

Damiano Cantone

## La realtà virtuale come spazio di un'*ekphrasis* digitale

### Abstract

*The essay aims to examine the concept of digital ekphrasis in virtual reality environments. The emergence of immersive narrative worlds, both in videogames and artistic expression, requires a reflection on the relationships between traditional narrative forms (literature and painting, as well as photography and cinema) and the possibilities that technological development brings to the evolution of artistic and expressive languages. Starting from the analysis of Alejandro González Iñárritu's virtual reality installation "Carne y Arena", the essay questions the continuity/discontinuity relationship with the semiotic and aesthetic universes conventionally summoned by ekphrasis. The transformation of the medium, which places the viewer immediately within the work, abolishes not only the distance between the involved expressive media, integrating them intermedially, but also the distance between work and spectator, according to a paradigm of aesthetic experience minority within aesthetics, attributable to a theoretical line that combines Merleau-Ponty and Deleuze. The resonance between forms of expressiveness significantly radicalizes the scope of ekphrasis, as visual discourse is no longer transposed to a discursive level, as traditionally occurred, but into other forms of the visual and the sensible that continually set the semiosis of the work in motion.*

### Keywords

*Virtual reality, Immersivity, Tactile presence*

Received: 01/03/2024

Accepted: 08/03/2024

Editing by: Alice Giuliani

© 2024 The Author. Open Access published under the terms of the CC-BY-4.0.  
damiano.cantone@uniud.it (Università di Udine)

### 1. *L'ekphrasis alla prova del digitale*

Nel 1921, nel suo manifesto futurista dedicato al tattilismo, Filippo Tommaso Marinetti immaginava di realizzare delle tavole tattili che permettessero di creare delle opere nelle quali lo spettatore potesse immergere le mani e provare l'esperienza di toccare un'opera d'arte, di farsi toccare da lei, all'interno di spazi appositamente predisposti per una fruizione collettiva. Egli aveva immaginato delle vere e proprie esperienze immersive, nelle quali il pubblico giocava un ruolo fondamentale: per poter godere di questa nuova forma artistica, che aveva nominato per l'appunto tattilismo, il pubblico avrebbe dovuto sottoporsi a una vera e propria "educazione al tatto" (tenere le mani inguantate per molti giorni, nuotare sott'acqua, imparare a riconoscere gli oggetti al buio solo grazie al tatto). Questa forma d'arte, a detta di Marinetti, sarebbe dovuta essere completamente sganciata dalle arti plastiche e figurative, dato che queste ultime avevano instaurato all'interno della storia dell'arte una vera e propria gerarchia dei sensi, in ragione della quale la vista e l'udito occupavano le posizioni apicali.

Proprio partendo da questo riferimento, una decina di anni fa Cecilia Lindhe aveva proposto la definizione di "*ekphrasis* digitale" (Lindhe 2013), con lo scopo di reintrodurre il tema del corpo – in questo caso il corpo dello spettatore – all'interno della critica d'arte. Il suo obiettivo è stato quello di passare "attraverso una reinterpretazione dell'*ekphrasis*, e presentare un esempio di come prospettive digitali su concetti classici potrebbero sfidare o rivedere assunzioni più o meno date per scontate nelle discipline umanistiche" (Lindhe 2013: 3). Tale rinnovamento concettuale, secondo Lindhe, avrebbe potuto avere successo solo passando attraverso un confronto più aperto con le nuove forme dell'arte, dalle *performace* artistiche, alle poesie visuali, alle video-installazioni: se ci limitassimo a rimanere fedeli in modo letterale alla definizione di *ekphrasis* fornita da Spitzer ormai sessanta anni fa, ovvero considerarle: "La descrizione poetica di un'opera d'arte pittorica o scultorea, che implica [...] la riproduzione attraverso il mezzo delle parole, di oggetti d'arte percepibili sensibilmente ('ut pictura poesis') (Spitzer 1962: 63) condanneremmo chiaramente questa nozione all'archeologia dell'estetica, essendo davvero poco adatta a rispondere alle forme di espressione artistica cui la rivoluzione digitale ha dato vita.

In effetti, la cosiddetta "rivoluzione digitale" che stiamo attraversando, fin dalla sua etimologia, ha a che fare con il toccare e l'essere toccati. La digitalizzazione non riguarda semplicemente la natura dei segnali che da analogici e continui si trasformano in unità di misura discrete, cifre,

*digits* per l'appunto, ma porta in campo una nuova relazione con il mezzo tecnologico. Esso in larga parte perde il proprio ruolo di medium, di strumento che permette un miglior accesso al mondo. Le interfacce digitali si stanno progressivamente trasformando nell'ambiente stesso nel quale gli esseri umani si trovano ad agire e a fare esperienza (Ihde 2002; Verbeek 2006). E, per quanto i mondi digitali siano anch'essi dominati dall'elemento visuale, l'interattività con le interfacce passa principalmente attraverso le mani, gli schermi non devono più essere solamente osservati, ma possono essere anche toccati: anzi è attraverso il toccare che i mondi digitali rivelano la loro potenza. La stessa possibilità di parlare con le macchine (che è una cosa ben diversa dal comunicare semplicemente con esse) è parte di un processo di naturalizzazione della tecnologia e di un suo avvicinamento alla nostra esperienza: gli assistenti vocali, incrementati dallo sviluppo dell'applicazione degli algoritmi di simulazione dei linguaggi naturali, conferiscono una sempre maggiore materialità e corporeità alle interfacce con le quali ci relazioniamo quotidianamente per chiedere informazioni, guidare, selezionare la musica che vogliamo ascoltare, ecc. Inoltre, l'adozione – ancora non massiva – di guanti e tute tattili negli ambienti di realtà virtuale promette una ancor più completa immersione sensoriale e quasi “carnale” con la tecnologia.

Di certo, come ha magistralmente messo in luce Walter Benjamin, le avanguardie artistiche degli inizi del '900 avevano già messo profondamente in discussione il paradigma classico della fruizione estetica, compresa l'idea che tra lo spettatore e l'opera ci fosse, anzi ci dovesse essere una distanza sacra che sola poteva permetterne la relazione. Nel suo celebre saggio dedicato a Baudelaire egli introduce il termine “choc” per descrivere il solo modo in cui l'opera d'arte può entrare in relazione con il suo fruitore dopo la perdita dell'aura nella modernità industriale. Facendo riferimento alle riflessioni freudiane contenute in *Al di là del principio di piacere*, sottolinea come lo choc comunichi direttamente col sistema nervoso dello spettatore, con la sua coscienza “che ha la sua sede in uno strato della corteccia celebrale ‘talmente bruciato dall'azione degli stimoli’ da offrire le migliori condizioni per la loro ricezione” (Benjamin 1995: 96). La folla, “un caleidoscopio dotato di coscienza” (Benjamin 1995: 110), è un nuovo soggetto emerso in relazione a una trasformazione economica e *tecnica* della società, che ha cambiato per sempre le coordinate all'interno delle quali l'arte viene prodotta, viene fruita e assume significato: “all'esperienza delle choc fatta dal passante nella folla corrisponde quella dell'operaio addetto alle macchine” (Benjamin 1995: 112).

Ed è all'uomo della folla che principalmente il cinema, oggetto delle analisi benjaminiane contenute ne *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* si rivolge. Il carattere essenzialmente tecnologico delle nuove forme di produzione artistica, la fotografia *in primis* e in modo ben più radicale il cinema, comporta anche una trasformazione dei modi e dei generi della percezione sensoriale umana: “rendere le cose spazialmente e umanamente *più vicine* è per le masse attuali un'esigenza vivissima” (Benjamin 1991: 25). Scopo del cinema è un coinvolgimento completo, sensibile ed emotivo prima che intellettuale e cognitivo, dello spettatore. Di fatto, osservando che l'esigenza del cinema è propriamente di carattere tattile, ha cioè la necessità di toccare lo spettatore, Benjamin conclude che: “uno dei compiti principali dell'arte è stato da sempre quello di generare esigenze che non è in grado di soddisfare attualmente” (Benjamin 1991: 42). Bisogna accedere ad un altro livello tecnologico per riuscire a raggiungere gli obiettivi o i risultati che una determinata forma d'arte storica si prefiggeva. E questo processo di abolizione della distanza tra l'opera e lo spettatore non si è certo esaurito o fermato con l'affermarsi delle tecnologie digitali e con la conseguente dematerializzazione del nostro mondo esperienziale. Anzi, si potrebbe dire che siamo di fronte a un'exasperazione della relazione tra l'opera d'arte e il suo fruitore, nel senso in cui quest'ultimo viene già previsto dall'artista come coautore dell'opera stessa. Le performance, le installazioni artistiche hanno proprio come proprio obiettivo il coinvolgimento fattivo dello spettatore che viene interpellato direttamente, chiamato ad agire e a reagire agli stimoli provenienti dall'opera. Letteralmente, in molte delle forme espressive contemporanee, non c'è opera senza uno spettatore che la costruisca.

La “fine della distanza” (Caronia 2010), l'abolizione dello spazio che classicamente separava l'occhio vedente dall'oggetto visto, richiede certo anche di ripensare il modo classico che ha avuto l'Estetica filosofica di relazionarsi con le opere d'arte e l'esperienza estetica stessa. Giovanni Matteucci (2019) sottolinea opportunamente come si sia passati dalla quasi egemonia del paradigma dell'Estetica come “esperienza-di” (quella che fa un agente soggettivo di un contenuto/oggetto esterno con il quale entra in relazione) alla sempre maggior importanza del pensare l'“esperienza-con”, l'interazione di scambio tra l'umano e l'ambiente che lo circonda.

Per quanto questo assunto sia decisamente un'ovvietà per quanto riguarda le *performance* artistiche realizzate in ambienti di realtà virtuale, non va trascurato il fatto che anche nel cinema il ruolo dello spettatore era già profondamente cambiato rispetto alle tesi benjaminiane. Lo spettatore del cinema è parte integrante del film, come aveva capito molto

bene un regista come Alfred Hitchcock. Secondo il regista inglese, lo spettatore è in qualche modo spinto, obbligato a proiettare sullo schermo le sue paure, angosce, speranze, delusioni, il proprio lato più singolare e umano. Egli insisteva continuamente che, affinché un film possa funzionare, lo spettatore deve “caricare il rettangolo dello schermo di emozione” (Truffaut 1995: 52); il buon regista, dunque, deve limitarsi a gestire questa carica emotiva, poiché “il pubblico giapponese deve reagire negli stessi momenti del pubblico indiano” (Truffaut 1995: 269). Lo spettatore, per Hitchcock, non è solo il motivo per cui un film viene girato, ma anche il mezzo attraverso il quale il film si fa e, da un certo punto di vista, il vero autore del film. L’attenzione di Hitchcock alla risposta del pubblico non era semplicemente, come sostengono alcuni, dettata da una volontà di rivalse economica nei confronti del cosiddetto “cinema d’autore”, come se egli intendesse contrapporre il successo commerciale dei suoi film alle critiche che lo volevano semplice autore “di genere”. Era stato Gilles Deleuze a comprendere fino in fondo l’importanza di questo elemento: egli, infatti, afferma che “Hitchcock [...] non concepisce la costituzione di un film in sostituzione di due termini, il regista e il film da fare, ma in funzione di tre termini il regista, il film e il pubblico che deve entrare nel film, o le cui reazioni devono far parte integrante del film” (Deleuze 1983: 230).

Ma mentre per Deleuze lo spettatore è semplicemente uno dei vertici di un sistema di relazioni triangolare, più recentemente, Vivian Sobchack (2004) ha proposto di rimettere al centro degli studi sul cinema il *corpo* dello spettatore, la sua essenza corporeo-materiale anziché quella scopica: dobbiamo modificare le strutture binarie e dualistiche dell’esperienza cinematografica ipotizzate dalle precedenti formulazioni e porre invece il corpo vissuto dello spettatore come “terzo termine carnale” che fonda e media tra esperienza e linguaggio, visione soggettiva e immagine oggettiva (Sobchack 2004: 39). Riprendendo le analisi di Merleau-Ponty rispetto alla relazione chiasmatica tra il nostro corpo e il mondo, Sobchack sostiene che tutte le metafore linguistiche utilizzate per descrivere l’esperienza sensuale di uno spettatore al cinema dovrebbero venir accolte in senso letterale, ovvero essere considerate come esperienze *tout court*, incarnate. Nella fruizione cinematografica vengono coinvolti sì la visione e l’udito, ma anche il tatto, il gusto l’odorato, come dimostra l’autrice in una esemplare analisi del film *Lezioni di piano* di Jane Campion (Sobchack 2004: 53-62). La separazione sensoriale propria degli approcci classici alla visione cinematografica (Metz 1977; Baudry 2017) poneva una stretta predominanza del visuale “puro”, ovvero sganciato dagli altri sensi. Eppure, tale purezza non solo non è mai raggiungibile (Sobchack ricorda che a livello

neurologico i sensi si compenetrano e collaborano uno con gli altri) ma neppure auspicabile: “nell’esperienza filmica, sul fronte del soggetto cinestesico che fa esperienza di un dato film sensualmente, questa reciprocità e con-fusione, chiasma del letterale e del figurato, si realizza nel corpo vissuto in grado sia di ricevere sia di dare senso” (Sobchack 2004: 265). In pratica, sebbene la stessa autrice riconosca che dal punto di vista fenomenologico ci sia una bella distanza tra una paura autentica e una simulata al cinema, la distanza che separa lo spettatore e il film è solo metaforica, di tipo linguistico, mentre a livello di esperienza sensoriale il mio essere *dentro*, completamente coinvolto, parte di quello che accade, costituisce l’essenza dell’esperienza cinematografica.

## 2. Arte e realtà virtuale

Dal 2017 la Mostra del Cinema di Venezia ospita una sezione dedicata al materiale video pensato e realizzato per essere fruito in ambienti di realtà virtuale. Si chiama Venice VR Expanded, ed è una competizione tra opere realizzate con tecnologie di realtà virtuale o di realtà aumentata. Il fatto che una kermesse così prestigiosa (e non è la sola, visto che sezioni analoghe sono presenti anche al Sundance, al Tribeca e a Cannes) istituzionalizzi al proprio interno un concorso di questo tipo porta con sé almeno due considerazioni. La prima, ovvia, è che oramai esiste un numero consolidato di registi e artisti che si rivolge principalmente se non esclusivamente al mondo digitale per produrre esperienze di realtà immersiva che si distanziano dal cinema tradizionale. Negli ultimi dieci anni non ci si chiede più se le tecnologie di realtà virtuale e realtà aumentata trasformeranno le nostre vite, come ancora avveniva negli anni '90 del secolo scorso, ma si cerca di comprendere *come* lo stanno facendo.

L’architettura, la formazione professionale, la sanità, e ovviamente l’arte sono solo alcuni campi in cui l’applicazione di queste tecnologie avuto un impatto che ha finito per trasformare radicalmente pratiche ormai consolidate. Il fenomeno dunque è diventato così pervasivo da essere istituzionalizzato e affiancato a una manifestazione internazionale che ha più di ottanta anni di storia. La seconda è che evidentemente le opere realizzate in ambienti di realtà virtuale e/o aumentata vengono pensate o percepite in una sorta di problematica continuità con quelle cinematografiche. Di certo, lo spostamento dell’attenzione sull’esperienza del fruitore, vera cifra della rivoluzione digitale, ha contribuito a realizzare quegli obiettivi che, per parafrasare Benjamin, il cinema si era prefissato senza possedere i

mezzi tecnologici per poterli raggiungere. Anzi, lo sviluppo di narrazioni cinematografiche transmediali (Jenkins 2006) che si sviluppano su più supporti e attraverso media differenti aveva tolto all'esperienza cinematografica il suo carattere *olistico*, sostituendola con una fruizione da una parte più distratta (i film disponibili sulle piattaforme non richiedono né una sala né un'unità di tempo e di spazio per essere fruiti), e dall'altra più interattiva, poiché lo stesso universo narrativo può prevedere, per esempio, che gli spettatori combinino le informazioni ottenute dai social media, da internet, videogames ecc., per rendere più significativo e ricco lo stesso prodotto cinematografico.

Le tecnologie di realtà virtuale recuperano invece la dimensione dell'immersività e dell'essere presente, cifra che era propria anche della fruizione cinematografica classica. In un recente saggio, Eugeni e Catricalà (2020) propongono di riunire sotto l'etichetta di *technologically modified self-centred worlds* tutti gli ambienti digitali di realtà aumentata (dalla realtà virtuale, alla realtà aumentata, alla realtà mista) che presentano come elemento centrale del loro funzionamento una modalità di "presenza" del fruitore. Secondo i due autori, il cinema ha costituito un primo modello di immersività tecnologica: anche se attraverso forme ancora limitate, ha introdotto il principio secondo il quale la tecnologia è in grado di intervenire sulla capacità sensoriale dei soggetti e manipolare i loro modi di essere nel mondo. Lo spettatore cinematografico sperimenta per la prima volta un mondo autoreferenziale modificato tecnologicamente – ossia un "mondo in cui un organismo vive, riconosce e si realizza come costituito o co-costituito mediante mezzi tecnologici" (Eugeni, Catricalà 2020: 65). In effetti, tutte le emozioni che esperiamo al cinema, sebbene all'interno di un universo finzionale, sono vere: proviamo paura, gioia, rabbia, disgusto, ecc. in modo assolutamente autentico. Questa caratteristica naturalmente è presente anche nei mondi di realtà virtuale, con l'aggiunta che il nostro corpo non è costretto in una situazione passiva e predeterminata, ma può muoversi liberalmente (o quasi) nello spazio, interagire con gli oggetti e l'ambiente. È probabile che l'immersività e il senso di "essere presenti" all'interno della realtà virtuale siano destinati a diventare sempre più convincenti, con il raffinarsi della tecnologia. Va rilevato che immersione e presenza, come mostrato da Lombard (2015), non sono sinonimi, dato che possiamo considerare la prima come la capacità di fusione con una tecnologia, ovvero con l'esperienza di uno "stato di flusso", quindi con una sorta di "naturalizzazione" della tecnologia (Kim, Biocca 2018), mentre la seconda è definibile come il senso di "essere-dentro" il mondo virtuale, ovvero la credibilità di quest'ultimo per il nostro

sistema cognitivo (Slater 2018; Slater *et al.* 2022). Il senso della presenza è dunque una relazione soggettiva tra me il mondo-ambiente che mi circonda, nel quale sono inserito.

Gli effetti di immersività e senso della presenza, pur non esclusivamente propri della realtà virtuale, (Schubert, Friedmann, Regenbrecht 2001) sono notevolmente migliorati con la sempre maggiore indossabilità dei device tecnologici. Per realtà virtuale immersiva consideriamo infatti essenzialmente una combinazione di dispositivi hardware e software in grado di offrire all'utente una simulazione realistica di una esperienza multisensoriale integrata, dandogli l'illusione di trovarsi fisicamente e di potersi liberamente muovere in un ambiente tridimensionale, di potere interagire con gli oggetti e gli agenti (persone, animali, esseri immaginari) ivi collocati (Riva, Wiederhold, Mantovani 2019). Ci sono vari tipi di realtà virtuale (immersiva, non immersiva e ambienti virtuali sociali), ma qui prenderemo in considerazione solo la realtà virtuale di tipo immersivo: in generale, una tecnologia di realtà virtuale è immersiva quando è in grado di separare sensorialmente l'utente dal mondo fisico e di sostituire il suo flusso sensoriale con lo scenario simulato generato dal computer.

Per consentire la comunicazione e l'interazione tra gli utenti, i sistemi di realtà virtuale utilizzano gli avatar, che sono rappresentazioni grafiche personalizzate degli individui, direttamente controllati dagli utenti stessi in tempo reale. Gli agenti virtuali incarnati, invece, sono rappresentazioni grafiche degli individui controllati dal computer stesso utilizzando un programma di intelligenza artificiale (Spanlang 2014).

Comunemente, per simulare un'esperienza immersiva di realtà virtuale si utilizzano caschi che hanno il vantaggio di escludere dal campo visivo dell'utente il mondo fisico circostante (Riva 2012). Essi sono costituiti generalmente da due display integrati in un supporto che non lascia filtrare la luce esterna. Recentemente sono stati sperimentati anche di sistemi detti CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), costituiti da una stanza le cui pareti sono costituite da schermi. Sulle pareti sono proiettate due immagini sovrapposte e sfalsate di una distanza equivalente alla disparità retinica (Riva, Giaggioli 2019). Questo permette all'utente di non indossare un casco, ma di muoversi liberamente nell'ambiente, interagendo con gli oggetti virtuali.

L'ambizione della realtà virtuale non è quella di favorire o potenziare la nostra esperienza della realtà, come avviene per esempio con la realtà aumentata o con le sempre più pervasive tecnologie IOT (come la domotica o gli assistenti vocali). Tutte queste tecnologie, sebbene siano in grado di trasformare profondamente il modo in cui il mondo circostante ci



appare e di conseguenza il modo in cui ci rapportiamo ad esso, fanno sempre riferimento a qualcosa di esterno, a qualcosa la cui esistenza non è determinata dalla tecnologia stessa, ma presupposta. Il suo obiettivo è invece quello di sostituire la realtà con una realtà alternativa. Indossando i device necessari per l'esperienza di realtà virtuale, l'utente *salta* dentro un altro mondo, che non ha necessariamente una relazione con quello dal quale siamo partiti. Molto più che nel cinema, la *suspension of disbelief* che Coleridge (2006) considerava la condizione trascendentale per il successo di un'opera di finzione, viene realizzata in modo radicale, poiché il mondo reale non viene semplicemente messo tra parentesi, ma cancellato. Da questo punto di vista non dobbiamo a rigore considerare prodotti artistici realizzati in realtà virtuale le esperienze immersive come le visite virtuali a musei reali. Eventi come *The Van Gogh Experience*, che promette di entrare nei quadri del pittore olandese, o la visita virtuale in 3D ai Musei Vaticani non fanno altro che riproporre una vecchia concezione della fruizione artistica (la mostra, il museo) adattandola alle nuove tecnologie. Seguendo uno slogan coniato da Catricalà (2020: 186), l'obiettivo è "non il bene culturale impiegato per la VR, ma la VR impiegata per creare opere d'arte".

### 3. *Un caso paradigmatico: Carne y Arena*

Un esempio paradigmatico di questo spostamento, già più volte analizzato e discusso (D'Aloia 2018; Cassetti, Pinotti 2020; Pinotti 2021; Acquarelli 2020) è costituito dall'installazione di realtà virtuale del 2017 *Carne y Arena. Virtually present, physically invisible*, di Alejandro Iñárritu (con la collaborazione del fotografo Emmanuel Lubezki e del compositore Alva Noto) presentata per la prima volta al Festival del Cinema di Cannes e successivamente riproposta al LACMA (Los Angeles County Museum of Art) e alla Fondazione Prada a Milano. L'installazione comprende tre momenti distinti, solo il secondo dei quali è effettivamente realizzato con una tecnologia di realtà virtuale. Lo scopo esplicito di Iñárritu è quello dimostrarci il dramma dell'immigrazione clandestina dei Messicani negli Stati Uniti in un modo completamente nuovo, "per permettere al visitatore di vivere un'esperienza diretta camminando nei piedi degli

immigrati, sotto la loro pelle e nei loro cuori” (Iñárritu 2018)<sup>1</sup>. Per fare questo lo spettatore deve togliersi le scarpe in una sala dove sono presenti sandali e calzature sparse, indossare un caschetto di realtà virtuale ed entrare scalzo in uno spazio nel quale può percepire della sabbia sotto i piedi. In questo secondo ambiente fa esperienza (virtualmente) dello stesso dramma dei migranti alle prese con l’aggressività e la violenza dell’esercito statunitense che pattuglia i confini. Ci aggiriamo tra i soldati e le persone in fuga senza tuttavia avere un nostro avatar, come fossimo uno sguardo disincarnato che risulta invisibile alle altre presenze del mondo virtuale (D’Aloia 2018). L’esperienza è di grande impatto e ci spinge ad empatizzare con le emozioni di angoscia, allarme, paura e al contempo di umiliazione e tristezza provate dai migranti. Alla fine dell’esperienza virtuale, lo spettatore attraverso uno stretto passaggio recintato con lo stesso materiale metallico utilizzato al confine fra Stati Uniti e Messico può passare in una sala dove alcuni schermi quadrati riproducono le testimonianze dei migranti messicani coinvolti (come attori, modellizzati nello spazio virtuale e come testimoni) nella realizzazione dell’installazione. Questa sezione è una parte integrante importante dell’installazione, poiché scopriamo che quelle che sono state utilizzate come attori per l’esperienza in realtà virtuale sono persone che hanno davvero subito i traumi messi in scena (Acquarelli 2020).

Dato che l’intento esplicito del regista è quello di farci empatizzare con la condizione dei migranti, questo riferimento finale alla realtà dei fatti (le testimonianze dirette) è teso una volta di più a mettere in discussione il carattere semplicemente finzionale dell’esperienza estetica che abbiamo appena fatto. La nostra capacità di muoverci liberamente in un ambiente, volgendo il nostro sguardo in qualunque direzione senza incontrare mai la “cornice” che nelle esperienze cinematografiche tradizionali separa lo schermo dal suo fuori (Pinotti, Casetti 2020), costituisce certamente una novità rispetto alle modalità tradizionali di fruizione di un’opera d’arte.

Ma c’è un piano ulteriore rispetto al quale è possibile interpretare la relazione tra le installazioni video della parte finale dell’opera *Carne y Arena* e l’esperienza che lo spettatore fa in ambiente di realtà virtuale. E questo piano è precisamente quello ecfrastrico: all’interno della stessa opera noi possiamo o assistere alla stessa vicenda narrata da un punto di vista

<sup>1</sup> Il che non è necessariamente positivo, come ricorda Andrea Pinotti (2022). A parte il fatto che ciascuna persona empatizzerà secondo la propria sensibilità personale, va sottolineata anche una certa retorica positiva rispetto all’“accedere alla vera esperienza” che sottende molte installazioni di realtà virtuale.

tradizionale (le video-testimonianze, alternate alle storie scritte dei migranti), nella quale viene salvaguardata una distanza fisica e psicologica tra lo spettatore e l'opera, oppure *entrarvi dentro*, vivendola in prima persona. La vicenda è la stessa, raccontata attraverso due mezzi differenti: il significato dell'esperienza immersiva è per l'appunto quello di sperimentare sulla propria pelle, attraverso il proprio sistema nervoso l'esperienza dei migranti, laddove le piccole nicchie con le testimonianze dei migranti, collocate alla fine dell'installazione, sono una sorta di ammonimento allo spettatore affinché non creda di potersi appropriare fino in fondo di quel vissuto, quasi un invito a restituire i migranti alla loro distanza dalla nostra esperienza. Non è l'unico elemento a testimoniare questo *double bind* tra la necessità di identificarsi con le vittime dei soprusi della polizia di frontiera e l'impossibilità di farlo: lo stesso sottotitolo dell'opera, *Virtually present, physically invisible*, descrive fenomenologicamente quello che accade nell'ambiente virtuale: siamo lì, presenti nell'azione (la traversata del deserto con i migranti, l'assalto della polizia di frontiera, il finale onirico...) eppure rimaniamo invisibili a tutti gli altri avatar e a noi stessi. Siamo al contempo sollecitati e negati (D'Aiola 2018; Babi, Cantoni 2022): il contatto dei piedi nudi col suolo, il fatto che spesso la simulazione sembri indirizzarsi direttamente a noi (al nostro corpo reale) sono in netto contrasto con il fatto di non possedere a nostra volta alcun avatar virtuale.

Se dunque classicamente lo scopo dell'*ekphrasis* è quello di "far vedere" a uno spettatore, attraverso una descrizione testuale, un'opera d'arte visiva (Sager 2008), in ambito digitale, e in particolare nei mondi di realtà virtuale, essa consiste in un movimento di doppio rimando il cui perno centrale è costituito proprio dal sistema nervoso dello spettatore. Da una parte c'è il rimando tra il mondo narrativo finzionale convocato dall'opera d'arte e l'esperienza che ne fa il fruitore e che a sua volta è prevista strategicamente come parte dell'opera d'arte stessa; dall'altra ogni operazione artistica realizzata in ambienti di realtà virtuale si configura come testo di commento dell'esperienza estetica dello spettatore, vero e proprio laboratorio estetico sperimentale nel quale quest'ultima può venir riprodotta in infinite variazioni.

#### 4. Arte senza spettatori?

Era stato Gilles Deleuze, nel suo testo dedicato alla pittura di Francis Bacon, *Francis Bacon. Logica della sensazione* (1981) a mostrare la possibilità dell'apertura nelle arti figurative di un uno "spazio aptico", legato al tatto,

all'interno o al di là dello "spazio ottico" implicato dalla vista. Con le figure in dissoluzione dipinte dal pittore irlandese, secondo Deleuze, è possibile solo un *incontro* e non un *riconoscimento* (Cantone 2022): esse vengono cancellate, deformate, affinché emergano le forze invisibili che le attraversano. Tale incontro avviene *nel* quadro, luogo nel quale l'occhio assume alla sua funzione tattile anziché visiva: prova una sensazione piuttosto che percepire un'immagine. È una *logica della sensazione* che va a sostituire quella della rappresentazione, un'"isteria della pittura", ovvero il suo rivolgersi direttamente e immediatamente al sistema nervoso, senza passare attraverso la concettualizzazione e il giudizio. In altre parole, la pittura di Bacon si sottrae a un regime puramente ottico, per scoprire in sé una capacità di produrre "l'unità di senziente e sentito". Anche la nozione di spettatore va messa in discussione, sostituita da quella di una "funzione di testimone", di un accadere interno al quadro stesso, una struttura "degli elementi-riferimento o costanti, rispetto a cui è possibile constatare una variazione" (Deleuze 1981: 37).

L'ipotesi deleuziana di un'estetica che risponda a una logica della sensazione passa dunque proprio attraverso l'abolizione della distanza tra spettatore ed opera che costituisce uno dei presupposti della fruizione classica. In questo senso Deleuze, che pure non aveva alcuna simpatia per la nascente – all'epoca – rivoluzione informatica, ci offre un contributo importante per comprendere le trasformazioni nella produzione e nella fruizione dell'arte in ambito digitale. Infatti, è sicuramente nei due testi sul cinema che troviamo per la prima volta una descrizione di un universo di immagini che si attaglia perfettamente a quello che costituisce, per così dire, l'ontologia della realtà virtuale<sup>2</sup>: "questo insieme infinito di tutte le immagini costituisce una sorta di piano di immanenza. L'immagine esiste in sé, su questo piano. Questo in-sé dell'immagine è la materia: non qualcosa che sarebbe nascosto dietro l'immagine, ma al contrario l'identità assoluta dell'immagine e del movimento (Deleuze 1983: 77). In effetti l'universo che viene a determinarsi all'interno di un sistema di realtà virtuale è composto esclusivamente da immagini non discrete, cioè da immagini continue che mi circondano a 360 gradi. Ovunque io rivolga lo sguardo, non vedrò mai il limite della rappresentazione, l'insieme delle immagini generante della realtà virtuale sono il mondo in cui mi trovo, il mondo della mia esperienza. Anzi, seguendo Deleuze, si potrebbe dire che

<sup>2</sup> Che è ben altra cosa rispetto al virtuale deleuziano, concetto che l'autore rielabora a partire da Bergson. Per un'analisi della distanza tra virtuale e realtà virtuale, mi permetto di rimandare a Cantone 2022b.

la mia stessa esistenza come corpo è trasformata in immagine. Se incarno un avatar, esso non sarà nulla più che una “lastra nervosa porta-organi” (Deleuze 1983: 110), se invece, come nel caso analizzato di *Carne y Arena*, la mia esistenza in questo universo viene ridotta a puro sguardo, esso non sarà altro che è quel “centro di indeterminazione” rispetto al quale le immagini che mi circondano acquistano senso premettendomi di interagire con l'ambiente: “il mio corpo è un'immagine, quindi un insieme di azioni e di reazioni. Il mio occhio, il mio cervello, sono delle immagini, parti del mio corpo. In che modo questo mio cervello conterrebbe le immagini, dato che anch'esso è un'immagine fra le altre? Le immagini esterne agiscono su di me, mi trasmettono movimento, e io restituisco movimento: in che modo le immagini sono nella mia coscienza, dato che io stesso sono immagine, cioè movimento?” (Deleuze 1983: 76). Il nostro occhio, la nostra coscienza sono trasportati all'interno di un universo di immagini e non si distinguono ontologicamente da esse. Diventando noi stessi parte dell'evento artistico, intratteniamo un rapporto ecfrastrico con la nostra stessa percezione, una sorta di “trasposizione poetica” della tradizionale situazione di fruizione delle opere. Come osserva Pinotti: “teletrasportandoci verso un altro ‘dove’, tale tecnologia ci mette anche in contatto con un altro ‘chi’, inaugurando nuovi orizzonti di intersoggettività” (Pinotti 2022: 149).

I mondi digitali ci costringono in larga parte a ripensare l'esperienza estetica proprio perché cambiano radicalmente le modalità di produzione e fruizione dell'opera d'arte (Portesine 2020). Anche gli spazi classici deputati all'esposizione delle opere cercano di corrispondere a queste trasformazioni: i musei e le pinacoteche inseguono una sempre maggiore interattività con il pubblico, le visite virtuali alle grandi collezioni d'arte sono ormai facilmente accessibili da qualsiasi computer o smartphone e spesso la qualità delle immagini delle riproduzioni dei quadri permettono una visione degli stessi più dettagliata di una visita in presenza. Le esibizioni artistiche trasformano gli spazi espositivi tradizionali, proponendo in modo crescente installazioni che richiedono espressamente l'interazione con i propri fruitori per poter esprimere il loro potenziale (Groys 2012: 95-105).

Si può quindi affermare che nella *ekphrasis* digitale l'accento si sposta dal problema di rappresentare un oggetto visivo attraverso le parole all'interazione corporea dell'utente con un ambiente, alla sua esperienza relazionale dell'essere tutt'uno con l'opera nel suo *farsi*, quasi fosse un incontro di due forze che agiscono l'una sull'altra, incontro il cui esito non è mai completamente garantito e predeterminato. D'altra parte, come sottolineato dalla stessa Lindhe, l'*ekphrasis* nasce come strumento retorico all'interno di una *performance* poetica o comunque recitativa, nell'intento

non solo di descrivere, ma di far rivivere agli astanti l'insieme delle sensazioni, delle emozioni e del piacere che l'opera evocata dalle parole determina. Se è vero che la descrizione dello scudo di Achille nell'*Iliade* è generalmente considerata uno dei primi esempi di *ekphrasis*, allora è altrettanto vero che questa figura retorica era praticata dagli aedi che narravano al pubblico presente di fronte a loro le vicende della guerra di Troia, conclusasi oramai da secoli, parlando alla sua immaginazione e forzandolo a immaginare cose che non aveva mai potuto vedere (Brosch 2028). Quell'esperienza fatta dagli ascoltatori greci di epoca pre-omerica, al contempo vera e falsa, così vivida da trascinarli dentro il racconto, è la dimensione dell'*ekphrasis* che ancora oggi si ritrova nelle installazioni artistiche di realtà virtuale, nelle quali dobbiamo letteralmente saltare dentro. E nonostante la pervasività delle tecnologie, è ancora il significato della nostra esperienza sensoriale, emotiva e intellettuale a garantirne il funzionamento.

#### Bibliografia

Acquarelli, L., *Lo spettacolo del re-enactement e il tempo critico della testimonianza in Carne y Arena di Iñárritu*, "E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", XIV/30 (2020), pp. 229-38.

Baudry, J.L., *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività* (1978), Brescia, La Scuola - SEI, 2017.

Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Prefazione di C. Cases, tr. it. E. Filippini, Torino, Einaudi, 1991.

Benjamin, W., *Di alcuni motivi in Baudelaire*, in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti* (1938-39), a cura di R. Solmi, Torino, Einaudi, 1995, pp. 75-86.

Brosch, R., *Ekphrasis in the digital Age: responses to Image*, "Poetics today", 39/2 (2018), pp. 225-43.

Cantone, D., *Dal segno all'immagine: Saggio su Gilles Deleuze*, Milano, Meltemi, 2022a.

Cantone, D., *Note su virtuale e realtà virtuale*, "La filosofia futura", 19 (2022b), pp. 11-25.

Cantoni, F., Balbi, C., *L'inferno del confine: fantasmi e visioni in Carne y Arena*, "Orillas. Rivista d'Isparistica", 11 (2022), pp. 337-50.

Caronia, A., *Virtuale*, Milano, Mimesis, 2010.

Casetti, F., Pinotti, A., *Post-Cinema ecology*, in D. Chateau, J. Moure (eds.), *Post-cinema: cinema in the post-art era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2020, pp. 193-217.

Catricalà, V., *L'arte nell'epoca della VR*, in S. Arcagni (a cura di), *Immersi nel futuro: La realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV*, Palermo, Palermo University Press, 2020, pp. 185-91.

Coleridge, S.T., *Opere in prosa*, a cura di F. Cicero, Milano, Bompiani, 2006.

D'Aloia, A., *Virtualmente presente, fisicamente invisibile. Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da "Carne y Arena"*, <https://www.fatamorgana-web.it/virtualmente-presente-fisicamente-invisibile-carne-y-arena-alejandro-inarritu/> (ultimo accesso 30/3/2024).

Deleuze, G., *L'immagine-movimento* (1983), tr. it. J.-P. Manganaro, Milano, Ubulibri, 1984.

Deleuze, G., *L'immagine-tempo: cinema 2* (1985), tr. it. L. Rampello, Milano, Ubulibri, 1989.

Deleuze, G., *Francis Bacon: logica della sensazione* (1981), Macerata, Quodlibet, 1995.

Eugeni, R., Catricalà, V., *Technologically modified self-centred worlds. Modes of presence as effects of sense in virtual, augmented, mixed and extended reality*, in F. Biggio, V. Dos Santos, G. Thierry Giuliana (eds.), *Meaning-making in extended reality*, Canterano (RM), Aracne Editrice, 2020, pp. 63-90.

Groys, B., *Art power*, Milano, Postmedia Books, 2012.

Ihde, D., *Bodies in technology*, Minneapolis (MN), University of Minnesota Press, 2002.

Iñárritu, A.G. (2018). *Carne y Arena*, <https://www.fondazioneprada.org/project/carne-y-arena/> (ultimo accesso 30/3/2024).

Jenkins, H., *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2002.

Kim, G., Biocca, F.A., *Immersion in virtual reality can increase exercise motivation and physical performance*, in J.Y.C. Chen, G. Fragomeni (eds.), *Virtual, augmented and mixed reality: applications in health, cultural heritage, and industry: 10th International conference, VAMR 2018, Held as part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings, Part II 10*, Cham, Springer, 2018, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_8).

Lindhé, C., *A visual sense is born in the fingertips: towards a digital ekphrasis*, "Digital humanities quarterly", 7/1 (2013), <https://digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000161.html> (ultimo accesso 30/3/2024).

Lombard, M., Jones, M.T., *Defining Presence*, in M. Lombard et al. (eds.), *Immersed in media: telepresence theory, measurement and technology*, Cham, Springer, 2015, pp. 13-34, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-10190-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-10190-3_2).

Marinetti, F.T., *Manifesto del tattilismo* (1921), Milano, Ledizioni, 2015.

Matteucci, G., *Estetica e natura umana. La mente estesa tra percezione, emozione ed espressione*, Roma, Carocci, 2019.

Metz, C., *Cinema e psicanalisi: il significante immaginario*, Venezia, Marsilio, 1980.

Pinotti, A., *Alla soglia dell'immagine*, Milano, Cortina, 2021.

Pinotti, A., *Staying here, being there: bilocation, empathy, and self-empathy in virtual reality*, "Bollettino Filosofico", 37 (2022), pp. 142-62.

Portesine, C., *L'ecfrasi ai tempi del medium fotografico, tra iperrealismo e mimesi paradossale*, "Arabeschi", 15 (2020), pp. 66-89, <http://www.arabeschi.it/lecfrasi-ai-tempi-del-medium-fotografico-tra-iperrealismo-e-mimesi-paradossale/> (ultimo accesso 30/3/2024).

Riva, G., *Psicologia dei nuovi media. Azione, presenza, identità e relazioni nei media digitali e nei social media*, Bologna, Il Mulino, 2012.

Riva, G., Giaggioli, A., *Realtà virtuali: gli aspetti psicologici delle tecnologie simulate e il loro impatto sull'esperienza umana*, Milano, Giunti, 2019.

Riva, G., Wiederhold, B.K., Mantovani, F., *Neuroscience of virtual reality: from virtual exposure to embodied medicine*, "Cyberpsychology, behavior, and social networking", 22/1 (2019), pp. 82-99, <https://doi.org/10.1089%2Fcyber.2017.29099.gri>.

Sager Eidt, L.M., *Writing and filming the painting: ekphrasis in literature and film*, Amsterdam, Rodopi, 2008.

Schubert, T., Friedmann, F., Regenbrecht, H., *The experience of presence: factor analytic insights*, "Presence: teleoperators & virtual environments", 10/3 (2001), pp. 266-281, <https://doi.org/10.1162/105474601300343603>.

Seinfeld, S. et al., *User representations in human-computer interaction*, "Human-computer interaction", 36/5-6 (2021), pp. 400-38, <https://doi.org/10.1080/07370024.2020.1724790>.

Slater, M., *Immersion and the illusion of presence in virtual reality*, "British journal of psychology", 109/3 (2018), pp. 431-33, <https://doi.org/10.1111/bjop.12305>.

Slater, M. et al., R., *A Separate reality: an update on place illusion and plausibility in virtual reality*, "Frontiers in virtual reality", 3 (2022), <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.914392>.

Sobchack, V., *Carnal thoughts: embodiment and moving image culture*, Berkeley, (CA), University of California Press, 2004.

Spanlang, B. et al., *How to build an embodiment lab: achieving body representation illusions in virtual reality*, "Frontiers in Robotics and AI", 1 (2014), <https://doi.org/10.3389/frobt.2014.00009>.



Spitzer, L., *The Ode on a Grecian urn, or content vs. metagrammar*, in A. Hatcher (ed.), *Essays on English and American literature*, Princeton (NJ), Princeton University Press, 1962.

Truffaut, F., *Il cinema secondo Hitchcock*, Parma, Pratiche, 1995.

Verbeek, P.P., *User behavior and technology development – Shaping sustainable relations between consumers and technologies*, Dordrecht, Springer, 2006.