

Elisabetta Modena, *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Carocci, Roma 2022, pp. 163, € 18.00, ISBN 9788829011957

Elisa Gremmo
Università degli Studi di Padova

La tesi principale che Elisabetta Modena vuole sostenere nel libro *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi* riguarda l'accelerazione di una tendenza in atto dal XIX secolo da parte delle nuove tecnologie, che avrebbero reso maggiormente immersive le modalità con cui avvengono le narrazioni di una storia.

In altri termini, stanno cambiando fisiologicamente gli *strumenti del narrare*: le esperienze immersive si organizzano fisicamente in uno spazio appositamente progettato per il pubblico e il destinatario è chiamato a reagire tramite il proprio corpo o tramite protesi tecnologiche o avatar.

Nel primo capitolo, Modena illustra come visitare un mondo virtuale, ad esempio tramite l'uso di sensori VR, non comporti solamente una sospensione volontaria dalla realtà, ma conduca anche alla “produzione attiva di credenza” (Murray 1997, pp. 107-109) da parte dell'utente, che viene chiamato a nuove forme di interazione. Prendiamo il caso di un precursore dell'esperienza immersiva a 360°: il Panorama. Il Panorama, brevettato nel 1787, consiste in una struttura circolare che supporta un dipinto aderente a tutta la circonferenza. Questo tipo di esperienza segna un punto di rottura rispetto a quella tipica rinascimentale, che prevedeva la presenza di uno spettatore posto di fronte all'opera e a una certa distanza da essa. A partire dal Panorama, quindi, viene superata la polarità interno/esterno e si pongono le basi per la simultaneità e la circolarità di diverse linee narrative.

Infatti, come viene mostrato nel secondo capitolo, i *reality media* (media audiovisivi come i film, la televisione, i video a 360°, ecc.) non si basano semplicemente sull'immaginazione e sulla visualizzazione interiore, “ma affermano invece la loro presenza fisica nel mondo che abitiamo” (Bolter, Engberg 2020, p. 86). Rispetto alla lettura di un testo o all'osservazione di un quadro, i nuovi *media* – dal Panorama ai visori VR –

impongono maggiormente loro stessi nella realtà e richiedono un'interazione più consistente al pubblico.

In questo senso, Modena fa riferimento all'espressione *an-icona* proposta da Andrea Pinotti in *Immagini che negano sé stesse. Verso un'an-iconologia*, intendendo con essa delle "immagini che in virtù della volontà di farsi reali tendono a negare (*an*) il proprio statuto (*icona*), per presentarsi come ambienti o oggetti nell'ambiente" (Modena 2022, p. 34). Questa visione mette in evidenza come il legame tra media e pubblico stia diventando sempre più serrato. Prendiamo per esempio il caso dei video a 360°: lo spettatore diventa parte integrante sia della narrazione del video, sia dell'interazione fisica nell'ambiente tra sé e il media.

Nel terzo capitolo si mostra come ciò sia maggiormente evidente quando l'utente ricorre a un *avatar*: in questo caso viene totalmente annullata la distinzione tra lo spazio *reale* dello spettatore e l'ambiente *virtuale* della narrazione. Questo fenomeno – secondo cui l'utente percepisce le azioni dell'avatar come proprie – viene definito *embodiment*.

L'*embodiment*, a sua volta, genera un'altra condizione, ossia quella del *flow*, il coinvolgimento che si innesca durante attività che richiedono la nostra completa attenzione e producono gratificazione. Il *flow* esige una dinamica performativa, attiva l'*agency*, ed è quindi basato sull'*interazione* tra utente e media.

Il quarto capitolo mostra che una delle impressioni che si possono trarre dai media immersivi è la loro ipotetica oggettività: l'abbattimento di un "fuori campo" può suscitare l'effetto dell'assenza di distorsione di luoghi ed eventi, della neutralità dello sguardo. Tuttavia, questa è un'illusione: anche solo il posizionamento della videocamera comporta un punto di vista specifico, che esclude tutte le narrazioni alternative.

Dunque si viene a creare un paradosso: da una parte gli oggetti digitali interattivi conferiscono all'utente un'*agency* estesa e una aumentata consapevolezza della percezione spaziale; dall'altra parte la prospettiva dello spettatore e la gamma di scelte e azioni a sua disposizione sono limitate e indirizzate a priori.

Nonostante questo, i vantaggi che si possono trarre da media immersivi di questo tipo sono innumerevoli. Si pensi, ad esempio, alle visite dei musei (capitolo quinto): spesso la tecnologia scelta non le trasforma in gallerie di opere digitalizzate, ma in ambienti esplorabili a 360°. Se il museo

tradizionale consiste in uno spazio in cui le narrazioni sono contenute le une dentro le altre, la tecnologia ne supporta la natura estrinsecando anche quelle potenziali, coinvolgendo il pubblico e avvicinando lo spettatore alle opere tramite l'esperienza interattiva.

Come spiega Modena nel sesto capitolo, l'inserimento progressivo di frammenti di realtà nelle opere – ad esempio i *ready made* – ha eroso lentamente la soglia tra la realtà stessa e l'immagine. L'opera, nel tempo, non si è limitata a *rappresentare* qualcosa, ma ha iniziato a *presentarlo* direttamente. Germano Celant ha individuato nella cornice il dispositivo chiave per interpretare questo limite e l'ha descritta come una cicatrice che si forma in corrispondenza del taglio della tela, che diventa così “momento di rapporto epidermico con il contesto che la determina” (Celant 2008, p. 104).

In questo senso, si possono considerare le installazioni come dei precursori genealogici degli ambienti virtuali, in quanto prevedono l'immersione fisica in uno spazio circoscritto e progettato da un artista.

Riferendosi al concetto di *an-icona*, Pinotti lo associa a quello di *mondo-immagine* (Pinotti 2018), aprendo così la possibilità di “interpretare l'installazione ambientale come un'immagine allargata nello spazio e nel tempo” (Groys 2005).

L'immagine, quindi, non si limita a rappresentare dei soggetti, ma si espande invadendo la realtà fino ad arrivare a presentarla direttamente. Per utilizzare un'espressione di Stefania Zuliani, l'installazione è uno *spazio praticato*, che “mette alla prova equilibri e tensioni, prendendo in carico il corpo culturale dello spettatore, che ogni volta ridisegna i dati modificandoli grazie alla sua stessa presenza di osservatore che ha, comunque, valore e potere performativo” (Zuliani 2015, p. 39).

Dunque, è possibile rintracciare una continuità tra l'installazione artistica – che offre allo spettatore la possibilità di muoversi e interagire con l'opera all'interno di uno spazio fisico – e la realtà virtuale – che combina l'immersività tecnologica con l'interattività dell'utente. A sua volta, l'installazione artistica *nella* realtà virtuale muove un numero maggiore di piani differenti: il piano fisico dello spazio espositivo, quello virtuale in cui è immerso lo spettatore e quello ibrido che scaturisce dall'unione del mondo-immagine,

generato dall'impiego di strumenti come il casco o i visori VR, e la dimensione fisica a cui appartiene l'utente.

Nelle storie di Elisabetta Modena è un libro che ripercorre in modo esaustivo il cambiamento delle modalità di relazione tra l'arte e i media immersivi, mettendo a confronto la narrazione analogica con quella digitale. Un particolare pregio di questo volume è l'analisi approfondita di tutte le tecnologie immersive che si sono sviluppate negli ultimi anni, particolarmente apprezzabile è inoltre la ricchezza di esempi che da una parte chiarifica e sostiene la tesi fondamentale del libro, dall'altra fornisce una mappatura esaustiva delle produzioni artistiche più recenti che si sono avvalse di media immersivi.

Bibliografia

Jay D. Bolter, Maria Engberg, *The Aesthetics of Reality Media*, «Journal of Visual Culture», 19, 1/2020, pp. 81-95

Germano Celant, *La cornice: dal simbolismo alla land art*, in Germano Celant (a cura di), *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Feltrinelli, Milano 2008, pp. 39-40

Elisabetta Modena, *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Carocci, Roma 2022

Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1997

Andrea Pinotti, *Immagini che negano sé stesse. Verso un'an-icologia*, in Pietro Montani, Dario Cecchi, Martino Fayles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 231-243

Stefania Zuliani, *Senza cornice. Spazi e tempi dell'installazione*, Arshake, Roma 2015