

Luca Cardone

Anime virtuali. Montare l'immagine, smontare l'esperienza

Per la capacità di realizzare tecnicamente e fenomenologicamente il sogno cinematografico della *soggettiva assoluta*¹, gli odierni dispositivi immersivi della *realtà virtuale* (RV) continuano a rimettere in gioco e a farci rinegoziare alcuni concetti chiave elaborati classicamente nella filosofia delle immagini. Sono diversi gli elementi a non lasciarsi integrare placidamente: dall'ambientalizzazione dell'immagine alla possibilità fisica di *abitare l'immagine* come ambiente; dalla consistenza fenomenologica di ciò che incontriamo virtualmente alla responsabilità etica nei confronti dell'incontro stesso. In questo ampio ventaglio di sfide teoretiche, che pure l'apparizione di queste immagini impone come urgenza, la dimensione del *montaggio* ha una sua rilevanza specifica. Se non mancano nel dibattito contemporaneo riflessioni sul *come* della RV e sulle modalità per mezzo delle quali il corpo stesso sia un co-creatore degli universi virtuali incontrati nell'esperienza immersiva – come eseguendo una sorta di montaggio supplementare, inedito e soggettivo – si ritiene allo stato attuale mancante una riflessione che non si sottragga dal dedurre in modo critico tutte le conseguenze estetico-etiche che queste esperienze presentano come proprie condizioni strutturali. È in particolar modo la dimensione fenomenica dell'incontro con *l'altro* a esser qui posta come emergenza problematica, con l'obiettivo di mostrare come tale problematicità abbia le sue radici non solo nella natura spettrale di queste particolari immagini tecnologiche, ma anche nel modo in cui *siamo tenuti* a costruire e *montare* l'immagine stessa quando indossiamo un *headset*.

La contaminazione dell'immaginario collettivo relativo alla RV, tacendo il decisivo rilievo del cinema e della letteratura a partire dal secolo scorso, come segnala Pinotti ha radici ben più antiche²: la RV è un sogno che arriva, temporalmente, da

1 Rispetto alla trasformazione della soggettiva cinematografica nei dispositivi mediati del postmoderno si rimanda il lettore a R. Eugeni, *La condizione post-mediale*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.

2 Cfr. A. Pinotti, *Alle soglie dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2022.

Abstract

The aim of this article is to outline a phenomenological framework that challenges the foundational tenets of the threshold concept of virtual reality (VR). This structure interweaves physical movement, subjective experience, and presence in a manner heretofore unexplored within our engagements with images. In virtual environments, the human body becomes the focal point of a dynamic interaction of physical and visual elements, resulting in an immersive performance that may be described as a continuous montage. Simultaneously, reflection on VR has brought to light the concept of the “empathy machine”, which underscores its potential as a *medium* for encountering otherness and empathizing with the pain of distant others in a state of telepresence.

KEYWORDS

VIRTUAL REALITY

-

EMPATY

-

IMAGE

-

EMBODIED SIMULATION



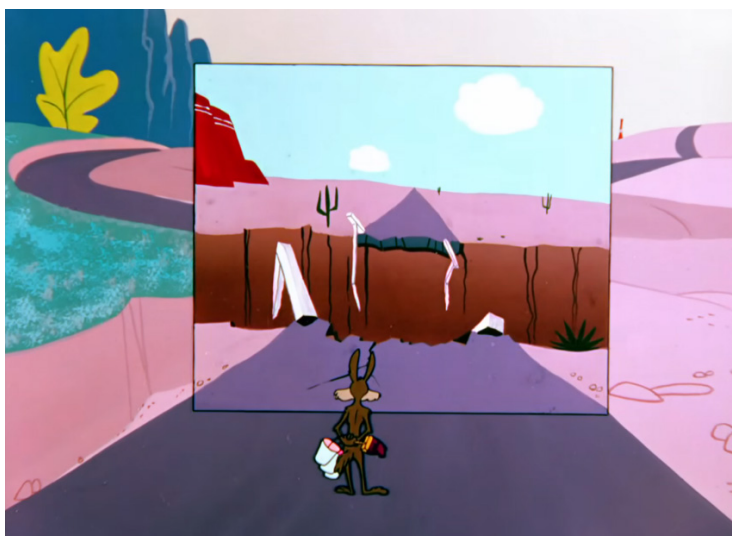
Superfantozzi

1986, *Neri Parenti*

molto lontano. Sono per lo meno due i suoi miti di fondazione, complementari e opposti. Per un verso la vicenda di Narciso apre a una teoresi sul gesto di colui che osa oltrepassare la *soglia*, desiderando il proprio sprofondamento nella dimensione iconica – in un gesto consapevole – o al contrario, attraverso un cambio interpretativo, immergendovisi a partire da un’ingenuità iconica che non gli consente di riconoscere il suo stesso riflesso. In entrambe le versioni, tuttavia, la fine tragica di Narciso confessa sempre un medesimo destino: oltrepassare la soglia conduce a risultati paradossali e problematici. L’incontro non è mai pacifico.

Se il mito di Narciso fa luce sul movimento del soggetto che s’immerge, il mito di Pigmalione diagnostica la struttura di ciò che, al contrario, emerge dalla soglia completando il quadro analitico delle due polarità dell’incontro. La statua di Pigmalione, di cui Ovidio fornisce testimonianza nelle *Metamorfosi*, è ciò che prende vita da sé e che non è copia di alcun modello. La statua d’avorio femminile che Pigmalione feticisticamente sostituisce al femminile stesso, e che gli dèi, per grazia, animano di vita propria, si manifesta all’artigiano con i tratti di una *presenza* piuttosto che di una rappresentazione. Come scrive Victor Stoichita, che a questa figura mitica ha dedicato un celebre saggio, quella di Pigmalione è anzitutto la *storia di un profondo smarrimento*³. Provare a concettualizzare questo smarrimento è l’attuale compito di chi riflette sulle immagini della RV.

³ V.I. Stoichita, *L’effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, a cura di A. Pino, Il Saggiatore, Milano 2006, p. 12.



Wile E. Coyote and
the Road Runner

1949, Chuck Jones &
Michael Maltese

Come ampiamente discusso in letteratura⁴, le immagini della RV, parimenti alla statua di Pigmalione, negano il proprio statuto d'immagini a partire da tre caratteristiche fenomenologiche fondamentali: i) il fare a meno di una cornice, cioè l'essere *scorniciate*; ii) la loro *immediatezza*, nel senso di fare a meno di mediazioni; iii) il loro non essere rappresentazioni ma *presenze*. Dichiarazioni, si osservi, strettamente limitate al piano fenomenologico-percettivo, poiché tali caratteristiche provano a dissimulare il loro essere, come tutte le altre immagini, sempre incorniciate, mediate e rappresentazionali. Le immagini della RV tendono *asintoticamente* alla distruzione della soglia, all'elusione di quel confine ontologico che separa il regno del vivente dal regno delle immagini.

Di momenti in grado di mettere in crisi questa soglia la storia della cultura visuale, da oriente a occidente, è assai ricca: basta ricordare la famigerata fuga degli spettatori francesi di fronte all'arrivo del treno alla stazione di *La Ciotat* (1896), filmato dai fratelli Lumière e parodiato poi in *Superfantozzi* (1986) da Paolo Villaggio, film nel quale un treno letteralmente squarcia la tela di proiezione investendo il disgraziato protagonista⁵. Se riflet-

4 A. Pinotti, *Alle soglie dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2022, pp. XII-XV.

5 La medesima tipologia di elusione e violazione della soglia è possibile ritrovarla simpaticamente nel cartone animato di *Willy il coyote e Beep Beep*. Nella sua infinita e tragicomica caccia al veloce pennuto, Willy spesso disegna strade inesistenti o burroni utili a interrompere la fuga di Beep Beep per catturarlo. Tuttavia Beep Beep, personaggio di elusione della soglia, attraversa le raffigurazioni di Willy come ambienti reali, spingendo Willy a cadere nelle sue stesse immagini-trappola.



Trompe-l'œil di un violino e un arco dipinti su una porta di Chatsworth House

-
1723, *Jan van der Vaardt*

tendo sul cinema siamo nella stessa posizione degli spettatori de *La Ciotat*, con la RV siamo, piuttosto, nei panni di Fantozzi: quando indossiamo un visore qualcosa sta oltrepassando la soglia per venirci incontro.

Le immagini ambientali della RV che permeano il campo visivo a 360° sembrano mettere in campo in modo peculiare un'ulteriore funzione specifica: il *movimento*. Queste immagini consentono, come già detto, di abitare uno spazio per mezzo di un percettivo *come se* che invita a eseguire dei reali movimenti fisici in uno spazio apparente. Questo consente di richiamare in causa il concetto di soglia, interrogandolo sulle modalità con le quali dispone il soggetto a un campionario di pratiche di fruizione. Prendendo in esame una certa tipologia di immagini classiche come i *trompe-l'œil* e le *anamorfosi*, notiamo come già per mezzo di queste si è chiamati a un movimento nello spazio che segue un preciso invito. Nel caso dei *trompe-l'œil* l'obiettivo sarà quello di spostare il punto prospettico d'osservazione fino alla sua esatta ubicazione, dalla quale l'immagine sarà in condizioni ottimali per trarre in inganno, suggerendo che qualcosa sta tentando di oltrepassare la soglia. Con una struttura simile e contraria, le *anamorfosi* dispongono il fruitore nello spazio in modo tale da trovare il punto esatto nel quale esso scopre che l'immagine ha qualcosa in più da raccontare, smascherando come dietro una macchia di colore incomprensibile si nasconda la presenza di qualcosa che, il più delle volte, fa da chiave di lettura per l'intera composizione figurativa. In entrambi i casi queste immagini dichiarano in anticipo il loro inganno, formulando l'invito a un *gioco* per il quale l'apparire dell'immagine non è che una perpetua proposta da accettare o declinare. Contrariamente a quanto vicende mitiche come quella di Zeusi e Parrasio vorrebbero testimoniare – esponendoci al rischio di assumere una forma di ingenuità iconica che a ben vedere non appartiene alla dimensione della percezione umana – ogni immagine perviene sempre assieme a un invito esplicito, al di là del suo grado di realismo mimetico, in grado d'investirci con la struttura del *gioco*: “disponiti nel punto in cui sarò in grado di ingannarti”, “trova l'esatto punto prospettico dal quale questa

macchia non sarà più una macchia”, “muoviti verso di me e lontano da me”.

In quale senso, allora, le immagini della RV sarebbero in grado di chiamare in gioco il movimento fisico del soggetto in un modo differente rispetto a tutte le altre immagini, che pure da sempre manifestano questo tipo di invito? Non si è già chiamati a un movimento verso/lontano rispetto a un’immagine ogni qual volta si viene in contatto con essa?

Per rispondere a questo quesito è possibile concettualizzare la distinzione tra *muoversi verso* e *muoversi nell’immagine*⁶. Ciò consente di mettere a fuoco come laddove il muoversi verso l’immagine abbia un suo limite naturale nel punto in cui la soglia è incontrata in tutta la sua durezza e materialità (la tela, la crosta del colore, il materiale della stampa, lo schermo), nel caso della realtà virtuale questo sfondo è immateriale: il limite stesso del movimento all’interno dell’immagine è inaccessibile se osservato da un punto di vista spaziale⁷. In un altro senso, ciò che nella RV fa sì che il movimento abbia una natura differente è la strutturale operazione di montaggio che ogni gesto reale comporta rispetto all’immagine stessa, assieme al genere di invito al gioco che, a partire da questo, il soggetto sceglie di accettare.

Indipendentemente dalla tipologia di confezione esperita in RV per mezzo di un visore (Film VR, giornalismo immersivo, simulazione immersiva, contenuti videoludici) il corpo immerso (il punto prospettico entro il quale ci si cala, al quale possono aggiungersi mani virtuali o un intero avatar) intrattiene una particolare relazione duale e sincronica con l’immagine. Per un verso va osservato come il corpo sia un elemento narrativo, uno tra gli enti dell’ambiente esperito e abitato; è un *elemento*

6 Argomentazione certamente speculare rispetto alla nota distinzione tra il *configurazionale* e il *ricognitivo* elaborata da Ernst Gombrich.

7 Contrariamente a quanto accade con gli altri schermi (cinema, televisione, computer e smartphone), le immagini della RV compaiono e si rendono abitabili proprio quando l’occhio è addossato alla materialità fisica della lente focale. Pertanto, non c’è alcun confine materiale ulteriore da cercare poiché è propriamente l’avvicinamento di questo confine a dischiudere la profondità dell’immagine.

grammaticale e diegetico dell'immagine, chiamato in causa dalla narrazione, che lo accoglie *disseminandolo* nel panorama visivo quanto più esso sarà in condizione d'interagire con esso. D'altro canto, il corpo immerso è anche l'attivatore e il generatore degli elementi grammaticali dell'immagine, o ciò che consente a un qualsiasi elemento della scena d'esistere. Decidendo cosa osservare e quando, cosa attivare e cosa lasciare in ombra, il soggetto decide al contempo cosa rendere degno di partecipazione rispetto alla narrazione. Ciò risulta maggiormente chiaro quando durante l'esperienza immersiva ci chiediamo cosa potrebbe esserci al di là del nostro campo visivo situato. La risposta, da un punto di vista informatico, il più delle volte è *nulla*. Come per i videogiochi, il dispositivo genera l'immagine in modo istantaneo ogni qual volta la visuale, in prima o in terza persona, richiede l'esistenza di una specifica profondità possibile. Questa tecnica prende il nome di *frustum culling* – o *cancellazione* – e viene utilizzata nel processo di *rendering* dell'immagine per ottimizzare l'elaborazione grafica, riducendo il carico computazionale del dispositivo e generando solo ciò che effettivamente è visibile per l'osservatore. Basata sulla forma tronco-piramidale della visione, questa tecnica consente di non generare l'immagine fin quando non ne viene richiesta l'esistenza. Diversamente dal *frustum culling*, altre tecniche avanzate come il *predictive rendering* (o come il *batching*) anticipano l'elaborazione visiva degli oggetti che potrebbero divenire visibili in futuro per il soggetto. Riducendo il ritardo nella generazione dell'immagine, questa tecnica comporta tuttavia una certa difficoltà di implementazione per via del suo superiore carico computazionale. Fatta eccezione di alcuni *software* specifici e della potenza di elaborazione di alcuni dispositivi, la maggioranza delle esperienze immersive attuali è strutturata sulla tecnica del *frustum culling*.

La funzione creatrice dello sguardo all'interno della RV è riaperta così sia a una dimensione percettivo-fenomenologica (finché non muovo il mio sguardo ciò che non osservo non rientra nella mia esperienza, e dunque, nella *mia* narrazione) che a una dimensione tecnologica (finché non giro il mio sguardo ciò che non osservo non esiste al di là del puro codice). In que-

sto modo la torsione della testa e del busto, il movimento dei piedi e le possibili interazioni gestuali previste di volta in volta dall'esperienza immersiva, sono assieme sia movimenti *nell'*immagine che azioni concatenate di montaggio *dell'*immagine. Diversamente dalla fruizione di un film, un gesto fisico come la rotazione del capo non si traduce in una sospensione dell'esperienza della visione ma, al contrario, nella concreta creazione di una sua possibile alternativa. In altre parole, il corpo è ciò che attiva gli elementi narrativi, creando le inquadrature soggettive attraverso gesti fisici come la rotazione del capo e l'interazione con oggetti. A sua volta, il corpo viene attivato e aumentato nella sua potenza performativa divenendo una protesi corporea dell'immagine e un suo elemento narrativo.

La complessità è dettata dal fatto che si sta cercando di osservare un fenomeno in cui corpo e immagine si con-costituiscono reciprocamente e sincronicamente. Il corpo si riorganizza in modo performativo attraverso l'immagine rendendo esistenti i suoi contenuti diegetici⁸. Per questi motivi dovremmo liberarci del pregiudizio che dipinge il corpo all'interno della RV come un'entità in costante perdita. Se è vero che l'effetto risultante di un movimento approssimativo nella realtà fisica coincide con un pieno e ampio movimento riuscito nella RV⁹, ugualmente il far pratica del corpo virtuale in ambienti immersivi particolari consente l'esperibilità di una presenza corporea differente, slegata dal mondo fisico ma non per questo inesistente¹⁰.

8 Cfr. L. Cardone, *The performative role of the body in gamified vision and Vr*, «Studies in Visual Arts and Communication. An international journal», vol. 8, n. 1, 2021, pp. 73-84; A. C. Dalmasso, *Calco mobile. La costruzione del reale nelle produzioni di non-fiction immersiva*, «PHILM. Rivista di filosofia e cinema», n. 1, 2022, pp. 111-130.

9 Consideriamo il caso specifico del gesto di tensione di un arco per scoccare una freccia. Il movimento sufficiente nella realtà fisica ai fini di un arco perfettamente teso nella RV sarà un movimento tipizzato e abbozzato, un gesto che ripropone tutte le intenzioni reali ma non la piena forma del gesto che la realtà fisica richiederebbe.

10 Si vedano in questo senso le esperienze immersive in contesti strutturati con gravità ridotta a zero. In questi casi il tipo di sapere fisico e corporeo sviluppato all'interno della RV non è traducibile nella realtà fisica.

La totalità delle azioni possibili eseguibili montando un visore fa del corpo fisico un soggetto di montaggio perpetuo. In questo caso, il movimento reale non è il veicolo di un rapporto dialettico e interpretativo o, in altri termini, di un gioco d'esercizio del *dubbio*; appare piuttosto come ciò che organizza lo sfondo di un gioco interattivo entro il quale ciò che accade nell'immagine è la condizione di possibilità del gioco interattivo stesso. In quella silenziosa cornice fatta di scambi tra invitante e invitato che, come per le immagini *tradizionali* pure la RV declina a suo modo, tali rapporti sono ribaltati: non è l'immagine a invitare il soggetto a lasciarsi cogliere dalle sue profondità fenomeniche apparenti, quanto il corpo a invitare l'immagine a esistere.

Laddove per una grande categoria di esperienze immersive ciò non risulta problematico ma al contrario consente un certo tipo di esplorazione inedita del corporeo, è invece indagabile come criticità all'interno di un preciso *topos* del discorso prodotto su questi dispositivi negli ultimi anni. Considerata per la sua capacità d'immergere lo spettatore in una situazione di alterità, la RV è stata più volte descritta come *macchina dell'empatia*¹¹ in grado di calare il soggetto in condizioni di estrema povertà, di guerra o di altre tipologie di piaghe sociali, assumendo la forma di un portale per incontrare in *telepresenza* il dolore dell'altro. La nozione di RV come macchina dell'empatia nasconde il proprio tranello nella naturale frizione tra due elementi strutturali delle esperienze immersive che fin qui si è provato a mettere in luce. Se ciò che appare nella RV è, da un punto di vista fenomenologico, una presenza piuttosto che una rappresentazione, e se l'incontro con questa è mediato da uno strutturale gesto interattivo giocato e agito dal corpo nel suo incontro con l'immagine, cosa accade quando l'altro che appare come presenza nella RV è testimone di una crisi e di una tragedia?

Come ha scritto Merleau-Ponty nel suo ultimo e incompiuto lavoro, focalizzando tra poche righe lo spirito di queste riflessioni,

11 Cfr. A. Pinotti, *Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell'empatia nel fuori-cornice del virtuale*, «Fata Morgana», n. 39, 2019, pp. 17-32.

nella visione pura, nel sorvolo del panorama, non può esserci incontro degli altri: infatti, lo sguardo domina, può dominare solo delle cose, e se cade su degli uomini, allora li trasforma in manichini che si muovono solo per mezzo di molle. [...] La visione cessa di essere solipsistica solo da vicino, quando l'altro rinvia contro di me il fascio luminoso in cui l'avevo captato, precisa quel vincolo corporeo che io presentivo nei movimenti agili dei suoi occhi, allarga smisuratamente quel punto cieco che indovinavo al centro della mia visione sovrana, e, invadendo il mio campo da tutte le sue frontiere, mi attira nella prigione che avevo preparato per lui e mi rende, finché egli è là, incapace di solitudine. In ogni caso, sia nel solipsismo che nella alienazione, come potremmo mai trovare in fondo al nostro sguardo uno spirito, un invisibile? O, se anche l'altro è visione pura, come potremmo vedere la sua visione? Dovremmo essere lui. *L'altro può introdursi nell'universo del vedente solo per effrazione, come un dolore e una catastrofe; egli sorgerà non già davanti al vedente, nello spettacolo, ma lateralmente, come messa in questione radicale.* [...] La vita dell'altro, così come egli la vive, non è, per me che parlo, un'esperienza eventuale o un possibile: è un'esperienza vietata, un'impossibile, e deve essere così se l'altro è veramente tale. Se l'altro è veramente tale, cioè un Per Sé nel senso forte in cui io sono per me, è necessario che egli non lo sia mai ai miei occhi, è necessario che quest'altro Per Sé non cada mai sotto il mio sguardo, che non ci sia percezione dell'altro, che l'altro sia la mia negazione o la mia distruzione¹².

Per comprendere chi realmente ricopra il ruolo di *prigioniero dello sguardo* nelle esperienze immersive empaticizzanti – restando nella metafora di Merleau-Ponty – è sufficiente una disamina obliqua sui differenti prodotti immersivi che propongono un'e-

12 M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l'invisibile*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 2009, pp. 100-101. (Corsivo mio)



Anne Frank House Vr

sperienza dell'altro. Non si propone qui un'approfondita analisi della singola opera quanto, piuttosto, una più ampia panoramica in grado di illuminare un tratto comune delle diverse esperienze, al di là delle asimmetrie tecniche.

Anne Frank House VR è il titolo di un'opera resa disponibile nel 2018, prodotta da Oculus Studios e sviluppata dalla casa Force Field VR. Consente al visitatore di camminare liberamente all'interno della ricostruzione virtuale della dimora olandese nella quale Anna Frank e la sua famiglia si nascosero durante gli anni dell'occupazione nazista. Dotato di sei gradi di libertà nello spazio e di mani virtuali in grado di maneggiare oggetti, il visitatore può attraversare le stanze della casa interagendo con punti di interesse, generatori di messaggi di testo e audio che forniscono un quadro descrittivo dei tragici eventi legati alla dimora. Il visitatore/giocatore può, raggiunta la stanza di Anna



MLK: Now is the Time
-
2023, Limbert Fabian



Frank, maneggiare gli oggetti fedelmente ricostruiti – incluso il famigerato diario – oppure cercare il passaggio segreto che conduce alla soffitta. L'alto grado d'interattività dell'esperienza – un parco giochi per il sensomotorio piuttosto che un luogo di cui fare esperienza – riduce il tragico scenario a uno sfondo di senso sfilacciato; una versione *hi-tech* del più perverso *dark tourism* dei nostri giorni.

MLK: Now is the Time (2023) è un'opera ibrida che tiene assieme l'esperienza della narrazione cinematografica, la componente videoludica della RV e l'impegno etico del giornalismo immersivo. Diretto da Limbert Fabian e scritto da Andrina Smith, il film alterna la visione e l'ascolto del più famoso discorso di Martin Luther King proclamato a Washington il 28 agosto del 1963 con una serie di scenari immersivi, divisi per capitoli, nei

quali gli autori provano a calare lo spettatore in reali contesti di razzismo e disuguaglianza. Nel primo capitolo il giocatore sarà chiamato a prendere parte a un gioco da tavolo per due giocatori (Redlined) il cui obiettivo è far fiorire, come nel Monopoli, le proprietà e i territori posseduti. Utilizzando uno specifico mazzo di carte *malus* sfavorevoli, il giocatore è destinato a perdere la partita e a non poter sviluppare il proprio territorio, costretto a osservare come il tabellone di gioco dell'avversario (la società bianca e razzista) sia l'unico a produrre ricchezza e benessere. Nel secondo capitolo del film il giocatore viene catapultato all'interno di un'autovettura fermata dalla polizia a un posto di blocco. Vestendo i panni virtuali di un afroamericano, il visitatore virtuale può udire il battito cardiaco accelerare quando dei poliziotti gli pongono domande sulla sua identità e perquisiscono con la torcia l'interno dell'abitacolo. Nel terzo capitolo, posto all'ingresso di un seggio elettorale, si richiede al giocatore di afferrare una tessera elettorale fluttuante che ad ogni tentativo sfugge alla presa, rendendo impossibile corrispondere alla richiesta. Per passare da un capitolo all'altro il giocatore deve sollevare il proprio pugno verso l'alto, rilanciando la posa iconica divenuta famosa negli ultimi anni durante le proteste del movimento attivista *Black Lives Matter*. Come nel caso di *Anne Frank House VR*, *MLK: Now is the Time* è un'opera sempre in procinto di sfondare la dimensione videoludica e, soprattutto, di totalizzarla. I temi del razzismo e della disuguaglianza sono ripiegati in un'esperienza *gamificata*, fortemente eccitante sul piano del sensorio ma monca rispetto ai richiami empatici dichiarati.

Presentato e premiato al festival del cinema di Venezia nel 2019 nella sezione *Venice VR*, il film di Céline Tricart *The Key* è un'opera che prova a combinare il giornalismo immersivo con l'interattività di un'esperienza videoludica. Immerso in un paesaggio onirico cangiante e accompagnato da tre fluttuanti luci colorate – con le quali sarà possibile interagire per mezzo di un avatar – lo spettatore rivive l'esperienza di Anna, voce narrante e reale protagonista dell'opera nella quale ci si incarna. Passando da un contesto disteso e sereno a un paesaggio distopico abitato da creature mostruose, il giocatore viene ca-



Titanic: Honor and Glory
—
2012

tapulato alla fine dell'opera all'interno di un'abitazione serba – in questo caso realmente filmata con angolatura a 360° e non ricreata in CGI – devastata dalla guerra, comprendendo solo a fine esperienza come ciò che si è appena vissuto non sia altro che una versione fantasticata di eventi tragici come la guerra e l'occupazione. Quest'opera di *VR cinema*, che per la regista assume la forma di uno *story-living*¹³ piuttosto che di uno *story-telling*, ha in realtà le sembianze di uno *story-gaming*. Ciò che in superficie ci viene proposto come un percorso empatico sul valore della memoria e della perdita, sull'azione distruttiva della guerra rispetto a persone, cose e luoghi, dissimula ciò che durante l'esperienza catalizza l'intero sensorio del soggetto: l'avere un corpo abitabile e con esso fare esperienza di un *paese dei balocchi* virtuale.

Meno dissimulata è la componente videoludica di una serie di esperienze immersive legate al tragico evento del *Titanic*. Rilasciato nel 2018 dalla casa produttrice Edutainment, *Titanic VR* propone una visita immersiva all'interno del relitto ricostruito virtualmente. Come si legge nella descrizione dell'opera sullo store di Playstation,

Titanic VR è un simulatore di immersioni e una storia interattiva immersiva. Con oltre 6 ore di gioco partirete con una maggiore comprensione della tragedia storica che si è svolta nel 1912 e che ha portato all'affondamento della nave più famosa del mondo. Immergiti nella parte inferiore del Nord Atlantico, assumi

13 Sul concetto di *story-living* nella RV cfr. G. Grossi, *Dreamlike Environments. "Story-living" in Virtual Reality Installations*, «Cinergie», n. 19, 2021, pp. 147-155.

il ruolo del dott. Ethan Lynch, professore associato di archeologia marittima presso la finzionale Università della Nuova Scozia. Con il finanziamento di un misterioso investitore, il dottor Lynch e il suo dottorando Jean Robinson si sono imbarcati su una nave da ricerca per immergersi nel relitto del Titanic e rispondere a domande che sono rimaste sommerse per un secolo. Questo gioco ti permette di esplorare il naufragio dentro e fuori e recuperare oggetti e completare missioni come il recupero di un ROV abbattuto, la realizzazione di un film documentario e la creazione di un fotomosaico¹⁴.

Nato nel 2015 attraverso un *crowdfunding*, invece, *Titanic. Honor and Glory* prova ad offrire ai giocatori un'esperienza in grado di far rivivere i momenti del naufragio. Come dichiarato dagli sviluppatori,

Our flagship project, aims to recreate 100% of Titanic with more visual detail, historical accuracy and gameplay capabilities than ever before. It is this unique pursuit of history above all else that will one day yield the most comprehensive virtual Titanic model and sinking simulation ever constructed... THG is a video game currently under development aiming to recreate the entire RMS Titanic in stunning visual and historical detail. And we mean the ENTIRE ship. With a focus on Titanic's design and telling her incredible story, THG will also feature a real-time SINKING MODE where you will be able to experience one of the most famous events in history from the comfort of your home or in Virtual Reality. Other features are under development and will be announced down the line¹⁵.

14 https://store.playstation.com/it-it/product/EP1577-CUSA10530_00-IVRETITANICPS4EU.

15 <https://www.titanichg.com/>.

Non affatto condizionato dall'idea di iper-realismo dell'esperienza e presentato come *VR time travel horror*, *Titanic. The Space Between* della Globiss Interactive è un videogioco escapistico del 2023 ambientato all'interno di un insolito Titanic abitato da creature mostruose dalle quali il giocatore dovrà tenersi alla larga mentre proverà a salvarsi dal naufragio. Alla dimensione tragica dell'evento, già messo al servizio della dimensione ludica¹⁶, si sovrappone un secondo scenario per il quale l'obiettivo non è più recuperare un incontro angoscioso con la brutalità dell'evento stesso, ma al contrario inabissarlo una seconda volta nell'incontrare creature orrifiche che si sostituiscono ai reali spettri del Titanic.

Completando il panorama delle tipologie di esperienze consentite per mezzo della RV, quella del *giornalismo immersivo* è una particolare formula mediale che promuove l'incontro in prima persona con testimonianze provenienti da condizioni di difficoltà. Film come *Clouds over Sidra* (2015), *Waves of graces* (2015) e *My Mother's Wings* (2016), citando i più noti, propongono un'esperienza in tre gradi di libertà filmata con una ripresa angolare a 360° e priva di elementi prodotti tramite CGI. Esaminandone uno per tutti, *Clouds over Sidra* diretto da Gabo Arora e Chris Milk propone una visita nel campo per rifugiati di Zaatari in Siria, luogo nel quale lo spettatore viene introdotto da una ragazzina di dodici anni di nome Sidra nella sua giornata-tipo nel campo. I pericoli nascosti nell'opera sono già ironicamente illuminanti nel suo titolo. L'incontro virtuale con Sidra è costantemente minacciato dalla possibilità di volgersi altrove, di guardare le nuvole piuttosto che la vita dei siriani nel campo. Riprendendo le parole di Merleau-Ponty, Sidra cade disgraziatamente davanti al nostro sguardo, con nessuna possibilità di introdursi *a latere*, dunque, senza poter mai esser per noi una *messa*

16 È necessario sottolineare che la comparsa di una spiccata dimensione ludica di alcune delle opere fin qui descritte, non limitata al coinvolgimento delle strutture del videogioco ma perfino messa a tema, non rappresenta l'obiettivo polemico di queste riflessioni quanto piuttosto una sua elevazione a potenza; l'esplicitazione di un meccanismo già implicato a priori su un livello formale.

in questione radicale. Piuttosto che accadere – nella forma del *Per sé* – come brutale scompaginazione del presente situato dello spettatore, Sidra manifesta piuttosto i tratti dell'utilizzabilità e della disponibilità; la tragedia sociale della quale dovrebbe essere la testimone è mera funzione di un'operabilità, di un'interazione visiva e fisica. È già stato osservato criticamente come la possibilità di un incontro empatico con l'altro promosso dalla RV all'interno della specifica forma del giornalismo immersivo sia preda di una mortifera struttura *autoptica*¹⁷ che retroagisce all'incontro stesso. In quanto pre-filmata e pre-diretta all'interno di una pratica registica, Sidra è un manichino che non risponde mai davvero allo sguardo di chi la interroga, è il fantasma¹⁸ di un corpo morto bloccato nel *loop* della condizione sociale che la macchina da presa, al di là della spiacevole biografia, ha costruito per lei. Nell'atto di superamento e distruzione della soglia, tuttavia, non è solo ciò che emerge – come per la statua di Pigmalione – a fare problema.

Ciò che si vuol provare qui a mettere in luce è che le opere sommariamente descritte sono sempre agite ed esperite dal soggetto all'interno di una cornice *gamificata*, più o meno dichiarata. Il concetto di macchina dell'empatia, nel suo presentare un'alternativa rispetto alla grande area di prodotti videoludici della RV, dissimula la condivisione di quelle medesime dinamiche di gioco e di interazione che trovano nel soggetto – in particolar modo nel sensomotorio – la stessa causa scatenante. È la stessa operazione di montaggio delle immagini eseguita in modo costante dal corpo a mettere in crisi l'esperienza dell'altro.

In un celebre testo della fine del secolo scorso Tomás Maldonado metteva in luce il paradosso legato alla possibilità di poter parlare di *esperienza* rispetto alla RV. Come scrive l'autore,

17 Cfr. A. Pinotti, *Autopsia in 360°*. *Il rigor mortis dell'empatia nel fuori-cornice del virtuale*, cit.

18 Rispetto al processo di "*phantomization*" dell'altro negli incontri virtuali, concetto già esplorato da Günther Anders nelle sue riflessioni sulle immagini televisive, si veda T. Fuchs, *The Virtual Other. Empathy in the Age of Virtuality*, «Journal of Consciousness Studies», vol. 21, n. 5-6, 2014, pp. 152-173.

Si tratta, in sostanza, di sapere se la produzione computazionale di immagini ad altissima fedeltà [...] siano veramente in grado di arricchire la nostra esperienza, anzi di fornirci più esperienza di quella che noi avremmo potuto raccogliere, senza la mediazione dell'immaginale, in un rapporto, diciamo, *empirico* con la realtà.¹⁹

Ammettendo di esporsi al rischio di contraddizione, Maldonado chiarisce che se per un verso non possiamo negare che ciò che facciamo nella RV ricada di fatto nell'esperienza, d'altro canto tali attività allontanano dall'esperienza in senso stretto²⁰. Parafrasando Maldonado si può provare ad articolare il paradosso in questi termini: per mezzo della RV si fa *esperienza della non esperienza*. Eppure, qui si ritiene, un altro modo per chiarire i termini di questo paradosso è interrogare il contenuto estetico totalizzante dell'esperienza corporea. Il differire performativo del corpo all'interno dell'ambiente virtuale, l'operazione di generazione d'immagini attraverso un montaggio fisico e il divenire attori in uno scenario di presenze fantasmatiche – dove l'incontro con esse è predisposto all'interno di una cornice gamificante – determinano assieme la condizione del fare esperienza in una modalità pienamente addossata e schiacciata sul sensomotorio. Avendo luogo al livello dell'interrelazione tra i muscoli e il sistema nervoso, in un atto immersivo che espunge l'empatia come condizione non necessaria, la sagoma dell'altro è mortificata all'interno di un piano d'esperienza del soggetto esclusivamente sensoriale e fortemente eccitata: è l'esperienza di una *distratta attenzione dei sensi*.

Il tentativo di mascherare l'iperstimolazione sensoriale prodotta dalla RV con il concetto di *macchina dell'empatia* è solo la formula recente e avanzata adottata – dalla società capitalista occidentale – per bandire lo *scandalo metafisico* che l'altro continua a rappresentare nel nostro sopito orizzonte di senso. Non altro che una piega all'interno di quel processo di *museificazione*

19 T. Maldonado, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano 2015, p. 57.

20 *Ivi.* p. 58.

dei nostri giorni, notoriamente messo in luce da Agamben²¹, per il quale si è esposti a un'impossibilità di abitare, usare e fare esperienza poiché ogni cosa – compreso l'*altro* – è consegnata nella guaina della sua esibizione spettacolare²².

Lo scarto che questa piega pure consente di rilevare sta nel fatto che l'*altro* e la sua tragedia hanno smesso di presenziare nella teca. L'inadoperabilità messa sotto accusa da Agamben ha lasciato il posto al suo esatto contrario o, meglio, si è ricodificata in modo funzionale: un eccesso di operabilità ipereccitata dell'*altro* che lo relega una volta e per tutte entro i confini di tolleranza di uno *sguardo vicario*. Ciò impone di osservare il manifestarsi di una dialettica mortifera per la quale l'estremo incontro con l'*altro* manifesta in realtà l'occasione per il suo esilio definitivo; quanto più eccessivo sarà lo sforzo operativo, fisico e interattivo d'immedesimazione nell'*altro*, tanto più sistematica sarà la sua liquidazione.

Pensare di sanare questa crisi attraverso un miglioramento delle esperienze immersive, ovvero istituendo una vaga forma di vigilanza etica sulla struttura degli incontri virtuali, configura la forma fatale della sua truccata risoluzione e consente di intravedere il cuore più luciferino della questione. La tipica formulazione correttiva per la quale *lo strumento non ha colpa*, naturalmente imperante e comunemente accettata nel discorso pubblico a qualsiasi latitudine, ripropone l'adesione implicita a

21 Cfr. G. Agamben, *Profanazioni*, Nottetempo, Milano 2005.

22 Diversamente dal *come se* del gioco dei bambini – l'atto profanatorio su cui si fonda il gioco dell'infante che, pur richiedendo un *far finta di credere*, mette in gioco una partecipazione emotiva simulata dall'alto valore formativo – il *come se* della RV non è fondato sulle medesime aperture. Come sottolineato anche da Winnicott, nel gioco la distinzione tra ciò che è prodotto da me e ciò che viene da fuori è sospesa. Tuttavia, se nel bambino questa sospensione coincide con il vigore dell'immaginazione e con la profanazione stessa, nella RV, piuttosto, la sospensione coincide con un mero eccitamento sensoriale svuotato dei contenuti dell'immaginazione. Cfr. D. Winnicott, *Play and Reality*, Routledge, London 1971; D. Cantone, *La potenza del falso*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news*, Meltemi, Milano 2020, pp. 395-411; A. Bondioli, *Pretend play: a productive illusion*, «AN-ICON. Studies in environmental images», n. 2, 2022, pp. 37-51.

un raffinato paradigma *farmacologico* e *autoimmunitario* che opera silentemente, qui si prova a sostenere, in quanto cifra epocale del nostro rapporto con il mondo tecnico moderno. Tale paradigma sembra sorreggersi su due assi portanti fondamentali: in primo luogo assume una storicità orizzontale-evoluzionista degli sviluppi tecnologici, tale per cui qualsiasi avanzamento tecnologico (già da sempre una modifica di *grado* piuttosto che di *specie*) non è mai davvero interrogabile nel suo aspetto evenemenziale, incorporato in una lettura continuista che non consente di dedurre tutti gli elementi di rottura e di scarto. In secondo luogo, in quanto *pharmakon*, lo strumento è al contempo e potenzialmente sia il veleno che il rimedio, orientabile all'interno delle nostre prassi intersoggettive come opportunità o come rischio a partire dal *come* del suo utilizzo. Questa doppia catena incarcera ogni prospettiva critica che si riproponga di smascherare tale neutralità come forma d'incorporamento autoimmunizzante, minando le sue fondamenta come assurdità immotivata e come tecnofobia di bassa fattura. In tal senso l'unica etica convocabile – subordinata a politiche vittime del ricatto economico del progresso tecnico a qualunque costo – è un'etica non in grado di spingersi al di là di quanto le viene concesso poiché già incorporata nella struttura che pretende di valutare; un'etica alla quale non resta altro che il gesto vuoto e paradossale del barone di Münchhausen.

Piuttosto, si propone alla conclusione di queste riflessioni la necessità di provare a osservare la natura più *apocalittica* di questo paradigma²³. Fare i conti con un capovolgimento della massima hölderliniana, tale per cui dispositivi come la RV non si manifesterebbero a noi nella forma del pericolo entro il quale giace la possibilità di una salvezza – prospettiva entro la quale si è cieche vittime dell'ideologia tardocapitalista del post-moderno – ma come pacifiche opportunità entro cui il pericolo ha la sua tana abissale.

23 Cfr. L. Cardone, M.A. Mollisi, *Images beyond History. Jean Baudrillard's Apocalyptic Pharmacology*, «Mechane», n. 3, 2022, pp. 199-213.