MANIFESTO EMERSIVO. NASCITA DELLE ARTI IMMERSIVE

Anaïs Bernard, Bernard Andrieu

NOEMA

Copyright © 2018 Noema

All rights reserved.

ISBN: 978-88-909189-6-4

Anaïs Bernard, Bernard Andrieu
Manifesto Emersivo. Nascita delle Arti Immersive

Edizione italiana a cura di Pier Luigi Capucci e Franco Torriani.

Traduzione dal francese di Bruna Piras.

Si ringraziano:
Alessandro Quaranta, Valentina Parisio, Gianna Maria Gatti.
Gabriella Gozzelino per il capitolo "L'attivazione emersiva della coscienza".
Michela Culurgioni e Il Pennino - Buttigliera Alta (TO) per la ricerca tecnica.

Prima edizione italiana
© 2018, Noema, Ravenna

ISBN 978-88-909189-6-4

NOEMA
media & publishing
https://noema.media

In copertina:
Particolare dalla Tomba del Tuffatore, arte funeraria della Magna Grecia, Paestum, pittura parietale con la tecnica dell'affresco, 480-470 a.C.

Indice

Presentazione 4

Introduzione 13

Il Manifesto Emersivo 16

Dalle Arti Mediali alle Arti Digitali 17

Nascita delle Arti Immersive 20

Il corpo nello schermo 23

L'arte nel corpo 27

L'immersione, il ritorno aptico del corpo 31

L'attivazione emersiva della coscienza 35

Osmosi invasiva in natura 43

I livelli di esperienze d'immersione 46

L'Interazione 48

L'Im-serzione 52

L'Ibridazione 57

Gli autori 61

Il corpo immerso
Pier Luigi Capucci, Franco Torriani

Intorno al corpo

Accanto alla sua evoluzione biologica, il corpo è il risultato di un'evoluzione culturale sempre più rapida e complessa. Di fatto, l'evoluzione biologica del corpo è divenuta molto più lenta della sua evoluzione culturale, che lo ha protetto, ne ha allungato la vita media – quasi raddoppiandola nell'ultimo secolo – e inizia a trasformarlo modificando la sua memoria a lunghissimo termine, i geni. Il corpo è un costrutto culturale: la sua identità, il suo funzionamento, la materia e gli organi di cui è costituito, il suo comportamento, le sue pratiche e discipline, la sua cura, il suo controllo, la sua misura e descrizione, la sua storia, sono sempre stati analizzati, rappresentati e normati dalla scienza, dalla società, dalla politica, dalla religione, dalla tecnologia, dalla comunicazione, dall'arte…

Il corpo è l'unica cosa da cui in vita siamo indivisibili, la sola cosa che siamo certi di possedere, è ciò che ci consente di essere convinti di esistere, che ci dà una qualche forma di consapevolezza di quel che siamo, del mondo di cui siamo parte e che cerchiamo di interpretare. Il corpo umano – così come quello di ogni altro organismo vivente, dai batteri alle balene – è un'isola di coscienza in un oceano di materia, di cui siamo in grado di individuare solo una piccola frazione, regolata da forze in gran parte oscure (e anche questo è un costrutto culturale).

Negli ultimi trent'anni, grazie alla rapida diffusione delle tecnoscienze, il corpo è sembrato oscillare tra due posizioni. La prima ha visto il suo ruolo svuotarsi progressivamente, il suo destino relativizzarsi nella temperie scientifico-tecnologica. Il corpo diviene relativo perché è sempre meno utile alla società occidentale, è meno capace nei confronti di strumenti, protesi, dispositivi, algoritmi, macchine, in grado di operare a livelli di risoluzione, forza, ripetitività, velocità, durata e precisione inarrivabili. Il corpo viene progressivamente sostituito nelle funzioni fisiche, tecniche e muscolari, è emarginato dai meccanismi e dalle dinamiche produttive, economiche, finanziarie, la sua biologia e la sua inerzia costituiscono i suoi limiti. Nonostante sia

curato e potenziato da artefatti esterni e interni che ne accrescono l'efficacia e ne incrementano la lunghezza della vita, il corpo è comunque inadeguato davanti alle grandi sfide della mente, che lo vorrebbero impegnato in viaggi interplanetari, trionfare sull'invecchiamento e le malattie, modificare selettivamente la sua memoria a lunghissimo termine, rimpiazzare e migliorare le sue parti: secondo Stelarc il corpo è obsoleto e deve essere "riprogettato".[1] Oppure il suo destino è quello di essere sostituito dai "figli della sua mente", dalla sua eredità culturale.[2] Negli ultimi quarant'anni è stato soprattutto il movimento cyberpunk, erede del *cogito ergo sum* cartesiano, a teorizzare e auspicare la separazione tra mente e corpo: il corpo, dunque, sacrificato all'"imperatore della mente", esecutore di somme volontà a cui non può adire, che non può discutere e a cui deve sottomettersi. Un'ulteriore interpretazione culturale, accanto al corpo della religione, da colpevolizzare, mortificare, reprimere e redimere, al corpo della politica, da sorvegliare, limitare, indirizzare e punire… e così via.

Del resto, si tratta di un processo tutt'altro che nuovo: a partire dalla preistoria funzioni e capacità del corpo sono state via via sostituite da artefatti, strumenti, protesi, dispositivi e macchine sempre più complessi e potenti, che lo hanno potenziato, lo hanno aiutato a sopravvivere, ne hanno rimpiazzato alcune funzioni. Secondo McLuhan tutti gli artefatti sono estensioni del corpo e dei sensi.[3] Scienze e tecnologie, dunque, svuoterebbero definitivamente il corpo anche degli attributi che per decine di migliaia di anni hanno accompagnato l'evoluzione della nostra specie consentendole di sopravvivere. Per i fautori della relativizzazione del corpo, questa sostituzione è quasi giunta a compimento.

Vi è poi un'altra posizione, che con quella appena descritta condivide molti argomenti ma sovente li interpreta in maniera opposta. È vero che il corpo viene sostituito in molte mansioni, tuttavia, grazie soprattutto alle scienze e alle tecnologie, la sua vita media è quasi raddoppiata dalla fine dell'800, in poco più di un secolo: un tempo trascurabile rispetto a quello della sua evoluzione. Il corpo poi viene quasi

1. Stelarc, "Da strategie psicologiche a cyberstrategie: prostetica, robotica ed esistenza remota", in Pier Luigi Capucci (a cura di), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Bologna, Baskerville, 1994, pp. 61–76.

2. Hans Moravec, *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1988.

3. Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967.

santificato, nel senso che è il fulcro di ogni attività… È vero, la mente può immaginare avventure inarrivabili per il corpo, ma lo può fare proprio perché si è sviluppata a partire da *quel* corpo. L'importanza del corpo non è secondaria, il corpo non è l'umile e limitato servitore di un imperatore ineffabile. Al contrario, come è stato dimostrato da varie discipline, tra cui la biologia della conoscenza,[4] la gerarchia mente-corpo va rovesciata, rivalutando la primità del corpo e la sua inevitabile e indissolubile relazione con la mente: mente e corpo sono solo logicamente distinguibili e non sono funzionalmente separabili: quello che la nostra mente è dipende dal corpo nel quale è *incorporata*.

Il corpo, dunque, è reificato, è il fulcro dell'umano costruire. La dimensione artificiale creata dall'umanità, anche se spesso è incontrollabile, invadente e distruttiva, è imperniata sul soggetto umano, è ideata, progettata e costruita per avvantaggiarlo, per essere in qualche modo governata dal corpo umano. Dunque, nonostante spesso i suoi esiti siano devastanti nei contesti nei quali viene dispiegata, la dimensione artificiale non può che partire dall'intenzione di essere "a misura d'uomo", cioè a misura del corpo. Interfacce uomo-macchina, dispositivi, protesi, sono progettati e creati in base alla dimensione metrica, fisica, biologica, psicologica e sensoriale del corpo. Se è vero che, secondo McLuhan, artefatti, dispositivi, protesi e macchine sono estensioni del corpo e dei sensi, il corpo è il loro governatore: si attagliano ad esso quasi come una seconda pelle.

Oggi la capacità della dimensione artificiale è così evidente e pervasiva da debordare in una deriva che minaccia quell'equilibrio ecologico del Pianeta nel quale e grazie al quale negli ultimi diecimila anni la nostra specie è divenuta quello che è: ha potuto evolversi, colonizzare una parte rilevante del pianeta, occupare una vasta nicchia ecologica e imporsi pervasivamente, fino all'invadenza, grazie alla sua capacità tecnologica. Dissipazione delle risorse, inquinamento, sovrappopolazione, rapida modificazione dell'ambiente, con i corollari delle migrazioni e dei cambiamenti climatici, costituiscono alcune delle conseguenze di questa evoluzione.

A rendere questo processo più intricato il fatto che la dimensione artificiale diviene sempre più articolata, pervasiva e veloce, mettendo in crisi la capacità del corpo di gestire da solo questa complessità. Diviene necessario l'ausilio di sistemi

4. Humberto Maturana, Francisco Varela, *L'albero della conoscenza*, Milano, Garzanti, 1992.

tecnoscientifici, algoritmi, Intelligenza Artificiale, Robotica, Vita Artificiale, Deep Learning, Big Data, e di entità sempre più capaci, autonome e indipendenti che vanno al di là delle protesi e delle estensioni di McLuhan: sono entità complesse, che posseggono comportamenti analoghi a quelli del vivente. Configurano, in un'evoluzione non più basata sulla biologia, quella che uno di noi ha chiamato "Terza Vita":[5] la vita delle entità e degli organismi creati dalla cultura umana (essendo la "Prima Vita" la vita biologica e la "Seconda Vita" la vita nella dimensione simbolica). Entità e organismi che tuttavia recano ancora nel loro progetto e funzionamento una traccia umana, un *bias*, un qualche *imprinting* del corpo, per quanto deboli. Anche se è lecito chiedersi fino a quando.

Il *Manifesto Emersivo*

Nel nostro Paese il *Manifesto Emersivo* si colloca nel solco di una discussione quasi trentennale sulle relazioni tra corpo e tecnologie e sul ruolo del corpo nella temperie tecnoscientifica.[6] Il *focus* del *Manifesto*, che abbiamo il piacere di presentare al lettore italiano, è dichiaratamente incentrato, come recita il sottotitolo, sulla nascita delle Arti Immersive. Nonostante la brevità, il testo mostra il respiro della ricerca che i due autori, Bernard Andrieu, filosofo, e Anaïs Bernard, ricercatrice, portano avanti da anni sul corpo, sull'"immersione" e sui fenomeni collegati. Il saggio, denso e argomentato tra arte, scienza e tecnologia, ha richiesto un lungo impegno di traduzione e revisione, che ha coinvolto varie persone ed esperti. Il nucleo principale

5. Sulla "Terza Vita" tra i vari testi si vedano in particolare: Pier Luigi Capucci, "From life to life. The multiplicity of the living", in Roy Ascott, Gerald Bast, Wolfgang Fiel, Margarete Jahrmann, Ruth Schnell (a cura di), *New Realities: Being Syncretic*, Vienna, Springer-Verlag, 2009, pp. 56–59; Pier Luigi Capucci, "Declinations of the living: Toward the Third Life", in Dmitry Bulatov (a cura di), *Evolution Haute Couture. Art and Science in the Post-Biological Age*, Kaliningrad, BB NCCA, 2013, pp. 50–63; Pier Luigi Capucci, "Art as a philosophy of contemporaneity. Poetics of complexity, Third Life, locality and universality", in Pier Luigi Capucci, Giorgio Cipolletta (a cura di), *The New and History - art*science 2017/Leonardo 50 Conference Proceedings*, Ravenna, Noema, 2018, pp. 49–62.

6. Tra i numerosi testi sulle relazioni tra corpo e tecnologie pubblicati in Italia si vedano in particolare: Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano 1985; Pier Luigi Capucci (a cura di), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Bologna, Baskerville, 1994; Antonio Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova 1996; Giuseppe O. Longo, *Homo technologicus*, Roma, Meltemi, 2001; Roberto Marchesini, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002; Mario Pireddu, Antonio Tursi (a cura di), *Post-umano. Relazioni tra uomo e tecnologia nella società delle reti*, Milano, Guerini & Associati, 2006; Giorgio Cipolletta, *Passages metrocorporei. Il corpo-dispositivo per un'estetica della transizione*, Macerata, eum, 2014.

considera le "arti immersive" come un'esperienza interattiva tra corpo, opera e ambiente, dove la fruizione dell'opera configura di fatto un'immersione esperienziale significativa che genera fenomeni *emersivi*. In altri termini, l'atto e la condizione dell'immersione producono tanto un'emersione articolata di sensazioni, immagini, fenomeni emotivi suscitati dall'ambiente immergente, quanto l'emersione nel corpo di produzioni spontanee che riguardano, secondo la tesi sostenuta, sia l'artista che lo spettatore, che secondo gli autori è anche attore: più precisamente il termine impiegato è "spett-attore" (*spect-acteur* nel testo originario).

La condizione di immersione-emersione si presenta, dunque, come l'agente di dispositivi induttivi in grado di provocare l'attivazione involontaria, cerebrale e sensibile, di produzioni spontanee,[7] scrivono Andrieu e Bernard, che si impongono alla coscienza, anche se forse è difficile stabilirne la misura, sia dell'artista che dello spett-attore: "Tuffandosi nel proprio corpo in spazi immersivi – si legge nel *Manifesto* – il contenente immergente produce un contenuto emersivo".[8]

L'arte dell'immergersi attiva la profondità del corpo, dalle più semplici interazioni della pelle alla *im-serzione* negli spazi vuoti e profondi della nostra parte più oscura. Il neologismo *im-serzione* (*im-sertion*), composto di "immersione" e "inserzione", costituisce un elemento significativo del percorso teorico che in questi ultimi anni ha ispirato Andrieu e Bernard, che ritroviamo spesso nel *Manifesto*.

Chi si immerge entra in uno schema corporeo che porta a ridefinirsi, tenuto conto che nello specifico del *Manifesto* il punto focale, storicamente affrontato e aggiornato, riguarda soprattutto le immersioni in ambienti virtuali. Da anni Andrieu lavora a una filosofia dell'immersione del corpo in ambienti, nei corpi e "dentro interazioni tecniche, naturali e artistiche".[9] Il corpo "non è un oggetto teorico, il corpo è materiale e sensibile, interattivo, mortale, sessuale, incarnato, malato".[10] In questa filosofia dell'immersione "l'osmosi, la simbiosi, la vertigine, l'orgasmo, l'estasi

7. Cfr. qui, p. 16.

8. *Ibidem*.

9. Bernard Andrieu, *Donner le vertige. Les arts immersifs*, Montreal, Liber, 2014, p. 193.

10. Bernard Andrieu, "Le corps humain: une anthropologie bioculturelle", in Gilles Boetsch, Christian Hervé, Jacques J. Rozenberg (a cura di), *Corps normalisé, corps stigmatisé, corps racialisé*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2007, pp. 87–88.

partecipano a una antropologia sensoriale dell'intimo".[11] In proposito si veda la griglia grafica di Andrieu, che collega la tipologia di dispositivi (Interazione, Ibridazione, Imserzione) e di sensazioni intime (Osmosi, Estasi, Simbiosi e Vertigine).[12]

L'impianto dell'analisi sulle Arti Immersive poggia sugli assi dell'interazione, dell'*im-serzione* e dell'ibridazione, premesso dagli autori che, delle stesse arti, si è puntato a farne una genesi piuttosto che inventarle, dando rilevanza a un inventario dei dispositivi e della condizione di vertigine. Alcuni grafici contenuti nel testo esemplificano i collegamenti e le interrelazioni a sostegno del percorso teorico del *Manifesto*. Abbiamo ritenuto che la chiarezza di questi grafici e la loro relativa facilità di comprensione giustifichino il fatto di lasciarli nella versione originale in francese, senza rischiare di alterarne il senso o i contenuti di fondo con una traduzione: ci scusino i lettori per il supplemento di fatica interpretativa.

Il testo si sofferma anche sui dispositivi tecnici e tecnologici di immersione, da un'interessante prospettiva storica fino agli effetti nel mondo delle arti negli anni Ottanta e Novanta, portando diversi esempi. Non si tratta, peraltro, di una prospettiva antologica, ma di un campione di casi rappresentativi, attraverso i quali si esamina quanto succede al soggetto "immerso" in situazioni fisiologiche inconsuete. Queste immersioni danno luogo a fenomeni di percezione, emozione, a sensazioni che provocano una ri-creazione percettiva del mondo. Il corpo diviene così un luogo di ibridazione e trasformazione. Si tratta di un'ibridità che, come è spiegato nel testo, fra i suoi vari livelli rivela quello dell'intreccio fra naturale e artificiale, due "categorie" in ridefinizione continua. È anche l'ammissione, o meglio, l'accettazione, del concetto che il corpo non è né interamente naturale né interamente culturale.

Negli anni nelle arti l'interattività è stata concepita e applicata sia attraverso un approccio non lineare, sia per esplorare punti di vista molteplici. Grazie a quella che è stata felicemente chiamata "l'impermanenza dell'interattivo",[13] è stato possibile esplorare punti di vista molteplici e rafforzare, se non proprio inventare, l'opera (macchine incluse) come fatto sociale, e di concepire i fenomeni emotivi anche come

11. Bernard Andrieu, *Donner le vertige. Les arts immersifs*, cit., p. 194.
12. Cfr. qui, p. 16.
13. Cfr. qui, p. 50.

movimenti del corpo. Realtà virtuale e Intelligenza Artificiale, per continuare con uno sguardo che abbraccia una porzione di storia recente, hanno posto il problema di offrire un'alternativa alla fenomenologia della percezione.

Ogni esperienza praticata col corpo riguarda il "dentro" e il "fuori". Nella linea teorica che anima il *Manifesto* l'immersione la si coglie come una nuova maniera di stare al mondo. Con l'evoluzione scientifica e tecnologica, soprattutto dal secondo Novecento, nell'era dell'Antropocene, si sono aggiunte opportunità immersive inedite rispetto a qualsiasi periodo precedente. Uno degli aspetti che pervadono il *Manifesto* è la profonda proiezione dinamica nel tempo, non solo nella dimensione dell'artificializzazione del vivente, ma anche nelle esperienze emersive legate alle possibilità e occasioni di immersione. Bernard Andrieu e Anaïs Bernard – tramite gli esempi e le riflessioni – partono dall'assunto che "l'immersione è un dispositivo che va oltre l'esperienza abituale del corpo e produce in noi modalità inedite del vissuto. Queste emersioni in noi di sensazioni interne svegliano, o risvegliano, mediante la persistenza della memoria incosciente, una nuova attività".[14]

Non è superfluo ricordare come nel *Manifesto* si parli di interazione. Come ha notato uno di noi, "in termini alla Merleau-Ponty, Andrieu scrive che l'interazione col mondo si basa sullo sconfinamento del corpo nel mondo e sull'incorporazione del mondo".[15] In sostanza, parafrasando l'autore, nella sua eterogeneità l'interazione rinnova le nostre coordinate sensoriali. Resta ben viva l'interrogazione che qui viene, fra le altre, suggerita: qual è la prospettiva estetica che inducono i dispositivi emersivi? E, aggiungiamo noi, le loro conseguenze?

14. Bernard Andrieu, Anaïs Bernard, "Arts Immersifs dispositifs & expériences", *Figure de l'Art. Revue d'études esthétiques*, n. 26, Marzo 2014, p. 14.

15. Franco Torriani, "Une symbiose Fluide", *Figure de l'Art*, cit., p. 289.

MANIFESTO EMERSIVO. NASCITA DELLE ARTI IMMERSIVE

Ho la sensazione che sottostimiamo il valore del corpo

Iris van Herpen

Introduzione

In seguito ai nostri lavori sull'ecologia corporea (Andrieu 2009-2011; Reed 2014) e sull'ibridazione (Andrieu 2008-2011), la decisione di compiere una genesi delle Arti Immersive[16] è iniziata con un inventario dei dispositivi (Andrieu ed. 2014b) e delle esperienze corporee, in particolare della vertigine. Grazie alla borsa di studio Sciences Humaines et Sociales (SHS) dell'Observatoire NIVEA/CNRS[17] abbiamo potuto, con il sostegno dei nostri rispettivi laboratori, prendere in tesi Anaïs Bernard su questo tema. Fin dal suo Master, intitolato *Au-délà de l'œuvre corps… Approche de la nature humaine dans les arts plastiques*, sotto la direzione di Pierre Morelli, Anaïs Bernard ha attirato la nostra attenzione sulla trasformazione esperienziale del corpo nella performance.

Davanti alla decorporazione digitale e all'artificializzazione del vivente, decretate da esperti esterni, le esperienze emersive dimostrano ciò che si ricerca nell'arte di immergersi, come già nella droga, nel sesso, nella musica, nel virtuale: la natura non è il fine del corpo, il suo limite fisico, la sua estremità,[18] ma la prova della sua profondità e della sua estensione. Perché la decostruzione del sesso nel genere se produce una perdita di genere e l'acquisizione di nuovi generi, serve da mezzo esperienziale per rendere il corpo del vivente sensibile verso ciò che attiva la sua ecologizzazione. La nudità del corpo, non soltanto il suo naturismo, consiste nel fargli provare ambienti ed esperienze inedite in un dato contesto. Non si tratta di denudarsi per raggiungere lo strato zero della nostra sensibilità, ma di mettersi in un dispositivo emersivo per lasciare che pervenga alla coscienza sensoriale l'immagine mentale o il fenomeno situazionale attivato nel corso dell'ecologizzazione corporea.

Le Arti Immersive si basano su tre dispositivi progressivi nella profondità dell'inserimento del corpo nell'immergente: il corpo vivente è attivo, malgrado la

16. Grazie a Valerie Bègue, Anaïs Bernard, Laurent Bougrain, Marie-Hélène Bourcier, Florence Chevallier, Eliane Chiron, Edmond Couchot, Fabienne Denoual, Fatia Djémani, Josette Féral, Greg Haignes, Jens Hauser, Hyun Jung, Eduardo Kac, Bernard Lafargue, Louise Poissant, Stelarc…

17. Observatoire Nivéa - Fondato dalla Nivea (2006). È un progetto che studia le culture del corpo e del suo apparire come posta in gioco della società.

CNRS - Centre National de la Recherche Scientifique (pubblico, governativo).

18. B. Andrieu, 2012, "A l'extrémité de son corps, l'extrême?", in *L'art dans tous ses extrêmes*, Collection: L'université des arts, Parigi, Klincksieck, pp. 29-44.

volontà del soggetto, a partire dall'interazione della sua presenza in installazioni che catturano il suo calore, il suo movimento, la sua velocità, le sue azioni di co-autore dell'opera d'arte. Con l'ibridazione dei sistemi biologici e tecnologici il corpo viene aumentato, al di là delle sue capacità coscienti, da queste situazioni miste, come Stelarc ha mostrato con le sue sospensioni. Con l'im-serzione (*imsertion*), l'incorporazione del mezzo emergente è più completa, forzando l'identità e l'integrità del corpo vivente ad adattarsi e facendo emergere delle potenzialità inedite.

Art immersif	**Techniques**	**Sensation**	**Corps propre**	**Emersion**
INTERACTION	Communication	Interface Effet de présence	Avatar Surface de la peau	Projection Identification
HYBRIDATION	Connexion	Mixité des dispositifs	Corps augmenté	Feed-back visuel et haptique
IMSERTION	Incorporation	Osmose avec l'immersant	Profondeur du corps	Activation Empathie

Immergersi nel proprio corpo è diverso dall'immergere il proprio corpo in un ambiente. Immergendosi nel proprio corpo il contenente diventa il contenuto: il soggetto vi scopre degli spazi che ha incorporato involontariamente, o che attivano nuove sensazioni attraverso la penetrazione degli effetti immersivi di tali ambienti. Immergendosi nel proprio corpo – in maniera fisica come nell'apnea, riflessiva come nello yoga o nel *body-mind centering*, allucinatoria come nella paura, nel rischio, nella droga, nell'orgasmo – ciascuno cerca un modo di esplorazione di sé in ambiti diversi. Queste variazioni d'intensità in tali ambiti immergono ciascuno in modalità sensoriali inedite: è l'ambiente che ecologizza il corpo, riconfigurandolo nei limiti del suo adattamento. Così, senza questa immersione consapevole o inconsapevole nel proprio corpo, l'ambiente può imporsi al nostro corpo, come l'*habitus* dimostra, da Marcel Mauss a Pierre Bourdieu.

Il problema dell'immersione *in situ* è sapere se il corpo vissuto può incarnare ciò che si produce nel corpo vivente, partecipandovi in maniera volontaria o involontaria, in modo invasivo o solo interattivo.

- **INTERFACE PROJECTIVE**
- Le corps perçu par une 3ème personne
- (Immersion modélisée)
- ---------- INTERACTION
- Le corps décrit par la 1ère personne
- (Immersion vécue)
- ---------- EMERSION
- Le corps vivant en 1ère personne
- (Activation in situ)
- **IMSERTION**