

L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale

Pietro Conte

1. Evoluzione o rivoluzione?

Il dibattito mediologico intorno alla natura, alle potenzialità e ai limiti della realtà virtuale si è sviluppato e continua tuttora a svilupparsi attraverso due polarizzazioni fondamentali. La prima è quella che vede fronteggiarsi il partito dei “tecno-entusiasti” e quello degli “apocalittici”, con gli uni a enfatizzare le possibilità offerte dal nuovo medium in ogni ambito dello scibile umano (e anche non-umano: si pensi al tema dell'applicazione dell'intelligenza artificiale agli avatar che popolano gli ambienti immersivi), gli altri a paventare i rischi di una sempre più marcata “disconnessione” degli individui dalla realtà quotidiana. La seconda polarizzazione, che in questa sede maggiormente interessa, è quella tra “continuisti” e “discontinuisti”. Oliver Grau può essere annoverato tra i più fieri sostenitori della tesi secondo cui la realtà virtuale sarebbe solo l'ultima (per il momento) tappa di un'evoluzione graduale che dagli affreschi che abbracciavano in ogni direzione i commensali delle ville pompeiane si sarebbe dipanata attraverso i secoli alla continua ricerca di più evoluti effetti di immersività, sfruttando sempre nuovi ritrovati tecnologici che hanno via via consentito la creazione delle vertiginose volte barocche dipinte in *trompe-l'œil*, dei diorami e panorami sette-ottocenteschi, delle lanterne magiche, della fantasmagoria e della stereoscopia, solo per citare alcune tappe di un percorso che ha trovato nel cinema un ulteriore snodo fondamentale (Grau 2001). Prendendo le mosse da una lettura critica del testo di Grau e dell'ipotesi continuista in esso sviluppata, uno dei maggiori fenomenologi contemporanei, Lambert Wiesing (2005: 109), si è invece schierato dalla parte di coloro che ritengono che dai nuovi media discenda niente meno che «un nuovo genere di immagini [*neuartige Bilder*]». La realtà virtuale (espressione equivoca e inflazionata che andrebbe riservata non agli ambienti *immersivi* in generale, bensì a quelli *simulativi* in cui vigono determinate leggi fisiche, non necessariamente corrispondenti a quelle della realtà in carne e ossa) produce oggetti «che si comportano fantasmaticamente come se avessero una propria sostanzialità [*Substanz*] e delle proprie caratteristiche specifiche» (Ivi: 122). La peculiarità delle immagini che solo i nuovi media consentono di generare – quella peculiarità che implica un autentico «salto qualitativo» (Ivi: 119) rispetto all'intera produzione iconica precedente – è data dal fatto che per la prima volta nella storia risulta possibile modificare tali immagini e interagire con esse in tempo reale. Adottando lo spirito e la terminologia della tradizione fenomenologica di matrice husserliana, Wiesing ha quindi individuato l'autentica *differentia specifica* della tecnologia virtuale nella possibilità di trasformare un oggetto meramente fantasticato (*Phantasieobjekt*) in un oggetto iconico (*Bildobjekt*) visibile, condivisibile e costantemente manipolabile.

La tesi di una discontinuità radicale tra vecchi e nuovi media si accompagna però sempre più spesso a un entusiasmo un po' naïf che rimpiazza la serietà analitica di una proposta storico-teorica come quella di Wiesing con tutta una serie di slogan roboanti e argomentazioni retoriche affrettate. Chris Milk (2015a; 2015b) ha per esempio descritto la realtà virtuale in termini di *last medium e ultimate empathy machine*:

Virtual reality [is] the first medium that has actually interfaced on a truly human level with our human senses – two of them right now, eyes and ears. Ultimately, what we're talking about is a medium that disappears, because there is no rectangle on the wall, and there is no page you're holding in your hand. It feels like real life. [...] Now, you're confined to a couch or you're confined to a 10-by-10 rug and you can't smell things, you can't taste things, you can't feel things. But you have to figure, if you scale the technology out, those will come eventually.

Marcando una cesura radicale rispetto ai media schermici tradizionali, sui quali si starebbe rapidamente depositando la patina dell'antiquato, la realtà virtuale darebbe accesso a immagini il cui carattere iper-mediato verrebbe sempre più obliterato in favore di un'apparente non-mediatezza. Il medium tenderebbe cioè a scomparire, a diventare impercettibile. Questa interpretazione, per certi aspetti condivisibile, viene tuttavia non di rado trasformata in una tesi ben più radicale: al grido di *The Information Age is dead, welcome to the Experiential Age!*, la realtà virtuale immersiva viene celebrata per l'immediatezza assoluta che essa sarebbe in grado di garantire (se non ora, comunque in un non meglio precisato futuro) e che risulterebbe invece preclusa agli apparati medialità precedenti.

È chiaro quale sia il principale bersaglio di questa narrazione che assume spesso carattere di propaganda: il cinema. Nel contesto della polarizzazione appena richiamata tra continuisti e discontinuisti, il dibattito si è in effetti focalizzato sul rapporto tra il medium filmico, considerato ormai logoro, e la realtà virtuale. Non è un caso che Milk si sia formato come regista, e che regista sia anche quell'Alejandro González Iñárritu che nel 2017 ha presentato, alla settantesima edizione del Festival di Cannes, quella che a tutt'oggi rimane la più famosa installazione VR, *Carne y Arena*. Più che sull'opera in sé, già ampiamente discussa anche in ambito accademico (Montani 2017, 132-138; Pinotti 2017; D'Aloia 2018), mi interessa qui soffermarmi sul modo in cui Iñárritu l'ha pubblicizzata, impiegando strategie retoriche atte a istituire una contrapposizione quanto mai netta tra cinema e realtà virtuale. Mentre infatti un John Bailey (2017), all'epoca direttore dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, descriveva *Carne y Arena* come un'esperienza capace di dischiudere "new doors of cinematic perception", suggerendo quindi che l'opera del regista messicano, per quanto innovativa, continuasse comunque a porsi nell'alveo del dispositivo filmico tradizionale, Iñárritu ha a più riprese insistito su differenze medialità a suo avviso inaggrabili. In un'intervista rilasciata al Los Angeles Times ha per esempio dichiarato che:

the language of film gives you a partial reality, a fragmented reality and you have to interpret it. If I shoot two guys in a restaurant talking, you have to imagine the other 360°. [...] In virtual reality, I have to give you a multidimensional thing. I have to build the whole thing. It ends the dictatorship of the frame. And the viewer is not passive. You are absolutely actively deciding where to go. I can try to manipulate you, but I will have no control. In cinema, I have the control (Iñárritu 2017b)¹.

Nel *press kit* di *Carne y Arena* Iñárritu era stato se possibile ancor più categorico, affermando senza mezzi termini che «while both are audiovisual, VR is all that cinema is not, and vice versa; the frame is gone and the two-dimensional limits are dissolved» (2017a). Affermazioni simili, la cui natura eminentemente retorica è già stata messa in luce dall'analisi critica (Kubiński 2014; Acquarelli 2018; Zucconi 2018b: 149-181; Dalmasso 2019a; Conte 2020), conducono facilmente all'idea che le immagini tradizionali verranno presto o tardi soppiantate dall'istituzione di una simbiosi *perfetta* tra uomo e tecnologia. Il «cinema totale» che Bazin (1946) ancora descriveva in termini di mito sembra ormai a portata di mano, e la realtà virtuale tende a essere sempre più spesso enfaticamente descritta come la realizzazione di un sogno immersivo degno della fantomatica invenzione di Morel su cui fantasticava Adolfo Bioy Casares (1940)².

Nonostante moniti autorevoli come quello lanciato da Janet H. Murray, che ha esplicitamente invitato a non lasciarsi sedurre da nuove forme di *magical thinking* e a riconoscere che la realtà virtuale altro non è che «a medium of representation that the brain will process in its appropriate cultural context, just as it has learned to process speech, writing, photography, or moving images» (2020: 20), l'idea di un'ormai prossima fusione osmotica tra mondo delle immagini e realtà in carne e ossa fa sempre più proseliti. Si tratta in fondo della visione quasi onirica che dallo *stereokino* vagheggiato da Sergej Ejzenštejn (1947), passando per il *cinema of the future* di cui parlava Morton Heilig (1955), viene oggi rivisitata facendo ricorso a nozioni come quella di *ultimate display* proposta nel 1965 da Ivan Sutherland, inventore di un dispositivo – la cosiddetta *Sword of Damocles* – da più parti indicato come primo esempio di realtà virtuale. Superando i limiti imposti dalla superficie schermica e la distanziamento del fruitore rispetto all'immagine, il cinema dovrebbe riuscire a farsi «organico», secondo un'espressione introdotta da Saint-Pol-Roux (1925-1930: 60) e concettualmente ripresa da un pioniere del cyberspazio quale Randall Walser (1990: 60-61):

Whereas film is used to show a reality to an audience, cyberspace is used to give a virtual body, and a role, to everyone in the audience. Print and radio tell, stage and film show; cyberspace embodies. [...] A spacemaker sets up a world for an audience to act directly within, and not just so the audience can imagine they are experiencing an interesting reality, but so they can experience it directly. [...] The filmmaker says, "Look, I'll show you." The spacemaker says, "Here, I'll help you discover".

Si tocca qui il punto decisivo che implicitamente o esplicitamente ricorre in molte delle analisi dedicate ai rapporti tra vecchi e nuovi media: il cinema *costringe a immaginare*, la realtà virtuale *permette di esperire*. I verbi sono importanti: l'attività immaginativa che il medium filmico richiede allo spettatore viene descritta come una «costrizione», come un limite imposto dal medium stesso, mentre l'esperienza diretta (o presunta tale) di un ambiente immersivo viene esaltata come un – anzi: come *il* – vantaggio «reso possibile» dalla realtà virtuale. Il cambiamento relativo alle modalità di fruizione, con il passaggio dalla figura tradizionale dello spettatore di un film (oppure, prima ancora, dell'osservatore di un quadro o di una scultura) a quella dell'esploratore e persino del configuratore di un'immagine-ambiente, marcherebbe il progresso fondamentale dal cinema al post-cinema. Eppure non è passato poi tanto tempo da quando il cinema stesso veniva attacca-

to non per lo spazio che esso *concede* all'immaginazione, bensì – tutto al contrario – per quello che all'immaginazione *toglie*. Uno storico e teorico dell'arte del calibro di Konrad Lange (1920; 1921), ad esempio, non aveva lesinato critiche alla fotografia in movimento e al medium cinematografico, colpevoli per così dire di “mostrare troppo”, cioè di essere a tal punto mimetici e realistici da ostacolare quel processo immaginativo di «animazione dell'inanimato» [*Beseelung des Unbeseelten* (1895: 10)] in cui a suo parere consisteva l'autentica esperienza estetica. Oggi invece il cinema (così come la televisione) viene guardato con crescente sospetto per la ragione opposta, vale a dire per la sua presunta incapacità di restituire allo spettatore un'esperienza autentica, integrale, multisensoriale – in breve, un'esperienza in tutto e per tutto assimilabile a quella del “mondo della vita”. Pare insomma evidente che in questo scontro tra continuisti e discontinuisti si tenda spesso ad assumere un atteggiamento dicotomico che privilegia uno dei due estremi: se da un lato si sfumano eccessivamente le differenze che indubbiamente sussistono tra cinema e realtà virtuale, dall'altro si esagera nel contrapporre i due media e nel magnificare quello più recente a discapito di quello più “vecchio”. La tesi che desidero qui sostenere, invece, è che tenersi lontani dai manicheismi gioverebbe al dibattito stesso sulla natura della realtà virtuale *in quanto medium*. L'avvento di una nuova tecnologia comporta sempre un assorbimento e una rimediazione delle tecnologie precedenti, ma è a sua volta da queste ultime prefigurato. Nel caso di cui ci stiamo occupando, il medium della realtà virtuale viene adombrato

non solo dalle narrazioni con cui il cinema dell'era digitale lo ha immaginato, ma anche dalle forme visive e linguistiche che esso ha adottato nel prefigurarle e dal tipo di esperienza di fruizione che ha di conseguenza modellato: dove già emergono una serie di “figure dell'immersione” [...] che impongono la ridefinizione del senso di distanza rispetto all'immagine verso una fruizione immediatamente fisica e affettiva della stessa. [...] Al contempo, è possibile intravedere nelle esperienze in VR vere e proprie una continua negoziazione tra paradigmi che sono stati dominanti in diverse fasi della storia del cinema (Grossi 2018: 84-85).

2. Una questione di punti di vista

Ogni medium viene incorporato e assimilato all'interno di un altro medium, ed è solo attraverso questo processo di “posizionamento” rispetto ai dispositivi precedenti che una tecnologia di rappresentazione definisce se stessa. Ora, tra le principali caratteristiche che differenziano la realtà virtuale da altri media immersivi c'è sicuramente la possibilità che essa offre all'utente di cambiare costantemente “inquadratura” nel momento in cui gira la testa. Certo, le possibilità offerte da un ambiente VR che consente al fruitore soltanto tre gradi di libertà (corrispondenti ai movimenti della testa) risultano limitate e limitanti rispetto a quelle offerte da un ambiente che ammette invece sei gradi di libertà (nel quale cioè i sensori – accelerometri, giroscopi e magnetometri – permettono anche la mappatura dei movimenti corporei). Il senso di incorporazione avvertito dall'*experienter* di *Clouds over Sidra*, che fa uso di una registrazione di ambienti pre-renderizzati, sarà diverso (e inferiore) rispetto a quello goduto dall'*experienter* del già citato *Carne y Arena*: se nel primo esempio non si può far altro che guardarsi attorno,

rimanendo comunque vincolati a quanto originariamente ripreso dalla telecamera 360° (in modo non troppo diverso da quanto accade con i tour virtuali degli appartamenti in vendita sulle bacheche delle agenzie immobiliari più al passo con i tempi), nel secondo ci si può muovere liberamente ed esplorare lo spazio circostante. In entrambi i casi, però, la scelta della porzione ambientale da inquadrare è demandata all'istanza soggettiva dell'utente, che "incornicia" una determinata parte della scena. Nel cinema, invece, questa stessa scelta rimane appannaggio di chi manovra l'occhio meccanico della cinepresa, e lo spettatore è tale proprio perché non può che aderire al *framing* operato dal regista; se non lo fa, abbandona necessariamente il mondo iconico, come quando chiudiamo gli occhi di fronte a una scena horror o ci concentriamo per qualche istante sul cartello luminoso dell'uscita di emergenza.

Le specificità della realtà virtuale possono quindi essere meglio comprese, a livello tanto tecnico quanto estetico e semiotico, attraverso i modi in cui il nuovo medium omaggia il vecchio, al tempo stesso rivisitandolo ed entrando dialetticamente in competizione con esso. In particolare, il punto di vista reso fluido dall'esperienza VR può (ma forse meglio sarebbe dire *deve*) essere letto in riferimento al tradizionale costruito filmico della soggettiva e della sua ibridazione post-cinematografica nel *first person shot* (Eugeni 2013). Di primo acchito, in effetti, si sarebbe tentati di qualificare la realtà virtuale come l'assolutizzazione della soggettiva, come la sua sublimazione nell'esperienza di un mondo continuo costruito attraverso inquadrature determinate (o addirittura "generate") dallo sguardo dell'utente: sarebbe cioè «the presentation of first person experiences through the use of a head-mounted display and headphones that enable users to experience a synthetic environment as if they were physically there» (Mateer 2017: 14).

Ora, questa definizione apparentemente pacifica cela invece un fraintendimento della realtà virtuale e delle sue potenzialità, che non si esauriscono affatto in una sorta di sovrapposizione tra il concetto di soggettiva e quello di virtuale. In altre parole, l'esperienza in soggettiva è *soltanto una possibilità* che si dischiude all'interfaccia virtuale – una possibilità su cui si sono retoricamente concentrate innumerevoli narrazioni nell'intento di celebrare la capacità del nuovo medium di farci mettere «nei panni degli altri», assumendo su noi stessi il punto di vista altrui (Dalmaso 2019b).

Se infatti sotto l'aspetto meramente *sintattico* non c'è dubbio che la tecnologia VR, per come è strutturata, si basi sulla prospettiva incarnata dallo sguardo dell'utente, le cose cambiano sotto il profilo *semantico* e *fenomenologico*, in quanto la soggettiva non è mai il risultato del semplice posizionamento del soggetto dell'azione scopica (spettatore del film o *experiençer* dell'ambiente digitale) all'interno dell'universo diegetico. Se l'enunciazione audiovisiva virtuale esprime innegabilmente un atto intenzionale dell'istanza percettiva, ciò non significa automaticamente che qualunque esperienza VR debba essere considerata "in soggettiva", a meno di non voler utilizzare quest'espressione in un senso talmente lato da risultare in fondo scorretto. La costituzione del mondo diegetico sarà intesa innanzitutto come il prodotto della percezione di un soggetto-spettatore, e solo in seconda battuta – *eventualmente* – come corrispondente all'istanza percettiva di un soggetto che operi effettivamente all'interno del mondo diegetico. Il passaggio dal primo al secondo senso in cui può essere intesa la soggettiva nella realtà virtuale è reso possibile esclusivamente dall'impiego di particolari accorgi-

menti dati dallo *storytelling* o dal modo in cui l'ambiente immersivo è costruito attorno all'interfaccia. Un'esperienza immersiva VR può quindi caratterizzarsi per l'adozione di un punto di vista in prima, ma anche in terza o addirittura – seppur più raramente – in seconda persona (Sherman & Craig 2002: 390; Larsen 2018).

Se dunque da un lato, nella realtà virtuale, l'universo digitale si genera (o per meglio dire si attualizza) a partire dallo sguardo del soggetto esperente che rappresenta il centro visuale di quell'universo, dall'altro ciò non significa che si possa parlare sempre e comunque di “soggettiva”. E se è vero inoltre che il *first person shot* in quanto «forma semiotica» (Eugeni 2016: 209) presenta delle differenze rispetto al dispositivo classico della soggettiva, altrettanto vero è che la realtà virtuale *rimodella* il montaggio cinematografico basato sul punto di vista, richiamandosi a esso in quanto figura linguistica e stilistica.

Per chiarire questo punto vorrei ora concentrarmi su un caso apparentemente marginale e tuttavia paradigmatico nella sua capacità di gettar luce sui rapporti rimediativi tra le forme e gli stilemi espressivi del cinema e quelli della realtà virtuale: il caso della messa in immagine di un'esperienza extra-corporea (*out-of-body experience*), e segnatamente di un'esperienza pre-morte (*near-death experience*). La particolarità dell'esempio è data dal fatto che esso implica l'impiego di strategie atte a far sì che il fruitore interpreti una determinata scena non soltanto come una generica soggettiva, ma anche, più specificamente, come una soggettiva in cui l'oggetto inquadrato coincide enigmaticamente con il corpo del soggetto inquadrante. In altre parole, ci si trova nella situazione paradossale per cui la soggettiva viene a coincidere con uno sguardo *disincarnato*, di modo che chi osserva ha la sensazione di trovarsi a percepire il proprio stesso corpo ormai privo di sguardo, ritrovandosi quindi incarnato in un corpo che è e al contempo non è il proprio.

3. Rimediare la soggettiva: la messa in immagine dell'esperienza pre-morte

In ambito cinematografico il primo modo per rendere visivamente la dissociazione tra corpo e sguardo è dato dallo stratagemma più classico su cui si basa la soggettiva, cioè dall'impiego del campo-controcampo attraverso una costruzione che si articola in due distinte inquadrature speculari, con la prima a mostrare il personaggio che guarda e la seconda ciò che egli vede (o viceversa, seppur più raramente). È il caso più semplice, che sintatticamente non si differenzia in nulla da una qualunque soggettiva ordinaria. Lo ritroviamo ad esempio in un blockbuster come *Ghost*, quando Sam (Patrick Swayze) viene ucciso durante una passeggiata in compagnia della fidanzata Molly (Demi Moore). Lo spettatore non si rende subito conto dell'accaduto perché, immediatamente dopo l'omicidio, la camera continua a riprendere il protagonista (o meglio il suo alter-ego fantasmatico, ma questo lo spettatore ancora non lo sa) mentre insegue il delinquente nel tentativo di assicurarlo alla giustizia. Non riuscendo a raggiungerlo, Sam torna sui suoi passi e scorge Molly inginocchiata e disperata. Si avvicina per capire cosa stia succedendo e soltanto allora vede se stesso – il suo proprio corpo – riverso a terra esanime. Le due inquadrature che vanno a “comporre” la soggettiva restituiscono prima il soggetto osservante e poi l'oggetto osservato, solo che in questo caso l'oggetto osservato coincide col (corpo del) soggetto osservante (Fig. 1).



Fig. 1 - Jerry Zucker, *Ghost* (1990)



Fig. 2 - Jerry Zucker, *Ghost* (1990)

Immediatamente dopo questa scena, *Ghost* ci offre una seconda strategia di visualizzazione dell'esperienza extra-corporea, consistente nell'apparizione *simultanea* di guardante e guardato in uno stesso *frame* (Fig. 2). Ciò avviene tramite il ricorso a un effetto speciale, essendo in linea di principio impossibile, per il medium cinematografico, riprendere in un'unica inquadratura il soggetto dell'istanza percettiva e il suo oggetto. Sovrapposizione e uso sapiente della trasparenza permettono al regista Jerry Zucker di mostrare al tempo stesso il corpo ormai inerte di Sam e la sua anima, che di quel corpo ha ereditato lo sguardo³.

Esiste poi una terza via per "dire" visivamente (e cinematograficamente) l'esperienza extra-corporea, mostrando non il *distacco*, bensì il *distaccarsi* dell'anima dal corpo – non il risultato, bensì il processo che conduce al *disembodiment*. Invece di sfruttare due inquadrature separate dello stesso soggetto (campo-controcampo) o "sdoppiare" il soggetto in una medesima inquadratura (effetto speciale), tale stragemma si basa sul movimento di camera. Questa tecnica di visualizzazione può essere certamente descritta a parole, ma per la sua natura intrinsecamente motoria non può essere riprodotta attraverso immagini statiche come nei due casi precedenti: i singoli fotogrammi possono sì dare un'idea del processo riproducendone determinati istanti, ma non rappresentano in alcun modo un *analogon* del processo stesso, che rimane operazione eminentemente *filmica*, cioè caratteristica del medium cinematografico in quanto tale e proprietà essenziale del suo "linguaggio". Il movimento della cinepresa concepito per trasmettere la sensazione di un'uscita del sé dal corpo può condurre dal campo al controcampo senza soluzione di continuità, attraverso una rotazione di 180°, oppure può innescarsi dopo lo "stacco" del controcampo, procedendo poi a ritroso con una carrellata verso l'alto (in gergo *depth dolly*). Il primo caso ha trovato spazio nell'ultima scena di *Carlito's Way* di Brian De Palma (1993), quando il protagonista, impersonato da Al Pacino, viene caricato in fin di vita su una barella e portato via dalla stazione in cui gli hanno teso l'agguato mortale. La camera assume dapprima il punto di vista del gangster ispanico, immortalando le luci al neon del soffitto, poi compie un movimento rotatorio continuo che la porta a inquadrare dall'alto, perpendicolarmente, il volto



Fig. 3 - Brian De Palma, *Carlito's Way* (1993)

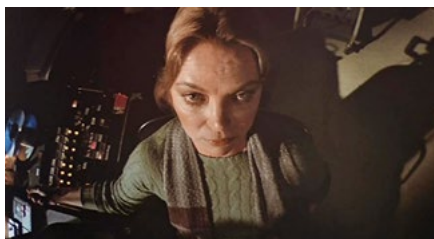


Fig. 4 - Douglas Trumbull, *Brainstorm* (1983)

di Carlito agonizzante (Fig. 3). L'effetto complessivo è quello di permettere all'osservatore di sentirsi trascinato dal moto della cinepresa fino a far propria l'uscita del sé dal corpo del protagonista. Una tecnica molto simile è stata utilizzata più recentemente, ma sempre con il medesimo scopo, in un film dalla natura altamente sperimentale come *Enter the Void* (2009) di Gaspar Noé.

L'altra possibilità che il cinema ha di mostrare la dissociazione tra sguardo e corpo nell'esperienza pre-morte si articola invece in due momenti distinti, sfruttando prima la tecnica del campo-controcampo e solo in seconda battuta il movimento della cinepresa, che interviene a suggerire l'allontanamento del sé dalle membra in cui fino a un attimo prima era confinato. Questa strategia visuale rappresenta una soluzione semanticamente analoga a quella proposta in *Carlito's Way* e in *Enter the Void*, ma sintatticamente diversa. È stata adottata da Douglas Trumbull in un capolavoro del cinema di fantascienza quale *Brainstorm* (1983), che anticipa trama, poetica e tecnica di *Strange Days* (1995), ma che a differenza di quest'ultimo viene raramente citato negli studi sull'immersività, nonostante il regista statunitense lo abbia esplicitamente definito «an immersive movie about an immersive technology»⁴.

La storia ruota attorno all'invenzione di un casco che consente a chi lo indossa di registrare le proprie esperienze ed emozioni per farle successivamente rivivere a un'altra persona. In uno dei passaggi fondamentali del film, la protagonista Lillian (impersonata da Louise Fletcher) ha un attacco di cuore e decide di registrare i suoi ultimi istanti di vita. Venuto in possesso del nastro, il suo amico e collega Michael (Christopher Walken) decide di rivivere ciò che per definizione non può essere vissuto che in prima persona – la morte in quanto *ultimate experience*, espressione significativa che compariva su una locandina usata per pubblicizzare il film⁵ e che intendeva descrivere tanto la morte quanto il film stesso. È a questo punto che la macchina da presa sapientemente manovrata da Trumbull (genio degli effetti speciali cui si deve anche il celebre *stargate* di 2001: *Odissea nello spazio*) inquadra prima le apparecchiature utilizzate da Lillian pochi istanti prima di morire (campo), poi Lillian stessa (controcampo), dal cui corpo ormai privo di vita la camera si allontana progressivamente con un movimento retrogrado (Fig. 4). Lo spettatore è così portato a interpretare la prima inquadratura come una soggettiva ripresa dal punto di vista di Lillian ancora in vita e la seconda inquadratura come un'altra soggettiva, sempre di Lillian, ma questa volta della sua anima, del suo sé separatosi dal corpo.

L'analisi sin qui condotta mostra come la messa in immagine dell'esperienza extra-corporea, e più specificamente dell'esperienza pre-morte, possa essere intesa nel senso di una figura dell'immersività su cui il cinema si è concentrato tramite l'uso della soggettiva, declinandola in modalità diverse (campo-controcampo,

movimento camera, oppure combinazione di entrambi). Per coinvolgere lo spettatore e dargli la sensazione di vivere un'esperienza in prima persona, il cinema si serve dunque di un *dispositif* che non è mai riducibile a un costrutto meramente sintattico, ma chiama invece in causa la sfera semantica e fenomenologica dell'attribuzione dei significati da parte dell'istanza spettatoriale.

C'è però una cosa che il cinema non può fare, e che non può fare *in linea di principio*, cioè per ragioni che pertengono alle caratteristiche intrinseche del medium stesso: mostrare allo spettatore la *propria* esperienza extra-corporea. La soggettiva cinematografica è sempre riferita a un personaggio infra-diegetico che non è – non può essere – lo spettatore, nemmeno nei rarissimi casi (da *Lady in the Lake* del 1947 a *Hardcore!* del 2015) in cui il film venga girato interamente in soggettiva. Quando guardo un film, la soggettiva mi invita a mettermi nei panni di uno o più protagonisti, ma sempre e comunque nei panni di un *altro*. Anche nel caso, evidentemente paradossale, in cui un personaggio di cui lo spettatore assume il punto di vista si trovasse, nel mondo infra-diegetico, di fronte a uno specchio, l'immagine riflessa sarebbe quella del personaggio stesso, oppure – paradosso nel paradosso – della cinepresa (come quando, nei già citati tour virtuali degli appartamenti in vendita, mi ritrovo a osservare un ambiente a 360°, ma se guardo in basso non vedo le mie gambe, bensì la videocamera che era stata piazzata al centro della stanza al momento delle riprese).

Nel rimediare il *dispositif* della soggettiva, invece, la realtà virtuale rende possibile vivere in prima persona l'esperienza di “uscire” da un corpo *avvertito come il proprio*. In un esperimento del 2017 un gruppo di ricercatori capitanati da Mel Slater ha testato la capacità di un ambiente immersivo in VR di suscitare nel fruitore la sensazione *i. di ritrovarsi incarnato in un corpo vicario in grado di sostituire quello fisico e ii. di vivere un'esperienza extra-corporea tramite questo corpo virtuale percepito come proprio*.

Il primo punto è relativo alla *body ownership illusion*, cioè al fatto (dimostrato da tutta una serie di studi sperimentali ispirati al fenomeno della *rubber hand illusion* originariamente descritto da Matthew Botvinick & Jonathan Cohen nel 1998)⁶ che un corpo digitale di cui si assuma la prospettiva in prima persona e che sia programmato – con l'ausilio di dispositivi di *motion capture* e grazie all'utilizzo di una tuta aptica – in modo da muoversi in sincronia con il corpo fisico e da reagire alle stimolazioni tattili, verrà avvertito come proprio dall'*experimenter*, e ciò nonostante quest'ultimo sappia benissimo di avere a che fare “soltanto con un'immagine” (espressione che suona ormai sempre più ambigua e quasi svuotata di significato). Il soggetto rimane cioè perfettamente consapevole di essere alle prese con un avatar, ma non può fare a meno di avvertire questo corpo vicario come il proprio. A maggior ragione se, come nel caso in oggetto, l'alter ego virtuale è posto davanti a uno specchio, di modo che il fruitore possa percepirne i movimenti sincroni ai suoi, immedesimandosi ancora di più con il proprio “doppio”. Durante la seconda fase dell'esperimento, invece, il punto di vista del partecipante viene progressivamente spostato all'indietro e verso l'alto, assecondando cioè un movimento ascensionale e retrogrado imposto dal *setting* sperimentale. Alcune sfere virtuali, che nella prima fase andavano a colpire il corpo digitale e provocavano sincronicamente una reazione aptica sul corpo reale, seguono ora lo stesso movimento e vanno a impattare sullo spazio attorno al centro della percezione visiva, mentre il corpo precedentemente “posseduto” resta immobile in basso, chiaramente visibile dalla nuova prospettiva sopraelevata (Fig. 5). Quando il centro

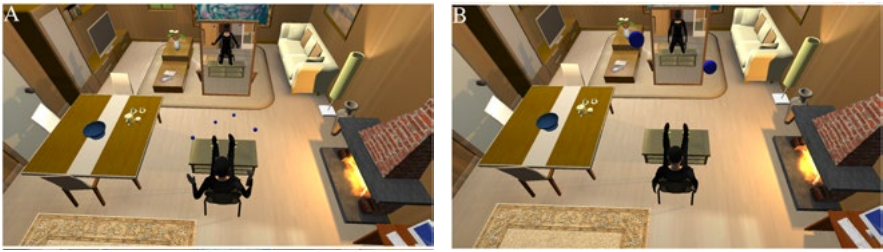


Fig. 5 - *Out-of-body experience* in un ambiente immersivo virtuale (da Bourdin et al. 2017)

della percezione visuo-tattile viene spostato verso il soffitto della stanza virtuale, il soggetto ha la sensazione di essere “uscito” dal proprio corpo e si ritrova quindi a vivere sulla propria pelle (sul proprio corpo) un’esperienza extra-corporea. Mi preme qui sottolineare essenzialmente due aspetti caratteristici di questa strategia immersiva. Da un lato l’impiego della soggettiva nella realtà virtuale permette al fruitore di vivere l’esperienza dell’uscita del *proprio sé* dal *proprio* corpo, superando quindi un limite intrinseco del medium cinematografico in quanto tale. Dall’altro, però, la stessa realtà virtuale fa ricorso a mezzi e stratagemmi tipicamente cinematografici, come l’uso dello specchio e l’impiego di un movimento che richiama quello della cinepresa e che “trascina” il sé verso l’alto. Superando sterili contrapposizioni ed evitando al contempo indebite assimilazioni, si deve quindi affermare che la realtà virtuale immersiva rimedia il cinema (così come la televisione), nel senso che essa dipende «in maniera strutturale dalle convenzioni e dalle associazioni collegate all’uso della soggettiva e del punto di vista personale» (Bolter & Grusin 1998, 76). I nuovi ambienti digitali interattivi non cancellano le precedenti tecnologie della soggettiva e del *first person shot*; piuttosto, essi parassitano e al tempo stesso celebrano queste stesse tecnologie, sublimandole e permettendo loro di continuare a esistere, dialetticamente, quali punti di riferimento tecnici e culturali tramite cui misurare le potenzialità, gli effetti, i successi e persino gli insuccessi della realtà virtuale.

1 Parole simili in Bolter & Grusin (1998, 53): «Nella pittura e nella fotografia, il punto di vista dell’utente è fisso. Nel cinema e nella televisione, il punto di vista diventa mobile, ma è sempre il regista o il montatore a controllare questo movimento. Oggi, l’animazione computerizzata può funzionare come un film, dal momento che presenta una sequenza di inquadrature predeterminate. Comunque, la sequenza può anche essere posta sotto il controllo dello spettatore, così come già avviene per i videogiochi e la realtà virtuale».

2 Per un’analisi dettagliata del testo in relazione alla realtà virtuale e agli ambienti immersivi cfr. Casetti & Pinotti (2020).

3 *Rumble Fish* di Francis Ford Coppola offriva già nel 1983 un esempio di entrambe le strategie di visualizzazione dell’esperienza extra-corporea messe in campo da *Ghost* nel 1990.

4 Questa l’espressione letterale utilizzata da Trumbull durante il suo intervento al convegno “Immersivity et innovations technologiques/Immersivity and technological innovations” organizzato dall’Università di Montréal e tenutosi online tra il 26 e il 30 ottobre 2020.

5 Pubblicata sul settimanale *Variety* del 13 luglio 1983.

6 Botvinick & Cohen 1998: 756.