

Sogni, sempre sogni!  
E più l'anima è ambiziosa e delicata,  
più i sogni la allontanano dal possibile.  
Ogni uomo porta in sé la sua dose di oppio naturale,  
incessantemente versata e rinnovata: e dalla nascita  
alla morte quante ore di gioia effettiva,  
di azione decisa e riuscita possiamo contare?  
Vivremo mai, entreremo mai in quel bel quadro  
dipinto dalla mia immaginazione,  
in questo quadro che ti somiglia?  
Charles Baudelaire, *Lo spleen di Parigi*



# Introduzione

## Storia del sogno ed estetica dell'immersione

È capitato a tutti di provare la sensazione di trovarsi “immersi” in situazioni felici o angosciose, di assaporarne le emozioni, di compiere di conseguenza determinate azioni per poi scoprire, improvvisamente, che si trattava solo di un sogno. Ciò che credevamo essere parte del nostro mondo reale non era altro che un'immagine, e per giunta mentale.<sup>1</sup> Le cause della nostra errata percezione risiedono nella natura stessa di questo tipo di immagine: innanzitutto, il senso di presenza assoluto che essa emana, generato non solo da impressioni visive ma esteso all'insieme del corpo senziente; in secondo luogo, il percepire noi stessi come parte del contenuto illusorio, che non è contemplato a distanza come potremmo fare con un dipinto incorniciato o un film che scorre sullo schermo, ma è vissuto dall'interno, abitandone lo spazio immaginario; infine, il fatto stesso di svolgere delle azioni ci rende sempre protagonisti del sogno, avviluppandoci ancora più nei meandri della sua illusione.

Per quanto ovvie possano essere queste considerazioni, esse pongono una serie di problemi di non semplice soluzione. Da una parte, infatti, non è possibile definire propriamente i sogni come delle immagini: racchiusi nel segreto del vissuto individuale, queste visioni presentano la paradossale condizione di essere invisibili. Dall'altra, è indubbio che nel contesto culturale odierno non manchino situazioni, immagini, manufatti, disegni e opere letterarie che sono comunemente definiti “onirici”. Un'apparente inconciliabilità di prospettive che affonda le sue radici nella stessa concezione del sogno così come è andata codificandosi nel corso dei secoli. Se infatti nell'antichità – tanto nel mondo greco quanto nella cultura biblica – il sogno è spesso presentato come un'entità proveniente da una realtà esterna e metafisica,<sup>2</sup> con il Rinascimento e ancora di più con René Descartes assistiamo a una sua radicale interiorizzazione, come esemplificato dalle *Meditazioni metafisiche* (1641). È nell'indiscernibilità tra sogno e veglia che il filosofo e matematico francese individua il punto di avvio per lo scatenarsi del “dubbio iperbolico”, la radicale messa in discussione della testimonianza dei sensi risolvibile solo attraverso la distinzione dualistica tra un

io spirituale e interiore e un mondo materiale ed esteriore. In un celebre passaggio, Descartes afferma infatti: «Quanto mai spesso nel risposo notturno mi persuado di quel che mi è abituale, e cioè che sono qui, in vestaglia, seduto accanto al fuoco, mentre invece sono svestito e disteso sotto le coperte?». <sup>3</sup>

Quella che dunque per secoli sulla scia di Descartes si è presentata come un'esperienza interiore e individuale, seppur abbastanza problematica da mettere in crisi il comune senso della realtà, trova oggi una riproposizione esteriorizzata, collettivamente fruibile e tecnicamente riproducibile – in una parola *mediale* – nell'esperienza estetica dell'immersività. I visori utilizzati in questo tipo di esperimenti dispongono infatti il soggetto in una situazione in cui è separato dalla realtà e avvolto dall'immagine, rapito dal senso di presenza che questa emana, capace di esplorarne il contenuto in modo trasparente, immediato, corporeo, e di interagire con esso, anche se all'esterno appare solo un corpo che si muove goffamente in dialogo con entità invisibili e ostacoli inesistenti.

Se questo tipo di relazione estetica tra soggetto e immagine, fondamentale per comprendere l'attuale orizzonte tecnologico e mediale, presenti una sua specifica novità o vada piuttosto a porsi all'interno di una più antica storia della percezione è una questione ancora aperta. Uno dei modi per affrontarla potrebbe essere quello – già proposto da diverse storie delle immagini immersive – di passare in rassegna le varie emergenze storico-artistiche di questo rapporto, dalle pitture rupestri nelle grotte di Chauvet e Lascaux alle *villae* pompeiane, dai *trompe-l'œil* barocchi fino ai panorami e ai musei. <sup>4</sup> Ma il fatto che queste immagini avvolgenti e inglobanti siano paragonabili nelle loro caratteristiche al sogno, <sup>5</sup> a sua volta riconducibile ai codici dell'immersività, ci spinge a indagare piuttosto un preciso orizzonte storico, all'interno del quale è sorto il modello di esperienza che riviviamo, inconsapevolmente, quando indossiamo un casco per la realtà virtuale. Tale orizzonte corrisponde alla seconda metà dell'Ottocento, epoca in cui non solo si diffondono una serie di spettacoli a carattere immersivo – fantasmagorie, panorami, diorami – ma il sogno stesso diventa un oggetto privilegiato di studio e narrazione, in forme che cercano di strapparli all'incomunicabilità del vissuto individuale e inconsciente per trasportarli in uno spazio conosciuto, condiviso e colonizzabile. Questo periodo storico è stato interpretato da Walter Benjamin come un vero e proprio sogno collettivo, e lo stesso filosofo tedesco si è interrogato sulla possibilità di scrivere una “storia del sogno”. Per Benjamin infatti non c'è nulla di naturale nell'esperienza onirica, che dipende piuttosto dalle condizioni storiche e culturali all'interno delle quali il sogno è esperito e vissuto. Uno degli esempi più efficaci di questo approccio, anche se in riferimento a un diverso frangente storico, è un volume di Charlotte Beradt, *Il Terzo Reich dei sogni* (1968). Beradt infatti, raccogliendo e catalogando a partire dal 1933 diversi sogni, ha evidenziato come le

censure, le persecuzioni, le ossessioni burocratiche e le strategie assoggettanti messe in atto durante il periodo nazista si riflettessero anche nel mondo onirico, dando vita così a un documento che prova come la dimensione del sogno partecipi della storia e delle sue evoluzioni.

Anche le tecnologie mediali che circolano in una data epoca e ne forgiavano la percezione comune finiscono per influenzare i sogni, soprattutto da quando i primi dispositivi meccanici hanno assunto le funzioni del sistema nervoso centrale e non più, come accadeva con le precedenti invenzioni, dei soli muscoli.<sup>6</sup> Il risultato è che queste stesse tecnologie hanno incominciato ad assorbire e metaforizzare dinamiche proprie dell'apparato psichico, tanto conscio quanto inconscio. Un altro filone di ricerca, che approfondisce queste intuizioni in chiave di archeologia dei media, è stato dedicato poi alla storia dei mezzi di comunicazione esclusivamente immaginati e sognati.<sup>7</sup> Questa categoria raggruppa quei progetti tecnologici forgiati più dal desiderio collettivo che da effettive possibilità di realizzazione, che però hanno contribuito a costruire un immaginario capace di accogliere ogni rivoluzione tecnologica e mediale come naturale e comprensibile.

In questo volume si propone un ulteriore modo di concepire il medium sognato, identificandolo soprattutto nelle metafore tecnologiche e mediali che è possibile ritrovare nelle descrizioni psicologiche, psicoanalitiche, neuroscientifiche e filosofiche dei sogni che circolano dal XIX secolo ai giorni nostri. In queste metafore a essere privilegiati sono soprattutto quei dispositivi che veicolano l'idea dell'immersività, quali panorami, fantasmagorie, sistemi di realtà virtuale e lo stesso cinema che, come vedremo, pur nascendo come tecnologia immersiva perde presto questa sua funzione, anche se mantiene un profondo legame con la sua origine. Le prime esperienze immersive – come i panorami di Robert Barker o le fantasmagorie di Étienne-Gaspard Robertson visitabili tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento – appaiono infatti ai fruitori dell'epoca come incubi da cui è impossibile fuggire o sogni magicamente materializzati. Da qui nasce l'ipotesi che sogno e immersività abbiano una storia comune, e che la loro identità si definisca attraverso una reciproca influenza. Ne consegue che il modo in cui i sogni sono conosciuti e raccontati nelle diverse epoche dipende dalle coeve tecnologie immersive, dal loro funzionamento, dalla disposizione che richiedono al fruitore e dal tipo di immaginario che erogano; contestualmente, i media immersivi si sono a loro volta sviluppati come esteriorizzazione tecnologica del sogno, con cui la realtà individuale e invisibile può essere finalmente condivisa e vissuta in modo collettivo e riproducibile.

Si comincerà quindi nella prima parte dalla descrizione di un'esperienza contemporanea, la clinica del sogno lucido in *layered reality* (realtà stratificata) proposta a Londra dall'installazione *Somnai* (dotdotdot, 2018), per catapultarci

poi nel passato, nel XIX secolo, un periodo fortemente segnato dall'esteriorizzazione dell'incosciente durante il quale emergono nuovi tentativi pionieristici di esplorazione dell'universo onirico. Un punto di svolta in questo senso è la nascita della psicologia sperimentale e il superamento del racconto soggettivo e introspettivo tipico dei precedenti approcci, che si catalizza nel paradigma del corpo sonnambulico. Il sonnambulo, infatti, può essere considerato come una sorta di protospettatore immersivo, in quanto interagisce con un mondo immaginifico solo a lui visibile mediante l'identificazione con *Doppelgänger* subcoscienti, che materializza esteriormente sotto forma di reazioni emotive e gesti. L'avvento, intorno al 1895, delle due maggiori tecnologie del sé, il cinema e la psicoanalisi, porta a un successivo declino della concezione sperimentale e immersiva del sogno, che assume invece il carattere di un testo significativo e dunque interpretabile. Un passaggio intuito, anche se ancora non pienamente sviluppato, nello studio che Henri Bergson dedica al sogno agli albori del Novecento, in cui panorama e cinema appaiono come metafore interscambiabili dell'esperienza indomabile di un'immagine totale del vissuto.

Nella seconda parte si vedrà come questo orizzonte estetico-scientifico sia sopravanzato alle soglie del Novecento proprio dall'avvento del cinema, il cui schermo disciplina l'attrazione immersiva attraverso la distanziamento e l'inquadramento dell'immagine. Già nei film delle origini è però visibile il desiderio di rompere la barriera schermica e penetrare fisicamente nella diegesi immaginaria per interagire attivamente con gli oggetti e i personaggi rappresentati. Questa situazione immaginifica, esemplificata dallo *Sherlock Jr* (1924) di Buster Keaton, corrisponde ancora una volta alla dimensione dell'onirico. Nei sogni rappresentati dal cinema è così possibile individuare diverse varianti tematiche di questa condizione, estesa a tutti i dispositivi di inquadramento del visibile. Si va dal paradigma della caverna, in cui il tema dello spazio illusorio serve ancora una volta a operare una distinzione ontologica tra realtà e finzione, al tema dell'attraversamento dello specchio (Jean Cocteau) e della cornice pittorica (da Marcel L'Herbier ad Akira Kurosawa). In queste immaginazioni, il cinema riconosce il suo carattere divisorio – proprio di uno schermo che disciplina e allontana lo spettatore dall'immagine – ma al contempo rammenta le sue origini immersive, strettamente connesse alla storia del sogno.<sup>8</sup>

Un ulteriore dispositivo onirico immaginato dal cinema emerge invece in molte narrazioni postmoderne, secondo dinamiche che superano le logiche tradizionali. Si tratta della macchina dei sogni che, con l'idea di un innesto inconscio, di un'architettura del mondo onirico e della possibilità di un sogno condiviso, prefigura esperienze possibili con la diffusione della realtà virtuale.

Nella terza parte saranno così oggetto di analisi proprio quelle esperienze artistiche o medialità immersive che, in modalità autoriflessiva, tematizzano

esplicitamente l'esperienza del sogno. Si va dalle pionieristiche installazioni degli anni novanta di Zoe Beloff, che riflettono sul potere di riapparizione dei sogni materializzati del XIX secolo nel nuovo contesto digitale, a quelle di Char Davies, capaci di costruire uno spazio-*rêverie* che oltrepassi ogni dualismo cartesiano tra soggetto e mondo, fino alle più recenti esperienze immersive possibili grazie all'avvento della più recente generazione di visori. Anche in questo caso, l'emergere di un nuovo medium immersivo sarà analizzato in relazione a una episteme che fonde neuroscienze e filosofia della mente e interpreta il sogno come realtà virtuale prodotta dal cervello. Il sogno quindi come esperienza cosciente che si confronta con la possibilità di realizzare un sogno lucido condiviso, condizione attuata da diverse opere in realtà virtuale di cui si può analizzare il potere *esperienziale*, legato alle possibilità empatiche e testimoniali del medium; quello *metariflessivo*, attraverso cui lo stesso dispositivo si (rap)presenta sotto forma di stato alterato della coscienza; e infine quello *performativo*, legato soprattutto all'assorbimento del libero gesto dell'utente all'interno del design narrativo dell'esperienza immersiva.

In tutti questi passaggi, si tenterà di comprendere cosa sia il sogno alla luce dell'immersività e, contestualmente, se è possibile delineare un'archeologia dei media fondata sul potere di ripresentazione del rimosso tipico del sogno. Una disciplina estetica e storico-mediale, quest'ultima, capace di dare vita a una storia della notte abitata da simulacri.