

In copertina:
Varda par Agnès
di Agnès Varda

SEGNOCINEMA MARZO APRILE 2019

216

LE FIRME DI QUESTO NUMERO

Simone Arcagni
Luca Bandirali
Edoardo Becattini
Andrea Bellavita
Paolo Bertolin
Mario Calderale
Mauro Caron
Paolo Cherchi Usai
Roberto Chiesi

Flavio De Bernardinis
Adriano De Grandis
Anna Di Martino
Mariolina Diana
Nicola Dusi
Eliana Elia
Martina Federico
Ilaria Franciotti
Marcello Garofalo

Michele Gottardi
Roy Menarini
Federica Mennella
Mario Molinari
Domenico Monetti
Francesca Monti
Tommaso Mozzati
Orazio Paggi
Attilio Palmieri

Davide Persico
Mariapaola Pierini
Claudia Porrello
Adelina Preziosi
Roberto Pugliese
Edoardo Puma
Gisella Rotiroli
Valerio Sbravatti
Ignazio Senatore

Domenico Spinosa
Enrico Terrone
Micaela Veronesi
Martina Volpato
Daniela Zanolin

SAGGI E INTERVENTI

Contro il realismo
Come il cinema si è opposto
all'idea di realtà
di Davide Persico 2

Quello che non so di loro
Le misteriose e spettrali assistenti
di Assayas e Polanski
di Martina Volpato 6

Amerindie - Part 2
Quali origini per gli indie?
di Federica Mennella 10

SEGNOSPECIALE

LO SPETTATORE RIVISITATO
Seconda parte:
Dalla visione al consumo
a cura di Paolo Cherchi Usai 14

Dal cinema in sala al cinema a casa
Vedo tutto, vedo niente,
vedo meglio, vedo peggio
di Adriano De Grandis 15

Il cinema itinerante
Tablet vision; ovvero,
lo spettatore mobile
di Claudia Porrello 17

Lo spettatore virtuale
Avvolti in un bozzolo
di Nicola Dusi 19

Lo spettatore bifronte
Dream Is My Reality
di Adelina Preziosi 20

Dove, quando e come preferisci guardare film?
Venti franche risposte, tanti modi
diversi di essere spettatore
di Aa. Vv. 24

FESTIVAL E RASSEGNE

Il Festival di Berlino 2019
Uno su tutti
di Paolo Bertolin 50

Trieste Film Festival 2019
Incontrissimi
di Adelina Preziosi 52

RUBRICHE

SegnoFilm
Indice dei film recensiti a pag. 64 28

FilmSegni
La favorita
a cura di Marcello Garofalo 32

SegnoCorti
Corti rivelazione
a cura di Anna Di Martino 54

Segno(altro)cinema
a cura di Domenico Monetti
e Raffaele Meale 55

PlatformMovies
• *A Useful Life*
• *Before We Go*
• *Calibre*
• *Bird Box*
a cura di Ilaria Franciotti
e Valerio Sbravatti 56

SegnoSerieTV
• *Sex Education*
• *Travelers*
• *Black Mirror: Bandersnatch*
• *You*
a cura di Luca Bandirali,
Attilio Palmieri, Enrico Terrone 58

SegnoFilmTrailer
La favorita
a cura di Martina Federico 60

ActorSegno
La favorita
a cura di Mariapaola Pierini 61

SegnoDischi
a cura di Roberto Pugliese 62

SegnoPostCinema
Cinema, fumetto e nuovi media
a cura di Simone Arcagni 63

StarWars
13 critici a "bruciante" confronto 64



• www.segnocinema.it

**Gli indici dell'annata 2018
si possono scaricare
liberamente
dal sito della rivista**

Lo spettatore virtuale

AVVOLTI IN UN BOZZOLO

La realtà virtuale ci avvolge, e lo spettatore fa involucro a sé, mentre si separa dal mondo

di Nicola Dusi



Biennale Cinema 2018, Venice Virtual Reality

Iniziamo distinguendo tra realtà “aumentata” e realtà “virtuale”: nella prima chi guarda, attraverso il visore dello smartphone o del tablet, mantiene la propria percezione del mondo circostante ma apre delle finestre virtuali che vi si sovrappongono parzialmente, come è accaduto con la moda contagiosa dei personaggi geolocalizzati di *Pokémon Go*, da cercare nello spazio della città. Con la realtà virtuale invece, spiega Lev Manovich, “lo schermo scompare del tutto”, perché si utilizza una sorta di cuffia (con visore e auricolari), e le immagini “riempiono completamente il campo visivo dello spettatore”: lo spettatore non guarda più una superficie-schermo, ma è all’interno di questo spazio¹. Uno spazio della simulazione, in cui la scala di rappresentazione delle cose visibili è quella dell’ambiente umano, mescolando lo spazio fisico e lo spazio virtuale.

Nella realtà virtuale abbiamo quindi una coincidenza tra i due spazi, ma dobbiamo ricordare che la connessione tra spazio fisico e virtuale è solo apparente: lo spettatore sta seduto in una stanza, ma quello che vede e ascolta può portarlo in grandi spazi aperti dove corre una mirabolante rotaia di montagne russe, e ci si trova collocati - in una visione in soggettiva - dentro un carrello che prende a muoversi sempre più ver-

tiginosamente. Oppure, in modo più contemplativo, lo spettatore indossa un *Oculus Go*, si trova all’interno di una stanza di un palazzo rinascimentale, e scegliendo da un menu interattivo con il puntatore che tiene in mano inizia un *tour* di Venezia. Si trova così su una gondola sul Canal Grande, e ha seduto di fronte un gentile accompagnatore che gli parla guardandolo negli occhi, mentre si sente lo sciabordare dell’acqua.

Il reale, il fattuale, il finzionale

Da alcuni anni, la Mostra del cinema di Venezia dedica alla realtà virtuale gli spazi allestiti all’Isola del Lazzaretto Vecchio, suddivisi in modo da distinguere il cosiddetto *Cinema VR*, che si fruisce singolarmente ma seduti, su fondamentali sedie girevoli, in uno spazio *Theater*, attorniti da altri spettatori, dalle *Installazioni VR* che si possono fruire da soli, dopo aver indossato un *Oculus Go* (o simili cuffie dotate di smartphone) restando accanto a un computer. Due visioni molto diverse dalle cosiddette *Esperienze VR* (o *Stand Ups*), che permettono invece il movimento dello spettatore nello spazio fisico. In questo caso, oltre al casco s’indossa uno zainetto contenente un computer che gestisce l’ambiente virtuale in cui ci muoviamo, e l’esperienza si può implementare con guanti e



VR_1 di Gilles Jobin



VR_1 di Gilles Jobin

tracciatori sul corpo, così da restituire nello spazio virtuale un *avatar* digitale dello spettatore. Un personaggio disegnato in 3D e di cui non vedremo mai il viso - poiché impera anche qui la visione in soggettiva - che si presenta come sincronizzato al nostro corpo almeno nel movimento delle braccia e dei piedi. Ci soffermeremo in questo intervento su alcuni film in *virtual reality* e su un'esperienza con il corpo in movimento: come a dire su ambienti immersivi solo "scrutabili", e su ambienti invece "percorsibili", dove i problemi di cosa è in campo e cosa è fuori campo sono molto diversi².

Cosa sia reale, "fattuale", o finzionale, sono domande con le quali gioca la trasparenza della *virtual reality*, che si costruisce grazie a uno spazio omogeneo, con una continuità che fa sparire i marcatori della cornice mediale o i segni della tecnologia, a favore di una "naturalizzazione dell'esperienza mediale", come direbbe Ruggero Eugeni³, che pensa ad *Avatar* di James Cameron (2009). Un film di fantascienza sul conflitto fra umani che usano la tecnologia a fini militari e i colossali guerrieri *Na'vi*, gli abitanti blu dai tratti felini del mondo che sta per essere colonizzato. I nativi vivono in simbiosi con il loro ambiente e scatenano contro i militari anche le piante e gli animali del pianeta, perché sono sempre "connessi" tra loro e con il loro mondo naturale.

Quando come spettatori-fruitori della realtà virtuale diventiamo solitari partecipanti di una narrazione immersiva, personalizzata dai nostri movimenti della testa che ci permettono di esplorare una visione a 360 gradi, diventiamo più simili a Neo in *Matrix* (dei Wachowsky, 1999), che era collegato alla realtà virtuale e parallela grazie a uno spinotto nella nuca; oppure ai protagonisti di *eXistenZ* (di Cronenberg, 1999), i quali entravano nel mondo di un videogioco interattivo grazie alla connessione con un "gatepod metacarnale". Tornando ad *Avatar*, ricordiamo che l'eroe del racconto, un soldato in sedia a rotelle, può risvegliarsi nel mondo di Pandora dotato del corpo atletico di un guerriero *Na'vi* grazie a una sorta di *transfer* tecnologico che lo clona, mentre lascia il suo corpo reale al sicuro in laboratorio.

Anche noi, quando entriamo negli ambienti della realtà virtuale come spettatori di una visione "incarnata", siamo costretti a lasciare il nostro corpo "al di fuori", sulla sedia girevole che accompagna i nostri movimenti; oppure siamo invece in

piedi, liberi di muoverci, ma con un corpo incerto sulle azioni da fare e le direzioni da prendere. Entriamo nel mondo virtuale, ma senza potere agire come Neo in *Matrix*, e perfino la costruzione simulata di un *avatar* non ci permette d'interagire né d'intervenire con i personaggi e gli oggetti che abitano quel mondo, solo di osservarli silenziosamente. Se andiamo loro incontro, se ci avviciniamo e proviamo a toccarli, ci capita la strana esperienza di annullare ogni sensazione tattile e di attraversarli: siamo in effetti smaterializzati ("disincarnati"), come dei fantasmi senza presa sul mondo e l'ambiente che stiamo esplorando.

Alle soglie del nostro futuro prossimo

Al momento, è ancora lontana l'interattività a tutto campo immaginata dal cinema con *Ready Player One* (di Spielberg, 2018), dove gli umani vivono in un futuro post-apocalittico e sono presi dalla gara *online* per impadronirsi del controllo dell'universo virtuale Oasis. I personaggi passano le loro giornate dentro scalinate baracche-container con addosso i visori di realtà virtuale, per vivere esperienze simulate che concedano qualche felicità. Il ragazzino protagonista ha un rifugio dove, oltre a indossare visore, guanti e stivaletti al momento di connettersi, può correre a perdifiato su un *tapis roulant* in modo da seguire con il corpo le azioni del proprio *avatar* e interagire al meglio nel mondo immersivo. E nel progredire vittorioso nelle fasi della gara incrementa la propria esperienza mediale comprendendosi, con i primi premi, un casco-visore di ultima generazione e una tuta multisensoriale aderente come una guaina, che gli fa provare sulla pelle ciò che il suo *avatar* vive nel mondo virtuale.

Eccoci allora alle soglie del nostro futuro prossimo: quello che vediamo e ascoltiamo come fruitori di realtà virtuale, seduti oppure aggirandoci incerti in uno spazio simulato, potrebbe evolversi in una vera immersione sensoriale, con effetti sulla nostra percezione diretta. Al momento, come spiega bene Adriano D'Aloia⁴, la nostra interazione è troppo limitata per poter essere coinvolti, e nel conflitto tra "incorporazione" e "disincorporazione" non si crea una empatia verso i personaggi della scena virtuale: anche se possiamo provare sensazioni di vertigine, o di curiosità, resta un'immediata disconferma percettiva e sensoriale. L'assenza di corpo che

viviamo nella "simulazione di presenza" ci colloca come puro sguardo digitale, quasi una telecamera di controllo, e anche quando siamo in una soggettiva essa rischia di "disincarnarsi", senza attivare alcuna presa affettiva, con una distanza che neppure l'uso insistito dello sguardo verso di noi dei personaggi riesce a scalfire.

Se si utilizzano *device* come Oculus Go, premendo il puntatore a disposizione possiamo sempre richiamare l'interfaccia dei comandi. È una possibilità di uscita, o di "emersione" temporanea, dall'immersione nella realtà virtuale, e porta con sé una consapevolezza del medium che può diventare metadiscorsiva. Ma si "emerge" anche quando comprendiamo, in modo imprevisto, la nostra incorporeità. Un esempio lo troviamo in uno dei primi prodotti per il cinema in realtà virtuale, *Jesus VR - The Story of Christ*, un film di 90 minuti, con la regia di David Hansen (girato a Matera con una troupe italiana), presentato in anteprima alla Mostra di Venezia del 2016. Un film in costume, senz'altra pretesa che restituire una verosimiglianza (un po' laccata), ma che muove la curiosità dello spettatore che cerca di guardare dappertutto. *Jesus VR* è un racconto seriale, costruito con cortometraggi: una serialità del nuovo cinema VR imposta dal consumo del formato breve imperante su piattaforme come YouTube, con episodi concatenati dalla logica narrativa.

In una scena molto suggestiva, un momento di cena comune, siamo all'interno di una grotta o abitazione circolare, con un grande fuoco che arde al centro. Gesù sta parlando ai discepoli mentre mangiano, e ci sono anche altre persone, tra cui una donna che lavora in un angolo. Il nostro sguardo, al centro e in una *oggettiva mobile*, si può spostare, mentre giriamo col corpo sulla sedia, per osservare ogni personaggio attorno al fuoco. Si può guardare in alto, verso il buco nel soffitto da cui esce il fumo e intravedere un po' di cielo notturno. Ma, sorpresa: se si guarda verso il basso, siamo posizionati proprio sopra al fuoco. Lo spettatore vive così uno *straniamento* perché se vede tutto ciò che è scenicamente dentro lo spazio del racconto, capisce al contempo che non è un corpo in pericolo, né ha la possibilità di spostare l'asse verticale che lo tiene inchiodato a un punto di vista. Non è uno sguardo complice dell'azione che si svolge, parte della soggettiva di un personaggio, bensì uno sguardo astratto, ludico,



VR_1 di Gilles Jobin



VR_1 di Gilles Jobin

che gioca con il confine tra reale e virtuale. E tuttavia lo spettatore si trova in trappola, dato che non si può muovere da lì.

Quale storytelling per lo spettatore virtuale?

Passiamo alle forme del racconto in *virtual reality*. Si tratta di uno *storytelling* personalizzato o di un racconto collettivo? Il *design* narrativo prevede che lo spettatore possa guardarsi attorno, ma in effetti nulla di più: anche se ognuno può guardare dove preferisce, è per tutti (per ognuno degli spettatori seduti attorno a noi, e che non percepiamo) lo stesso ambiente narrativo, con le stesse svolte del racconto e gli stessi personaggi. Per seguire il racconto ci focalizziamo sulle azioni del personaggio principale, ma certo se si sente un rumore provenire da un altrove, mentre in un film tradizionale dovrei attendere l'inquadratura successiva qui posso girarmi ed affrontare la nuova situazione. Posso quindi spostare la mia attenzione su diverse linee del racconto contemporaneamente.

È quello che propone *Ballavita*, un film in VR di Gerda Leopold (di 34 minuti), presentato alla Mostra di Venezia nel 2018. La storia ruota attorno a una ballerina di tango che, dopo aver litigato con il fidanzato a una festa all'ultimo piano di una casa, finisce in cantina prigioniera di un vecchio scienziato-mago che vuole carpirle i sogni per conservarli in palle di vetro; la stessa sorte capita al fidanzato, ma poi entrambi tornano liberi. La visione immersiva qui si fa dinamica, perché il nostro sguardo può esplorare - al contempo - le azioni di diversi personaggi (tra cui una compagnia di danzatori) che interagiscono tra loro o vivono singole avventure. Lo spettatore le segue mentre guarda intorno, sopra e sotto i vari piani della casa-mondo, e scopre che il racconto si crea nella moltiplicazione di scale e finestre, tetti che si scoperchiano, botole in cui si può cadere, alternando visioni in oggettiva a rapide soggettive dei singoli personaggi. L'esperienza finzionale si gioca inoltre sulla scalarità degli oggetti e degli ambienti, per cui posso guardare qualcosa di molto piccolo agire dentro una palla di vetro, oppure venire a mia volta guardato dall'alto dallo scienziato-mago, che domina tutte le situazioni narrative come un demiurgo. Tra realismo e sogno (o incubo), lo spettatore passa attraverso diversi regimi della narrazione, mentre le strategie del di-

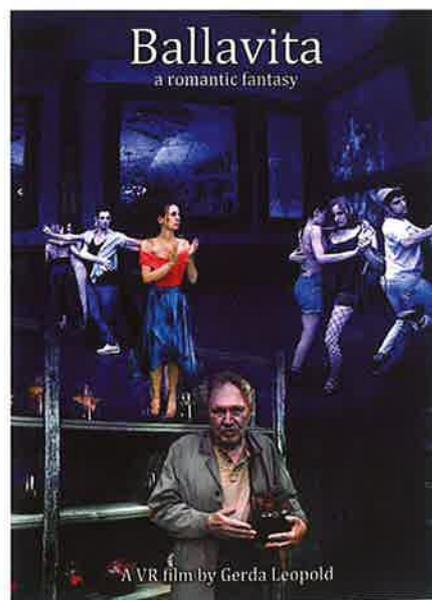
scorso giocano a riflettere su se stesse.

Questo raffinato gioco di specchi ci porta all'esperienza diretta dal coreografo svizzero Gilles Jobin, dal titolo *VR_1* (2018). Un'installazione o esperienza "percorribile", che non è solo cinema VR ma un coinvolgimento attivo dello spettatore, che deve compiere una sua *performance*. L'installazione *VR_1*, seguita in diretta da programmatori al computer, mette in scena un mondo fantastico. Lo spettatore-fruitori entra con altri spettatori in uno spazio delimitato sul pavimento e mappato tutto attorno da telecamere in 3D a livello del busto e dei piedi. Chi entra nello spazio della *performance* indossa uno zainetto (con il pc nel quale è caricato il mondo immersivo) e al visore con cuffie aggiunge dei sensori applicati alle mani e ai piedi. Dentro lo spazio virtuale ci si trova così con braccia e gambe virtuali, in una soggettiva assoluta, e si fa l'esperienza di portare in giro un *avatar* dentro un mondo percorribile a 360 gradi, con molti esperimenti possibili sugli oggetti in scena, tutti attraversabili senza danno (dato che scopriamo presto di essere "disincarnati"). Possiamo però anche osservare gli *avatar* degli altri spettatori muoversi, e perfino improvvisare passi di danza.

Il regista-coreografo ha previsto l'irruzione (simulata) dei suoi danzatori, che attraversano lo spazio virtuale come dei giganti, si avvicinano e guardano gli spettatori. Portano con loro una grande cupola, con la quale chiudono il soffitto. Lo spettatore si trova così dentro una stanza-scatola, e può ammirare i danzatori di prima rimpiccioliti, che si muovono su un tavolino davanti a lui. Poi la scena si apre su un parco, con i danzatori a grandezza naturale che ballano tutto attorno. La coreografia si può così ammirare in ben altro modo rispetto a quelli del teatro e del cinema: giocando sulla scalabilità del grande e del piccolo, e sull'essere dentro o fuori dallo spazio dell'azione. E, soprattutto, riflettendo su come gli altri spettatori interagiscono con le cose che vediamo tutti allo stesso momento.

L'esperienza virtuale si fa più pregnante, e anche se resto un corpo fantasmatico devo prestare attenzione, perché a ogni avatar può corrispondere il corpo reale di un altro spettatore. Ma la differenza tra corpi solo virtuali e gli *avatar* degli spettatori non è marcata, volutamente. Ecco allora che nell'interazione gli spettatori prendono le misure tra loro, si identificano chieden-

dosi, ad esempio: "sei reale?". La nausea (spesso) provocata dal cinema VR sparisce nell'interazione, e peccato che l'estetica sia ancora legata ai mondi di *Second Life*. Chiudo con un'esperienza "etnografica". Alla fine della mia prima visione di cinema VR a Venezia mi son ritrovato avvolto da una lunga tenda bianca della sala del Casinò che ospitava il *Theater VR*. Ero in un bozzolo, creatosi perché avevo girato su me stesso accanto a una finestra senza accorgermene. L'ho presa come una metafora: la realtà virtuale ci avvolge, e lo spettatore fa bozzolo a sé, mentre si separa dal mondo.



Locandina di *Ballavita* (VR film) di Gerda Leopold

NOTE

1. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2011, p. 132.
2. Rinviamo a L. Acquarelli, "L'esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziamento", in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga (a cura di), *La realtà virtuale. Dispositivi, Estetiche, Immagini*, Milano-Udine, Mimesis, 2018.
3. R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Milano, La Scuola, 2015.
4. A. D'Aloia, "Virtualmente presente, fisicamente invisibile. Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da *Carne y Arena*", in Dalpozzo, Negri, Novaga (a cura di), *La realtà virtuale*, cit.