

Anna Caterina Dalmasso

Calco mobile.

La costruzione del reale nelle produzioni di *non-fiction* immersiva

Il ritorno del reale¹

Da decenni il cinema ha iniziato a dismettere le ambigue etichette di “documentario”, “cinema del reale”, “direct cinema”, “cinéma-vérité”, preferendo espressioni che si smarchino dall’idea di un’aderenza al reale, come documentario sperimentale o documentario di creazione, o ancora lemmi più trasversali come *non-fiction* o film saggio. Questo cinema, dai confini ormai ibridati con un panorama intermediale, con la video arte e i contesti espositivi, è fin troppo consapevole della natura fabbricata di ogni reale in figura e sembra aver abbandonato ogni ansia di certificazione. Come scrive Marco Bertozzi, si tratta di un documentario che sembra aver «sfumato, forse abbandonato, l’idea di rappresentabilità di un supposto reale»²: da tempo abbiamo smesso di credere all’esistenza di un reale che pre-esista all’operazione della sua messa in forma, semmai, la sfida del documentario è divenuta proprio quella di esibire le complesse articolazioni di questa incessante in-formazione e costitutiva compromissione del materiale documentario.

A questa tendenza, che possiamo rintracciare nella produzione audio-visiva, si accompagna un mutamento epistemologico, che deriva dal nostro aver assimilato, ovvero interiorizzato, il cinema come protesi tecnica. In breve potremmo dire che questo mutamento interessa innanzitutto due piani, o meglio si traduce in due processi, distinti ma collegati: da un lato, la naturalizzazione dell’immagine fotografica in quanto fotorealistica, dall’altro l’integrazione della manipolazione come componente costitutiva della produzione di immagini. La cultura

1 Questo articolo è frutto della ricerca condotta nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell’Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell’Università degli Studi di Milano nell’ambito del progetto “Dipartimenti di Eccellenza 2018-2022” attribuito dal Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca (MIUR).

2 M. Bertozzi, *Documentario come arte. Riuso, performance, autobiografia nell’esperienza del cinema contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2018, p. 12. Cfr. inoltre A. Caillet, *Dispositifs critiques. Le documentaire, du cinéma aux arts visuels*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2014.

Abstract

While cinema has repeatedly reframed the genre of documentary, moving away from the idea of an adherence to reality, the emerging medium of virtual reality seems to claim a close connection with the notion of “real”. By examining the expressive form of immersive journalism and the productions of non-fiction virtual reality, this article investigates how virtual environments entail a construction of the real and how this is inseparable from an analysis of the specific position the subject is called to assume within the visible virtual world.

KEYWORDS

VIRTUAL REALITY
-
IMMERSIVE JOURNALISM
-
DOCUMENTARY
-
POINT OF VIEW
-
VIRTUAL STORYTELLING

visuale digitale e post-digitale ci ha poi messo a contatto con un reale documentario da comporre e ricomporre continuamente, in quanto inseparabile da meccanismi di fabbricazione e falsificazione, un reale che ha dunque trovato strategie alternative all'ideale di una rivelazione della realtà, e che opera invece all'insegna del riuso, dell'ipermediazione, dell'anacronismo, e più in generale dell'autobiografia (intesa come termine che riassume ogni dinamica di esibizione del processo di elaborazione e di un punto di vista autoriale). Inoltre, il complesso universo intermediale, dischiuso in particolare dall'internet interattivo, la commistione non solo dei diversi generi espressivi, ma anche dei diversi media – dal video allo smartphone, dalle camere di sorveglianza ai video-games, dai social network alle piattaforme di self-broadcasting – che sono venuti a ibridare il linguaggio cinematografico, pongono lo spettatore in una posizione testimoniale e lo chiamano, come ha osservato Pietro Montani, ad un'operazione di continua autenticazione del reale³.

Mentre il cinema approccia il genere documentario ponendo sempre più questo termine tra una serie di virgolette, per fugare l'ombra di ogni retaggio di un'adesione *naïf* o diretta ad un presunto reale afferrabile, ecco che di questo termine apparentemente ormai compromesso si appropria invece un *medium* ancora giovane, quasi ancora a venire, e forse per altri versi già obsoleto: la realtà virtuale, medium che fin dal suo nome intrattiene un legame quanto mai problematico con il reale.

Risulta estremamente problematico compiere un discorso generale attorno a una tecnologia che non ha ancora visto stabilizzarsi un proprio linguaggio espressivo e attraversa ancora un processo di riconoscimento delle proprie potenzialità artistiche – in maniera simile a come accadde al cinema ai suoi albori. Dopo aver conosciuto un sostanziale stallo in seguito alle pionieristiche ricerche iniziate già dagli anni '60, le tecnologie di realtà virtuale attraversano una nuova *hype* a partire dalla metà degli anni 2010. Si tratta di un contesto estremamente

³ Cfr. P. Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Meltemi, Milano 2021.

fragile e precario, ancora alla ricerca di un'interoperabilità che consenta uno scambio fluido tra tecnologie e sistemi produttivi, così come di un codice espressivo, di un sistema distributivo condiviso e di una stabilizzazione delle figure professionali e artistiche che vi operano. Inoltre, l'espressione "realtà virtuale" è ancora spesso utilizzata come termine ombrello per indicare la creazione di realtà simulate e mondi digitali resi accessibili agli utenti tramite grafiche e interfacce 2D. Pur dovendo compiere necessariamente una generalizzazione rispetto ad un panorama estremamente multiforme, nell'utilizzare questo termine ci si riferisce qui in maniera specifica a contenuti che possano essere fruiti attraverso visori (cosiddetti *head-mounted display*) dotati di sistemi di *motion tracking*, in grado cioè di riconoscere i movimenti svolti dall'utente nell'ambiente fisico e di replicarne gli effetti nell'ambiente digitale.

La creazione di contenuti fruibili attraverso visori interessa ambiti diversi quali l'industria videoludica, la progettazione, le pratiche di training, di addestramento, o riabilitazione, la pornografia, il mercato dell'arte contemporanea, al fianco dei quali si sta costituendo e diversificando un variegato panorama produttivo, la cui ascendenza può essere talvolta ricondotta ai tratti di alcuni generi cinematografici, tra cui il documentario.

Nella produzione dell'ultimo decennio la realtà virtuale ha visto un impiego crescente nell'ambito del giornalismo narrativo e in particolare nel genere dell'*immersive journalism*⁴, che raccoglie produzioni che mirano a sensibilizzare il pubblico rispetto a tematiche di attualità e cronaca, attraverso l'uso di tecnologie immersive e di diverse forme di *storytelling* digitale. Anche in virtù dell'interesse per questo campo di applicazione, la realtà virtuale in quanto tecnologia è stata spesso presentata

4 Riguardo al genere del giornalismo immersivo e in particolare alla sua applicazione alla realtà virtuale cfr.: T. Uskali, A. Gynnild, S. Jones, E. Sirkkunen (a cura di), *Immersive journalism as storytelling: Ethics, Production and Design*, Routledge, Londra, 2021; S. Jones, *Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality*, «Journal of Media Practice», vol. 18, n. 2-3, 2017, pp. 171-185; E. Studt, *Virtual reality documentaries and the illusion of presence*, «Studies in Documentary Film», vol. 15, n. 2, 2021, pp. 175-185.

come uno strumento decisivo per promuovere una maggiore consapevolezza rispetto a temi sensibili e umanitari, definita dal produttore e regista Chris Milk secondo la problematica espressione di «macchina per l’empatia (*empathy machine*)»⁵, proprio in quanto questo medium sarebbe in grado di porci in contatto *diretto* con il reale che ci presenta.

Possiamo allora chiederci: in che modo il medium virtuale viene a ridisegnare i confini del reale in immagini? Qual è il legame che queste opere, che in maniere eterogenee si propongono come “documentarie”, intrattengono con il reale? Prima di analizzare il medium virtuale e di indagare alcune produzioni di non-fiction immersiva, passeremo brevemente in rassegna le pratiche discorsive e corporee con cui si rinnova il mito di un reale rivelato in presa diretta.

Da spettatorə a sperimentatorə

La realtà virtuale può essere intesa come parte della parabola di un cinema espanso che si vuole opera totale, che da sempre cioè si pensa come un medium a vocazione immersiva e multi-sensoriale, ma può anche essere vista come la morte stessa del cinema, in quanto va a minarne i presupposti estetici, in particolare con il venir meno dell’operazione di taglio e selezione classicamente assicurata dall’inquadratura. Ecco allora che l’idea di scorniciamento⁶, nelle sue implicazioni estetiche e politiche, è proprio ciò che sottende il discorso con cui si presentano molte delle produzioni immersive, spesso orientate verso tematiche sociali e umanitarie⁷. Nell’annunciare la sua prima realizzazio-

5 Cfr. C. Milk, “How virtual reality can create the ultimate empathy machine”, TED talk, 2015. Sul tema dell’“empathy machine” cfr. J.A. Fisher, *Empathic Actualities: Toward a Taxonomy of Empathy in Virtual Reality*, in N. Nunes, I. Oakley, V. Nisi (a cura di), *Interactive Storytelling*, Springer, Cham, 2017; G. Bollmer, *Empathy machines*, «Media International Australia», vol. 165, n. 1, 2017, pp. 63-76; A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021, *VII. Empathy Machine?*, pp. 177-208.

6 A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine*, cit., *IV. L’immagine-ambiente*, pp. 91-120.

7 A proposito di cultura visuale umanitaria cfr. F. Zucconi, *Displacing Caravaggio*.

ne in realtà virtuale presentata al Festival di Cannes nel 2017⁸, il regista messicano Alejandro Gonzalez Iñárritu sottolineava come la natura bidimensionale dello schermo cinematografico costituisca un limite al coinvolgimento dello spettatore nei fatti narrati, laddove la tecnologia immersiva può invece superare la «dittatura della cornice [*dictatorship of the frame*]»⁹, che erige lo spettatore in una posizione distaccata di osservatore, e consente invece di mettersi realmente nei panni dell'altro. Questa linea argomentativa ha molte consonanze con l'ispirazione che ha guidato il lavoro di Nonny de la Peña, pioniera del giornalismo immersivo, la cui ambizione consiste precisamente nel portare il pubblico «sulla scena [*on scene*]»¹⁰ inaugurando così un'esperienza affettiva e viscerale, vissuta *in prima persona*.

Sofferamoci su questo termine chiave: conseguenza diretta dell'operazione di scorniciamento è la possibilità di esperire un ambiente virtuale *in prima persona*. «Cosa succede se invece di stare seduto in una sala cinematografica o davanti alla Tv, sei tu spettatore, che vivi la storia che ti narriamo?», leggiamo nel testo di presentazione di *Mare Nostrum – The Nightmare* di Stefania Casini¹¹. Ecco che la realtà virtuale è presentata non solo come possibilità di fare un'esperienza estremamente immediata e coinvolgente di mondi simulati, di entrare cioè in contatto con lo spettacolo invece di oggettivarlo, ma anche come occasione per calarsi nell'esperienza percettiva di altri individui¹² e venire ad abitare il mondo diegetico.

Con il dissolversi dei limiti imposti dall'inquadratura, sembrerebbe venir meno quel distacco che tradizionalmente sepa-

Art, Media, and Humanitarian Visual Culture, Palgrave Macmillan, Londra 2018.

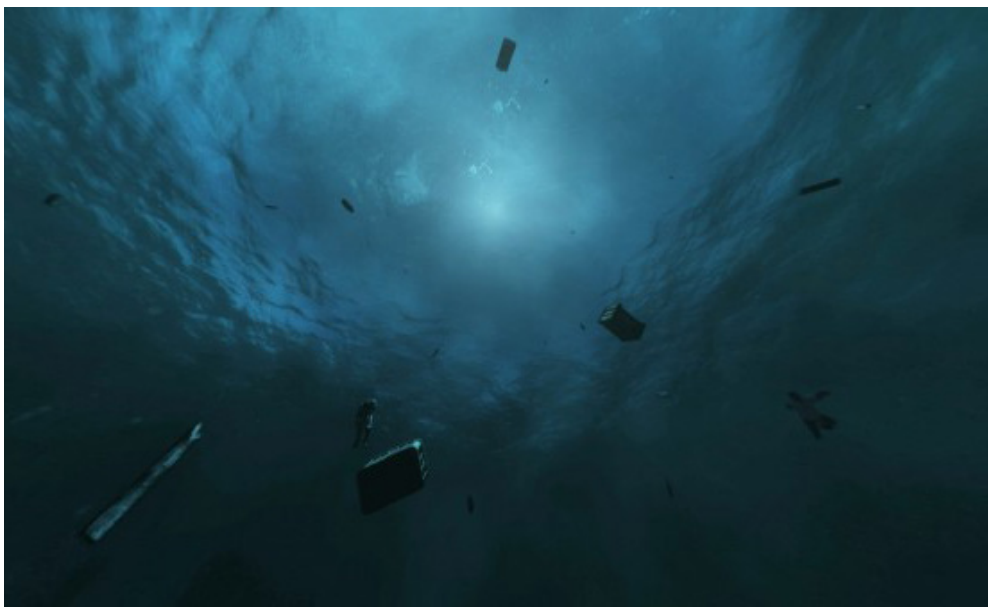
8 A.G. Iñárritu, *Carne y Arena. Virtually Present, Physically Invisible* (Fondazione Prada, ILMxLAB, Legendary Entertainment, 2017).

9 *Carne y Arena*, Quaderno Fondazione Prada, #12.

10 Dai testi di presentazione di N. de la Peña, *Project Syria* (MxR Studio, USC School of Cinematic Arts, World Economic Forum, 2014).

11 Dai testi di presentazione di *Mare Nostrum – The Nightmare* di Stefania Casini (Tama Filmproduktion, Bizef Produzione, in associazione con Intrigo Internazionale, MediaApes, 2019).

12 A.C. Dalmaso, *In prima persona. Anatomia di un desiderio cinematografico* (in pubblicazione).



Mare Nostrum - The Nightmare

2019, Stefania Casini

rava spettatorə e spettacolo. Ma superare i limiti bidimensionali della cornice ci consente davvero di poter eliminare la distanza che in quanto spettatorə ci separa dal reale in immagine? Come ha sottolineato Andrea Pinotti, la retorica che sostiene la diffusione dei contenuti immersivi in realtà virtuale comporta dei rischi: da un lato, tende a farci dimenticare la funzione di messa in forma operata dalle nuove strategie di regia e *storytelling* vir-

tuale per cui, mentre siamo convinti di “pilotare” in autonomia la nostra esplorazione dello spazio virtuale, siamo di fatto «inquadriati dal discorso e nel discorso dell’autore», dall’altro, ci illude di poter avere un accesso diretto all’esperienza dell’altro «nella sua alterità, senza riconoscerla nella sua irriducibilità»¹³.

Inoltre, si potrebbe facilmente obiettare che già altri media e forme espressive, come ad esempio l’incontro sensibile con il film, consentivano di rendere compartecipi lo spettatore di un frammento di realtà, anche a prescindere dalla consapevolezza del carattere finzionale dei fatti rappresentati. Allora cosa trasforma gli utenti del medium virtuale da «testimoni oculari»¹⁴ a “sperimentatore” protagonista di un’esperienza vissuta in prima persona?

La risposta è da ricercare innanzitutto nelle specifiche condizioni estesiologiche che presiedono a quella che gli studi di media definiscono *presenza* o *telepresenza*, ovvero la sensazione di trovarsi inclusi nell’ambiente simulato e anche di potersi muovere all’interno dello spazio virtuale. I sistemi di visualizzazione e di tracciamento dei caschi immersivi, infatti, generano delle contingenze sensorimotorie sufficientemente congruenti con quelle della realtà fisica¹⁵, tali da poter ingannare il cervello umano, in grado cioè di creare l’illusione di condividere lo stesso spazio e, entro certe condizioni di plausibilità, di provocare risposte analoghe a quelle che susciterebbe l’ambiente fisico. Occorre sottolineare che questo avviene a prescindere tanto dal grado di verosimiglianza dell’ambiente simulato quanto dall’apparenza più o meno fotorealistica dell’immagine virtuale, che può essere realizzata tramite ripresa video 360°, fotogrammetria, cattura volumetrica o interamente elaborata tramite *computer-generated imagery* (CGI).

Tuttavia, l’esistenza di una simile reazione in termini este-

13 A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine*, cit., p. 185.

14 Cfr. P. Burke, *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, tr. it. di G.C. Brioschi, Carocci, Roma 2017.

15 Si veda in particolare: M. Slater, *Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments*, «Philosophical Transactions of the Royal Society of London B» vol. 364 (1535), 2009, pp. 3549-57.

siologici non è sufficiente per motivare l'effetto di compartecipazione e persino l'insorgere di una risposta empatica, come vorrebbe il discorso dominante con cui sono spesso promosse le tecnologie di realtà virtuale e i contenuti che queste veicolano. Se però proviamo ad analizzare le condizioni materiali e fenomenologiche del dispositivo, possiamo tentare di osservare i suoi effetti sul modo di esperire il reale che appare in immagine (un'immagine da intendere sempre non solamente nelle sue componenti visive, ma come esperienza multisensoriale).

In che modo il fatto di sentirsi presenti nell'ambiente simulato influisce sull'esperienza estetica di chi si "immerge" in un ambiente virtuale? Consideriamo, ad esempio, la realtà virtuale in contrasto rispetto ai media fotografici – fotografia e cinema –, che sono stati al centro della riflessione estetica e mediologica del secolo scorso. Pur operando una colossale semplificazione, potremmo riassumere la linea baziniana e barthesiana nell'idea che ciò che è proprio dell'immagine fotografica sia il fatto di presentarci il suo referente reale ponendoci dinnanzi all'evidenza del suo *esser stato*, ovvero dinnanzi a qualcosa che è stato assolutamente e irrecusabilmente presente, ma che io incontro sempre necessariamente in maniera differita, come una mummia del cambiamento. In tal senso, ciò che caratterizza la ricezione estetica di fotografia e cinema è l'incontro con un reale differito, che si oppone alla dimensione del presente, propria invece del teatro che, come scriveva György Lukács nelle sue *Riflessioni per una estetica del cinema*, è «presente assoluto»¹⁶: un presente che non è il semplice presente della vita, ma in cui si è portati ad abbandonare i parametri della quotidianità per assecondare un sistema di regole differente.

Con la tecnologia della realtà virtuale, proprio in virtù delle condizioni estesiologiche che il medium propone alla nostra percezione, siamo allora proiettati in un simile teatrale "presente assoluto". Prima di raggiungerci nel suo legame con un reale rappresentato e ri-presentato da cui si origina, l'immagine

¹⁶ G. Lukács, *Riflessioni estetica del cinema* (1913), in A. Barbera, R. Turigliatto (a cura di), *Leggere il cinema*, Mondadori, Milano, 1978, pp. 27-28.

che ci circonda a 360° ci mette in contatto con un reale che sta avvenendo, e che anzi si co-costituisce insieme ai nostri movimenti corporei.

L'imporsi di un reale al presente emerge nella poetica di molti recenti lavori, come, ad esempio, nell'installazione in realtà virtuale realizzata dall'artista statunitense Jordan Wolfson, significativamente intitolata *Real Violence*¹⁷. Nell'installazione virtuale, lo sperimentatore si trova, una volta indossato il casco, in una comune strada cittadina dove un individuo – che ha le fattezze dell'artista stesso – inizia a colpire un altro uomo con una mazza da baseball, in maniera sempre più violenta, fino a ridurlo ad un ammasso di sangue e membra distrutte. Durante i 2 minuti e 25 secondi dell'esperienza, la vittima cerca a più riprese di stabilire un contatto visivo con lo spettatore, implicandolo così nello spazio finzionale e interrogando in maniera insistente il suo voyeurismo. L'opera si propone come un attacco frontale dell'idea di interattività, classicamente associata agli ambienti immersivi, ma, proprio riducendo l'agentività dell'osservatore al minimo, l'esperienza lo pone di fronte a una scelta essenziale, che precede ogni giudizio morale o interpretazione e coincide con il movimento stesso dello sguardo: a un tempo in seno all'universo diegetico (scelta tra guardare o rivolgere altrove il proprio sguardo, tra guardare o chiudere gli occhi) ed extra-diegetico (ovvero tra guardare e terminare l'esperienza togliendosi il casco, cosa che fece effettivamente la maggioranza dei visitatori dell'opera, presentata per la prima volta alla Biennale del 2017 del Whitney Museum, prima dell'effettivo trascorrere dei due minuti e mezzo previsti).

Ecco che, in un simile scenario, più che un reale che ci raggiunge dalla sua dimensione fattuale, storica, memoriale, siamo confrontati ad un reale che si attualizza, un reale che ci investe e da cui non abbiamo scampo. In altri termini, il reale che si costituisce sotto i nostri occhi sopravanza il riferimento – tutta-

17 Presentata nel 2017 alla Biennale del Whitney Museum of American Art, New York. Cfr. G. Bollmer, K. Guinness, *Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson's Real Violence*, «Journal of Visual Culture», vol. 19, n.1, 2020, pp. 28-46.

via sempre possibile – a una dimensione “documentaria” di ciò che ci viene presentato. Da un punto di vista fenomenologico, assistiamo, cioè, a uno sbilanciamento dell’esperienza spettatoriale verso la dimensione performativa cui l’immagine virtuale ci chiama, a detrimento della sua componente rappresentativa: non siamo più dinanzi a un’immagine di qualcosa, ma a un mondo che si impone come tale nella sua presenzialità¹⁸. In questo senso l’immagine – anche quando fotorealistica o frutto di una cattura fotografica – sembra in gran parte privata della forza veritativa del fatto passato, in quanto la dimensione del suo attuale dispiegarsi prevale – prepotentemente – rispetto alla sua emanazione da un referente. Il reale si colloca perciò nell’eccedenza della nostra risposta incarnata, nel feedback corporeo che opera il vero montaggio dell’esperienza immersiva, e avviene anche indipendentemente dalle nostre componenti razionali e consapevoli.

Un reale a due tempi

Ora, come si declina questa componente performativa nell’esperienza virtuale? Possiamo facilmente individuarla nelle condizioni di possibilità della fruizione degli ambienti immersivi tramite visori. In virtù dei vincoli imposti dal dispositivo, l’incontro sensibile con l’immagine virtuale implica, come forma minima ma inaggirabile di interattività, una performatività condivisa, in cui si produce una coincidenza tra i gesti di ispezione o esplorazione dell’ambiente e la messa in immagine del materiale esperito.

Un processo di negoziazione tra fruitore e materiale sensibile caratterizza l’esperienza estetica come tale, ma, con la realtà virtuale, il processo di apparizione dell’immagine tridimensionale riposa direttamente sui movimenti corporei di chi sperimenta l’ambiente immersivo¹⁹. Ecco che, a ben vedere,

¹⁸ Su questo cfr. A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine*, cit., p. XV.

¹⁹ Occorre poi operare una distinzione tra opere esperibili in 3 oppure in 6 gradi di libertà, in cui rispettivamente chi sperimenta l’ambiente immersivo

la funzione di in-formazione del reale in immagine, assicurata dalla cornice dell'inquadratura nei media 2D, non scompare completamente, ma – oltre a permanere come soglia simbolica, psichica, estetica, semiotica – è di fatto assunta dal corpo e dallo sguardo incarnato di chi sperimenta l'ambiente virtuale. Il suo corpo situato – tanto in termini fisiologici quanto in termini di appartenenza socio-culturale, di genere, etnia, etc. – diventa un *frame* virtuale²⁰.

Questa performatività dell'operatore ha però come suo risvolto una performatività dell'immagine, in quanto immagine operativa e senziente. I visori sono, infatti, dotati di sensori che tracciano costantemente i movimenti dell'utente e ne ricostruiscono in tempo reale la posizione nello spazio. L'immagine che ne risulta e che appare sullo schermo – che pur non essendo esperita in quanto superficie bidimensionale si trova tuttavia dinanzi agli occhi dell'utente – si modifica continuamente assecondando i movimenti corporei, quale un calco mobile. In maniera peculiare, però, l'estrusione di questo calco non rispetta la geometria euclidea né la fisica newtoniana e si colloca invece, secondo una struttura topologica, tridimensionalmente attorno al proprio “stampo”, fino a includerlo in seno a quel sensibile – direbbe Maurice Merleau-Ponty un vedente-visibile²¹ – da cui continuamente è informato e in cui era già da sempre avvolto.

può esplorare lo spazio con i movimenti dello sguardo e della testa (3dof) oppure muoversi liberamente nello spazio in tutte le direzioni (6dof).

²⁰ Per uno sviluppo di questo punto mi permetto di rinviare agli articoli: A.C. Dalmasso, *The Body as Virtual Frame. Performativity of the Gaze in Immersive Environments*, «Cinéma & Cie», n. 32, 2019, pp. 101-119, e *I nuovi limiti della visione. Cornice e fuori campo tra soggettiva e realtà virtuale*, «FataMorgana», n. 9, 2019, pp. 33-53. Ad una conclusione simile giunge anche Luca Acquarelli, in riferimento al paradigma semiotico: «possiamo pensare ai dispositivi di localizzazione e di *tracking* come i nuovi luoghi delle soglie enunciazionali, al pari, ad esempio, della cornice nella visione di un quadro», L. Acquarelli, *Lo spettacolo del re-enactment e il tempo critico della testimonianza in Carne y Arena*, «E|C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici», vol. XIV, n. 30, 2020, pp. 229-238, p. 232.

²¹ M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l'invisibile*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano, 2007.

Ma, se questa configurazione riguarda in maniera strutturale le condizioni di fruizione offerte *by design* dall'interfaccia virtuale (se non altro nella forma che ha assunto nella fase attuale di sviluppo di questa tecnologia), in che modo la performatività condivisa dell'immagine virtuale viene a ridisegnare l'apparizione del reale in immagini?

Anche laddove l'interfaccia o lo *storytelling* immersivo non preveda forme più complesse di interazione, la tecnologia della realtà virtuale coinvolge sempre lo sperimentatore nel processo di costruzione dell'immagine. Perciò, se in seno agli ambienti virtuali entriamo a contatto con un reale in immagine, si tratta di un reale che lo sperimentatore contribuisce a in-formare o se non altro ad attualizzare o riattualizzare.

Come ha suggerito Luca Acquarelli, l'ambiente immersivo è, ad un tempo, il frutto e il luogo di una performance di *re-enactment*²², che interviene tanto dal punto di vista del processo di produzione quanto del suo dispiegarsi nella fruizione. Una delle tecniche di registrazione implementata per la creazione di contenuti immersivi implica infatti l'uso della tecnologia *motion capture*, in cui degli attori o anche i veri protagonisti di eventi storici o vicende individuali sono chiamati a rimettere in scena il proprio coinvolgimento nei fatti narrati. Ma il *re-enactment* è anche quello che avviene nel momento in cui la traccia dei gesti umani e la loro memoria è riattivata dallo sperimentatore alle prese con l'ambiente virtuale, in una ricomposizione computazionale del punto di vista che riarticola i movimenti corporei preliminarmente catturati.

Per altro verso, commentando le molteplici applicazioni della tecnologia virtuale in ambito archeologico e museale, Elisabetta Modena ha osservato come anche i contenuti prodotti per il pubblico e volti alla visualizzazione di siti del patrimonio artistico o anche alla ricostruzione di edifici e opere andate perdute, attingano alla tradizione del *re-enactment* per ridare vita al passato e alla memoria storica, attraverso forme di *anastilosi*

22 L. Acquarelli, *Lo spettacolo del re-enactment*, cit.

*narrativa*²³, in cui cioè il processo di ricomposizione non si limita alla ricostituzione degli ambienti ed edifici ma include anche la loro animazione con storie, riti e pratiche quotidiane.

Vi è poi un tipo particolare di *re-enactement*, che non implica solamente un *revival* performativo che si dispieghi sotto gli occhi di chi sperimenta l'ambiente immersivo, ma anche una sorta di *re-enactement* percettivo, ripetizione di un'esperienza vissuta *in prima persona*. Come si segnalava più sopra, infatti, l'esperienza della realtà virtuale è spesso compresa anche come possibilità di mettersi nei panni dell'altro, assumendo il suo punto di vista individuale. Si tratta di una variante peculiare dell'esperienza immersiva che implica l'essere chiamati a coincidere con un punto di vista preciso, che ci restituisce quella che Andrea Pinotti ha definito un'*autopsia a 360°*, nel senso etimologico di "*autòs optòs*", «vedere con i propri stessi occhi»²⁴. Al contempo, questa cattura di un punto di vista soggettivo è un'*autopsia* anche nel senso mortuario del termine, in quanto viene a congelare la realtà che immortala nella sua mera ricezione percettiva e fattuale per offrirla, in assenza, all'ispezione di un altro.

Come queste diverse letture suggeriscono, evocando, in maniera diversa ma consonante, le nozioni di *re-enactment*, di anastilosi, di autopsia, nell'incontro sensibile con l'ambiente immersivo entriamo a contatto con un reale che più che raggiungerci dal passato del suo accadere, chiede di essere riattivato, se non addirittura ricostruito. La sua dimensione fantasmatica coinvolge allora non tanto i tratti del referente cui l'immagine rimanda, quanto l'identità e la "presenza" di chi la sperimenta e contribuisce a informarla. Come hanno sottolineato Barbara Grespi e Alessandra Violi²⁵, commentando la celebre installazione di Iñarritu, il medium virtuale, chiamandoci a prendere parte alla "rappresentazione" al modo di un *tableau vivant*, ci fa

23 E. Modena, *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Carocci, Roma 2022, pp. 95 ss.

24 A. Pinotti, *Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell'empatia nel fuori-cornice del virtuale*, «Fata Morgana», n. 39, 2019, pp. 17-31, pp. 29-30.

25 B. Grespi, A. Violi, *Circondati dalle immagini*, in Ead. (a cura di), *Apparizioni. Scritti sulla fantasmagoria*, Aracne, Roma, 2019, pp. 9-38.



Clouds Over Sidra

2015, Chris Milk e Gabo Arora

apparire come fantasmi al suo interno, spesso anche privandoci di un avatar dalle fattezze visibili e portandoci così ad abitare una carne trasparente di spiriti incorporei.

Ecco che l'indagine del reale che si rivela o si dispiega a 360° nell'ambiente virtuale, deve prolungarsi in una discussione sullo sguardo, sul punto cioè da cui l'esperienza che si articola a partire da tale reale si origina e su cui si innesta, per indagare i modi in cui chi sperimenta l'ambiente immersivo è portato a situarsi rispetto a questo reale e anche a mettere in discussione il proprio inserirsi nel mondo virtuale e il proprio prendervi parte²⁶.

L'innesto dello sguardo

Se consideriamo alcune delle opere pionistiche del giornalismo immersivo²⁷, vediamo che il punto di osservazione che è offerto a chi sperimenta l'ambiente virtuale si propone come una sorta di grado zero dello sguardo, che mira a compiere una piena illusione di assenza di mediazione – definizione stessa dell'effetto di presenza: *come se fossi lì*. Se compresa in tal senso,

²⁶ *Ivi*, p. 28.

²⁷ Come, ad esempio, *Clouds Over Sidra* di Chris Milk e Gabo Arora (2015), *The Displaced* di Ben C. Solomon e Imraan Ismail (2015) o, per altro verso, i primi lavori della giornalista americana Nonny de la Peña *Gone Gitmo* (2007), *Hunger in Los Angeles* (2012), *Use of Force* (2013).

la realtà virtuale è l'emblema del sogno dei filosofi idealisti di poter superare l'esistenza del nostro corpo di carne e ottenere una pura visione interiore, puro atto percettivo esperito dall'interno. Tuttavia, queste produzioni non rinunciano a riferirsi a delle marche enunciative istituzionali, proprie del documentario tradizionale. Perciò chi si immerge nell'opera virtuale, pur collocandosi in seno allo spazio diegetico, non vede compromesso il proprio luogo privilegiato di testimone esterno. Occorre, inoltre, anche notare che, a causa dei limiti tecnici dei dispositivi di ripresa e elaborazione grafica, tanto le riprese 360° quanto i prodotti realizzati in CGI, non godevano ancora di una resa stereoscopica che valorizzasse pienamente il coinvolgimento dell'utente nello spazio tridimensionale²⁸.

Ora, proprio facendo leva sulla ricerca espressiva messa in atto dalle produzioni pioneristiche dell'*immersive journalism*, molte opere di non-fiction immersiva hanno iniziato a interrogare dall'interno le condizioni di fruizione degli ambienti virtuali, tentando di articolare una grammatica espressiva che potesse fare leva sull'inclusione dello spettatore nello spettacolo e la dimensione performativa dell'immagine virtuale, che in precedenza abbiamo esaminato.

Se si è parlato di un reale da ri-mettere in atto o da ri-costruire, *questa anastilosi virtuale non riguarda unicamente il materiale percepibile in seno all'ambiente immersivo, ma innanzitutto la posizione del soggetto che lo sperimenta*. In altri termini, potremmo dire che, anche a prescindere dalla presenza di una componente ludica, ogni esperienza 360° si articola sempre potenzialmente anche come un enigma, in cui lo spettatore è chiamato a comprendere la propria posizione in seno allo spettacolo. Un *puzzle* la cui domanda costante è: chi sono io? Chi sono chiamato ad essere?

²⁸ Vale la pena sottolineare come sia inevitabile che, per la natura germinale di questo *medium*, molti dei discorsi che orbitano attorno alla realtà virtuale si riferiscano ancora ampiamente alle sue condizioni tecnologiche. Ogni tecnica deve infatti essere inventata almeno due volte: le sue condizioni tecnico-materiali devono cioè essere radicalmente riscoperte nei processi della creazione perché possa emergere come mezzo espressivo e come costruito mediale.

Qual è il grado di coinvolgimento che mi è richiesto? Quale identità devo impersonare perché l'esperienza possa funzionare?

Una prima specificità espressiva ed estetica del medium sembra allora darsi a vedere nella possibilità di interrogare precisamente il punto di *immeto*²⁹ tra reale e virtuale, quello che abbiamo definito come il punto attraverso cui si articola la performatività o agentività condivisa dell'immagine virtuale: con il mio semplice muovermi nello spazio, ho il potere di inflettere il sensibile che mi appare, ma quest'immagine che si plasma attorno al mio calco mobile, a sua volta ha il potere di plasmarmi come vedente incluso nel visibile³⁰.

Vorrei ora esaminare, brevemente, alcune strategie estetiche e narrative attraverso cui chi sperimenta l'ambiente immersivo è chiamato a costruire la propria posizione rispetto al visibile che contribuisce a in-formare. Tentando di isolare certi elementi emblematici, limiteremo la nostra analisi ad alcune opere eterogenee, ma accomunate dall'intento di mettere a tema e sensibilizzare il pubblico nei confronti dell'esperienza della migrazione, concentrandosi in particolare sul momento topico del passaggio della frontiera.

Realizzato tramite ripresa 360° con effetti in CGI, *Mare Nostrum – The Nightmare* di Stefania Casini, ripercorre il viaggio di un giovane migrante dal Sahara verso il Mar Mediterraneo. Calandosi nell'ambiente virtuale, lo spettatore assiste al doloroso addio tra il giovane tuareg Atambo e la madre, mentre questi si accinge a lasciare la sua casa natale. Dapprima questa vicinanza sembra un'intromissione, ci costringe ad uno sguardo indiscreto su una situazione intima e inimmaginabile, ci sentiamo di troppo, finché non avviene un'interpellazione inaspetta-

29 In italiano il termine gode di un'ambiguità particolarmente interessante, in quanto riconduce tanto ad una terminologia biologica – in botanica indica l'operazione con cui si fa concrescere sopra una pianta una parte di un altro vegetale – quanto ad una meccanica – il collegamento tra ingranaggi che pone in relazione moti tangenziali.

30 In riferimento all'ontologia merleau-pontiana, cfr. M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l'invisibile*, cit.

ta: la madre si rivolge verso di noi e ci chiede di proteggere suo figlio. La nostra vicinanza indiscreta assume quindi un senso a livello narrativo: ci viene chiesto di posizionarci rispetto all'immagine che ci avvolge. In realtà, la richiesta non è univoca: che posto occupo se mi colloco in seno all'universo diegetico? Sono uno dei trafficanti che gestiscono le rotte migratorie dall'Africa Sub-Sahariana, sono un amico, un compagno di viaggio che condividerà con il ragazzo la traversata? Oppure, rimanendo al di fuori dell'universo finzionale, sono proprio io, cittadina del primo mondo a cui la madre rivolge un'interpellazione simbolica? Queste diverse istanze si raccolgono nel mio punto di vista. Anziché assistere voyeuristicamente a questo viaggio immersivo, sono fin da subito chiamata a situarmi – insieme esteticamente ed eticamente – in seno a questo mondo e, nel corso della narrazione, la mia posizione sarà di nuovo interrogata a più riprese: in quella che sembra coincidere con una prigione in Libia sarò uno tra i prigionieri, e via dicendo, seguendo passo dopo passo il destino di Atambo.

La regia di quest'opera rivela che, anche quando in una ripresa 360° siamo privati di un'apparenza sensibile in seno al mondo virtuale e non possiamo riconoscerci in un avatar, ci sentiamo ugualmente visibili, interpellati, soggetti agli sguardi. Ritroviamo un uso simile dell'interpellazione nell'installazione *The Crossing* di Neil Bell (2022), che si configura come un'esperienza interattiva. Chi si immerge nell'ambiente immersivo si trova di notte in un ritrovo clandestino sulla costa libica, dove un trafficante incontra un gruppo di migranti che si apprestano ad intraprendere il viaggio. Si rivolge verso di noi: saremo noi a scegliere chi tra i compagni ci sembra più adatto a condurre la barca, sapendo che la responsabilità di questa decisione ricadrà su di noi.

L'esperienza virtuale si snoda così, con un andamento da *serious game*, ponendoci dinnanzi alle scelte da compiere nel corso della traversata.

Una strategia estetica opposta è messa in campo da quella che è divenuta senz'altro la più celebre opera in realtà virtuale ad affrontare il tema della migrazione: *Carne y Arena* di Iñarri-



The Crossing
-
2022, Neil Bell



tu, che abbiamo già evocato. Qui chi sperimenta l'ambiente virtuale – calandosi nel deserto di Sonora dove un gruppo di migranti sudamericani sta attraversando il confine tra Messico e Stati Uniti – è soprattutto confrontato alla frustrazione di non essere percepito dai personaggi che incontra, che ci ignorano e ci passano attraverso attribuendoci così un'esistenza fantasmatica, che fa segno verso l'invisibilità politica e sociale dei corpi dei migranti³¹. Attraverso la complessa installazione che fa da cornice all'opera, chi sperimenta l'ambiente virtuale è dunque chiamato a incarnare un'esperienza in prima persona – calzare

³¹ Solo nella *punchline* finale, uno degli agenti della pattuglia si rivolge infine verso lo spettatore puntandogli contro un'arma, evocando e rimediando una tra le prime forme di interpellazione della storia del cinema: *The Great Train Robbery* di Porter (1903).



Medusa

2018, Sara Tirelli

i panni di un migrante – e tuttavia il processo di immedesimazione è lasciato alla sua libertà di movimento, in maniera tale da poter risultare o meno, oppure solo a tratti, in una sovrapposizione – con i rifugiati sorpresi nella notte o, forse, con gli agenti della pattuglia di frontiera.

In maniera diversa, nell'incontro con queste opere siamo chiamatə a compiere il movimento di un continuo innesto e re-innesto sul materiale visivo e sensibile, a collocarci rispetto a un reale che ci tocca proprio in quanto interroga il nostro essere situatə in un corpo. Tuttavia, questo movimento implica anche il collocarsi in seno ad una complessa cultura visuale che intesse di rimandi e di stratificazioni il sensibile che ci circonda e, in modo particolare, il sensibile in immagine. È a questa rete di rimandi che fa segno *Medusa* (2018) di Sara Tirelli³². Fin dal titolo l'esperienza a 360° stabilisce un legame diretto con uno dei miti più cruciali per la storia delle immagini – la Gorgone capace di pietrificare con lo sguardo – e al contempo colloca il suo punto di fuga nell'evento del naufragio cui rimanda la celebre opera di Géricault dal medesimo titolo³³, evento tragico e ferita monumentale nella memoria culturale dell'Occidente. *Medusa* si discosta dalla grammatica narrativa del giornalismo immersivo, per porre lo spettatorə al cuore di una performance teatrale e cinematografica che lo avvolge, convocando eventi di cronaca ed elementi che popolano la cultura visuale umanitaria, fino ad un *reenactment* simbolico proprio del naufragio della Medusa. Attraverso lo storytelling virtuale chi sperimenta l'ambiente immersivo ricostruisce a poco a poco che il posto che

32 Cfr. S. Pirandello, *Intervista a Sara Tirelli*, «Piano B. Arti e culture visive», vol. 6, n. 1, 2021, pp. 4-88.

33 T. Géricault, *La zattera della Medusa*, 1819.

occupa – in quanto privilegiatə cittadinə occidentale dotatə di passaporto europeo o *Schengen* – è quello dellə spettatorə del naufragio che da Lucrezio in poi caratterizza il nostro rapporto allo spettacolo e che l'esplorazione artistica del medium virtuale non manca oggi di mettere in discussione.

L'operazione performativa del fruitore si concentra proprio su quel punto che sfugge all'immagine e da cui l'immagine si origina. Pur in assenza di un coinvolgimento interattivo, devo mettere a tema il mio ruolo di cornice mobile, tentare di adattare i miei gesti corporei al sensibile che contribuisco a informare attorno a me, in cui il reale prende forma come ciò che mi fa riemergere dall'immagine in quanto posizione soggettiva da ricostruire attorno allo sguardo che sono chiamatə a incarnare.