

Scienza e filosofia



LUDWIG FEUERBACH
IL CIBO NEL RAPPORTO
FRA UOMO E NATURA

Esce l'edizione riveduta e ampliata del saggio di Ludwig Feuerbach *L'uomo è ciò che mangia* (Morcelliana, pagg. 128, € 12; a cura di Francesco Tomasoni). Diventato un tormentone, il titolo dello scritto è oscuro nella genesi e nel significato per chi non

conosca l'opera del filosofo. Il cibo evocato si inscrive nella questione indagata da Feuerbach nel rapporto fra l'uomo e la natura, Dio, la religione. Contesto articolato nell'*'Essenza del cristianesimo'* (1841), cui rivincono i due testi tradotti in questo libro.

Cosa ha spinto il «New York Times», ad affermare che il 2021 passerà alla storia come «the year space got sexy all over again»? Gran parte del merito va ai miliardari volanti che sono finalmente riusciti ad inaugurare i loro programmi di voli suborbitali. Dopo anni di ritardi, Richard Branson e Jeff Bezos hanno avuto il loro battesimo del volo. Mentre StarShipOne di Virgin Galactic è un simile aereo che parte attaccato ad un altro velivolo e poi, una volta sganciato in quota, accende i motori per arrivare all'altezza di 80 km, New Shepard di Blue Origin è una capsula spaziale che parte spinta da un razzo fino a superare i 100 km, giusto l'altezza della linea di Karman, il confine tra l'atmosfera e lo spazio esterno. Per New Shepard l'avventura si esaurisce in 10 minuti, per StarShipOne i tempi di salita sono più lunghi e il volo dura grossomodo un'ora. In ogni caso, una volta terminata la fase di ascesa, le due diverse tecniche regalano ai passeggeri 4 minuti di caduta libera durante i quali possono fluttuare nell'abitacolo. Mi auguro che sfruttino a fondo l'esperienza, visto che gli costa centomila dollari al minuto. Poi si devono riallacciare le cinture per la discesa e prepararsi per i festeggiamenti.

Tuttavia, il volo suborbitale è poca cosa rispetto all'avventura di Inspiration4 che ha portato in orbita per tre giorni un equipaggio di non professionisti selezionati in modo creativo dal miliardario mecenate Jared Isaacman che non ha scelto superuomini o superdonne perché il messaggio della missione è «se lo possiamo fare noi lo possono fare tutti». Chi li volesse conoscere può fare riferimento alla mini serie *Countdown Inspiration4 mission to space* su Netflix girata anche sulla capsula di Space X opportunamente equipaggiata con una cupola panoramica. Anche la ISS è stata trasformata in un set cinematografico con l'arrivo di una attrice russa che, accompagnata dal regista del film, ha girato alcune scene del vivo in orbita. La ISS ha poi accolto il miliardario giapponese Yusaku Maezawa che ha voluto avere un assaggio della vita in orbita aspettando che Space X lo porti a circumnavigare la Luna. Vuole cercare (a caro prezzo) una fonte di ispirazione. Spero che la trovì anche perché lo spazio è tornato sexy proprio grazie all'interesse suscitato da gente come lui. Chi, pur traboccante di voglia di spiccare il volo, sia limitato dal budget, può esplorare lo spazio grazie a bellissimi libri che integrano bene filmati e reality spaziali.

Certamente ispirato dai turisti spaziali *Pellegrini dell'Universo* di Piero Bianucci. Per fugare ogni dubbio, di co-sabotare che non è un instant book ma piuttosto una trattazione dettagliata di tutti i temi legati all'esplorazione umana dello spazio dagli inizi ad oggi, ovviamente guardando al futuro. Bianucci è un giornalista di lungo corso che nella sua carriera si è trovato ad affrontare gli argomenti più disparati mettendo insieme un impressionante patrimonio di conoscenze. Storia, fisica, missilistica, propulsione, biologia, chimica, bioritmi, medicina. Un libro ricchissimo di informazioni e aneddoti su tutti i problemi che si incontrano nello spazio. Anche se pensate di esse-

Astronauti della porta accanto. L'equipaggio della missione Inspiration4 di SpaceX (© Inspiration4 / John Kraus)



TURISTI IN GITA FUORI ORBITA

Viaggi spaziali. Un mini plotone di miliardari volanti sta investendo cifre (ovviamente «astronomiche») per esplorare le galassie. Per chi non può permetterselo ci sono a disposizione buoni libri

di Patrizia Caraveo

respertini qualcuno dei temi trattati, Bianucci vi sorprenderà e imparerete qualcosa, proprio come è successo a me. Il libro è calmamente consigliato a tutti gli aspiranti turisti spaziali, almeno soprattutto così l'aspetta. Gli spettacolari panorami che si godono dallo spazio hanno un prezzo biologico che va ben oltre le scommesse spaziali. Tutti i nostri organi si devono adattare e alcune persone riescono meglio di altre a dare l'impressione di esser perfettamente a loro agio all'interno della Stazione Spaziale dove si dorme a testa in giù perché il concetto di alto è basso non esiste.

Grande ammirazione per il lavoro degli astronauti che, oltre a tutti i compiti che hanno da svolgere, accettano di buon grado di connettersi con gruppi di ragazzi in scuole spar-

SCAFFALE CELESTE

Pellegrini dell'Universo.
L'uomo nello spazio tra
esplorazione e turismo
Piero Bianucci
Solférino, pagg. 384, € 19

Sogni le stelle.
Manuale per giovani
viaggiatori spaziali
Giulia Carla Bassini
Il Saggiatore, pagg. 189,
€ 15

Corsa allo spazio
1,2,3... Vai!
Amalia Ercoli Finzi
Dedalo, pagg. 94, € 11,50

se sul pianeta Terra.

Mentre per la maggior parte degli studenti è un modo diverso di passare il tempo, per qualcuno è un'esperienza che cambia la vita, come ci racconta Giulia Carla Bassini in *Sognare le Stelle*. Assistendo ad un collegamento con Samantha Cristoforetti, ha capito che lo spazio sarebbe stato il suo futuro est studiando ingegneria aerospaziale. Le auguro una carriera di successo come quella di Amalia Ercoli Finzi, la prima donna laureata in ingegneria aerospaziale in Italia. Mentre era studentessa al Politecnico di Milano ha vissuto il lancio di Sputnik, anzi lo stava aspettando. Così inizia *Corsa allo spazio 1,2,3... Vai!* Una carrellata di record di una donna straordinaria che sa benissimo quanto sia sexy lo spazio.

REPRODUZIONE RISERVATA

zati come i caschi e i guanti virtuali, permette al fruitore di godere di un campo visivo di 360°, di percepire stimoli tattili, nonché di trovarsi non più di fronte bensì dentro all'immagine di una realtà «altra».

Nel passaggio dal dipinto alla fotografia, dalla fotografia al cinema e dal cinema alla realtà virtuale, nel corso dei secoli il medium artistico è divenuto progressivamente sempre meno opaco fino a raggiungere la quasi piena trasparenza: una tela dipinta o uno schermo cinematografico sono ancora dispositivi pienamente distinguibili, che veicolano un approccio consapevole e critico all'immagine; al contrario, il mezzo tecnico di rappresentazione si rende quasi del

tutto impercettibile a chi indossa un casco per accedere al mondo virtuale, causando un depauperamento della fruizione critica.

Caratteristica precipua dell'esperienza contemporanea della VR è, dunque, il tentativo di definire, quanto pericoloso, «scorniciamente» la rappresentazione virtuale non più ritagliata da una cornice - o da uno schermo -, che indirizza lo sguardo all'interno di un recinto nel quale vigono precise leggi prospettive e spazio-temporali, restando però sempre viva la consapevolezza della differenza tra realtà e immagine.

Certo, la realtà virtuale può essere oggi utilizzata quale catalizzatore empatico, permettendo

ai fruitori di calarsi nei panni di chi è molto fortunato, come nell'opera *Carne y Arena* di Íñaki Álvarez, che rende partecipi in prima persona delle sofferenze degli emigranti clandestini messicani. Si tratta, tuttavia, di una forma di empatia congelata, poiché mancano i presupposti per una vera relazione con l'Altro. Non potendo essere ricambiato dai personaggi visualizzati, infatti, il nostro sguardo resta quello di passivi *voyeur*.

REPRODUZIONE RISERVATA

Alla soglia dell'immagine.
Da Narciso alla realtà virtuale
Andrea Pinotti
Einaudi, pagg. 227, € 25

NARCISO AL TEMPO DELLA REALTÀ VIRTUALE

Miti contemporanei

di Anna Li Vigni

D el mito di Narciso, il giovinetto invaghito nella propria immagine riflessa in una limpida fonte, com'è noto, esistono numerose versioni e interpretazioni - da Ovidio a Freud - che lo hanno reso uno dei topoi più emblematici della cultura occidentale. Nell'illuminante saggio *Alla soglia dell'immagine*, il filosofo Andrea Pinotti ce lo presenta quale paradigma per una comprensione critica del nostro modo di accostarci alle opere d'arte.

Qualunque sia il *medium* artistico utilizzato per dare rappresentazione, sia esso pittura rupestre o dipinto, pellicola cinematografica o la più recente realtà virtuale, ogni

epoca ha incarnato a suo modo e coi suoi mezzi tecnici la medesima ossessione di Narciso: soffermarsi sulla soglia tra la realtà e l'immagine artistica, se non, in maniera ancora più ardita, aspirare a oltrepassare quella soglia per perdersi completamente dentro l'immagine, ovvero immergersi esattamente come accade al mitico ragazzo che finisce per tuffarsi nello stagno nel tentativo di baciare il proprio riflesso, o alla piccola Alice che oltrepassa lo specchio per esser parte del Paese delle Meraviglie.

Proprio le esperienze «immersive» si parla, oggi, facendo riferimento alla realtà virtuale (VR), tecnologia rappresentativa che, per mezzo di dispositivi tra i più avanz-

zati come i caschi e i guanti virtuali, permette al fruitore di godere di un campo visivo di 360°, di percepire stimoli tattili, nonché di trovarsi non più di fronte bensì dentro all'immagine di una realtà «altra».

Nel passaggio dal dipinto alla fotografia, dalla fotografia al cinema e dal cinema alla realtà virtuale, nel corso dei secoli il medium artistico è divenuto progressivamente sempre meno opaco fino a raggiungere la quasi piena trasparenza: una tela dipinta o uno schermo cinematografico sono ancora dispositivi pienamente distinguibili, che veicolano un approccio consapevole e critico all'immagine; al contrario, il mezzo tecnico di rappresentazione si rende quasi del

tutto impercettibile a chi indossa un casco per accedere al mondo virtuale, causando un depauperamento della fruizione critica.

Caratteristica precipua dell'esperienza contemporanea della VR è, dunque, il tentativo di definire, quanto pericoloso, «scorniciamente» la rappresentazione virtuale non più ritagliata da una cornice - o da uno schermo -, che indirizza lo sguardo all'interno di un recinto nel quale vigono precise leggi prospettive e spazio-temporali, restando però sempre viva la consapevolezza della differenza tra realtà e immagine.

Certo, la realtà virtuale può essere oggi utilizzata quale catalizzatore empatico, permettendo