte Everest o l'Oceano Atlantico, esistono indipendentemente dal loro riconoscimento sociale per altri, i *fatti sociali*, come il denaro, i mariti e i professori universitari, è necessaria un'etichetta simbolica che ne specifichi la valenza che essi assumono in un determinato contesto sociale (Searle, 1995). Questa suddivisione, per tornare al nostro discorso, è particolarmente efficace nel caso del paesaggio: le forme naturali sono fatti bruti che condizionano l'agire umano, tuttavia esse non sono il paesaggio che, invece, è un fatto sociale in quanto rappresentato, simbolicamente, attraverso specifiche tecniche e linguaggi. L'auto-riconoscersi di una collettività attorno a una rappresentazione paesaggistica, pur senza annullare l'ineliminabile discrasia tra gli usi personali e la funzione sociale del linguaggio, crea il teatro ove ha luogo il nostro agire quotidiano.

## Paesaggi digitali

Va da sé che l'utilizzo di una tecnica di rappresentazione piuttosto che un'altra non si pone come una scelta neutra: ogni tecnica, infatti, presenta specifici vincoli e potenzialità che contribuiscono a definire un particolare modo di vedere il mondo.

Sotto questo aspetto il Rinascimento è davvero un momento fondante per la moderna nozione di paesaggio, e questo perché la rappresentazione di esso inizia ad avvalersi delle possibilità riproduttive offerte dal mezzo pittorico attraverso: a. l'invenzione della prospettiva; b. la rappresentazione realistica della natura<sup>6</sup>. In entrambi i casi si giunge all'incirca nel medesimo periodo, la prima metà del Quattrocento, a teorizzare due nuovi

5. «Questo ci dice della complessità del paesaggio e della complessità di un sistema di significazione che voglia interpretarlo, leggerlo come sistema di segni; ci dice anche come la complessità si superi facendo corrispondere ad un ordine categoriale di segni un ordine di motivazioni che ci rimandano alle strutture interne della società, per cui ad ogni società corrisponde un certo paesaggio e un certo tipo di segni, cioè una certa *langue*» (Turri, 2000, pp. 157-58).

6. «Nessuna meraviglia che l'antichità e il Medioevo non avessero il *senso* del paesaggio; l'oggetto stesso non aveva ancora quel netto carattere spirituale e quell'indipendente struttura formale, il cui guadagno finale in seguito fu rafforzato e, per così dire, capitalizzato dalla nascita della pittura di paesaggio» (Simmel, 2006, p. 56).

modi della visione: da un lato con la prospettiva lineare vengono formulate le leggi per garantire la possibilità di tradurre il territorio in uno spazio bidimensionale secondo principi oggettivi, matematici; dall'altro i pittori fiamminghi dimostrano quanto le potenzialità tecniche del mezzo da loro utilizzato (anche in questo caso bidimensionale) siano ormai mature ai fini della creazione di opere in grado di garantire un forte collegamento fra il paesaggio e il suo doppio, un collegamento basato non più sul mero richiamo di alcuni elementi simbolici ma su effettive somiglianze formali. Ed è per questo che, in virtù dell'elevato grado di complessità raggiunto dalla pittura di quel tempo, «una cultura, forse per la prima volta nella storia dell'uomo, sente di poter costruire il territorio come teatro da rimirare e le cui rappresentazioni stanno a testimoniare le sue capacità di costruttore (o creatore) del proprio mondo» (Turri, 1998, p. 78).

Gli sviluppi derivanti dall'applicazione di queste tecniche, e ovviamente dalla loro reciproca commistione, porteranno a quegli esiti che, tuttora, caratterizzano il nostro concetto di paesaggio e che si riverberano tanto sulla cartografia moderna (quella basata sulla geometria analitica, ovvero cartesiana), quanto sulla rappresentazione mimetica del territorio, il cui obiettivo consiste nella riproduzione più fedele possibile di ciò che sta di fronte all'osservatore. In altri termini, lo sviluppo dell'idea di paesaggio nel mondo Occidentale si pone come il punto di congiunzione tra il concetto di *spazio*, ove «tutte le parti sono l'un l'altra equivalenti, nel senso che sono sottomesse alla stessa astratta regola», e quello di *luogo*, e cioè a «una parte della superficie terrestre che non equivale a nessun'altra» (Farinelli, 2003, p. 11).



Figura 1. Konrad Witz (1400-1447), *La pesca miracolosa*, 1444, Genève, Musée d'Art et d'Histoire. Fonte: Wikimedia Commons. Secondo Stephan Kemperdick questo dipinto può essere considerato come il primo esempio nella storia dell'arte europea di riproduzione realistica di un paesaggio basata sulle evidenze fisiche del territorio (Kemperdick, 2011, p. 59).

Anche per gli attuali sistemi digitali di rappresentazione si possono individuare le radici concettuali nel solco di questa tradizione basata sulle carte e sulla fotografia, tuttavia essi sono, allo stesso tempo, anche un'altra cosa: se può essere identificata una linea di continuità che lega questi sistemi al passato, è però difficile non riconoscere come essi abbiano reinterpretato l'eredità dei secoli trascorsi in un modo del tutto rivoluzionario. Consideriamo innanzitutto l'elemento chiave di questa rivoluzione che consiste nell'aver ridotto le precedenti forme di rappresentazione a un comune denominatore numerico basato sulla codifica binaria: per la prima volta nella storia dell'uomo la trasmissione del pensiero assume una connotazione astratta nel senso letterale del termine, ovvero *scollegata* dal supporto materiale destinato alla sua veicolazione. Non c'è dubbio, come ha scritto Barilli, che ogni «filosofia mediale implica in sé il concetto dell'innovazione, del mutamento incessante» (Barilli, 2002, p. 70) tuttavia, nella traduzione dall'analogico al digitale, questa linea di tendenza giunge a un passaggio cruciale simbolizzato dall'immaterialità *in quanto tale* del numero binario, essenza di ogni documento digitale. Il supporto materiale ove il documento viene registrato perde quella posizione di preminenza che aveva contraddistinto la storia dei sistemi di comunicazione, la connessione permanente diviene il marchio della grande trasformazione: il pensiero, come aveva già intuito Victor Hugo in *Notre-Dame de Paris*, si fonde con l'aria.

I sistemi informativi che abbiamo oggi a disposizione sono tecnologie in grado di operare sulle catene numeriche, e cioè sui simboli, che costituiscono i documenti. Per questo si tratta di sistemi altamente flessibili, atti a essere utilizzati in una gamma estremamente ampia di situazioni. Il processo di digitalizzazione consente (e stimola) la creazione di documenti ad alto grado di flessibilità e di multimedialità: in questo senso la potenza del mezzo si rivela talmente straordinaria da porre in secondo piano la rilevanza dei contenuti: Marshall McLuhan, in questo senso, aveva visto giusto.

Alla luce di queste considerazioni, le rappresentazioni digitali del paesaggio assumono un carattere del tutto innovativo che consiste, prima di tutto, nell'ampliamento della gamma di possibilità offerte dal mezzo, ovvero nell'esplosione delle possibili visioni dell'osservatore, dal momento che tali rappresentazioni risultano percorribili su piani differenti sia nel tempo (immagini di un luogo riprese in epoche differenti) sia nello spazio (cartografie tematiche basate su modelli bi e tridimensionali), oltre a essere reciprocamente raccordabili in modalità ipertestuali e interattive: un'interattività, val la pena notare, che si situa non solo tra il mezzo e l'utilizzatore singolo ma anche tra il singolo e la comunità degli utilizzatori.

Per queste loro intrinseche peculiarità, i sistemi digitali sono spesso associati al concetto di *virtuale*, da intendersi non tanto, come sosteneva Pierre Lévy (1997, pp. 5-6) rifacendosi all'etimologia del termine, come qualcosa che esiste solo in potenza quanto semmai come doppio visivo «in qualche modo credibile e vivibile come alternativo alla realtà» (Arcagni, 2018, p. 120). In tal senso ogni concetto di paesaggio è inevitabilmente legato alla virtualità intrinseca dei sistemi di rappresentazione utilizzati per esprimerlo, in altre parole «noi abitiamo ora il cyberspazio esattamente come le precedenti generazioni abitavano la natura, o quelle ancor più remote vivevano in un mondo centrato sul senso del divino» (Bolter & Grusin, 2002, p. 213). Ma c'è dell'altro: infatti la qualità delle rappresentazioni digitali è giunta ormai a un tale livello di dettaglio e di immersività che risulta sempre più difficile distinguere i confini che separano le esperienze sensoriali derivate rispettivamente a) dal rapporto immediato con il mondo dei fatti bruti, il mondo fisico e b) da quello tecnologicamente mediato dei flussi informativi: «oggi, e a differenza dei secoli che ci hanno preceduto, non siamo più in grado di distinguere tra una visione

empirica della realtà e una virtuale, ma spesso le viviamo insieme, contemporaneamente, quasi senza rendercene conto» (Prestitenza Puglisi, 2003, p. 81). Non è un caso che questa particolare esperienza del mondo tenda a essere definita come realtà aumentata (*augmented reality*) a motivo delle enormi trasformazioni che i sistemi informativi stanno imponendo alla nostra relazione con il mondo esterno, grazie allo sviluppo e alla diffusione delle connessioni wireless, dei dispositivi mobili e degli strumenti di georeferenziazione (Graham et al., 2012).

Emblematica, sotto l'aspetto della sovrapposizione tra le diverse visioni della realtà, è la storia della rappresentazione paesaggistica nei videogiochi: essi infatti si pongono come la punta più avanzata di quella linea di ricerca volta al continuo miglioramento tecnico delle interfacce digitali. Ebbene, questa storia è la storia di una rincorsa. Infatti, a partire dagli anni Ottanta, si è assistito a uno sforzo crescente finalizzato al raggiungimento di soluzioni tecniche in grado di offrire livelli di verosimiglianza sempre più elevati nella rappresentazione paesaggistica di quei luoghi che fungono da ambientazione per le storie narrate nei videogame. La resa qualitativa che la fotografia e il cinema avevano maturato già da decenni ha rappresentato a lungo, per la grafica computerizzata, il punto di riferimento a cui mirare<sup>7</sup>; eppure, come talora accade al Palio di Siena, il cavallo di rincorsa rappresentato dal videogioco ha corso la sua carriera in modo folgorante, non solo colmando la distanza dai suoi predecessori, ma lasciandoseli di gran lunga alle spalle: i videogiochi ci hanno offerto una visione del mondo – una visione divenuta familiare per milioni di utilizzatori – nella quale convivono in modo sempre più serrato le istanze della rappresentazione reale combinate con quelle della simulazione. E, non a caso, la simulazione è per eccellenza una dimensione ludica che procede per tentativi, per rimaneggiamenti, per imbastiture: si provano tutte le possibilità, per assaporarne gli effetti (Pecchinenda, 2003). Ora, se nel caso del videogioco tali effetti si esauriscono nelle dinamiche consentite dal gioco stesso, le simulazioni della realtà aumentata hanno effetti che si riverberano sulla nostra esperienza del mondo, in quanto capaci di innestare su di esso uno smisurato patrimonio informativo di natura dinamica e personalizzata, riuscendo in tal modo a ridefinire l'intera esperienza percettiva di quegli ambienti nei quali viviamo e delle cose di cui ci circondiamo.

In altre parole, operare per mezzo di un sistema che consente di simulare gli effetti con un alto grado di verosimiglianza significa introdurre una dimensione epistemologica affatto innovativa: si può dunque parlare propriamente di una «geografia virtuale» il cui oggetto di studio non è circoscritto alla rappresentazione spaziale ottenuta con mezzi digitali ma – e verrebbe da dire *soprattutto* – agli influssi che tali esperienze digitali apportano al nostro agire nell'ambito del mondo reale (Batty, 1997, p. 340). Così come Artaud aveva rivoluzionato la concezione del doppio teatrale stigmatizzando il teatro di tradizione naturalista accusato di ambire a una mera imitazione del mondo esterno e sottolineando, invece, la necessità di un teatro che fosse nel mondo per modificarlo, la rappresentazione digitale del paesaggio non rimane sullo sfondo delle nostre azioni quotidiane ma interagisce di continuo con esse, modificando le nostre percezioni e, conseguentemente, i nostri comportamenti.

Riassumendo: se la possibilità di riprodurre il paesaggio – con qualunque tecnica, dalla mano del pittore alla prima fotografia (non a caso) paesaggistica di Niépce – è caratteristica intrinseca alla sua stessa esistenza come concetto, è la convergenza digita-

7. Si pensi alla grafica di Pong o di Pac-Man e si comprenderà il divario tremendo, anzi l'abisso, che separava quarant'anni fa il mondo della duplicazione del paesaggio ottenibile tramite una console rispetto alle potenzialità delle immagini su pellicola.

le ad aprire oggi nuove possibilità, nuovi effetti e, di conseguenza, nuovi interrogativi. Come ha scritto Luciano Floridi:

le tecnologie digitali non sono soltanto strumenti che si limitano a modificare il modo con cui interagiamo con il mondo, come la ruota o il motore. Sono soprattutto sistemi che danno forma (formattano) e influenzano sempre più il modo con cui comprendiamo il mondo e ci rapportiamo ad esso, così come il modo in cui concepiamo noi stessi e interagiamo tra noi. (Floridi, 2020, p. 14)

Quindi, proprio perché ogni nuova tecnologia impone nuovi paradigmi, e cioè nuovi modi di interpretare la realtà, la metafora del paesaggio come teatro deve essere aggiornata: i paesaggi digitali sono iperteatri, interfacce tra noi (iperattori) e il mondo reale nelle quali enormi quantità di dati vengono convogliate e rappresentate sotto sembianze note ma con esiti del tutto originali<sup>8</sup>.

## Esplorare il mondo con Google Earth

Xavier De Maistre (fratello del più celebre Joseph, esponente di spicco del pensiero controrivoluzionario) è ricordato nella storia della letteratura (minore, in verità) per aver scritto nel 1794, durante gli arresti domiciliari impostigli come conseguenza di un duello non autorizzato, un curioso libretto intitolato: *Viaggio intorno alla mia stanza*. Ben prima di Proust e della sua idea di scoperta, sintetizzata in quell'aforisma ormai divenuto luogo comune nel quale si afferma che viaggiare non consiste nel cercare nuove terre ma nell'aver nuovi occhi, De Maistre descriveva i vantaggi ricavabili da uno sforzo immaginativo volto a definire nuove traiettorie del pensiero in grado di collegare fra loro oggetti, sensazioni, ricordi; il tutto prendendo spunto dalla disamina delle componenti spaziali che ci circondano – le cose in primo luogo – alle quali spesso non prestiamo una particolare attenzione.

Se De Maistre era condizionato (e in questo innanzitutto consiste l'interesse del suo esperimento) dalla limitatezza della stanza nella quale era stato confinato<sup>9</sup>, e dunque dalla relativa scarsità di elementi con i quali costruire una prospettiva di viaggio oggi, grazie alle risorse digitali che abbiamo a disposizione, i percorsi potenziali che si dipartono all'interno delle nostre stanze hanno la possibilità di allargarsi a infinite visioni in grado di proiettare il nostro sguardo oltre i muri che ci circondano.

Un esempio efficace, in tal senso, ci è offerto da Google Earth, il più celebre *virtual globe* oggi disponibile su Internet. Se consideriamo le potenzialità di questo strumento di navigazione ci possiamo facilmente rendere conto di come il viaggio che parte dalla nostra stanza sia in grado di offrirci una molteplicità di possibili punti di vista: possiamo scegliere una visione del mondo zenitale, possiamo visualizzare immagini realizzate ad

8. In pratica, se il concetto di iperistoria, secondo Floridi (2017), si deve intendere come una chiave di lettura in grado di far emergere il ruolo strategico che le ICT assumono nella nostra contemporaneità in relazione alla loro capacità di registrare, collegare e utilizzare dati, l'idea di iperteatro presentata in queste pagine potrebbe essere considerata come una specifica declinazione di tale concetto riferibile alla percezione geografica del territorio. Al paesaggio, appunto.

9. Non v'è dubbio che oggi una certa *renaissance* di De Maistre e della sua opera sia dovuta proprio al fatto che, durante i vari lockdown, questa situazione di forzata reclusione domiciliare abbia rappresentato un'esperienza comune dalla quale provare a evadere attraverso l'esaltazione delle proprie capacità immaginative anche grazie agli strumenti per stimolare queste ultime, condividendo poi con gli altri gli esiti dei viaggi condotti da fermi.

altezza d'uomo, possiamo muoverci all'interno delle metropoli sfogliando album di riprese orbicolari. E ancora: grazie agli *overlay* e ai *placemark* – cioè a quelle soluzioni che consentono di innestare sulla matrice cartografica del sistema delle vere e proprie stratificazioni di informazioni aggiuntive riferite agli ambiti più disparati: opere d'arte, eruzioni vulcaniche, bancomat, meteo, mappe storiche eccetera – lo spazio di Google Earth si apre alla possibilità di essere percorso in molti modi differenti, non solo a partire dalla scelta del punto di vista ma anche in relazione alla specifica finalità della percorrenza, vuoi legata a un particolare tema (quali sono le riserve naturali della mia regione?) vuoi a una necessità occasionale (qual è il distributore di carburante più vicino alla mia posizione?). Google Earth, per intenderci, esemplifica in un modo particolarmente suggestivo quella convergenza digitale a cui si è prima accennato: le fotografie dei monumenti, le mappe tematiche, le ricostruzioni in 3D degli edifici, i segnaposti... tutto si integra in questo formidabile sistema di georeferenziazione perché tutto ciò che è riducibile a dato numerico può essere declinato attraverso le forme di un'unica metafora<sup>10</sup>. Tanto i documenti di natura iconica come le fotografie, che intrattengono una relazione di somiglianza con le cose rappresentate<sup>11</sup>, quanto quelli di natura concettuale, frutto di riflessioni attorno alle cose, vengono messi a disposizione dell'utente che può giovarsene scegliendo la modalità di fruizione a lui più congeniale. Quali sono i risultati di questa commistione? Se la fotografia, prima ancora delle sue possibili declinazioni tecniche, consente di creare il paesaggio in quanto modo di vedere il mondo, Google Earth diviene a un tempo caleidoscopio delle possibili visioni fotografiche del pianeta e, contestualmente, soglia di accesso a un nuovo livello di percezione spaziale: si parte da una foto dell'esistente che funge da punto di partenza per spostarsi verso altri documenti, verso altri spazi informativi, per allargarsi insomma verso una dimensione che, come scrive Paul Virilio, risulta essere «l'amplificazione dello spessore ottico delle apparenze del mondo reale» (Virilio, 2000, p. 14).

In un certo senso la concezione di paesaggio proposta da Google Earth potrebbe essere definita come l'ultima propaggine di un approccio *humboldtiano* al problema della rappresentazione del territorio. Infatti Alexander von Humboldt aveva corredato la sua relazione dell'esplorazione sudamericana con due atlanti, uno geografico e l'altro composto di vedute (Farinelli, 2003, p. 47), sollecitando in tal modo il lettore a considerare il paesaggio come un concetto particolarmente elaborato, attorno al quale far convergere analisi differenti, fondate su chiavi interpretative anche molto distanti fra loro. Secondo la stessa logica – ma in modo *amplificato*, per riprendere l'idea di Virilio – in Google Earth troviamo, di un certo luogo, mappe, testi da Wikipedia, immagini satellitari e ad altezza d'uomo (Street View) ma anche foto d'epoca e cartografia storica. Così, per esempio, la documentazione iconografica di von Humboldt relativa al Chimborazo, un vulcano ecuadoregno, funge da anticipazione di quella che oggi ci fornisce Google

10. L'ex vicepresidente americano Al Gore definì «an organizing metaphor for digital information» il progetto Digital Earth che, nelle intenzioni, doveva porsi come un sistema informativo georeferenziato promosso dal governo degli Stati Uniti. Dopo la sua sconfitta alle presidenziali del 2000 non se ne fece nulla (Butler, 2006, p. 777). L'idea è stata ripresa e sviluppata da Google Earth che però, a differenza di Digital Earth, non è un progetto finanziato con fondi pubblici ma da un'impresa privata il che, ovviamente, pone seri problemi in merito al potere di controllo esercitabile su questo spazio virtuale. Si vedano in merito le riflessioni di Zook and Graham (2007) e di Sheppard and Cizek (2009).

11. Semplificando, sulla scorta di Peirce, in questa sede consideriamo la fotografia sotto questo aspetto peculiare, pur essendo consci del fatto che essa riveste contemporaneamente un valore indicale: «photographs, especially instantaneous photographs, are very instructive, because we know that in certain respects they are exactly like the objects they represent. But this resemblance is due to the photographs having been produced under such circumstances that they were physically forced to correspond point by point to nature. In that aspect, then, they belong to second class of signs, those by physical connection» (Peirce, 1940, p. 106).



Figura 2. Il Chimborazo visto dall'altipiano di Tapia, in Alexander von Humboldt et Aime Bonpland, *Vues des cordillieres et monumens des peuples indigenes de l'Amerique*, Paris, F. Schoell, 1810. Courtesy: Dumbarton Oaks – Research Library and Collection.

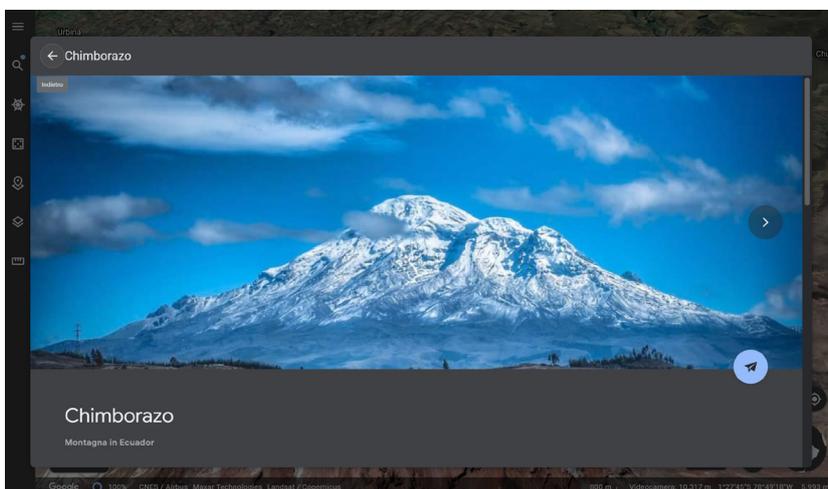


Figura 3. Google Earth: il Chimborazo visualizzato in Google Earth. Fonte: Google©; GeoEye©; DigitalGlobe©.



Figura 4. Google Earth: vista zenitale del Chimborazo con il link alla relativa pagina di Wikipedia. Fonte: Google©; GeoEye©; DigitalGlobe©.

Earth, piattaforma dentro la quale troviamo le risorse prodotte dallo scienziato tedesco arricchite con una miriade di altri documenti reciprocamente correlati in una struttura multidimensionale di indubbia (e seducente) complessità.

Fino a qualche anno fa, però, l'iperteatro di Google Earth mancava di un elemento fondamentale che invece era presente nel lavoro di von Humboldt, e cioè la dimensione narrativa della relazione di viaggio che accompagnava il lettore verso un'esplorazione guidata dei luoghi descritti. Nel *virtual globe* non c'era una regia esplicita nell'avventura della scoperta: l'esplorazione si tramutava così in un atto che poteva declinarsi in forme molto diverse a seconda delle abilità e dell'ispirazione del singolo utente. A tutt'oggi questa libertà di movimento si rivela la forma di navigazione più comune tuttavia, per chi lo desidera, c'è la possibilità di avvalersi di strumenti di *storytelling* come Tour Builder o Voyager che consentono di creare e condividere dei percorsi personalizzati tra un punto e l'altro del globo, percorsi arricchiti con icone, testi, foto, video<sup>12</sup>. È interessante notare però come in entrambi i casi, sia che ci si muova a zozzo, sia che ci si affidi a un qualsivoglia "récit de voyage" predisposto da noi stessi o da qualcun altro, siamo sempre all'interno del medesimo perimetro: infatti, come in tutti i sistemi, esistono dei vincoli, delle regole del gioco che non possono essere travalicate; tali regole sono dettate dai limiti fisici del sistema stesso (si sa: non tutto, fino a oggi almeno, è riducibile a dato numerico) e dalle caratteristiche degli algoritmi che lo animano. In sostanza: muoversi in un iperteatro come Google Earth significa aderire al copione – o, meglio, al canovaccio – che il regista, occultato dietro l'interfaccia, ci ha consegnato; con tutto quello che ne consegue in termini di governo dello spazio e di osservazione dei comportamenti di chi si muove all'interno di esso. Perciò, come è stato notato (Kingsbury & Jones III, 2009), Google Earth può essere visto nello stesso tempo come un'entità *apollinea*, ove prevalgono le logiche di controllo, di ordine e di calcolo tipiche di un sistema informativo, o come un'entità *dionisiaca*, ove il navigatore può dar sfogo a tutti gli estri della propria curiosità in un saltabeccare da visione a visione alla ricerca del noto e dell'ignoto, dello strano e del morboso. Tale ambivalenza, si osserverà, è tipica della pratica ludica che comporta, per poter essere esperita, la presenza di una serie di regole ma, contemporaneamente, la libertà del giocatore nello scegliere di applicarle secondo la propria personale strategia<sup>13</sup>.

L'esplorazione del mondo attraverso Google Earth riprende, rinnovandolo, il viaggio di De Maistre, e cioè il viaggio che si intraprende standosene fermi: esso si pone come un vero e proprio *topos* della letteratura occidentale moderna e contemporanea, un luogo comune che presenta una sua peculiare qualificazione laddove il pretesto che genera il movimento risulti legato a una carta geografica. Quando Luigi Ghirri, nel breve scritto inserito a corredo delle immagini di *Atlante*, scrive che «il solo viaggio possibile sembra essere oramai all'interno dei segni, delle immagini: nella distruzione dell'esperienza diretta» (Ghirri, 1999) tocca, a nostro avviso, un punto fondamentale della questione: nel corso del tempo i segni e le immagini della Terra si sono moltiplicati a tal punto da configurare una sorta di congestionamento dell'immaginario che rende sempre più arduo il piacere della scoperta. Google Earth è un sistema informativo sottoposto a un continuo accrescimento quantitativo di materiali dalle forme più disparate e dalle funzioni più impensate: questo sovraccarico di dati inevitabilmente spinge l'utilizzatore ad adottare una

12. Un recente contributo attorno agli effetti che le descrizioni dei luoghi pubblicate online riverberano sui territori è Albanese and Graziano (2020).

13. Peraltro, che la componente ludica rappresenti una parte sostanziale di Google Earth risulta evidente non solo nell'uso che ne fanno molteplici utenti, quanto – a livello strutturale – dal fatto che i *layers* del sistema siano derivati dal formato Collada 3D, sviluppato in origine da Sony per la Playstation (Roush, 2007, p. 8).

lettura fatta di visualizzazioni rapide, di brevi pause alternate a salti verso altri luoghi, di shock sensoriali più simili a un ininterrotto spot pubblicitario che non a una approfondita riflessione sul senso del luogo che si sta visitando. Se la caratteristica fondamentale di una carta geografica è la sintesi, ovvero la scelta di una gamma specifica di elementi in grado di fornire soltanto alcune fra le infinite possibili descrizioni di un territorio – ed è in questo ambito che il viaggio ghirriano non solo si rivela possibile ma assume il senso di un percorso ermeneutico tra i segni di quello specifico atlante e non altri – Google Earth assomma e squaderna, attorno a uno stesso punto del pianeta, la molteplicità di queste sintesi depotenziandone la loro esclusiva funzione originaria<sup>14</sup>. Il risultato di questa imponente paratassi dei dati è talmente complesso che il fruitore necessita di un eccezionale sforzo di decodifica per poterne cavare qualcosa di più dell'emozione passeggera nel vedere per la prima volta come appare dall'alto il tetto della propria abitazione.

In queste condizioni è ancora possibile parlare di paesaggio? Non solo è possibile, ma è necessario: è vero, come scrive Farinelli, che «l'informatizzazione dello spazio ne minaccia oggi l'esistenza non tanto perché comporta la crisi della visibilità, ma perché la diffusione dei computer tende a ridurre il mondo intero a sterminato campo della predicibilità» (Farinelli, 1991, p. 12)<sup>15</sup>; d'altra parte però solo ragionando attorno a questo medesimo campo, la cui ampiezza è davvero cosa nuova nella storia dell'umanità<sup>16</sup>, si possono porre le condizioni per poter comprendere al meglio il rapporto che, più o meno consapevolmente, noi intratteniamo con il mondo che ci circonda, un rapporto che è continuamente influenzato dai media digitali. Google Earth ci appare allora non solo come una soluzione per organizzare i dati in forma geografica ma, in senso lato, come una metafora della nostra mutata concezione spazio-temporale e, di concerto, del nostro modo di rapportarci al territorio.

Percepriamo nuovi paesaggi perché la nostra vita, la vita di noi iperattori, è oggi continuamente segnata dall'oscillare dello sguardo che dallo schermo stacca verso il mondo e viceversa; ma lo sviluppo segnato dalla tecnologia sta già progressivamente erodendo tale movimento degli occhi dall'una dimensione all'altra puntando invece a una sempre più forte sovrapposizione delle due visioni.

## L'attore dell'iperteatro

Prendiamo, a supporto di questo ragionamento, quella categoria di software alla quale appartengono Layar o Wikitude i quali, attraverso un dispositivo mobile, consentono di inquadrare un monumento, una via, un edificio allo scopo di fornire una serie mirata di servizi e informazioni pertinenti a quel determinato ambiente per specifiche finalità: dalla didattica al turismo. E ovviamente non parliamo solo di informazioni testuali con i riferimenti, poniamo, sulle vicende costruttive di una piazza ma, per esempio, delle foto-

14. Non a caso molti studiosi, ad esempio Lev Manovich (2006, 228), hanno sottolineato l'affinità che intercorre tra la descrizione spaziale resa possibile dai sistemi di realtà aumentata con il celebre racconto di Borges sulla redazione della mappa perfetta, e dunque inutile, in scala 1:1.

15. Predicibilità e creatività sono grandezze inversamente proporzionali dal momento che «l'essere umano è il creatore del proprio mondo, è parte attiva nella costituzione del proprio universo, ma se tutto è già stato codificato fin nei minimi dettagli, il suo contributo attivo risulta superfluo e il suo contatto con il mondo s'indebolisce» (Svendsen, 2004, p. 32).

16. «So che ogni generazione pensa di essere speciale per il solo fatto di essere la generazione presente e avere una posizione privilegiata da cui guardare il mondo tra la generazione passata e quella non ancora nata. E concordo con l'esigenza di mantenere le cose nella loro giusta prospettiva. Eppure, qualche volta accade davvero di trovarsi a Boston il 16 dicembre 1773 o a Parigi il 14 luglio 1789» (Floridi, 2017, p. X).

grafie in grado di testimoniare le modifiche intercorse nel tempo, o delle narrazioni dei cittadini che vivono o che hanno vissuto in quel quartiere e che in quella piazza vedono non solo un luogo fisico (*space*) ma una parte del loro vissuto (*place*)<sup>17</sup>. Lo smartphone o il tablet, insomma, diventano l'interfaccia per un nuovo modo di vedere il mondo, anzi di navigarlo come un ipertesto: "browsing the world" come è stato efficacemente definito questo comportamento (Castelli et al., 2007, pp. 68-69).



Figura 5. Esplorare la città con Wikitude. Fonte: Flickr: <https://tiinyurl.com/58bf9bjn>.

Tale interfaccia, oggi nettamente percepibile come *altra* rispetto al nostro corpo perché gestita attraverso un dispositivo da comandare con le mani, è verosimile pensare che tenderà progressivamente a occultarsi in soluzioni sempre meno tangibili, nel senso stretto del termine. Un'evoluzione che, al contempo, non potrà che spingere verso il progressivo superamento di quella visione tradizionalmente impostata sulla finestra albertiana in favore di una immersività sempre più spinta: non più di fronte al paesaggio, ma dentro a esso<sup>18</sup>.

Qualche anno fa una fotografia scattata nella metropolitana di New York fece il giro del mondo: ritraeva Sergey Brin, uno dei due fondatori di Google, con indosso i Google Glasses: l'idea fantascientifica (chi non ricorda il dispositivo analogo utilizzato da Tom Cruise in *Minority report*?) di un dispositivo semplice da indossare come un paio di occhiali ma in grado di potenziare la nostra visione della realtà con l'aggiunta di uno strato di dati sotto forma di scritte, immagini, ologrammi, sembrava ormai in procinto di invadere il mercato.

Come noto, le cose sono andate diversamente per quello che sarebbe dovuto diventare un prodotto di largo consumo, ma l'idea non è stata affatto abbandonata; si è invece delineato più compiutamente il target di riferimento che è stato individuato, stavolta con successo, nel segmento *enterprise*: le più grandi aziende informatiche del pianeta (da Google a Microsoft, da Apple a Samsung) stanno progettando occhiali sempre più performanti nella loro capacità di proiettare dati relativi agli oggetti inquadrati direttamente sulle lenti dell'operatore lasciandogli la piena libertà delle mani. Logistica, produ-

17. Sulla fruizione dei materiali di una fototeca urbana attraverso lo smartphone cfr. Boyer (2011) mentre, per quanto concerne un articolato sistema di *storie* associate ai luoghi, si vedano Kelly et al. (2009). Una rassegna delle applicazioni di realtà aumentata per lo studio della storia e del patrimonio culturale si trova in Challenor and Ma (2019); in riferimento agli utilizzi turistici si vedano Yung and Khoo-Lattimore (2019) e Cranmer et al. (2020).

18. Alcuni casi particolarmente interessanti relativi agli effetti in termini di empatia che sono in grado di produrre le realtà immersive sono descritti da Andrea Pinotti (2021), cap. 7.



Figura 6. Sergey Brin nella metro di New York con indosso i Google Glasses (gennaio 2013). Courtesy: Noah Zerkin.

zione, difesa, tutela dei beni culturali: sono solo alcuni dei settori ove già adesso questi dispositivi vengono utilizzati per visualizzare notifiche, consultare manuali d'uso, individuare situazioni di rischio ambientale. Ma, di fatto, l'accelerazione impressa da Mark Zuckerberg verso lo sviluppo di un metaverso, cioè di un ecosistema di riferimento per le diverse applicazioni in grado, quindi, di coinvolgerci in ogni momento della giornata, sembra fornire nuove prospettive all'utilizzo generalizzato di questi dispositivi<sup>19</sup>.

Chissà: forse siamo al penultimo, o magari al terzultimo stadio di quel progressivo assottigliarsi della dimensione aptica dell'interfaccia che ci sta conducendo sempre più velocemente verso l'*ubiquitous computing*: dopo gli *smart glasses* il futuro potrebbe prospettarci l'uso di lenti a contatto e poi il definitivo superamento della barriera del corpo – certamente l'impresa più difficile da affrontare – con l'impianto di chip neurali<sup>20</sup>. Comunque vada, al di là di queste più o meno futuribili prospettive, è evidente come già fin da ora la possibilità di descrivere il nostro modo di intendere il paesaggio sia un'attività resa alquanto complicata dalle caratteristiche strutturali dell'iperteatro e, in particolare, dal ruolo rivestito dalle tecnologie digitali nella sua definizione. Perché se non vi è dubbio che esse abbiano *un effetto*, più difficile risulta intendere *quale tipo di effetto* vada a loro ascritto. Stabilito che gli iperteatro non sono semplicemente contraddistinti bensì determinati dalla loro natura informazionale, ci pare che – in linea generale – si possano rilevare tre ulteriori aspetti meritevoli di essere presi in esame.

Il primo di essi riguarda la dimensione quantitativa delle informazioni di cui può avvalersi l'attore dei paesaggi digitali, infatti non c'è dubbio che egli si trovi ad agire in una condizione di ricchezza informativa senza paragoni rispetto alle generazioni che lo hanno preceduto. La possibilità di usufruire di strumenti che facilitano l'accesso a enormi quantità di dati a diversi livelli è uno dei più emblematici segni dei nostri tempi

19. Meta ha lanciato il progetto degli *smart glasses* Aria insieme a Carnegie Mellon University, National University of Singapore e BMW. Aria si propone di sviluppare gli occhiali affinché possano essere in grado di interagire con le informazioni in Rete, registrare foto e video, interfacciarsi con ologrammi e artefatti digitali e, in senso lato, di instaurare «deep connections between people and the things that matter most to them, providing more utility and information while decreasing the time spent looking down at various devices» cfr. <https://about.facebook.com/realitylabs/projectaria>.

20. Si tratta, come noto, di un luogo comune nelle distopie cinematografiche: fra gli esempi più significativi si vedano la serie *H+* (2012-2013) e, di qualche anno precedente, l'episodio "Ricordi pericolosi" inserito nella prima stagione (2011) della serie *Black mirror*.

e, di conseguenza, l'apprendimento di una efficace strategia di gestione delle informazioni si rivela cruciale per evitare di rimanere confusi o schiacciati da tale sovrabbondanza. In altre parole l'attore dell'iperteatro, per poter leggere il paesaggio e per poter agire compiutamente in esso, necessita di un bagaglio di competenze che gli consenta di comprendere la natura delle informazioni disponibili e le modalità della loro organizzazione; ancor più, abbisogna della capacità di saper individuare in via preliminare, ancorché ipotetica, l'obiettivo finale della propria esplorazione. Come ha scritto Manuel Castells, «dal momento che gran parte delle informazioni è online, in realtà è richiesta la capacità di decidere che cosa cercare, come rintracciarla, come trattarla, e come usarla per lo scopo specifico che muove la ricerca» (Castells, 2002, p. 242). Perciò, rispetto alle sollecitazioni offerte dalla modernità della metropoli ottocentesca, all'interno della postmodernità dell'iperteatro la *flânerie* può rivelarsi un modo d'agire ben più dispersivo e sterile, sia perché l'eccesso di stimoli produce, come inevitabile conseguenza, l'ottundimento dei sensi, ma soprattutto perché l'apprendimento del lessico minimo per orientarsi nella babele dei linguaggi contemporanei si è fatta cosa molto più ardua rispetto al passato. Con questo, beninteso, non si vuole disconoscere il ruolo del movente ludico nella scoperta di ciò che ci circonda, ma solo sottolineare come l'esercizio di un tale gioco divenga «tanto più lucido quanto più la conoscenza delle strutture formali, che reggono i vari livelli informativi del testo paesaggistico, consente di scoprire il meccanismo attraverso cui un paesaggio fatto di poche cose sembra significare molto» (Socco, 1996, p. 213).

Il secondo fattore rilevante consiste nella progressiva riduzione dei tempi di osservazione del paesaggio. Infatti nel passato sia che ci si trovasse nelle condizioni di *insider* (cioè di colui che osserva il paesaggio in cui vive e che perciò ha contribuito a forgiare) sia in quelle di *outsider* (come nel caso dello straniero o del turista)<sup>21</sup>, la durata dello sguardo consentiva il consolidarsi di un legame talora molto profondo con il territorio. Oggi, invece, vivere in un determinato luogo non comporta, se non in minima parte, una responsabilità diretta nella definizione delle forme dell'abitare e tanto meno vincola l'osservatore alla contemplazione di ciò che lo circonda. L'impatto delle tecnologie, in altri termini, ha amplificato la circolazione di materiali, tecniche, idee e, naturalmente, di visioni provenienti da ogni parte del pianeta. Questo fenomeno, che in termini generali potremmo rubricare alla voce *globalizzazione*, ai fini del nostro ragionamento assume una rilevanza particolare perché, come osserva Turri (che batte molto su questo punto), «scompare l'uomo spettatore, l'uomo che sa ricavare dallo sguardo sul mondo un giudizio su di sé, una regola di vita, una passione per l'ambiente in cui vive, capace di vedere nel paesaggio un riflesso del mondo, di sé nel mondo» (Turri, 1998, p. 128). D'altro canto la moltiplicazione dei punti di vista offerta dai sistemi digitali, la cosiddetta *multiperspectivity* (Taylor, 1997, p. 180), non deve essere considerata unicamente sotto un aspetto negativo: gli iperteatro, con la loro facoltà di collegare ipertestualmente a un luogo uno o più basi di dati, amplificano le potenzialità del nostro occhio e conseguentemente indeboliscono le differenze tra *insider* e *outsider* (Cassatella, 2000), quindi evitano lo sclerotizzarsi di un unico modo tradizionale della visione. Se l'obiettivo della cinepresa – osservava Benjamin – forniva all'uomo del secolo passato una modalità mai sperimentata prima di comprensione degli elementi spaziali (Benjamin, 2000, p. 41) oggi, attraverso gli occhi digitali, abbiamo ulteriormente ampliato questa capacità d'indagine. Il problema semmai, ancora una volta, consiste nel

21. La distinzione tra *insider* e *outsider* è proposta, fra gli altri, da Cosgrove (1990).

riuscire a fornire un senso alla miriade di dati multimediali che abbiamo a disposizione e che, con i nostri dispositivi permanentemente connessi, contribuiamo ad alimentare: questo senso indubbiamente esiste per chi ha disegnato i sistemi informativi, ma non è detto che possa ravvisarsi anche in chi li utilizza, con la conseguenza che «ci troviamo oggi all'interno di una situazione paradossale: ciò che ci viene promesso in continuazione dai media è un vero e proprio eccesso di realtà, una "super-realtà", intensa e particolarmente coinvolgente, mentre quello che accade è che la realtà tende, di fatto, progressivamente a tramontare» (Codeluppi, 2018, p. 74).

La *multiperspectivity* si ricollega anche al terzo fattore da prendere in considerazione per definire la qualità degli iperteatri, vale a dire la standardizzazione delle interfacce. Infatti se è vero, come dicevamo poc'anzi, che nell'iperteatro si moltiplicano i punti di vista, è però altrettanto evidente come essi possano essere ricondotti nell'ambito delle funzionalità dello strumento che l'osservatore ha scelto e della piattaforma che ha adottato: svariate potranno essere le fonti dei dati ma, alla fine, si navigherà in essi tramite una app che tutti li accomunerà normalizzandoli. Se ogni rappresentazione del paesaggio è in ultima analisi frutto di una riflessione soggettiva, bisogna considerare che – se tale riflessione è condotta a partire dalla stessa strumentazione di base – essa rischia di configurarsi come una variazione su un unico tema, quello proposto dal software a disposizione. Si avverte, insomma, un problema di usura degli iconemi, cioè delle unità elementari che compongono il paesaggio, dovuto al medesimo inquadramento che essi ricevono dal sistema che li veicola. Tale usura dovrebbe essere opportunamente controbilanciata da un'operazione di ermeneutica della visione basata su quella che Turri definiva una «lettura della lettura» (Turri, 1998, pp. 172-173) degli iconemi stessi: comprensione della cosa rappresentata da un lato e delle caratteristiche iconologiche dell'immagine dall'altro. Nel contesto attuale, tuttavia, tale disamina non è più sufficiente: a essa bisogna aggiungere un terzo livello di analisi che riguarda il modo con cui le immagini sono condivise attraverso il mezzo digitale: trascurare questa dimensione significa rischiare di perdere la coscienza del vero portato innovativo di una visione *augmentata* e, nella fattispecie, dell'iperteatro nel quale ci troviamo a operare. E, ancor di più, tale trascuratezza rischierebbe di svalutare un elemento sostanziale del paesaggio attuale su cui può fondarsi la sua stessa esistenza: esso, infatti, «si presenta come un dispositivo mobile e incessantemente alterabile, che non conosce né posa né certezze» (Gravano, 2008, p. 9)<sup>22</sup>, ciononostante – come abbiamo esposto all'inizio – continuiamo a utilizzare questo concetto come strumento di figurazione del territorio in virtù della valenza collettiva che tuttora mantiene.

In conclusione, valutati questi tre fattori, potremmo domandarci – come ha fatto Tomàs Maldonado,

se la produzione computazionale di immagini ad altissima fedeltà, ossia le pratiche e i prodotti dell'attività eidomatica, siano veramente in grado di arricchire la nostra esperienza, anzi di fornirci più esperienza di quella che noi avremmo potuto raccogliere, senza la mediazione dell'immaginale, in un rapporto, diciamo, empirico con la realtà (Maldonado, 1993, p. 57).

Il disagio che tuttora persiste nel formulare una risposta convincente a questo interrogativo, posto ormai tanti anni fa ma ancora oggi attualissimo, consiste non tanto nella scelta dell'una possibilità o dell'altra – se sia più appagante esplorare il mondo con

22. Detto in altri termini, il paesaggio, in quanto rappresentazione, «non conduce a spiegazioni, ma a qualcosa di più debole che è la comprensione, e non conduce a una sola possibilità di intervento, ma a una pluralità di possibili interventi» (Vallega, 2008, p. 41).

la VR (*Virtual Reality*) o con la AR (*Augmented Reality*) invece di toccar con mano la RR (*Real Reality*) – quanto semmai nella difficoltà di separare nettamente le diverse modalità esperienziali, come se fosse possibile un approcciarsi al mondo reale in modo del tutto disintermediato: il fatto che ciascuno frapponga con maggiore o minore intensità degli schermi alla propria visione dei luoghi, non cambia la circostanza che tutti ci tocca come attori dell'iperteatro, e cioè il vivere e l'agire in un ambiente ad alta saturazione informativa, un metaverso nel quale già ora riconoscersi e orientarsi risultano pratiche sempre più complesse e dall'esito vieppiù incerto.

## Bibliografia

- Albanese, V., & Graziano, T. (2020). *Place, cyberplace e le nuove geografie della comunicazione. Come cambiano i territori per effetto delle narrazioni online*. Bononia University Press.
- Arcagni, S. (2018). *L'occhio della macchina*. Einaudi.
- Barilli, R. (2020). Marshall McLuhan e il materialismo storico culturale di fronte all'arte moderna e contemporanea. *Studi di estetica*, 30, 67-84.
- Batty, M. (1997). Virtual geography. *Futures*, 29, 337-52. doi:10.1016/S0016-3287(97)00018-9 (accesso marzo 2022).
- Benjamin, W. (2000). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi. (Opera originale 1955).
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2002). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Guerini. (Opera originale 1999).
- Boyer, D. (2011). From Internet to iPhone: Providing Mobile Geographic Access to Philadelphia's Historic Photographs and other Special Collections. *The Reference Librarian*, 52, 47-56. doi:10.1080/02763877.2011.521880 (accesso marzo 2022).
- Butler, D. (2006). Virtual Globes: the Web-wide World. *Nature*, 439, 776-78. doi:10.1038/439776a. (accesso marzo 2022).
- Cassatella, C. (2000). Il paesaggio: da testo a ipertesto. In P. Castelnovi (Ed.), *Il senso del paesaggio* (pp. 65-72). IRES.
- Castelli, G., Rosi, A., Mamei, M., & Zambonelli, F. (2007). Ubiquitous Browsing of the World. In A. Scharl, & K. Tochtermann (Eds.), *The Geospatial Web: how Geobrowsers, Social Software, and the Web 2.0 are Shaping the Network Society* (pp. 67-78). Springer.
- Castells, M. (2002). *Galassia Internet*. Feltrinelli. (Opera originale 2001).
- Challenor, J., & Ma M. (2019). A Review of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualization. *Multimodal Technologies and Interaction*, 39. doi:10.3390/mti3020039. (accesso marzo 2022).
- Codeluppi, V. (2018). *Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*. Carocci.
- Cosgrove, D. E. (1990). *Realtà sociali e paesaggio simbolico*. Unicopli. (Opera originale 1984).
- Cranmer, E. E., tom Dieck, M. C., & Fountoulaki, P. (2020). Exploring the Value of Augmented Reality for Tourism. *Tourism Management Perspectives*, 35. doi:10.1016/j.tmp.2020.100672 (accesso marzo 2022).
- Farinelli, F. (1991). L'arguzia del paesaggio. *Casabella*, 55, 10-12.
- Farinelli, F. (2003). *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*. Einaudi.
- Farinelli, F. (2007). *L'invenzione della Terra*. Sellerio.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina (Opera originale 2014).

- Floridi, L. (2020). *Pensare l'infosfera: la filosofia come design concettuale*. Raffaello Cortina. (Opera originale 2019).
- Ghirri, L. (1999). *Atlante*. Charta.
- Graham, M., Zook, M., & Boulton, A. (2022). Augmented Reality in Urban Places: Contested Content and the Duplicity of Code. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38, 464-79. doi:10.1111/j.1475-5661.2012.00539.x (accesso marzo 2022).
- Gravano, V. (2008). *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione*. Costa & Nolan.
- Kelly, L., Reeder, S., Wang, X., & Coleman Morse, S. (2009). StoryTime: Experiencing Place through History. In J. Kjeldskov, J. Paay, & S. Viller (Eds.), *OZCHI '09, Proceedings of the 21st Annual Conference of the Australian Computer-Human Interaction Special Interest Group: Design: Open 24/7* (pp. 429-30). ACM Press. doi:10.1145/1738826.1738918 (accesso marzo 2022).
- Kemperdick, S. (2011) The First Generation. In T.-H. Borchert (Ed.), *Van Eyck to Dürer: the Influence of Early Netherlandish Painting on European Art, 1430-1530* (pp. 55-67). Thames & Hudson.
- Kingsbury, P., & Jones III, J. P. (2009). Walter Benjamin's Dionysian Adventures on Google Earth. *Geoforum*, 40, 502-13. doi:10.1016/j.geoforum.2008.10.002 (accesso marzo 2022).
- Lévy, P. (1997). *Il virtuale*. Raffaello Cortina. (Opera originale 1995).
- Maldonado, T. (1993). *Reale e virtuale*. Feltrinelli.
- Manovich, L. (2006). The Poetics of Augmented Space. *Visual Communication*, 5, 219-40. doi:10.1177/1470357206065527 (accesso marzo 2022).
- Pecchinenda, G. (2003). *Videogiochi e cultura della simulazione: la nascita dell'homo game*. Laterza.
- Peirce, C. S. (1940). CP 2.281. In J. Buchler (Ed.), *The Philosophy of Peirce*. Routledge and Kegan.
- Pinotti, A. (2021). *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*. Einaudi.
- Prestinenza Puglisi, L. (2003). Riflettersi. In L. Sacchi, & M. Unali (Eds.), *Architettura e cultura digitale* (pp. 75-85). Skira.
- Raffestin, C. (2005). *Dalla nostalgia del territorio al desiderio di paesaggio: elementi per una teoria del paesaggio*. Alinea.
- Roger, A. (1997). *Court traité du paysage*. Gallimard.
- Roush, W. (2007). Second Earth. *MIT Technology Review*, 18. <https://www.technologyreview.com/2007/06/18/272040/second-earth> (accesso marzo 2022).
- Sheppard, S. R. J., & Cizek, P. (2009). The Ethics of Google Earth: Crossing Thresholds from Spatial Data to Landscape Visualisation. *Journal of Environmental Management*, 90, 2102-17. doi:10.1016/j.jenvman.2007.09.012 (accesso marzo 2022).
- Simmel, G. (2006). Filosofia del paesaggio. In M. Sassatelli (Ed.), *Saggi sul paesaggio* (pp. 53-69). Armando. (Opera originale 1913).
- Socco, C. (1996). Lo spazio come paesaggio. *Versus. Quaderni di studi semiotici*, 73(74).
- Svendsen, L. F. H. (2004). *Filosofia della noia*. Guanda. (Opera originale 1999).
- Taylor, J. (1997). The emerging geographies of virtual worlds. *Geographical Review*, 87, 172-92. doi:10.1111/j.1931-0846.1997.tb00070.x (accesso marzo 2022).
- Tosco, C. (2007). *Il paesaggio come storia*. il Mulino.
- Turri, E. (1974). *Antropologia del paesaggio*. Edizioni di Comunità.
- Turri, E. (1979). *Semiologia del paesaggio italiano*. Longanesi.
- Turri, E. (1998). *Il paesaggio come teatro*. Marsilio.
- Turri, E. (2000). Sul senso di una semiologia del paesaggio. In P. Castelnuovi (Ed.), *Il senso del paesaggio* (pp. 157-63). IRES.
- Vallega, A. (2008). *Gli indicatori per il paesaggio*. FrancoAngeli.
- Virilio, P. (2000). *La bomba informatica*. Raffaello Cortina. (Opera originale 1998).
- Yung, R., & Khoo-Lattimore, C. (2019). New Realities: a Systematic Literature Review on Virtual Re-

ality and Augmented Reality in Tourism Research. *Current Issues in Tourism*, 22, 2056-81. doi:10.1080/13683500.2017.1417359 (accesso marzo 2022).

Zook, M. A., & Graham, M. (2007). The Creative Reconstruction of the Internet: Google and the Privatization of Cyberspace and DigiPlace. *Geoforum*, 38, 1322-43. doi:10.1016/j.geoforum.2007.05.004 (accesso marzo 2022).