

IMMERSIVE HUMANITIES

Un paradigma per riattivare il patrimonio come esperienza

Felice Limosani

Artista multidisciplinare

Lectio magistralis — Università di Foggia, A.A. 2025/2026

Invito del Magnifico Rettore Prof. Lorenzo Lo Muzio per la cerimonia di inaugurazione dell'anno accademico (Prot. n. 0006782-II/1 del 4 febbraio 2026), sul tema “La visione”. Il ruolo delle Digital Humanities come pratica viva per interpretare il presente e costruire il futuro, in continuità con il percorso sulla “cura” (A.A. 2024/2025).

In occasione della cerimonia, l'autore ha ricevuto il Sigillo d'Ateneo dell'Università di Foggia.

dell'autore.

Sommario

I. Introduzione

II. Posizionamento nelle Digital Humanities

III. L'esperienza prima, l'ermeneutica dopo

IV. Riferimenti

V. Teoria del contenuto: due registri per due modalità cognitive

VI. Opere di riferimento

VII. Tre contesti applicativi. Museo, Scuola, Ospedale

VIII. Protocollo clinico VRHD

IX. L'arte della prescrizione e contesto internazionale e nazionale

X. Etica, governance e sicurezza

XI. Accessibilità e inclusione

XII. Modello operativo e restituzione pubblica. Società Benefit

XIII. Limiti e direzioni di sviluppo

XIV. Formazione e prospettive professionali

XV. Conclusione. Un campo aperto

Appendice A – Glossario minimo

Appendice B – Comitato scientifico ed équipe clinica

Appendice C – Esperienze pilota in ambito scolastico

Appendice D – Riferimenti bibliografici essenziali

Nota sull'autore

I. Introduzione

Le Humanities sono le discipline che cercano di comprendere che cosa significhi essere umani attraverso le tracce che lasciamo di noi: opere, testi, simboli, archivi. Non si limitano a conservarle. Le rendono trasmissibili.

Oggi le opere del patrimonio culturale non sono più bloccate nel tempo né chiuse nell'idea del proprio autore. Possono diventare oggetti in divenire, capaci di espandersi e vivere in ambiti diversi, nella loro forma originale o riconfigurate per aprire altri campi del sapere.

Per secoli il patrimonio è stato esperienza diretta, non oggetto da studiare o da tramandare. Dipinti, sculture, manoscritti, architetture, musiche non erano ancora beni culturali nel senso moderno del termine. Erano forme vive, spirituali, simboliche e collettive. Non venivano spiegate prima di essere vissute. Accadevano.

Il punto, oggi, non è tornare a quel mondo, ma costruire un nuovo rapporto con esso in cui l'esperienza non sostituisca la conoscenza, ma la riattivi.

Le Digital Humanities hanno consolidato conservazione, accesso e studio del patrimonio attraverso formati digitali. Il campo di ricerca che definisco Immersive Humanities estende questo orizzonte e sposta il baricentro verso una dimensione esperienziale progettata. Non si tratta solo di una copia dell'opera, ma di un'infrastruttura culturale che rende attivabile, come esperienza, lo stesso corpus, mantenuto filologicamente integro, in contesti diversi come museo, scuola, ospedale. Cambiano protocolli, obiettivi e indicatori. Non il contenuto.

Le persone non cercano solo apprendimento, ma un'esperienza capace di toccarle, stupirle, coinvolgerle. L'accesso si apre su due dimensioni, intrecciate nell'opera e nel suo incontro con il fruitore. Nella dimensione contemplativa si percepisce, entrando in risonanza e lasciando affiorare reazioni intime, personali, non previste. In quella cognitiva la comprensione smette di essere sforzo e diventa desiderio di capire, di ricordare, di ritornare.

Il paradigma si fonda su distinzioni operative e criteri di progettazione del contenuto in relazione alle condizioni cognitive e al contesto. Quando previsto nei protocolli didattici e ospedalieri, la governance si colloca in una visione Benefit orientata a restituzione pubblica e rendicontazione dell'impatto.

Questa ricerca nasce da una pratica artistica e progettuale autodidatta. Prende forma nella composizione di linguaggi e nella relazione tra opera e persona. Parte da una visione già attuata, ma oggi trova una formulazione applicabile e trasferibile.

II. Posizionamento nelle Digital Humanities

Il paradigma si articola come una matrioska — non nel senso di una gerarchia di dimensioni, ma come modello di contenimento. Il museo è il primo degli involucri in cui il patrimonio torna accessibile come esperienza vissuta. Quell'esperienza non si esaurisce nello spazio museale, ma continua in altri contesti, con modalità e approcci diversi.

Le Immersive Humanities non si sovrappongono alle Digital Humanities. Ne estendono la funzione, introducendo la mediazione dell'esperienza. Si tratta di creare condizioni perché il patrimonio operi di nuovo, attivando percezione, comprensione, appropriazione in contesti diversi, con rigore filologico ed effetti osservabili.

Se le Digital Humanities lavorano sull'accesso e sull'interrogabilità del patrimonio, le Immersive Humanities si concentrano sulle condizioni in cui lo stesso patrimonio può tornare a essere esperienza. Rendere il patrimonio accessibile non significa ancora progettare le condizioni della sua efficacia esperienziale. Il loro elemento distintivo non è l'immersività in sé, ma la possibilità di osservarne gli effetti, sostenerne la governance e scolarne l'applicazione.

La distinzione sostanziale:

DH digitale archivistico, orientato a preservare e rendere interrogabile il patrimonio.

IH digitale esperienziale, orientato a riattivare il patrimonio come esperienza.

Distinzioni operative

Ricostruzioni e musei virtuali

Funzione. Accesso, consultazione, esplorazione del patrimonio in forma digitale.

Dispositivo. Ricostruzioni 3D, musei virtuali, tour online, cataloghi navigabili.

Misura prevalente. Fruizione informativa e consultativa.

Format immersivi spettacolari

Funzione. Intrattenimento immersivo, impatto immediato e accessibile.

Dispositivo. Proiezioni architettoniche, mapping interattivo, format itineranti.

Misura prevalente. Affluenza, rotazione, replicabilità, soddisfazione del visitatore.

In alcuni casi, agiscono come ambientazioni per attività wellness, eventi, intrattenimento — nelle quali il contenuto opera come scenografia, più che come oggetto dell'esperienza.

Immersive Humanities

Funzione. Riattivazione filologica del corpus come esperienza artistica, declinata per museo, scuola e clinica.

Dispositivo. Contenuto progettato come infrastruttura culturale modulare, declinato in protocolli

specifici per ciascun contesto.

Misura prevalente. Indicatori osservabili coerenti con gli ambiti di applicazione (qualità dell'attraversamento, ritorno al contenuto, attenzione sostenuta, scale standardizzate in clinica).

Governance. Responsabilità curatoriale, vincoli etici, assetto no profit in ambito clinico e didattico.

III. L'esperienza prima, l'ermeneutica dopo

Il sistema formativo e culturale contemporaneo opera, nella pratica prevalente, secondo una logica trasmissiva. Un autore produce un'opera, l'opera contiene un significato, il mediatore — docente, curatore, guida — lo trasmette al pubblico, che viene spesso valutato sulla correttezza della ricezione.

Autore 'n Opera 'n Significato 'n Pubblico

Questo schema resta essenziale. Con opere complesse e stratificate, però, è possibile esplorare linguaggi ulteriori che affianchino la trasmissione. I classici — la Divina Commedia di Dante Alighieri o i capolavori del Rinascimento — possono apparire poco accessibili non perché incomprensibili, ma perché presentati in forme che non coinvolgono e talvolta intimidiscono. In questi casi, un modello esperienziale non sostituisce la trasmissione, la affianca, creando un primo contatto che accende curiosità e immaginazione e prepara il ritorno al contenuto.

L'emozione diventa una leva. Non sostituisce l'attenzione. Riduce la resistenza al contenuto complesso e crea una disponibilità percettiva che precede il concetto.

Il paradigma esperienziale introduce un rovesciamento operativo.

Opera aperta 'n Esperienza vissuta 'n Appropriazione personale

Il contenuto culturale non viene spiegato né narrato preventivamente. Agisce come linguaggio esperienziale. Ciò che viene attivato non è un sapere trasmesso, ma una forma di conoscenza che emerge dall'esperienza stessa. L'apparato critico non precede l'incontro. Lo segue, come sedimentazione, chiarificazione, ritorno.

L'esperienza immersiva crea uno spazio pre-interpretativo in cui emozione e immaginazione si attivano prima del concetto, riducendo la resistenza iniziale e stimolando un ritorno al contenuto spontaneo e motivato. L'esperienza non semplifica il contenuto. Lo rende diversamente accessibile.

Un approccio nato da due versi danteschi che mi hanno illuminato

Nel *Purgatorio* (X, 94–96), Dante definisce *visibile parlare* i bassorilievi scolpiti dall'arte divina: immagini che non illustrano un discorso, ma operano come linguaggio autonomo, capaci di comunicare senza mediazione verbale.

«Colui che mai non vide cosa nova
produsse esto visibile parlare,
novello a noi perché qui non si trova»

Nel *Paradiso* (XIV, 121–123), Dante parla di una melodia che lo rapisce *senza intender l'inno*: una forma di conoscenza che coinvolge prima che il significato sia afferrato.

«s'accogliea per la croce una melode
che mi rapiva, senza intender l'inno»

Il *visibile parlare* e il *senza intender l'inno* non indicano mancanza, ma superamento. Esiste un sapere che non passa dalla comprensione discorsiva, ma dall'attraversamento. Questi riferimenti non hanno funzione ornamentale: fondano un approccio in cui l'esperienza precede e condiziona ogni ritorno al contenuto. Dante non scrisse per essere letto. Scrisse per essere visto.

IV. Riferimenti

John Dewey ha riconosciuto che l'esperienza estetica è una forma compiuta di conoscenza. Nel saggio *Art as Experience* (1934), egli sostiene che l'atto di vivere esteticamente è un atto di pensiero, e che l'opera d'arte è uno strumento di conoscenza del mondo.

Umberto Eco ha sviluppato il concetto di opera aperta, in cui il significato non è univoco, ma emerge da una pluralità di percorsi di attraversamento. L'opera non determina un unico senso, ma un insieme di possibilità semantiche lasciate all'interpretazione del fruitore.

Maurice Merleau-Ponty ha enfatizzato il ruolo della percezione incarnata nella comprensione del mondo. La comprensione non è solo intellettuale, ma coinvolge il corpo e i sensi in una relazione pre-verbale con l'ambiente. L'esperienza estetica attiva questa forma di conoscenza corporea.

Hans-Georg Gadamer ha introdotto il concetto di *Wirkungsgeschichte*, la storia degli effetti. La comprensione non è un'acquisizione passiva di significati, ma un incontro in cui il passato parla al presente. Nel suo capolavoro *Verità e metodo* (1960), egli sostiene che l'esperienza estetica è un modo di essere nel mondo dove il significato emerge dall'incontro dialogico tra opera e interprete.

Walter Benjamin ha analizzato come il dispositivo tecnologico, pur modificando l'aura dell'opera,

crea nuove condizioni per il senso e la trasmissione. La riproducibilità tecnica non annulla il significato, ma lo trasforma e lo rende accessibile in modi inediti.

La ricerca contemporanea conferma questo quadro in termini empirici. Gallese, con la teoria della simulazione incarnata (embodied simulation), fornisce il meccanismo neurobiologico. L'esperienza estetica attiva circuiti motori, emotivi e di ricompensa, anche in assenza di contenuto figurativo. Neuroestetica e scienze cognitive dicono la stessa cosa. L'esperienza estetica modifica attenzione, memoria, risposta emotiva. Cambia le condizioni di accesso.

Questi riferimenti indicano un punto comune, che lasciano intravedere senza formalizzarlo. Ci mostrano che si possono progettare le condizioni perché l'esperienza estetica diventi una forma di conoscenza, osservabile nei suoi effetti e adattabile a contesti diversi. È su questo principio che si fonda il paradigma delle Immersive Humanities.

V. Teoria del contenuto: due registri per due modalità cognitive

La letteratura scientifica sulla Virtual Reality Hypnosis Distraction (VRHD) e sulle applicazioni immersive in ambito clinico e didattico utilizza prevalentemente contenuti neutri — ambienti naturali, paesaggi rilassanti, esperienze ludiche — senza una teoria che differenzi le esperienze in base alla modalità cognitiva richiesta. La letteratura clinica conferma questo spazio. Ad oggi non risultano studi che abbiano confrontato in modo sistematico contenuti artistico-culturali strutturati e contenuti generici in ambito VR (cfr. Appendice D).

La distinzione è la seguente. Il contenuto non è neutro. Il principio operativo è che il linguaggio dell'opera orienta il tipo di esperienza cognitiva possibile. Due registri diversi attivano due modalità cognitive diverse e sono quindi indicati per contesti applicativi diversi.

Quando più linguaggi — visivo, sonoro, spaziale, narrativo — vengono composti come un unico dispositivo, producono qualità non ottenibili dai singoli elementi. Non è sinestesia. Il significato prende forma nella regia dei rapporti tra i linguaggi e nell'incontro situato tra opera e fruitore. È una proprietà dell'insieme, non delle parti.

Registro contemplativo-sensoriale — esperienza estatica

Un'esperienza fatta di intensità senza narrazione, variazioni senza tema. Il registro contemplativo-sensoriale non offre un racconto da seguire né un significato da acquisire. Apre un campo percettivo in cui immagini, suono e spazio agiscono prima ancora che chi guarda possa interpretare. È ciò che il termine *estatica* indica nel suo senso etimologico — *ek-stasis*: essere portati fuori dalla posizione abituale di osservatore. L'opera non si spiega. Accade. E ciò che

accade non si governa nei suoi esiti: si possono progettare le condizioni perché avvenga, non il modo in cui sarà vissuto.

*Opera di riferimento: **Dante, il Poeta Eterno***

Opera priva di accompagnamento testuale e voce narrante. La progressione non è guidata ma percettiva. Si configura come un campo esperienziale aperto. Il fruitore non è chiamato a seguire una spiegazione o un racconto, ma a entrare in un processo in cui il senso emerge dall'incontro. L'opera agisce senza mediazione, attivando una relazione diretta e individuale.

In assenza di parola, la relazione tra immagini e suono non perde significato. Lo genera in modo diverso. L'architettura non è un'ambientazione, ma una condizione. Avvolge, aumenta la dimensione contemplativa e rende possibile l'unità percettiva dell'esperienza. Il senso non risiede nella spiegazione, ma nella regia della sequenza, nei ritorni iconografici e nelle corrispondenze tra immagine e partitura sonora. Non impone una trama. Apre un campo di letture possibili, differente per ciascun fruitore e ogni volta rinnovato dal ritorno all'opera. Il fruitore ricompone i raccordi non esplicitati tra immagini, suono e spazio secondo una propria traiettoria percettiva.

Indicazione museale. Esperienza contemplativa, non guidata, a tempo autogestito. L'opera agisce come ambiente: il visitatore entra, attraversa, si sofferma secondo una traiettoria propria. L'assenza di narrazione verbale consente un accesso diretto, pre-interpretativo, adatto a pubblici diversi per lingua, età e formazione.

Indicazione clinica. Condizioni in cui l'accesso cognitivo è ridotto o assente — politraumatizzati, stati comatosi, post-anestesia — ma anche pazienti cognitivamente presenti, per i quali un'esperienza percettiva priva di narrazione offre un supporto non farmacologico autonomo.

Indicazione didattica. Stimola la curiosità e apre all'immaginazione. Lo studente arriva al contenuto senza filtri interpretativi preesistenti. L'immaginazione è libera di produrre configurazioni proprie. L'ermeneutica viene dopo, come sedimentazione personale.

Registro narrativo-cognitivo — esperienza estetica

Dove il registro estatico apre, quello estetico costruisce. Dove uno sospende, l'altro orienta. Il registro narrativo-cognitivo non espone a un campo percettivo indeterminato, ma organizza l'esperienza in una forma sensibile e orientata. Immagini, suono e spazio non agiscono qui come pura risonanza, ma come elementi di una drammaturgia che accompagna la percezione verso il senso. L'opera traccia un percorso. Chi guarda vi entra, lo attraversa, vi si riconosce. Non è il rapimento fuori da sé, ma una comprensione che prende forma nel tempo dell'esperienza.

*Opera di riferimento: **Magnificent, l'incredibile storia della bellezza che ha***

rivoluzionato il mondo

Opera con una struttura drammaturgica, sostenuta da immagini e colonna sonora. Richiede attenzione e presenza cognitiva attiva. Il fruitore partecipa seguendo la narrazione, entrando nel racconto e immedesimandosi nella sua tensione.

L'opera non si limita a restituire fatti documentati. Li riattiva. Magnificent si conclude con una riflessione sulle nuove generazioni come custodi della magnificenza, eredi di una conoscenza che il racconto trasferisce. Il contenuto storico resta integro, ma il senso si attualizza nel dispositivo, non nelle fonti.

Indicazione museale. Esperienza narrativa immersiva, con drammaturgia e colonna sonora, in cui il visitatore segue un racconto strutturato che riattiva il patrimonio come esperienza viva. L'installazione orienta l'attenzione lungo una sequenza, coinvolgendo il pubblico in una comprensione partecipata.

Indicazione clinica. Pazienti coscienti e cognitivamente presenti, in travaglio di parto e in percorsi ospedalieri di traumatologia e oncologia, in cui il paziente può beneficiare dell'esperienza come forma di distrazione terapeutica e supporto non farmacologico lungo il percorso di cura.

Indicazione didattica. Impianto affabulatorio e rigoroso. La narrazione non si presenta come lezione professorale, ma come racconto capace di coinvolgere pur restando fondato. Orienta lo studente verso temi universali senza chiudere l'interpretazione. Lo accompagna a pensare, non a ripetere.

L'esperienza estatica non si governa nei suoi esiti: si possono progettare le condizioni perché accada. L'esperienza estetica, invece, si può gestire, programmare e modulare.

Implicazioni

La funzione del contenuto è esperienziale nel museo, pedagogica a scuola, terapeutica in ospedale. In ogni caso, la declinazione del contenuto deve essere progettata e controllata attraverso protocolli coerenti con il contesto.

La scelta del registro implica anche una scelta sul grado di guida dell'esperienza. Il registro contemplativo-sensoriale non fornisce una trama da seguire, ma apre un campo di relazione tra immagini, suono e spazio in cui il senso emerge dall'attraversamento. Non orienta verso una lettura unica, ma rende possibili letture molteplici, personali e variabili anche nel ritorno alla stessa opera. Il registro narrativo-cognitivo, invece, orienta l'attenzione lungo una sequenza drammaturgica che non si limita a trasmettere contenuti, ma li riattiva, aprendoli a significati ulteriori e a risonanze contemporanee, nel rispetto del rigore delle fonti.

Criteri di selezione del corpus

Il paradigma richiede un corpus denso sia sul piano iconografico sia su quello musicale e sonoro. In termini operativi, deve presentare una struttura simbolica riconoscibile e stratificata, una coerenza interna che consenta una riorganizzazione senza invenzione di contenuti, e materiali capaci di sostenere una traduzione multimodale senza riduzione didascalica. Richiede inoltre, quando possibile, una reale possibilità di dialogo tra corpus e spazio. L'architettura non è una semplice location, ma parte del linguaggio dell'opera. Orienta la percezione, modula la distanza, coinvolge il corpo e contribuisce all'unità sensibile dell'esperienza. In assenza di queste condizioni, l'immersione tende a diventare scenografia o intrattenimento e perde rigore. Un corpus prevalentemente ornamentale, privo di sufficiente stratificazione simbolica o narrativa, produce ambientazione più che riattivazione. Non ogni patrimonio è riattivabile con questo paradigma. La soglia è la densità strutturale del corpus e la sua capacità di entrare in risonanza con il dispositivo spaziale, non la notorietà dell'opera.

VI. Opere di riferimento

Le due opere nascono in contesti storicamente pertinenti. Riattivano patrimonio culturale esistente attraverso linguaggi esperienziali, rendendolo operante anche nei contesti didattici e terapeutici senza comprometterne l'integrità filologica.

Dante, il Poeta Eterno

- Epoca: Medioevo letterario, Divina Commedia
- Registro: contemplativo-sensoriale, senza testo e senza narrazione verbale
- Impianto: meditativo e aperto, orientato a una fruizione immersiva con sequenza narrativa iconografica Inferno – Purgatorio - Paradiso
- Corpus iconografico: 135 incisioni di Gustave Doré (edizione Sonzogno, 1868, note di Eugenio Camerini), digitalizzate ad alta risoluzione e riconfigurate per ambiente visivo immersivo, con animazioni leggere non illustrative e preservazione dell'impianto iconografico
- Corpus sonoro: tre partiture corali originali, una per ciascuna cantica, con riferimenti di ricerca di matrice gregoriana per l'Inferno, a Pérotin per il Purgatorio, a Ildegarda di Bingen per il Paradiso
- Sede: Cappella dei Pazzi, Basilica di Santa Croce, Firenze (2021–2022)

Relazione corpus-spazio: Santa Croce è luogo dantesco per memoria storica e culturale. La

Cappella dei Pazzi intensifica i cori con risonanze e riverberi e introduce una qualità di raccoglimento che incide sulla risposta emotiva. L'architettura non ospita l'opera, ne amplifica il linguaggio intriso di spiritualità.

- Dispositivo. Installazione site-specific, architettura come condizione percettiva dell'esperienza
- Esiti documentati: oltre 130.000 visitatori paganti, permanenza media superiore a 30 minuti (rilevata su base osservazionale), ritorno spontaneo del 25%
- Contesto istituzionale: inserito nel calendario nazionale del settecentenario della morte di Dante Alighieri. La mostra si è conclusa alla presenza del Presidente della Repubblica Sergio Mattarella
- Con il sostegno di: TIM, Intesa Sanpaolo, Poste Italiane, ENI, Regione Toscana, Comune di Firenze, Camera di Commercio di Firenze
- Acquisizione: Harvard University Digital Collection, 2022, con protocollo Commons Free, finalità di tutela, conservazione e divulgazione, cura della collezione digitale a supporto di ricerca e didattica
- Supporto curatoriale (Harvard University Digital Collection): Carol Chiodo, Harvard University Library
- Saggio critico di accompagnamento: Jeffrey Schnapp (metaLAB Harvard)

Diritti e fonti: incisioni di Gustave Doré in pubblico dominio. Riproduzioni digitali acquisite da Archivi Alinari con autorizzazione espressa all'elaborazione artistica e alla rielaborazione digitale. Consulenza legale su opere derivate e natura trasformativa: Spheriens Avvocati (Milano), 10 febbraio 2021.

Magnificent, l'incredibile storia della bellezza che ha rivoluzionato il mondo

- Epoca: Rinascimento visivo, capolavori dei grandi maestri
- Registro: narrativo-cognitivo, con drammaturgia e voce narrante
- Impianto: affabulatorio, a episodi, con rigore storico-documentario
- Corpus iconografico: selezione di capolavori e materiali d'archivio, in collaborazione con istituzioni competenti, animati in una sequenza di episodi basati su fonti storiche e materiali documentari
- Corpus sonoro e testuale: testi e musica originali di Felice Limosani, voce narrante Andrea Bocelli
- Sede: Sala d'Arme, Palazzo Vecchio, Firenze (2015)

Relazione corpus-spazio: Palazzo Vecchio non è una location. È parte del campo storico del Rinascimento raccontato nell'opera. Il visitatore non è davanti alla storia, è dentro. Molte delle vicende narrate sono accadute qui.

- Esiti: sei mesi di esposizione, sold out continuativo
- Patrocini: Expo Milano 2015, Presidenza del Consiglio dei Ministri
- Con il sostegno di: Comune di Firenze, Unipol, Ferrovie dello Stato

L'opera precede la formalizzazione del paradigma e l'adozione di protocolli di osservazione sistematici. I dati disponibili sono di natura istituzionale e di affluenza. Magnificent rappresenta la fase fondativa del percorso; con Dante, il Poeta Eterno si consolida la struttura metodologica e l'uso di indicatori osservabili.

Nota di metodo

Le due opere costituiscono due applicazioni della stessa logica. Riattivazione del patrimonio attraverso registri immersivi differenziati per modalità cognitiva. La differenza tra le due non è stilistica ma funzionale, coerente con la teoria del contenuto esposta nella Sezione V.

Nei casi documentati, la pertinenza storica del luogo ha amplificato l'esperienza. Non è una condizione del paradigma. L'opera può operare in spazi diversi, purché la relazione tra contenuto e ambiente sia progettata.

Distinzione da format immersivi spettacolari

Esistono format immersivi di grande successo pubblico e qualità produttiva (teamLab, Atelier des Lumières, format itineranti come Van Gogh Experience). Si basano su contenuti creati ex novo oppure, nel caso dei classici, su immagini in alta definizione accompagnate da ambientazione sonora. Il loro obiettivo dichiarato è l'immersione spettacolare e la fruizione su larga scala, attraverso dispositivi pensati per l'intrattenimento e per massimizzare l'impatto immediato.

Le Immersive Humanities riattivano il patrimonio interpretando artisticamente l'opera originaria, aprendo a nuovi significati senza perderne l'integrità. Scelta del registro in base alla modalità cognitiva, protocolli differenziati per contesto e indicatori osservabili. Un dispositivo culturale da attraversare, con ritorno al contenuto in ambiti differenti.

VII. Tre contesti applicativi. Museo, Scuola, Ospedale

Museo, scuola e ospedale non sono tre settori separati, ma tre condizioni in cui una persona entra in relazione con lo stesso patrimonio. Il corpus resta lo stesso. Cambiano protocolli e registri, orientati alle condizioni in cui la persona si trova.

Museo

Funzione. Esperienza estetica, narrata o contemplativa

Modalità. Fruizione non guidata, tempo autogestito, attraversamento individuale, con possibilità di immersione narrativa o contemplativo-sensoriale

Dispositivo. Installazione monumentale (architettura mappata, proiezione immersiva, colonna sonora originale e/o drammaturgia narrata progettata per il contesto)

Indicatori. Permanenza, ritorno, qualità percepita, attenzione sostenuta

Non è la tecnologia che produce incantesimo. È la qualità dell'esperienza che produce incanto.

Il museo contemporaneo attraversa una fase evolutiva. Da un lato, il modello espositivo tradizionale – didascalie, audioguida, percorso cronologico – conserva il patrimonio e lo restituisce attraverso un'esperienza mediata, fondata sulla spiegazione e sulla contestualizzazione. Dall'altro, i modelli che puntano sulla spettacolarizzazione – proiezioni monumentali e installazioni interattive – attirano il pubblico, ma spesso estraggono l'immagine dal corpus, la separano dal contesto filologico e la convertono in intrattenimento visivo. Altri affidano al visitatore una funzione decisiva nella costruzione del senso, spostando il baricentro dall'opera alla partecipazione.

Le Immersive Humanities operano in uno spazio diverso. Non aggiungono tecnologia all'esposizione. Non sostituiscono l'opera con lo spettacolo. Non delegano il senso all'interazione. Assumono il patrimonio nella sua integrità e lo restituiscono come attraversamento percettivo, in cui architettura, immagine, suono e struttura del contenuto agiscono insieme. L'opera non illustra il patrimonio. Lo riattiva.

Scuola

Funzione. Campo di apprendimento esperienziale

Protocollo in tre fasi. Preparazione → esperienza → ritorno al testo

Dispositivo. Visori VR in aula, oppure visita guidata all'installazione museale come innesco del protocollo

Indicatori. Attenzione prolungata, riduzione del rifiuto verso il classico, memoria a distanza, qualità delle produzioni riflessive

L'esperienza deve generare ritorno al contenuto, non sostituirlo.

La risposta oggi più diffusa è demandata ai dispositivi, dall'intelligenza artificiale alle piattaforme digitali fino alla gamification. Ma il rischio è sostituire il contenuto con il dispositivo.

Il protocollo si articola in tre fasi: preparazione, esperienza, ritorno al testo. La preparazione introduce il contesto senza saturare l'attesa. L'esperienza apre un accesso diretto al contenuto. Il ritorno al testo consolida, attraverso gli strumenti della didattica, ciò che l'immersione ha reso possibile.

In questo senso, la VR non potenzia semplicemente una conoscenza già data, ma attiva un'altra modalità di accesso, coerente con la ricerca sull'apprendimento vissuto. Spesso si ricorda meglio ciò che si è vissuto e attraversato, non solo ciò che si è ascoltato. L'esperienza immersiva non sostituisce la trasmissione: prepara le condizioni perché il contenuto possa essere accolto con maggiore disponibilità, attenzione e memoria.

Il paradigma non sostituisce l'insegnante. Gli restituisce una condizione diversa di lavoro. Non deve più soltanto trasmettere. Può accompagnare l'interpretazione.

La progettazione dei percorsi avviene in collaborazione con docenti e studenti, in una logica di coprogettazione che integra esigenze didattiche, linguaggi disciplinari e forme di apprendimento immersivo.

Esperienze pilota sono state condotte in istituti secondari italiani, in collaborazione con Eniscuola, su una rete di scuole distribuita in dieci territori e indirizzi differenti. In casi documentati, gli studenti hanno formulato domande e commenti sull'opera dopo l'esperienza immersiva, mentre le strutture educative hanno sviluppato sequenze coerenti con il protocollo in tre fasi. I protocolli di osservazione sono in corso di sistematizzazione (cfr. Appendice C).

Le sperimentazioni hanno mostrato anche la necessità di configurazioni tecnologicamente leggere. Le scuole meno attrezzate, che spesso accolgono situazioni di maggiore fragilità sociale, richiedono soluzioni fruibili anche senza visori, tramite proiezione ambientale o LIM.

Ospedale

Funzione. Alleviare il percorso di ospedalizzazione e supporto non farmacologico in protocolli

clinici VRHD

Modalità. Somministrazione sotto supervisione medica, criteri di esclusione, protocolli di sicurezza

Dispositivo. Visori VR, somministrazione individuale sotto supervisione clinica

Indicatori. Scale standardizzate per ansia e dolore, parametri fisiologici (PAM, FC), esperienza complessiva del paziente

Il protocollo VRHD integra realtà virtuale, contenuto artistico strutturato e tecniche di ipnosi ericksoniana in un'esperienza partecipativa e adattiva. Lo studio pilota REAL-V, condotto presso l'IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza su 40 pazienti, è descritto nella Sezione VIII con metodo, strumenti e risultati preliminari.

Qui l'estetica non è fine, ma mezzo, dentro un protocollo etico-scientifico e non profit.

VIII. Protocollo clinico VRHD

VRHD (Virtual Reality Hypnosis Distraction) integra realtà virtuale, contenuto artistico strutturato e tecniche di ipnosi ericksoniana. Nell'ambito del paradigma qui proposto, questa integrazione è sviluppata come modello combinato e proposta applicata al contesto clinico, non come protocollo standard preesistente. È una configurazione clinica sottoposta a validazione e misurazione in protocolli supervisionati.

In ambiente VR, l'esperienza si costruisce in modo naturale e adattivo. Il paziente partecipa attivamente al processo. Ogni esperienza varia da individuo a individuo.

L'approccio è partecipativo. Si costruisce con il paziente, non su di lui. Diverso da impostazioni più direttive tipiche delle pratiche ipnotiche tradizionali.

Studi recenti (European Journal of Pain, 2025) non documentano una superiorità consistente della combinazione VR+ipnosi rispetto alle singole modalità. Nel protocollo VRHD le tecniche ericksoniane non sono sommate alla VR. Sono integrate nella struttura del contenuto e nell'interazione partecipativa con il paziente.

Studio REAL-V: travaglio di parto

Metodo: studio pilota a due bracci, con assegnazione in base alla preferenza della paziente. Braccio A: analgesia farmacologica su richiesta. Braccio B: Virtual Reality Hypnosis Distraction (VRHD).

Campione: 40 pazienti (20 visore, 20 controllo), primigravide e secondigravide, età 18–45, fase

prodromica

Strumenti: ansia (STAI-Y), dolore (NRS), parametri fisiologici (PAM, FC), questionario di gradimento

I risultati preliminari indicano una riduzione statisticamente significativa dell'ansia nel gruppo VR rispetto al controllo (STAI-Y, $p = 0,001$) e una riduzione del dolore nel gruppo con trattamento farmacologico (NRS, $p < 0,001$). I parametri fisiologici (PAM, FC) mostrano variazioni significative intra-gruppo ($p < 0,001$).

Studio pilota, N = 40, fase prodromica del travaglio. Dati non definitivi.

Validazione: tesi di specializzazione in Anestesia, Rianimazione, Terapia Intensiva e del Dolore, Università di Foggia (A.A. 2023/2024)

Coordinamento scientifico: dott. Pasquale Vaira, Primario di Anestesia e Rianimazione I. Équipe medica e psicologica: IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza, San Giovanni Rotondo.

Presentato alla comunità scientifica: Congresso 'Il Politrauma', IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza, 17-18 maggio 2024. Congresso accreditato ECM (10 crediti), presidenza del dott. Pasquale Vaira.

I dati indicano che realtà virtuale e trattamento farmacologico agiscono su dimensioni diverse e complementari. La VR risulta più efficace sulla componente emotiva e ansiosa; il farmacologico mantiene il ruolo centrale nel controllo diretto della nocicezione. Non sono alternative. Sono strumenti che operano su piani distinti dell'esperienza del paziente.

In questa prospettiva, le Immersive Humanities si collocano nel solco delle tecnologie positive: l'uso intenzionale di tecnologie immersive per sostenere la qualità dell'esperienza personale ed emotiva all'interno di protocolli etici e misurabili.

Un contenuto culturale strutturato può entrare nella sfera delle pratiche di cura, con metodo e misurabilità.

IX. L'arte della prescrizione e contesto internazionale e nazionale

L'orientamento di riferimento è coerente con i programmi di Art on Prescription e con le pratiche di social prescribing, in cui esperienze artistiche e culturali vengono integrate come supporto al benessere accanto ai percorsi clinici tradizionali. Un riferimento centrale è il report dell'OMS Europa di Fancourt e Finn (2019), che organizza un'ampia base di evidenze sul contributo delle arti alla prevenzione, alla promozione della salute e al supporto nei percorsi di cura, quando gli interventi sono progettati con rigore e inseriti in protocolli responsabili.

In ambito internazionale, il Regno Unito ha sviluppato programmi strutturati di social prescribing e una letteratura di valutazione che ne discute esiti, limiti e condizioni di efficacia. Nel loro insieme, questi lavori indicano che la prescrizione sociale può incidere sulla domanda di servizi e su alcuni indicatori di benessere, soprattutto quando è accompagnata da una governance chiara, da percorsi di presa in carico e da una rete territoriale stabile.

In Italia, il Protocollo d'intesa tra Ministero della Cultura e Ministero della Salute sulla prescrizione dell'arte come cura è passato in Conferenza Stato-Regioni il 5 febbraio 2026, con l'avvio di un Tavolo tecnico incaricato di censire le esperienze esistenti e definire modelli replicabili di welfare culturale. Il protocollo VRHD si colloca in questa direzione come esperienza estetica strutturata, con contenuto artistico verificato, somministrata in condizioni cliniche controllate e misurata con strumenti validati. In questa prospettiva, le Immersive Humanities possono contribuire a dare contenuto operativo alle politiche di prescrizione culturale, offrendo dispositivi progettati secondo criteri filologici, clinici e di governance responsabile.

X. Etica, governance e sicurezza

In clinica

- Approvazioni e consenso informato secondo i protocolli degli enti coinvolti
- Supervisione medica e monitoraggio di cinetosi da realtà virtuale e disagio
- Gestione dei dati e tutela della privacy in conformità alla normativa vigente e alle procedure istituzionali
- Criteri di esclusione, tra cui epilessia fotosensibile, claustrofobia, precedenti episodi di cinetosi da realtà virtuale, condizioni in cui il dispositivo VR è controindicato

In didattica

La responsabilità è duplice. Proteggere lo spazio educativo e tutelare la vulnerabilità del minore.

- Fruizione non coercitiva e diritto a non partecipare senza penalizzazioni
- Protezione dello spazio esperienziale da interruzioni e sovrastimoli
- L'opera non deve agire come persuasione, ma come ambiente che opera su un altro piano
- Consenso informato dei genitori o dei tutori legali per i minori, quando previsto

Non è edutainment, ma responsabilità.

XI. Accessibilità e inclusione

Accessibilità e inclusione non sono un'aggiunta. Sono una condizione.

Il paradigma Immersive Humanities nasce con una vocazione inclusiva: progettare esperienze che non richiedano prerequisiti culturali, linguistici o cognitivi specifici. Il registro contemplativo-sensoriale, in particolare, è stato concepito per aprire l'accesso a pubblici che i dispositivi tradizionali escludono.

- Doppia configurazione: proiezione ambientale quando il dispositivo individuale è controindicato, realtà virtuale quando appropriata
- Canali multipli (visivo e sonoro) per ridurre barriere di ingresso
- Registri che non presuppongono competenze pregresse o capitale culturale specifico
- Assenza di testo scritto nel registro contemplativo-sensoriale: accessibile a persone con difficoltà di lettura, dislessia, barriere linguistiche
- La necessità di configurazioni tecnologicamente leggere è emersa nelle sperimentazioni con reti scolastiche: le scuole meno attrezzate, che spesso accolgono i ragazzi con maggiore disagio sociale, richiedono soluzioni fruibili anche senza visori, tramite proiezione ambientale o LIM
- Il paradigma presenta limiti specifici per disabilità sensoriali gravi (ipovisione severa, sordità profonda): configurazioni dedicate sono necessarie e attualmente in fase di studio.

XII. Modello operativo e restituzione pubblica. Società Benefit

Dante non ha ispirato solo la visione del paradigma, ma anche il suo modello etico. Nel proemio del *De Monarchia* oppone l'uomo che porta frutto a chi inghiotte senza restituire.

«non enim est lignum, quod secus decursus aquarum fructificat in tempore suo, sed potius pernicioso vorago semper ingurgitans et nunquam ingurgitata refundens»

È un principio di responsabilità pubblica. Chi riceve e non restituisce è voragine. Chi trasforma ciò che riceve in beneficio condiviso è come un albero che porta frutto.

Felice Limosani Studio opera come Società Benefit con un modello profit for benefit. Commissioni e collaborazioni con privati e istituzioni sostengono la produzione delle opere e generano ricavo. La stessa opera, una volta realizzata, diventa nucleo per percorsi for benefit in ambito educativo e clinico, quando le condizioni lo consentono, attraverso protocolli dedicati e accordi con scuole e ospedali. Il profitto non è un obiettivo separato dalla ricerca. È parte della logica progettuale e alimenta sviluppo, nuove produzioni e restituzione pubblica in modo tracciabile e rendicontabile. Il modello si distingue dalla logica dell'evento temporaneo. L'opera, una volta esposta al pubblico, non si esaurisce: entra nei percorsi educativi e clinici e prosegue la sua funzione culturale. Chi finanzia la produzione non sostiene solo una mostra, ma attiva un ciclo di restituzione tracciabile e rendicontabile. In questo senso il contributo privato diventa una

forma di mecenatismo contemporaneo, orientato al beneficio comune.

Linee operative

Donazioni e acquisizioni istituzionali

Protocolli di accesso in contesti educativi e sanitari

Rendicontazione dell'impatto prodotto

Il modello ha già prodotto atti concreti di restituzione. La mostra Dante, il Poeta Eterno, realizzata con il sostegno di TIM, Intesa Sanpaolo, Poste Italiane, ENI, Regione Toscana, Comune di Firenze e Camera di Commercio di Firenze, ha superato 130.000 visitatori paganti tra il 2021 e il 2022. I proventi della bigliettazione sono stati destinati all'Opera di Santa Croce secondo gli accordi formalizzati con il F.E.C. Fondo Edifici di Culto. L'intero apparato tecnologico è stato donato al Complesso Monumentale per il potenziamento della rete, con un valore stimato di 90.000 euro. Nel novembre 2024 l'opera digitale è stata donata alla Fondazione Casa Sollievo della Sofferenza per la ricerca e lo studio del protocollo VRHD come intervento non farmacologico, con un valore stimato di 10.000 euro, senza oneri per l'istituzione. Nel 2022 l'opera digitale è stata acquisita dalla Harvard University Digital Collection con protocollo Commons Free, con finalità di tutela, conservazione e divulgazione, con un valore stimato di 20.000 euro. Le donazioni sono state formalizzate secondo normativa vigente, con atti notarili ove richiesto e documentazione amministrativa agli atti.

In questo quadro la sostenibilità economica è una condizione strutturale. Rende possibile che il patrimonio resti vivo, attualizzato e fruibile nel tempo, con restituzione pubblica documentata e rendicontabile. Garantisce continuità alla visione culturale del modello. In un contesto in cui welfare culturale e prescrizione artistica vengono riconosciuti anche a livello istituzionale, il modello Benefit consente di allineare l'attività dell'impresa a obiettivi di salute pubblica e coesione sociale.

XIII. Limiti e direzioni di sviluppo

Limiti attuali

Clinica: campione pilota e monocentrico, necessità di ampliamento e replicazione multicentrica

Scuola: evidenze da sistematizzare su scala, necessità di disegni quantitativi replicabili

Spettacolarizzazione: rischio di uso imitativo senza rigore filologico

Obsolescenza tecnologica: necessità di strategie di conservazione digitale, versioning e piani di migrazione

IP e licenze: necessità di governance chiara su diritti, accesso e accordi istituzionali

Limite metodologico: gli strumenti standardizzati (STAI-Y, NRS, permanenza, ritorno) misurano indicatori puntuali, non la qualità integrale dell'esperienza estetica. La misurabilità degli effetti non esaurisce ciò che nell'esperienza resta irriducibile. Questa tensione definisce una linea di ricerca aperta, non un difetto del paradigma.

Direzioni di sviluppo

Ampliamento della validazione clinica attraverso studi multicentrici e nuovi contesti applicativi (oncologia, riabilitazione, cure palliative)

Sistematizzazione dei protocolli educativi con indicatori longitudinali e collaborazioni istituzionali

Estensione del repertorio di opere riattivabili, con attenzione a patrimoni meno rappresentati

Sviluppo di linee guida per la conservazione e migrazione delle opere digitali

Costruzione di una rete di istituzioni partner per la diffusione responsabile del paradigma

Partecipazione a programmi di welfare culturale e prescrizione artistica promossi da Ministeri, enti locali e Terzo settore

Integrazione delle Immersive Humanities nei percorsi PCTO come competenza professionale emergente, in collaborazione con reti scolastiche e imprese culturali

Estensione del paradigma a contesti oggi non ancora coinvolti — carceri, residenze per anziani, comunità di recupero, percorsi di reinserimento — dove il patrimonio possa tornare esperienza vissuta.

XIV. Formazione e prospettive professionali

Le Immersive Humanities non aprono solo un campo di ricerca e di applicazione. Aprono anche una nuova necessità formativa. Per operare in questo ambito non basta una competenza unica, né puramente tecnica né puramente umanistica. Servono figure capaci di attraversare saperi diversi e di lavorare sulla relazione tra contenuto, linguaggio, spazio, dispositivo, contesto e persona.

Questo implica competenze culturali, artistiche, progettuali, tecnologiche ed educative. Nei contesti clinici richiede anche capacità di dialogo con protocolli scientifici e responsabilità etiche. Non si tratta solo di aggiornare professionalità esistenti, ma di rendere possibili forme nuove di collaborazione tra ambiti che nelle università sono ancora troppo spesso separati. Le facoltà devono potersi incrociare. Discipline umanistiche, arti, design, informatica, pedagogia, medicina, psicologia, comunicazione. È in questo attraversamento che possono formarsi profili capaci di mettere in relazione curatela, ricerca, creazione artistica, progettazione esperienziale, sviluppo

tecnologico e applicazione sociale.

In questa prospettiva, l'università può diventare il luogo in cui queste competenze prendono forma non come somma di discipline isolate, ma come pratica condivisa. Le Immersive Humanities indicano anche questo. Un campo in cui la formazione non riguarda solo tecnologie, ma modi nuovi di unire sapere, sensibilità, responsabilità e progetto.

XV. Conclusione. Un campo aperto

Le Immersive Humanities sono un paradigma operativo con prime applicazioni documentate e verificabili. Integrano patrimonio, tecnologia, persona e contesto. Non sostituiscono l'interpretazione, ma ne spostano la sequenza. L'esperienza apre l'accesso, l'ermeneutica consolida. Quando questo accade con rigore filologico, protocolli di fruizione e indicatori osservabili, il patrimonio torna fruibile e attualizzato.

Le Immersive Humanities si collocano all'intersezione di quattro traiettorie che oggi dialogano ma non coincidono. Riattivazione filologica del patrimonio, teoria del contenuto per modalità cognitive differenziate, protocolli applicativi tra museo, scuola e ospedale, osservazione degli effetti con indicatori coerenti al contesto. La letteratura e le pratiche esistenti coprono spesso una o due di queste dimensioni, più raramente la loro integrazione operativa in continuità tra contesti. Da un lato la VR clinica lavora prevalentemente con contenuti generici. Dall'altro i format immersivi museali privilegiano l'esperienza e la scala più che la traduzione in protocolli educativi o clinici. Le Digital Humanities consolidano accesso e conservazione. La prescrizione culturale cresce come politica e pratica, ma senza un modello condiviso di contenuto strutturato. Il paradigma proposto mira a rendere operativa questa convergenza ed è già applicato con livelli di evidenza differenziati tra i contesti.

La tecnologia è infrastruttura, non origine. Al centro resta un'esperienza vissuta, situata, verificabile nei suoi effetti. Questa ricerca non chiude un percorso. Apre un campo di ricerca, di pratica e di responsabilità, che può estendersi a residenze per anziani, carceri, comunità di recupero e a tutti quei luoghi in cui il patrimonio culturale può continuare a vivere e contribuire a ridefinire il nostro futuro.

Appendice A – Glossario minimo

Immersive Humanities. Paradigma che progetta il digitale come infrastruttura esperienziale per riattivare il patrimonio in contesti museali, educativi e clinici, con integrità filologica e misurabilità degli effetti.

Digitale archivistico. Digitale orientato a preservare, descrivere, rendere accessibile e interrogabile.

Digitale esperienziale. Digitale orientato a riattivare il patrimonio come esperienza, attraverso protocolli coerenti con il contesto.

Infrastruttura culturale modulare. Contenuto progettato come nucleo riattivabile, declinabile in protocolli specifici per contesti diversi (museo, scuola, clinica).

Opera aperta esperienziale. Opera progettata per generare molteplici attraversamenti percettivi prima della sedimentazione interpretativa.

Registro contemplativo-sensoriale. Registro immersivo senza narrazione verbale, orientato a livelli pre-verbali.

Registro narrativo-cognitivo. Registro immersivo con drammaturgia e testo, orientato ad attenzione e comprensione narrativa.

Configurazione immersiva. Architettura progettata di più linguaggi (visivo, sonoro, spaziale, narrativo) in cui la regia dei rapporti tra gli elementi produce qualità non riducibili alle singole componenti. Si distingue dalla sinestesia in quanto assetto intenzionale e relazionale, dipendente dall'incontro situato tra opera e fruitore. Si distingue dalla semplice multimodalità in quanto non si limita alla compresenza di più canali sensoriali, ma implica una regia intenzionale dei rapporti tra i linguaggi.

Riattivazione del patrimonio. Traduzione progettata del patrimonio in condizioni di esperienza che preservano complessità e integrità.

VRHD (Virtual Reality Hypnosis Distraction). Protocollo che integra VR, contenuto artistico strutturato e tecniche di ipnosi ericksoniana per supporto non farmacologico.

Società Benefit (profit for benefit). Qualifica giuridica che vincola statutariamente l'impresa a perseguire finalità di beneficio comune accanto all'oggetto sociale. Nel modello adottato, il profitto da commissioni e collaborazioni sostiene ricerca, produzione e, quando le condizioni lo consentono, restituzione pubblica nei contesti didattici e terapeutici.

Appendice B — Comitato scientifico ed équipe clinica

Comitato scientifico — Dante, il Poeta Eterno

- Enrico Malato, Commissione Edizione Nazionale Commenti Danteschi

- Andrea Mazzucchi, Università di Napoli Federico II
- Lucia Battaglia Ricci, iconografia dantesca
- Jeffrey Schnapp, metaLAB Harvard

Coordinamento scientifico VRHD

- Dott. Pasquale Vaira, Primario Anestesia e Rianimazione I, IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza

Équipe clinica VRHD

- Dott.ssa Tiziana Palladino, Responsabile UOS Analgo-Anestesia Ostetrica
- Dott. Viviano Corritore, Dirigente Medico
- Dott.ssa Paola Sara Mariotti, Dirigente Medico
- Dott.ssa Filomena Santoro, Dirigente Medico
- Dott.ssa Giuliana Placentino, Dirigente Psicologo

Istituzioni partner

- F.E.C. Fondo Edifici di Culto, Ministero dell'Interno
- Comune di Firenze
- Opera di Santa Croce
- IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza
- Università di Foggia
- Harvard University Digital Collection

Appendice C – Esperienze pilota in ambito scolastico

Le esperienze pilota documentate in ambito scolastico precedono la formalizzazione del paradigma Immersive Humanities e ne costituiscono la base osservativa. Non producono dati quantitativi strutturati, ma offrono indicazioni qualitative coerenti con il modello successivamente elaborato.

Liceo Scientifico E. Amaldi – Roma (15 marzo 2022)

Sessione immersiva dedicata alla Divina Commedia, realizzata in collaborazione con Eni

(programma Eniscuola). L'attestato ufficiale (Prot. 3/2022 CULT, 17 marzo 2022, a firma Lucia Nardi – Eni S.p.A., Direzione Comunicazione Esterna) documenta che l'esperienza «è stata molto apprezzata da ragazzi e insegnanti», registrando un livello di coinvolgimento e attenzione superiore alle attese del corpo docente.

Rete Eniscuola – 10 territori (2019–2022)

Il programma Eniscuola ha portato esperienze immersive in istituti scolastici di dieci territori italiani, con contesti sociali e culturali diversificati. Dai casi documentati emergono tre osservazioni ricorrenti: (a) il linguaggio immersivo attiva un coinvolgimento che precede la mediazione verbale del docente; (b) il protocollo trifasico (preparazione – immersione – restituzione) si è allineato autonomamente alla struttura poi formalizzata nel paradigma; (c) la componente tecnologica ha richiesto soluzioni leggere e adattabili alle infrastrutture disponibili. Queste osservazioni non hanno valore di prova, ma indicano una direzione coerente con l'ipotesi di apprendimento vissuto applicato a contenuti culturali strutturati.

Nota metodologica

Nessuna di queste esperienze è stata condotta con protocolli sperimentali. I riscontri sono di natura qualitativa (feedback docenti, attestazioni istituzionali, osservazione diretta). La loro funzione nel paradigma è fondativa, non probatoria: hanno generato le ipotesi che il modello formalizza e che gli studi successivi (Studio REAL-V, cfr. Sezione VIII) intendono verificare.

Appendice D – Riferimenti bibliografici essenziali

Fondazione teorica

Dewey, J. *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company, 1934.

Eco, U. *Opera aperta*. Milano: Bompiani, 1962.

Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.

Gadamer, H.-G. *Wahrheit und Methode*. Tübingen: Mohr, 1960.

Benjamin, W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. *Zeitschrift für Sozialforschung*, 1936.

Langer, S. *Philosophy in a New Key*. Cambridge: Harvard University Press, 1942.

Ricoeur, P. *Temps et récit*. Paris: Seuil, 1983–1985.

Neuroestetica

- Zeki, S. *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford University Press, 1999.
- Chatterjee, A., Vartanian, O. “Neuroaesthetics.” *Trends in Cognitive Sciences*, 2014.
- Freedberg, D., Gallese, V. “Motion, emotion and empathy in esthetic experience.” *Trends in Cognitive Sciences*, 2007.
- Riva, G. et al. “Affective interactions using virtual reality: The link between presence and emotions.” *CyberPsychology & Behavior*, 2007.
- Gallese, V. “Embodied Simulation. Its Bearing on Aesthetic Experience and the Dialogue Between Neuroscience and the Humanities.” *Gestalt Theory*, 41(2), 2019.

Arti e salute

- Fancourt, D., Finn, S. *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?* WHO Regional Office for Europe, 2019.
- Chatterjee, H. J., Noble, G. *Museums, Health and Well-Being*. Routledge, 2013.
- Stuckey, H. L., Nobel, J. “The connection between art, healing, and public health.” *American Journal of Public Health*, 2010.

Prescrizione sociale e welfare culturale

- Polley, M. J. et al. “A review of the evidence assessing impact of social prescribing on healthcare demand and cost implications.” University of Westminster, 2017.
- Thomson, L. J. et al. “Social prescribing: a review of community referral schemes.” University College London, 2015.

VR e clinica

- Patterson, D. R., Jensen, M. P. “Hypnosis and clinical pain.” *Psychological Bulletin*, 2003.
- Hoffman, H. G. et al. “Virtual reality as an adjunctive non-pharmacologic analgesic.” *Annals of Behavioral Medicine*, 2011.
- Indovina, P. et al. “Virtual reality as a distraction intervention.” *Clinical Psychology Review*, 2018.
- Xu, N. et al. “The Effects of Virtual Reality in Maternal Delivery.” *JMIR Serious Games*, 2022.
- Musters, A. et al. “Virtual Reality Experience during Labour.” *Midwifery*, 2022.
- Yamashita, Y. et al. “Clinical effects of different virtual reality presentation content on anxiety and pain.” *Scientific Reports*, 2023.
- Tesarz, J. et al. “Effects of virtual reality on psychophysical measures of pain.” *PAIN*, 2024.

Rousseaux, F. et al. “Comparison of Experimental Pain Modulation by Hypnosis, Virtual Reality and Virtual Reality Hypnosis.” *European Journal of Pain*, 2025.

VR e didattica

Lehrman, A. L. “Embodied Learning Through Immersive Virtual Reality: Theoretical Perspectives for Art and Design Education.” *Behavioral Sciences*, 2025.

Validazione locale

Corritore, V. *Virtual Reality in Travaglio di Parto: Studio REAL-V*. Tesi di Specializzazione in Anestesia, Rianimazione, Terapia Intensiva e del Dolore, Università di Foggia, A.A. 2023–2024. Relatrice: Prof.ssa L. Mirabella.

Nota sull'autore

Felice Limosani (1966) è un artista multidisciplinare che unisce arte contemporanea, tecnologie immersive e discipline umanistiche. Il suo lavoro si muove tra ricerca, istituzioni culturali e imprese. Ha sviluppato il paradigma Immersive Humanities, che riattiva il patrimonio culturale come esperienza in contesti museali, didattici e terapeutici. Le sue opere sono state esposte presso Grand Palais di Parigi, Louvre di Parigi, Miami Art Basel, Metropolitan Museum of Art di New York, Palazzo Reale Milano, Palazzo Strozzi Firenze e Whitechapel Gallery Londra.

Collabora con la galleria Tornabuoni Arte. La sua opera *Dante, il Poeta Eterno* è stata acquisita dalla Harvard University Digital Collection. Ha sede a Firenze e opera come Società Benefit. Il saggio *Italo Globali* (Lupetti Editore) lo include tra i principali innovatori italiani nel mondo.