

Recensione

Jay David Bolter, Maria Engberg, Blair MacIntyre, *Reality media. Augmented and virtual reality*

Cambridge (MA)-London, The MIT Press, 2021, pp. 248

A quasi un quarto di secolo dalla pubblicazione di *Remediation* (Bolter e Grusin, 1999), che ha portato all'affermarsi dell'idea che il rapporto tra diversi media sia caratterizzato da continui processi di riconfigurazione, Jay David Bolter affronta il tema dei "reality media" in un libro scritto assieme a Maria Engberg e Blair MacIntyre, pubblicato da MIT Press.

Se la tesi del libro scritto a quattro mani con Richard Grusin affermava che la rappresentazione di un medium all'interno di un altro costituisce la caratteristica fondamentale dei media digitali, il volume realizzato con Engberg e MacIntyre, intitolato *Reality media*, presenta una serie di tesi sulle tecnologie che danno accesso a esperienze di realtà virtuale e aumentata. L'ipotesi centrale del volume è che i dispositivi di realtà aumentata e virtuale, operando tramite meccanismi di presentificazione inediti, agiscano come piattaforme che permettono l'emergere di forme espressive che ri-mediano quelle già esistenti (cinema, televisione, fotografia, etc.).

Con il concetto di *reality media*, gli autori si riferiscono a "strumenti di realtà", dispositivi medialità che non necessitano del contributo della nostra immaginazione per completare il processo rappresentativo del reale. Se paragonati ai *second-order media*, che rappresentano la realtà simbolicamente, i *reality media* la ridefiniscono sollecitando i sensi attraverso la produzione di strati percettivi multimodali. Infine, rispetto ai media tradizionali, i *reality media* contemporanei si configurano come ambienti interattivi che permettono ai fruitori l'esercizio di azioni che possono avere conseguenze dirette sulla realtà.

Il rapporto di continua rimediazione che si instaura tra diversi media – da un racconto orale si passa a un libro che viene rimediato in un libro stampato, a sua volta può esser rimediato in una trasposizione cinematografica o in una serie televisiva – nel caso della versione digitale del volume *Reality media* prende corpo nella possibilità di fare esperienza di dieci ambienti virtuali, ciascuno corrispondente a un capitolo del libro.

Gli ambienti virtuali dei diversi capitoli – non fruibili per il lettore dell'edizione stampata, ma visitabili gratuitamente al link <https://realitymedia.digital/> – consentono l'accesso a immagini, video, ambienti VR e

modelli 3-d che, in alcuni casi, sono interattivi e possono esser esplorati con l'ausilio di visori di VR.

La serie di ambienti virtuali visitabili tramite l'edizione digitale della pubblicazione costituisce allo stesso tempo una rimediazione e un'integrazione dei contenuti presentati nel corso dei dieci capitoli, che affrontano un'ampia varietà di tematiche.

I primi cinque presentano una rassegna degli aspetti tecnici, culturali e storici che gli autori ritengono necessari per poter comprendere il ruolo assunto dalla realtà aumentata (AR) e da quella virtuale (VR) nella cultura mediale contemporanea.

In particolare, nel primo capitolo gli autori indagano le origini storiche di AR e VR, ricondotte agli Anni '60, presentando poi i concetti di realtà estesa (XR), web immersivo e discutendo le principali caratteristiche di realtà virtuale e aumentata alla luce del concetto di *continuum* della virtualità (*virtuality continuum*), elaborato da Paul Milgram e Fumio Kishino nel 1995.

Nel secondo capitolo vengono posti in evidenza gli elementi di continuità ravvisabili tra dispositivi medialità digitali e non digitali, per poi passare – nel terzo capitolo – all'analisi del concetto di fotorealismo e alla valorizzazione del ruolo svolto dalla grafica computerizzata 3D nella costruzione della realtà visiva di cui facciamo esperienza tramite i dispositivi di AR e VR. Se il quarto capitolo indaga come le tecnologie di tracciamento e rilevamento propri dei *reality media* contribuiscono all'esperienza percettiva del fruitore, il quinto esplora i processi tramite cui queste tecnologie appaiono in grado di generare un senso di presenza in chi le utilizza. Il sesto capitolo prende in disamina i diversi "genres of AR and VR", tra cui segnaliamo la "virtual reality art" e le recenti esperienze di "site specific art in augmented reality" (p. 130).

Nel settimo capitolo gli autori si concentrano su due concetti che emergono nel dibattito legato alla realtà aumentata: quello di *mirror world* e quello di *AR cloud*, ipotizzando che in futuro i magazzini di informazioni legati ai dispositivi per *augmented reality* diverranno estensioni del web e produrranno con crescente efficacia uno specchio della realtà, di cui sarà sempre più difficile cogliere l'opacità. Il rapporto tra trasparenza e opacità mediale viene tematizzato anche nel capitolo successivo, dedicato a quel particolare ambiente mediale che prende il nome di metaverso. Gli autori ne offrono una lettura critica, che prende di mira il "myth of total VR images" (p. 174), l'idea cioè di un mondo interamente virtuale che si configura non tanto come realtà parallela, bensì come una

manifestazione inedita di quel particolare tipo di “reality medium” a cui si fa riferimento quando si parla di realtà virtuale.

Il nono capitolo esamina i modi in cui VR e AR si relazionano e si integrano con i media digitali che li hanno preceduti, approfondendo il processo di ridefinire il concetto di privacy, di “surveillance media” e il rapporto che si sta instaurando tra spazio pubblico e privato a livello globale.

Infine, nel capitolo conclusivo, vengono formulate alcune ipotesi sui futuri sviluppi dei reality media, suddivise in ipotesi possibili (l’uso di massa dei dispositivi di realtà aumentata), plausibili (un utilizzo “significativo” degli headset di AR e VR) e probabili (gli smartphone continueranno a essere le piattaforme più utilizzate).

In diversi capitoli del volume viene approfondita la dimensione estetica legata ai *reality media* e, nello specifico, gli autori si rifanno al concetto di estetica dell’immersività (*aesthetics of immersion*) in riferimento alla realtà virtuale, laddove utilizzano il termine *polyaesthetic* in riferimento alla realtà aumentata, che sta a indicare la pluralità dei sensi che possono venir coinvolti nelle esperienze di utilizzo di dispositivi di realtà aumentata, che permettono di sovrapporre sull’assetto ottico ambientale dell’utente *layer* di informazioni multimodali.

L’analisi interpretativa proposta da Bolter, Engberg e MacIntyre sottolinea come, rispetto ai dispositivi di realtà virtuale (VR) – basati su un processo tendenziale di simulazione ambientale che non implica la trasparenza definitiva del medium – le tecnologie che permettono la sovrapposizione di informazioni multimediali e multimodali su display di realtà aumentata (AR) consentono un maggiore senso di connessione tra la dimensione virtuale e quella fisica, riducendo il rischio dissociativo e favorendo il processo di integrazione dei dati sensoriali. Inoltre, problematizzando la questione del rapporto tra la lettura imagocentrica della rivoluzione digitale e il configurarsi di esperienze autenticamente multimodali, gli autori mettono in luce come i reality media, grazie alla loro configurazione tecnica, ci portano a confrontare in modalità inedite l’esperienza diretta del mondo fisico e le esperienze vissute attraverso dispositivi mediali.

Rispetto alle osservazioni critiche che Pietro Montani ha rivolto ne *L’immaginazione intermediale* (2022) al saggio di Bolter e Grusin – la tendenza cioè a concentrarsi sui risultati di trasparenza o di opacità generati dai diversi media, piuttosto che sui processi che li rendono possibili e sugli spazi residuali che tale tensione dialettica crea per il lavoro di uno sguardo critico – nel volume scritto con Engberg e MacIntyre, Bolter si sofferma invece lungamente sugli aspetti processuali legati ai *reality media*,

offrendo al lettore strumenti concettuali in parte inediti e utili per orientarsi nel dibattito mediale contemporaneo. Infine, dalla lettura del libro emerge come il dialogo tra la riflessione estetica e le prospettive medio-logiche permetta un avanzamento verso lo sviluppo di una teoria della mediazione e delle esperienze mediali.

Lorenzo Manera

Recensione

Mark Johnson e Jay Schulkin, *Mind in nature. John Dewey, cognitive science, and a naturalistic philosophy for living*

Cambridge (MA)-London, The MIT Press, 2023 (consultato in formato epub)

L'ampio studio di Johnson e Schulkin si presenta come un'indagine sulla concezione della natura umana che emerge dagli scritti di Dewey, assumendo come filo conduttore *Experience and nature*, decisivo testo pubblicato da Dewey nel 1925. Se nella tradizione europea che fa capo alla fenomenologia e all'ermeneutica Dewey è generalmente visto come un pensatore "eccessivamente scienziista", "non impegnato esistenzialmente", Johnson e Schulkin ritengono che al contrario sia un modello di rigore e precisione e un esempio perfetto di "impegno con le questioni della vita d'ogni giorno", nella convinzione che la filosofia debba sorgere in risposta ai problemi incontrati nell'esperienza.

Nell'introduzione i due autori presentano le tesi generali che innervano le loro indagini: 1) *Esperienza e natura* sarebbe la più importante e avvincente filosofia naturalistica mai proposta; 2) un buon accordo tra la scienza contemporanea e la filosofia supporterebbe e arricchirebbe la prospettiva filosofica di Dewey confermandone la generosa valutazione; 3) Dewey fornisce una profonda filosofia da vivere.

Con "filosofia naturalistica" si intende una visione secondo cui ogni cosa è parte della natura, al punto che il metodo di ricerca e di spiegazione adottato non ha bisogno in alcun modo di postulare l'esistenza di agenti, entità, cause o forze soprannaturali o trascendenti. Gli autori dichiarano inoltre di aver preferito Dewey ad altri esponenti della tradizione pragmatista perché è quello che, in modo simile ad Aristotele, è stato in grado di scrivere sostanzialmente su ogni ambito di interesse per la conoscenza filosofica. *Esperienza e natura* costituisce poi la più completa