


F A T A *M* O R G A N A

quadrimestrale
di cinema
e visioni

39

CORNICE



LP
LUIGI
PELLEGRINI
EDITORE

F A T A
M O R G A N A

quadrimestrale
di cinema
e visioni

39

C O R N I C E

ANNO XIII
N. 39

SETTEMBRE
DICEMBRE
2019

FATA MORGANA

Quadrimestrale di cinema e visioni

Pellegrini Editore

Direttore Roberto De Gaetano

Comitato scientifico Dudley Andrew, Raymond Bellour,
Sandro Bernardi, Francesco Casetti, Antonio Costa,
Georges Didi-Huberman, Ruggero Eugeni, Massimo Fusillo, Annette Kuhn,
Pietro Montani, Jacques Rancière, David N. Rodowick, Giorgio Tinazzi

Comitato direttivo Marcello W. Bruno, Francesco Ceraolo, Alessia Cervini (coordinatore),
Daniele Dottorini (coordinatore), Michele Guerra, Bruno Roberti,
Antonio Somaini, Salvatore Tedesco, Luca Venzi (coordinatore), Dork Zabunyan

Caporedattore Alessandro Canadè

Redazione Daniela Angelucci, Luca Bandirali, Simona Busni, Dario Cecchi,
Massimiliano Coviello, Paolo Godani, Andrea Inzerillo, Angela Maiello,
Carmelo Marabello, Emiliano Morreale, Alessio Scarlato, Giacomo Tagliani,
Christian Uva, Francesco Zucconi

Coordinamento segreteria di redazione Loredana Ciliberto (responsabile), Pietro Renda

Segreteria di redazione Raffaello Alberti, Antonio Capocasale,
Deborah De Rosa (webmaster), Gianfranco Donadio,
Caterina Martino, Teresa Lara Pugliese, Nausica Tucci

Direttore Responsabile Walter Pellegrini

Redazione

DAMS, Università della Calabria
Cubo 17/b, Campus di Arcavacata - 87036 Rende (Cosenza)
E-mail fatamorgana.rivista@gmail.com
Sito internet <http://fatamorgana.unical.it>

Amministrazione - Distribuzione

GRUPPO PERIODICI PELLEGRINI
Via Camposano, 41 (ex via De Rada) - 87100 Cosenza
Tel. 0984 795065 - Fax 0984 792672
E-mail info@pellegrinieditore.it
Sito internet www.pellegrinieditore.com

ISSN 1970-5786 - ISBN 978-88-6822-942-9

Stampato in Italia nel mese di dicembre 2019

Abbonamento annuale € 40,00; estero € 50,00; un numero € 18,00
(Gli abbonamenti s'intendono rinnovati automaticamente se non disdetti
30 gg. prima della scadenza) c.c.p. n. 11747870 intestato a
Pellegrini Editore - Via G. De Rada, 67/c - 87100 Cosenza
Per l'abbonamento on line consultare il sito www.pellegrinieditore.com

SOMMARIO

- 7 **“L’immagine ha sempre l’ultima parola”.**
Conversazione con Peter Greenaway
a cura di Laura Busetta e Alessia Cervini

FOCUS

- 17 **Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell’empatia
nel fuori-cornice del virtuale**
Andrea Pinotti
- 33 **I nuovi limiti della visione. Cornice e fuori campo
tra soggettiva e realtà virtuale**
Anna Caterina Dalmasso
- 55 **L’inquadratura e il campo visivo**
Enrico Terrone
- 69 **L’inquadratura sonora tra fotogenia e fonogenia**
Nicola Turrini
- 87 **Il valico violato e il volto orrifico**
Bruno Surace
- 103 **Reinventare il muro. Spazio pubblico e immagini
in comune a partire da Agnès Varda**
Giacomo Tagliani e Maria Cristina Addis
- 121 **Chi ha bisogno della cornice?
Sul ruolo dei titoli di testa nella streaming tv**
Valentina Re

RIFRAZIONI

- 137 **Passaggi di soglia: *Il ritratto di Jennie*** di Dieterle
Michele Bertolini
- 145 **Cornici, prigionie e falde temporali:**
Introduzione all'antropologia di Imamura
Pietro Renda
- 153 **Entrare nella cornice. Dal sogno di Kurosawa al cinema VR**
Pietro Conte
- 161 **"Frame inverso": *M. Butterfly*** di Cronenberg
Martina Federico
- 171 **Cornice metalettica, cornice citazionale
e "sceneggiatura" in *Nerolio* e *Pasolini***
Armando Maggi
- 179 **Dalla cornice all'intrigo:**
Nightwatching di Greenaway
Roberto Rossi
- 187 ***Carnage*: la cornice della violenza**
Anton Giulio Mancino
- 193 **La realtà oltre la cornice dello schermo:**
Il diritto di uccidere di Hood
Federico Selvini
- 203 **Il "profilo" del reale. La trilogia della terra di De Santis**
Alessandro Canadè
- 213 *Abstract in inglese*

Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell'empatia nel fuori-cornice del virtuale

Andrea Pinotti

Cornice, inquadratura, scorniciamento

La dialettica di incorniciamento e scorniciamento presiede alla nostra esperienza delle immagini, costituendone un nucleo essenziale¹. Storicamente, tale dialettica si dà a vedere in modo paradigmatico nelle due principali (anche se non esclusive) oggettivazioni del dispositivo di incorniciamento: la cornice del quadro (*frame*) e l'inquadratura del film (*framing*). Tali oggettivazioni sembrano condividere non solo ovvie proprietà strutturali – espletando la doppia funzione di separare l'immagine da quel che immagine non è, e di unificare sinteticamente gli elementi interni all'immagine stessa –, ma anche un destino comune: se ne comprende adeguatamente la natura e lo statuto nel momento in cui si accingono a venir meno. Parafrasando la celebre metafora mcluhaniana dello specchietto retrovisore², si potrebbe ben

* Questo contributo è sostenuto finanziariamente dallo European Research Council (ERC) nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement n° 834033 AN-ICON), che coordino presso l'Università degli Studi di Milano. Sono profondamente grato per i molti stimoli che ho ricevuto dal gruppo di lavoro del progetto: Federica Cavaletti, Pietro Conte, Anna Caterina Dalmaso, Margherita Fontana, Barbara Grespi, Giancarlo Grossi, Giacomo Mercuriali, Elisabetta Modena, Sofia Pirandello.

¹ È il tema centrale dell'ultimo lavoro di P. Conte, *Unframing Aesthetics*, Mimesis International, Milano-Udine 2020.

² Fra i molti luoghi in cui M. McLuhan ha esposto la sua concezione della «rearview-mirror view», si veda questa formulazione in un'intervista rilasciata a “Playboy” nel 1969: «Because of the invisibility of any environment during the period of its innovation, man is only consciously aware of the environment that has preceded it; in other words, an environment becomes fully visible only when it has been superseded by a new environment; thus we are always one step behind in our view of the world», in *Essential McLuhan*, a cura di E. McLuhan, F. Zingrone, Routledge, London 1997, pp. 222-260, qui p. 227.

dire che è l'obsolescenza di cornice e inquadratura a rivelarne l'essenza.

Per la cornice del quadro questo destino si è manifestato con notevole chiarezza nello strenuo tentativo condotto da Georg Simmel per salvaguardare il ruolo isolante di questo dispositivo a difesa della separatezza dell'arte dalla vita. Correva il 1902, e già Simmel avvertiva preoccupato come un «traviamento per fortuna raro» l'esonazione oltre l'argine di contenuti del quadro o, viceversa, la penetrazione di contenuti reali nel dipinto: «La cornice non può mai offrire una lacuna o un ponte, tramite i quali il mondo per così dire potrebbe entrare nel quadro, oppure questo uscire nel mondo»³. Il traviamento poteva dirsi raro forse ancora a quell'altezza temporale (lo aveva osato un Van Gogh tracciando le sue *japonaiseries* sulle cornici negli anni Ottanta del secolo precedente), ma sarebbe diventato presto moneta corrente nelle pratiche di decostruzione della cornice in cui si sarebbero impegnate le avanguardie (pensiamo, per non citare che pochi casi eclatanti, alle cornici dipinte di Boccioni, Balla, Severini, Delaunay, Kandinsky).

È quel che il Gruppo μ , catalogando le varie tipologie di effetto retorico della cornice che sfruttano gli scarti “figurati” rispetto al grado zero letterale della semplice cornice rettangolare composta di quattro listelli senza pretese, ha designato come una figura di soppressione per “sconfinamento”⁴. Che non ci si fosse tuttavia per nulla rassegnati ad accettare queste trasgressioni come lecite pratiche sintattiche e semantiche è attestato da un autore per altri versi molto sensibile alle strategie energetiche e dinamiche dei dispositivi di incorniciamento come Rudolf Arnheim, il quale ancora nel 1982 non rinunciava ad abbracciare un approccio normativo per tirare le orecchie a chi osa sconfinare: «L'artista rischia un'estensione incontrollabile della sua composizione, che la renderà ambigua, contraddittoria, illeggibile»⁵.

Lo sviluppo di quella che potremmo chiamare la “corniciologia” novecentesca – che dopo Simmel passa, fra gli altri, per Ortega y Gasset, Ernst Bloch, Meyer Schapiro, Jacques Derrida, i già citati Arnheim e Gruppo μ , Louis Marin, Victor Stoichita⁶ –, cioè in fondo la presa di coscienza teorica dello statuto della cornice, sembra essere reso melanconicamente possibile dalla sua stessa obsolescenza, come una lunga elaborazione del lutto, durata un intero secolo. Non è, ovviamente, che non si facciano più cornici. Ma

³ G. Simmel, *La cornice del quadro. Un saggio estetico*, tr. it. in *La cornice. Storie, teorie, testi*, a cura di D. Ferrari, A. Pinotti, Johan & Levi, Milano 2018, pp. 71-76, qui p. 72.

⁴ Gruppo μ , *Semiotica e retorica della cornice*, *ivi*, pp. 155-171, qui pp. 161-162.

⁵ R. Arnheim, *Limiti e cornici*, *ivi*, pp. 121-138, qui 137.

⁶ I testi di riferimento di questi teorici, corredati di un ampio apparato iconografico, sono raccolti nella già citata antologia *La cornice*.

è come se, hegelianamente, la cornice fosse “qualcosa di passato” già al tempo della sua prima esplicita concettualizzazione simmeliana.

Se ora ci volgiamo all'inquadratura cinematografica come cruciale mobilitazione della cornice pittorica⁷, le cose sembrano a prima vista essere andate molto diversamente. Pensandola infatti a partire dalla sua fine, dal suo diventare “qualcosa di passato” nel suo dissolversi nelle riprese a 360° gradi praticate nel contemporaneo post-cinema e negli ambienti immersivi virtuali (che paiono promettere l'eliminazione del fuori-campo a tutto vantaggio di una presa totale sul reale), sarebbe ben difficile sostenere che sia a partire da tale dissolvimento che – sempre melanconicamente o luttuosamente – si comincerebbe a riflettere sullo statuto teorico dell'inquadratura filmica: le prime camere onnidirezionali datano dagli anni Novanta del secolo scorso⁸, dunque molto a valle di un'intensa teorizzazione sul *framing* filmico.

Eppure, guardando meglio, vi sono forse dei motivi per ritenere che sia possibile applicare lo stesso schema argomentativo anche nel caso del cinema: se accettiamo – come penso che dovremmo accettare – l'ipotesi che il 3D sia un apparato tecnico precursore degli ambienti immersivi virtuali a 360° (in virtù della strategia di “ambientalizzazione” dell'immagine e del forte effetto di presenza che li accomuna); e se accogliamo – come penso che dovremmo accogliere – la proposta di Thomas Elsaesser di tentare «una diversa genealogia del cinema», guardando alla storia del cinema non come a un'evoluzione, lenta e intermittente, dal 2D al 3D, bensì come a una storia in cui «il 3D ha in realtà preceduto il 2D»: «Il “ritorno del 3D” rivelerebbe che il 3D non è mai scomparso. Al contrario, durante le diverse mutazioni esso è stato il *basso continuo* che ci ha accompagnati durante il XX secolo»⁹.

Il cinema nasce come sogno della rappresentazione totale, cioè come sogno della propria eliminazione come medium rappresentazionale, cioè come “immagine-di” consustanziale al taglio del *framing*¹⁰. In questa prospettiva,

⁷ Sul framing filmico come “cornice” si veda Th. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione*, tr. it., Einaudi, Torino 2009, cap. 1: “Finestra e cornice”, pp. 3-30. Per una rapida introduzione al concetto cfr. E. Siety, *L'inquadratura. All'inizio del cinema*, tr. it., Lindau, Torino 2004.

⁸ Cfr. D. Scaramuzza, *Omnidirectional Camera*, in *Computer Vision. A Reference Guide*, a cura di K. Ikeuchi, Springer, New York-Heidelberg 2014, pp. 552-560; P. Sturm, *Omnidirectional Vision*, *ivi*, pp. 552-562.

⁹ Th. Elsaesser, *Il ritorno del 3D: logica e genealogie dell'immagine del XXI Secolo*, tr. it. in “Imago”, n. 3 (2011), pp. 49-68, qui pp. 59 e 62. Cfr. anche Id., *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016, in part. la sezione V.

¹⁰ A.M. Lippit, *Three Phantasies of Cinema – Reproduction Mimesis Annihilation*, in

tutta la riflessione sull'inquadratura andrebbe considerata, *fin dall'inizio*, come una riflessione su "qualcosa di passato". Non è certamente un caso che un grande teorico dell'inquadratura sia stato un archeologo dei media *ante litteram* come Ejzenštejn che si entusiasmava per lo «stereokino» come futuro invero del cinema. E ne tracciava una complessa genealogia, ricercandone le radici nella storia delle feste e di quel teatro che, abbattendo la "quarta parete" di diderotiana memoria, coinvolge attori e spettatori in uno spazio-tempo condiviso e in un continuum che fonde realtà e rappresentazione. Una messa in scena della *Principessa Turandot* a Riga nel 1914 gli rivela epifanicamente «quegli effetti di "uscita dall'inquadratura"»¹¹ che poi il cinema stereoscopico avrebbe ottenuto con ben altri mezzi, realizzando «la piena illusione della tridimensionalità. Un'illusione totale, che non dà adito a dubbi»¹². L'idea stessa che alla prima del *Potëmkin* la prua reale della corazzata avrebbe dovuto (secondo un progetto visionario dello stesso regista rimasto irrealizzato) lacerare lo schermo ed entrare fisicamente in sala conferma la prospettiva di un'*estasi* radicale del film che fuoriesce da sé per coincidere con la realtà¹³.

Erano gli anni in cui in Francia si teorizzava la nozione di «cinema totale». Barjavel affermava che ogni progresso della settima arte «le permette di avvicinarsi sempre più al reale, fino all'illusione perfetta»¹⁴. E Bazin, seppur in toni differenti e per diversi scopi, parlava della «restituzione di un'illusione perfetta del mondo esterno col suono, il colore, il rilievo»¹⁵.

Ma fin dal 1940, nell'*Invenzione di Morel*, Adolfo Bioy Casares si era spinto a immaginare una macchina capace non solo di registrare la realtà in tutti i suoi aspetti multisensoriali, ma anche di riprodurla indefinitamente. E di riprodurla senza implicare necessariamente un essere umano come destinatario... Anzi, nelle intenzioni dichiarate del suo inventore questo apparato, collocato su un'isola deserta, avrebbe al contrario dovuto operare

"Paragraph", n. 22.3 (1999), pp. 213-227, qui p. 213. Cfr. anche Id., *Virtual Annihilation: Optics, VR, and the Discourse of Subjectivity*, in "Criticism", n. 36.4 (1994), pp. 595-610.

¹¹ S.M. Ejzenštejn, *Sul cinema stereoscopico*, in Id., *Il colore*, tr. it., Marsilio, Venezia 1982, pp. 161-209, qui p. 186.

¹² *Ivi*, p. 164.

¹³ Cfr. *ivi*, p. 190. Cfr. anche S.M. Ejzenštejn, *La natura non indifferente*, tr. it., Marsilio, Venezia, p. 35.

¹⁴ R. Barjavel, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, tr. it., Editori Riuniti, Roma 2001, p. 60. Cfr. A. Leotta, *Total Cinema: René Barjavel and the Future Forms of Film*, in "Screen", n. 59.3 (2018), pp. 372-380.

¹⁵ A. Bazin, *Il mito del cinema totale*, in Id., *Che cosa è il cinema?*, tr. it., Garzanti, pp. 11-15, qui pp. 13-14.

in una perfetta assenza di spettatorialità umana, come assemblaggio di forze naturali e macchiniche:

La normale regolarità delle maree lunari e l'abbondanza di maree meteorologiche assicurano un servizio pressoché costante di forza motrice. Gli scogli formano un vasto sistema di difesa contro gli invasori [...]. La chiara, non accecante, luminosità, permette, spero, di captare le immagini con una precisione quasi perfetta¹⁶.

Con una radicalità senza precedenti, che lo distingue nettamente dai teorici dell'illusione filmica sopra citati, Bioy Casares mette fuori gioco in un'unica mossa il framing dell'immagine e la sua esperienza fenomenologica. Se l'immagine, cessando di essere ritagliata nel reale, viene a coincidere senza resti con esso, non vi è più la necessità di alcuna struttura spettatoriale, né di alcun atto di coscienza d'immagine.

Oggi, la realtà virtuale (espressione quanto mai problematica: vi è mai stata realtà che non sia stata sempre anche virtuale, oltre che reale?) sembra essere il medium che per le sue prestazioni tecnologiche più si avvicina a tale esito radicale: non certo per la soppressione della spettatorialità, ma almeno per la soppressione dell'inquadratura grazie al "tutto tondo" dell'ambientalizzazione immersiva dell'immagine. Considererò in quel che segue un aspetto molto circoscritto della VR – la sua applicazione in campo umanitario come dispositivo atto a catalizzare l'empatia a fini prosociali¹⁷ –, nella convinzione che da una disamina di alcuni casi di studio paradigmatici in questo ambito ristretto si possano enucleare delle strutture generali che trascendono tale ambito per essere predicabili della VR *tout court*.

VR come catalizzatore empatico

Considerata dal punto di vista del suo dispositivo – nel senso dell'intreccio fra un apparato tecnico e i discorsi ideologici che vi si correlano –, la realtà virtuale si presenta chiaramente come un catalizzatore di empatia. È

¹⁶ A. Bioy Casares, *L'invenzione di Morel*, tr. it., Bompiani, Milano 1989, p. 123. Su questo assemblaggio naturale-macchinico cfr. F. Casetti, A. Pinotti, *Post-Cinema Ecology*, in *Post-Cinema. Cinema in the Post-Art Era*, a cura di D. Chateau e J. Moure, Amsterdam University Press, Amsterdam 2020, pp. 193-220..

¹⁷ Cfr. F. Zucconi, *Displacing Caravaggio. Art, Media, and Humanitarian Visual Culture*, Palgrave Macmillan, Cham 2018, in part. il cap. 5 "On the limits of the virtual humanitarian experience", pp. 149-181.

un tratto che accomuna molti artisti e registi che si sono convertiti in questi ultimi anni alla VR.

A chi le chiedeva il perché del suo “VR turn” in occasione della realizzazione del documentario *The Protector: Walk in the Ranger’s Shoes* (2017)¹⁸, Kathryn Bigelow rispondeva senza esitare: «I think that the simple answer is empathy»¹⁹. Per le implicazioni umanitarie delle sue opere Ai Weiwei si è spesso riferito all’empatia, in cinese «tongqing 同情. It means you share feeling or emotion with another person»²⁰. La sua opera in VR *Omni* (2017) – una combinazione di due video: *Displaced Working Elephants in Myanmar* and *Rohingya Refugees in Bangladesh* – «gives viewers an intimate view of the uprooted, both animals and humans, as they experience various forms of displacement»²¹, consentendo allo spettatore di mettersi nei panni tanto degli animali quanto dei rifugiati, presentati come appartenenti al medesimo destino.

Nel motivare il passaggio dalla regia di videoclip ai documentari in VR realizzati in collaborazione con le Nazioni Unite, Chris Milk ha fatto ricorso alla formula definitiva della realtà virtuale come «the ultimate empathy machine», capace di trasportare lo spettatore all’interno del «frame» della storia e di indurre «more visceral emotional reactions»: «I don’t want you in the frame, I want you *through* the frame, on the other side, in the world, inhabiting the world»²². Il medium che consente questo passaggio è la VR, concepita come un «experiential medium», in grado di farti «feel your way inside of it». È una macchina, però sembra anche «real life», «the truth»: la verità della vita di Sidra, una ragazzina siriana dodicenne in un campo rifugiati in Giordania²³; di Deontee Davis, una ventitreenne liberiana sopravvissuta all’epidemia di

¹⁸ Un documentario in VR dedicato alla vita di un ranger impegnato nella difesa degli elefanti dai bracconieri nel Garamba National Park, Repubblica Democratica del Congo. Accessibile all’indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=RuGeeGRdYIQ>.

¹⁹ Cit. in A. Robertson, *VR was sold as an “empathy machine” - but some artists are getting sick of it*, in “The Verge” (3 May 2017), <https://www.theverge.com/2017/5/3/15524404/tribeca-film-festival-2017-vr-empathy-machine-backlash>.

²⁰ I. Boyden, *Not Yet Not Yet Complete. An Interview with Ai Weiwei. Part V: The Conditions of Empathy*, in “China Heritage” (28 October 2018), <http://chinaheritage.net/journal/the-conditions-of-empathy-ai-weiwei-interview-part-5/>.

²¹ Cit. nella presentazione on line dell’opera di Ai Weiwei *Omni*: <https://acutear.com/artist/ai-weiwei/>.

²² C. Milk, *How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine* (TED Talk, 22 April 2015), <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>.

²³ *Clouds over Sidra* (creato nel 2015 da Chris Milk e Gabo Arora e diretto da Gabo Arora e Barry Pousman); il video è accessibile all’indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>.

Ebola²⁴; della madre che ha perso i suoi due figli a Gaza²⁵.

Grazie a una tecnologia di registrazione che combina riprese in 3D e microfoni binaurali, Milk consegue quel che si potrebbe definire una “ambientalizzazione” dell’immagine: un paesaggio iconico a 360° in cui lo spettatore è pienamente immerso nella sensazione di “being there”. Non guardi Sidra attraverso uno schermo o una finestra; siediti lì con lei, «you empathize with her in a deeper way». Milk sembra implicitamente sostenere che gli ambienti immersivi virtuali consentano di superare quella secolare tradizione descritta in modo paradigmatico per la prima volta in età moderna da Leon Battista Alberti nel trattato *De Pictura* (1435), tradizione che identifica la nostra esperienza d’immagine con la pratica dello stare alla finestra contemplando quella porzione di mondo che si vede attraverso il telaio insieme alle azioni della *historia* che vi si svolgono.

Come è stato opportunamente sottolineato, un *fil rouge* collega attraverso varie trasformazioni storiche e tecnologiche la concezione albertiana alle contemporanee esperienze dell’immagine che conduciamo sugli schermi dei nostri computer e smartphones²⁶. Al contrario, in un ambiente iconico a 360° non sembrano esserci finestre: la possibilità di orientare lo sguardo in ogni direzione senza che il flusso delle immagini venga mai a interrompersi consentirebbe l’emancipazione dello spettatore dal “director’s cut”. L’inquadratura viene a coincidere con il campo visuale del soggetto percipiente, che può attivamente selezionare su quale porzione del paesaggio focalizzare l’attenzione.

Milk è decisamente ottimista riguardo alle potenzialità antropologiche, bio-politiche e umanitarie di questo tipo di approccio immersivo: «We can change minds with this machine». Presentando ad esempio i suoi film in VR al World Economic Forum in Davos (gennaio 2015), e dunque condizionando («affect») persone le cui decisioni possono condizionare («affect») la vita di milioni di altre persone. È in questo quadro che va collocata la sua collaborazione con le Nazioni Unite²⁷. A parere di Milk si tratterebbe solo dell’inizio di un processo di scoperta del «true power of virtual reality»: il

²⁴ *Waves of Grace* (diretto nel 2015 da Chris Milk con Gabo Arora); il video è accessibile all’indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=0lwG6MfGvwI>.

²⁵ *My Mother’s Wing* (prodotto nel 2016 da Gabo Arora con Chris Milk); il video è accessibile all’indirizzo: <https://www.with.in/watch/my-mothers-wing/>.

²⁶ Cfr. A. Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2006.

²⁷ Si veda la presentazione di questa collaborazione all’indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=m-SZzyRFKK8>.

potere di trasformare la percezione che le persone hanno di altre persone, e alla fine di cambiare il mondo.

Alejandro Iñarritu ha sposato un argomento molto simile riguardo al suo passaggio alla VR in occasione della realizzazione dell'installazione *Carne y Arena. Virtually Present, Physically Invisible*, presentata nel 2017 al Festival di Cannes²⁸: un ambiente immersivo che ti trasporta nel deserto, in mezzo a un gruppo di migranti messicani che vengono sorpresi dalla polizia di frontiera americana mentre cercano di passare illegalmente il confine.

In una intervista rilasciata alla BBC nel 2018 in occasione dell'allestimento di Washington, dichiara esplicitamente che empatia e compassione sono le inclinazioni che la sua installazione VR è chiamata a promuovere²⁹. Respingendo ogni forma di attivismo o di impegno politico in quanto interessato solo ed esclusivamente all'«umanità», Iñarritu spiega che la sceneggiatura dell'installazione, basata su interviste a più di 120 migranti, è orientata a consentire al fruitore la condivisione della loro «experience sensorially and emotionally». Questo *sharing* non è tuttavia inteso al modo in cui abitualmente (e superficialmente) lo si concepisce nel nostro mondo iper-connesso di dispositivi digitali e social networks. Iñarritu invoca un'esperienza personale di *sharing* che viene a istituirsi fra il fruitore (sigillato nel casco di realtà virtuale che lo isola dalla sua *Umwelt*) e i migranti, e non una condivisione fra il fruitore e altri fruitori: gli spettatori di *Carne y Arena* sono infatti obbligati a lasciare i loro telefonini all'ingresso, e sono dunque impossibilitati a condividere in tempo reale la loro esperienza durante i 6 minuti e mezzo dell'installazione.

Migrante egli stesso, Iñarritu ha dichiarato di essersi sentito obbligato a girare questo film in VR per reagire a un generale «deficit of compassion»: un'affermazione che significativamente riecheggia il celebre discorso di Barack Obama sull'«empathy deficit» pronunciato nel 2006 di fronte agli studenti della Northwestern University³⁰. Iñarritu declina così il punto: «I

²⁸ Si veda il trailer qui: <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>. Per un'analisi di quest'opera cfr. P. Montani, *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli 2017, pp. 132-136; A. D'Aloia, *Virtualmente presente, fisicamente invisibile. Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da Carne y Arena*, in *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, a cura di C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, Mimesis, Milano-Udine 2018, pp. 119-134; L. Acquarelli, *The Spectacle of Re-Enactment and the Critical Time of Testimony in Iñarritu's Carne y Arena*, in *Cultural Studies in the Digital Age*, a cura di F.L. Adalma. A. Rafele, San Diego University Press, San Diego 2020, pp. 159-180 (in corso di stampa).

²⁹ L'intervista è accessibile sul sito: <https://vimeo.com/277983418>.

³⁰ «There's a lot of talk in this country about the federal deficit. But I think we should talk more about our empathy deficit – the ability to put ourselves in someone else's shoes; to see the

am inviting Donald Trump and all the people who make decisions about immigrants to at least understand and experience what they go through. It's a compassion machine: people put in other people's shoes». Ed è una «compassion machine» proprio perché capace di «break the dictatorship of the frame»³¹.

Nell'identificare la VR come un catalizzatore empatico, un approccio come quello sostenuto da Bigelow, Weiwei, Milk, Iñarritu (per non menzionare che alcuni dei “big shots” in questo campo) adotta evidentemente un'accezione molto ristretta di “empatia”, un concetto dallo spettro semantico molto complesso e problematico che in questi casi viene fatto unilateralmente coincidere con un'inclinazione pro-sociale verso la compassione per persone sofferenti e bisognose di aiuto, e da ultimo identificato con una simpatia genericamente umanitaria per i deboli, i poveri, i reietti³² (laddove, per non fare che un controesempio, si potrebbe osservare che anche il sadico necessita di capacità empatica per sapere dove far male alla sua vittima nel modo più efficace)³³.

L'obliterazione dell'altro: la soppressione dello sguardo di macchina

I casi sopra ricordati andrebbero naturalmente esaminati con attenzione nelle loro specificità: per non menzionare che un aspetto, se i video in VR di Bigelow, Weiwei e Milk sono liberamente accessibili anche via schermo

world through those who are different from us – the child who's hungry, the laid-off steelworker, the immigrant woman cleaning your dorm room. As you go on in life, cultivating this quality of empathy will become harder, not easier. There's no community service requirement in the real world; no one forcing you to care. You'll be free to live in neighborhoods with people who are exactly like yourself, and send your kids to the same schools, and narrow your concerns to what's going in your own little circle. Not only that – we live in a culture that discourages empathy», <https://www.northwestern.edu/newscenter/stories/2006/06/barack.html>.

³¹ Citazione da Iñarritu che ricorre nei testi di accompagnamento dell'installazione, ad es. qui: <https://www.eyefilm.nl/en/themes/carne-y-arena-virtually-present-physically-invisible>. Per una critica fenomenologica della retorica dello scornciamento di Carne y Arena si veda A.C. Dalmaso, *The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments*, in “Cinéma & C.ie”, n. 19.32 (2019), pp. 101-119.

³² Si veda per esempio uno studio sperimentale condotto su *Clouds over Sidra*, che muove dalla premessa per cui «empathy is a multi-component positive characteristic consisting of both cognitive and affective components», N.S. Schutte, E.J. Stilinović, *Facilitating Empathy Through Virtual Reality*, in “Motivation and Emotion”, n. 41 (2017), pp. 708-712, qui p. 709.

³³ Si veda a tal proposito il recente studio di A. Donise, *Critica della ragione empatica. Fenomenologia dell'altruismo e della crudeltà*, Il Mulino, Bologna 2019.

in 2D sui siti che ho riportato in nota, l'installazione di Iñarritu prevede un complesso protocollo, che inizia con la prenotazione sul sito web della visita e si dispiega attraverso una transizione per diversi spazi, di cui il momento specificamente VR è solo un segmento. Diverso è anche l'approccio ai cosiddetti "sei gradi di libertà" dell'utente: nel caso del primo gruppo, si può ruotare lo sguardo a 360°, ma non è inclusa la traslazione, che invece *Carne y Arena* permette, consentendo all'utente di avvicinarsi o allontanarsi rispetto ai migranti e ai poliziotti.

Qui devo tuttavia trascurare queste (non marginali) differenze per concentrarmi su un elemento invece comune a queste opere di impegno umanitario: e cioè il fatto che l'orientamento ideologico del catalizzatore empatico contrasta significativamente con la presunta emancipazione dalla dittatura della cornice consentita dalla registrazione a 360°. Da un lato, questo tipo di registrazione offre al fruitore la possibilità percettiva di scegliere il proprio angolo visuale in una prospettiva in prima persona, il che sembra operare in modo emancipatorio, liberando lo spettatore tanto dall'inquadratura della finestra che taglierebbe il campo visuale, quanto dall'imposizione dello sguardo della macchina da presa (e dello sguardo autoriale che vi si incorpora)³⁴. Dall'altro lato, lo sguardo del fruitore così emancipato si trova irretito in un potente quadro emozionale e ideologico predeterminato, e viene invitato a riprodurre mimeticamente lo sguardo simpatetico della macchina. Questa contraddizione risulta essere governata da un rapporto di proporzionalità diretta: quanto più liberamente ti senti di poter decidere la tua personale prospettiva, tanto più forte opera surrettiziamente il condizionamento ideologico. Finisci per seguire ubbidientemente a quel che credi di determinare autonomamente.

Questa condizione appare dipendere strettamente dalla specifica natura del medium impiegato: un medium che tende a minare alle fondamenta la tradizionale struttura esperienziale della ricezione delle immagini. In un ambiente immersivo virtuale la capacità dell'osservatore di distinguere tra il supporto e l'immagine che vi appare e al contempo di poter cogliere entrambi gli aspetti – la «twofoldness» descritta da Richard Wollheim come costitutiva dell'esperienza d'immagine³⁵ – si stempera a tutto vantaggio di

³⁴ *Contra*, M. Andrejevic e Z. Volcic rivendicano il riconoscimento del carattere mediato e "linguistico" della rappresentazione e del suo incorniciamento: «Frames are incorrectly framed as an obstacle to perception, imagination, and empathy: rather, they are the conditions of possibility for all of these», *Virtual Empathy*, in "Communication, Culture & Critique" (2019), pp. 1-16, qui p. 13.

³⁵ Cfr. R. Wollheim, *Vedere-come, vedere-in e rappresentazione pittorica*, in Id., *L'arte e i suoi oggetti*, tr. it., Christian Marinotti, Milano 2013, pp. 131-146.

una progressiva confusione fra esperienza d'immagine ed esperienza *tout court*³⁶. Tradotto in termini fenomenologici, la *Perzeption* come quel tipo di percezione proprio della coscienza d'immagine (percezione che non pone il proprio oggetto come effettivamente esistente) lascia spazio alla *Wahrnehmung* (letteralmente, al “prender-per-vero”) come quel tipo di percezione volto al coglimento delle cose in carne e ossa³⁷. Questo medium tende a negare se stesso in base a quella che è stata definita la logica della «transparent immediacy»³⁸: un'apparente immediatezza del mezzo immersivo ottenuta tramite il ricorso a una mediazione tecnologica altamente sofisticata.

In tale condizione di trasparenza, in virtù della quale i fruitori diventano progressivamente sempre meno coscienti della natura mediata e costruita della scena percepita, anche la consapevolezza del punto di vista (perceptivo tanto quanto ideologico) espresso dal regista e incorporato nello sguardo della macchina tende a sfumarsi fino a dissolversi. Mentre siamo convinti di pilotare in autonomia l'inquadratura, veniamo inquadrati dal discorso e nel discorso dell'autore.

L'obliterazione dell'altro: la soppressione del collocutore

L'inconsapevolezza del carattere mediato e opaco dell'apparato immersivo in VR si accompagna a un ulteriore rischio implicato nella retorica dell'empatia virtuale: il rischio cioè connesso al credere di poter avere un accesso diretto all'altro nella sua alterità senza riconoscerla nella sua irriducibilità (condizione invece necessaria per un'esperienza autenticamente empatica, che non comporta alcuna fusione o confusione tra me e l'altro)³⁹. Come ha osservato Grant Bollmer: «Technologies designed to foster empathy presume to acknowledge the experience of another, but inherently cannot. The user of these technologies, instead of acknowledging

³⁶ «Immersive virtual reality indeed emerges from an assimilation of the image object to the perception of a real thing», L. Wiesing, *Artificial Presence. Philosophical Studies in Image Theory*, Stanford University Press, Stanford, CA 2010, p. 89.

³⁷ Per questa distinzione terminologica e concettuale si vedano i testi raccolti in E. Husserl, *Fantasia e immagine*, tr. it., Soveria Mannelli, Rubbettino 2017.

³⁸ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi*, tr. it., Guerini, Milano 2003, p. 44. Sulla mitologia della trasparenza cfr. D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2003.

³⁹ Fra i teorici classici dell'empatia ha insistito su questo punto in particolare E. Stein, *Il problema dell'empatia*, tr. it., Studium, Roma 1985.

another's experience, hastily absorbs the other's experience into their own experience»⁴⁰.

In assenza di feedback e di interazione reciproca nel dialogo, il “perspective taking”⁴¹ empatico, nel senso di un decentramento del Sé al fine di assumere il punto di vista dell'altro, finisce per irrigidirsi nell'assente presenza (o, il che è in fondo lo stesso, nella presente assenza) dell'altro rappresentato virtualmente. Nell'ambiente immersivo io mi sento “li” con l'altro, ma lo sguardo che mi restituisce è cieco, mentre lo sguardo che io gli rivolgo è quello unilaterale del voyeur in un setting da “dark tourism”: non si dà riconoscimento reciproco.

Ancora una volta, questo aspetto è intimamente connesso alla natura dell'apparato immersivo. La ripresa con videocamere a 360° sembra non solo promettere (senza ovviamente mai poterla soddisfare) un'esplorazione libera e “totale” dello spazio catturato dalla registrazione, come se non vi fosse più un fuori-campo (in nessuno dei sei possibili sensi di questo termine descritti a suo tempo da Noël Burch)⁴². Ma anche promettere (senza ovviamente mai poterlo soddisfare) un progressivo guadagno di conoscenza e introspezione delle persone – o meglio dei personaggi – che abitano quello spazio.

In altri termini, il “360°” diventa una “figura a tutto tondo”, sia nel senso della totalità topologica dello spazio filmico (che viene proposto come coincidente con lo spazio reale) sia nel senso della completezza dell'esperienza interpersonale: uno scorniciamento tanto percettivo quanto relazionale. Tuttavia, quella totalità e completezza sono “congelate”. Le Sidra e Deontee di Milk, come pure i gesti dei migranti messicani di Iñarritu – dunque i “collocatori” che dovrebbero prender parte alla nostra conversazione –, e gli spazi nei quali essi sono collocati sono stati *registrati* dai registi: quel che Roland Barthes ha chiamato «è stato» della fotografia (il suo «noema», l'«aoristo»

⁴⁰ G. Bollmer, *Empathy Machines*, in “Media International Australia”, n. 165 (2017), pp. 63-78, qui p. 64. L'argomento viene ripreso in Id., *From Immersion to Empathy. The Legacy of Einfühlung in Virtual Reality and Digital Art*, in *Shifting Identities. An Anthology of Presence, Empathy, and Agency in 21st Century Media Arts*, a cura di H. Aldouby, Leuven University Press, Leuven 2020, pp. 17-30, qui p. 26.

⁴¹ Sull'interpretazione dell'empatia come “perspective taking” si veda: C.D. Batson, S. Early, G. Salvarani, *Perspective Taking: Imagining How Another Feels Versus Imagining How You Would Feel*, in “Personality and Social Psychology Bulletin”, n. 23 (1997), pp. 751-758; P. Ruby, J. Decety, *How Would You Feel Versus How Do You Think She Would Feel? A Neuroimaging Study of Perspective Taking With Social Emotions*, in “Journal of Cognitive Neuroscience”, n. 16 (2004), pp. 988-999.

⁴² Si veda il classico studio di N. Burch, *Prassi del cinema*, tr. it., Pratiche, Parma 1990, al cap. 2: “Nanà e i due spazi”, pp. 23-37.

che esprime il suo tempo specifico⁴³) deve essere predicato anche dello statuto della registrazione in 360°.

Con buona pace dell'“esserci” come effetto prodotto dall'ambiente immersivo, e della possibilità di esplorare lo spazio in direzioni diverse e sotto angolazioni potenzialmente infinite ogni volta che accedo al film in VR, non sarò mai in grado né di trascendere o modificare il centro di registrazione della camera a 360° né di ottenere un accesso differente alla sfera soggettiva, emotiva ed esistenziale, delle persone che incontro in quel mondo. Ciò sarebbe possibile solo nel contesto di una relazione effettivamente intersoggettiva, cioè appunto empatica, che mi consentirebbe di guadagnare una consapevolezza progressiva dell'altro nei suoi pensieri, sentimenti, motivazioni, intenzioni, man mano che la sua “interiorità” si manifesta a me e la mia all'altro – progressivamente, sì, ma mai totalmente, e sempre potenzialmente esposta al rischio di malintesi e fraintendimenti – nel nostro mutuo commercio sociale.

Autopsia a 360° come forma simbolica

In ultima analisi, l'alterità dell'altro viene obliterata sotto due rispetti: come l'alterità del regista incorporata nello sguardo di macchina, e come l'alterità della persona rappresentata nella installazione VR. L'“autopsia” a 360° (nel senso etimologico di *autos optos*: “L'ho visto con i miei occhi”), incarnata nella prospettiva in prima persona e nella potente sensazione di “esserci” consentite dall'apparato tecnologico, si approssima all'“autopsia” nel senso dell'esame *post mortem*: da una parte, l'intenzione autoriale dell'altro incarnata nello sguardo del regista tende a scomparire fantasmaticamente per effetto della trasparentizzazione del medium, lasciandosi dietro il cadavere irrigidito della “realtà” nella sua mera fattualità. D'altra parte, l'altro incarnato nel collocutore è apparentemente mobile e animato, ma tale mobilità, congelata nella registrazione, assomiglia a quella di una marionetta che non può replicare alla mia ulteriore interlocuzione.

Ispirandosi – per quanto in maniera assai problematica⁴⁴ – alla celebre nozione cassireriana di “forma simbolica”, Erwin Panofsky ha considerato

⁴³ R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, tr. it., Einaudi, Torino 1980, pp. 78 e 96.

⁴⁴ Riflette su tale problematicità E. Alloa in *La perspective peut-elle être une forme symbolique? Panofsky contre Cassirer*, in Id., *Partages de la perspective*, Fayard, Paris 2020, pp. 191-227.

la prospettiva lineare rinascimentale come una moderna strategia rappresentazionale che non si limita a trasmettere un senso dello spazio (*Raumgefühl*), ma veicola al contempo anche un senso del mondo (*Weltgefühl*). In questo intreccio si manifesta una peculiare polarizzazione fra tendenze oggettivistiche e soggettivistiche, così che la storia della prospettiva potrebbe essere considerata «a un tempo come un trionfo del senso della realtà distanziante e obiettivante, oppure come un trionfo della volontà di potenza dell'uomo che tende ad annullare ogni distanza; sia come un consolidamento e una sistematizzazione del mondo esterno, sia come un ampliamento della sfera dell'io»⁴⁵.

Analogamente possiamo enucleare una simile polarizzazione per quanto riguarda gli ambienti immersivi virtuali. L'accostamento non è peregrino: da un punto di vista media-archeologico, lo spazio costruito prospetticamente è da considerarsi un fondamentale precursore degli spazi immersivi: suscitando nell'osservatore un forte effetto di profondità e tridimensionalità, la prospettiva rinascimentale si offre come un quasi-ambiente abitabile e praticabile, che si pone in ideale continuità con lo spazio reale extra-iconico. Il suo retaggio secolare si prolunga in fondo fin dentro i contemporanei videogames.

Ma vi è di più, e di più strettamente connesso al nostro argomento: la polarizzazione non si istituisce soltanto fra oggettivazione e soggettivazione, bensì anche tra empatia e simpatia. Entrambi questi termini vantano una complessa storia semantica (che oltretutto interseca nozioni cugine quali il contagio emotivo, l'unipatia, la compassione), e i teorici sono ben lontani dall'aver raggiunto un consenso unanime su un'accezione universalmente condivisa⁴⁶. Qui adotto il termine "simpatia" per indicare una relazione *riflessiva* e speculare (affine al contagio emotivo), in virtù della quale tendo ad attribuire mimeticamente a me stesso quanto osservo nell'altro (per esempio una sensazione dolorosa); con "empatia" intendo una relazione *rotazionale*, per la quale devo riposizionare me stesso al fine di assumere la prospettiva dell'altro, senza necessariamente riprodurre in me stesso i suoi sentimenti⁴⁷. Nel primo caso, è come se io stessi di fronte all'altro come di

⁴⁵ E. Panofsky, *La prospettiva come "forma simbolica"*, in Id., *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1995, pp. 37-117, qui p. 72. Per un'applicazione del concetto di "forma simbolica" alla trasformazione della soggettiva nel post-cinema cfr. R. Eugeni, *Il first person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama postcinematografico*, in "Reti, saperi, linguaggi", n. 2.2 (2013), pp. 19-23.

⁴⁶ Per una rassegna cfr. A. Pinotti, *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Laterza, Roma-Bari 2011, spec. cap. 2: "Empatia, simpatia & Co.", pp. 31-56.

⁴⁷ Per questa distinzione si veda G. Jorland, *L'empathie, histoire d'un concept*, in *L'empathie*,

fronte a uno specchio: se l'altro alza il braccio destro, io come immagine riflessa alzerò il mio braccio sinistro. Nel secondo caso, quando l'altro alza il braccio destro, in virtù della relazione rotazionale incorporerò la sua posizione, e alzerò anch'io il mio braccio destro.

Gli ambienti immersivi VR che si pongono scopi umanitari (come quelli considerati nelle pagine precedenti) risultano appunto polarizzati fra questi due estremi: da una parte (il polo empatico), essi sono strutturati in modo da incoraggiare l'assunzione di una prospettiva in prima persona combinata con una forte sensazione di presenza, come se il fruitore si fosse rotazionalmente riposizionato nel corpo virtuale del collocatore in modo da guardare al mondo dal suo punto di vista. Dall'altra (il polo simpatico), a causa della condizione "congelata" del collocatore, tali ambienti suggeriscono un rispecchiamento mimetico degli schemi emozionali ed esperienziali per così dire imbalsamati nello storytelling virtuale, che è pilotato fin dall'inizio dallo sguardo della macchina (e del regista in essa incarnato). Se il polo empatico corrisponde al ruolo ideologico dell'apparato tecnico proprio degli ambienti immersivi virtuali, il polo simpatico ne rivela i suoi limiti costitutivi, ed esibisce l'impossibilità di un'esperienza empatica dell'intersoggettività.

a cura di A. Berthoz e G. Jorland, Odile Jacob, Paris 2004, pp. 19-49, qui p. 20-21; A. Berthoz, B. Thirioux, *A Spatial and Perspective Change Theory of the Difference Between Sympathy and Empathy*, in "Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie", n. 19.1 (2010), pp. 32-61.