REMIX

Lo spettro del *frame*

Empire at Sea di Peter Flaherty.

di *Mirco Roncoroni* — 16 Settembre 2026

È del regista e *creator* immersivo statunitense Peter Flaherty l'opera vincitrice del Premio per la realizzazione Venice Immersive della 83a Mostra internazionale di arte cinematografica di Venezia. *Empire at Sea*, questo il titolo dell'esperienza realizzata in realtà mista, racconta uno scenario postapocalittico in chiave *solarpunk* in cui un gruppo di scienziati climatici è riuscito a salvarsi da uno tsunami che ha sommerso la terraferma vivendo su una piattaforma petrolifera riconvertita a "città" ecosostenibile e autosufficiente dal punto di vista energetico e alimentare.

Prima ancora del rilevante trattamento tematico però, l'opera ha il merito di prestarsi a una particolare riflessione sullo statuto dell'immagine ambientale e delle sue specificità estetiche. **Nelle analisi delle strategie narrative e rappresentazionali degli ambienti immersivi virtuali, infatti, il paradigma dello "scorniciamento" si è imposto come chiave interpretativa di uno statuto dell'immagine che fa della perdita del quadro, dell'*unframing*, la sua specifica determinante**. Non più *di fronte* all'immagine ma *dentro*, non più un confine che delimita le possibilità di un darsi dell'immagine che è semplicemente da guardare, ma uno sconfinamento in cui il corpo invade lo spazio della rappresentazione «in una condizione di *unframedness*» (Pinotti 2021): condizione che

scardinerebbe l'*image-making* tradizionale che fa dell'opera qualcosa di altro da tutto ciò che la circonda, qualcosa di altro dal suo osservatore.

Un'interpretazione che era implicita già nell'ormai proverbiale dichiarazione di Alejandro González Iñárritu, che in occasione della presentazione dell'installazione in realtà virtuale *Carne y Arena* (2017), rivendicava il tentativo di superare quella che ebbe a definire come «dittatura dell'inquadratura» imposta dal cinema, proprio attraverso le potenzialità di quel nuovo statuto visuo-ambientale. **La posta in gioco era la liberazione dello sguardo dello spettatore da punti di vista prestabiliti, limitanti, e di conseguenza anche una sorta di parricidio da parte di un medium in via di emancipazione dal genitore cinematografico.**

Eppure, la sensazione che resta dopo aver fruito di alcune delle esperienze immersive che più si sono fatte notare per sofisticatezza tecnologica o articolazione narrativa all'ultima edizione della sezione Venice Immersive è che la cornice sia più viva che mai, e che **quanto più si possa rivendicare lo scorniciamento come essenza dell'esperienza immersiva digitale, tanto più il *frame* cerchi con insistenza delle strategie per *rimediarsi* e riprendere la centralità perduta, per rivendicare anche la sua innervazione nelle gestualità visive esercitate dagli utenti-spettatori.**

E così il pensiero corre con convinzione alla dichiarazione di un altro regista, Abbas Kiarostami, che in modo altrettanto rivelatorio dichiarava qualcosa che a posteriori può porsi come contraltare alla lettura di Iñárritu: "I've often noticed that we are not able to look at what we have in front of us, unless it's inside a frame". Non a caso allora ecco il ritorno di fessure e spiragli entro cui sbirciare, *quadri dinamici* di ejzenštejniana memoria, schermi, finestre come dispositivi discorsivi e drammaturgici interni alla diegesi (quest'ultimo è il caso soprattutto dell'opera vincitrice del Gran Premio, *The Pigeon Ring* dei *creator* cinesi Yuqi Zhang e Shixin Tao).

In questo senso, *Empire at Sea* rappresenta un caso altrettanto interessante di rimediazione di un *frame* che si vorrebbe superato. Il racconto è corale ma la protagonista è soprattutto la giovane Lani, orfana della donna che ha contribuito a costruire la piattaforma e figlia del capitano che la dirige. Una mattina la comunità avvista un'imbarcazione sconosciuta all'orizzonte, la prima testimonianza di vita al di fuori dell'*impero* di isolamento in cui vivono da anni, e la cui comparsa predispone il conflitto lungo il quale si distende la narrazione: aprirsi allo "straniero" e accoglierlo sulla struttura o respingerlo con la violenza per salvaguardare un prezioso e fragile equilibrio? I temi in gioco sono il conflitto generazionale nelle tensioni tra padre e figlia, la paura dell'apertura all'ignoto e allo straniero, il senso di responsabilità delle nuove

generazioni nel provare a costruire un modo diverso di intendere i rapporti e la comunità, in cui la catastrofe climatica serva da palingenesi per un'umanità più solidale, aperta, collaborativa, e che sappia imparare dai propri errori e mitigare il proprio istinto predatorio e competitivo.

L'esperienza è collettiva e si fruisce a turni di otto persone e attraverso un visore Apple Vision Pro. Il dispositivo predispone di per sé un campo visivo già particolarmente condizionato (*delimitato*) da una mascherina che incornicia e costringe lo sguardo prima ancora che questo possa esplorare l'ambiente illudendosi di non essere in qualche modo eterodiretto. L'aspetto più interessante e innovativo dell'esperienza è che gli utenti si dispongono attorno a una grande tavolo led rettangolare, una specie di schermo orizzontale si direbbe, su cui sorgono man mano gli elementi virtuali – la piattaforma, i suoi ambienti e le persone che li vivono – realizzati con la *volumetric capture*, tecnica impiegata anche nella ripresa degli attori in carne e ossa. **Gli utenti si ritrovano di fronte (attorno) a questo mondo compatto che di volta in volta si costruisce con delle proiezioni sorgive che promanano digitalmente dal tavolo, che nel suo porsi come declinazione di un "quadro dinamico" rinnova le potenzialità della rimediazione della cornice, della sua reviviscenza e di come ancora sia in grado di essere decisiva nel predisporre l'esperienza di una visione "distanziata".**

Gli utenti sono liberi di esplorare il mondo virtuale camminandoci attorno, carrellando circolarmente il tavolo alla ricerca di un punto di vista preferenziale dal quale osservare la scena. Anzi, le scene. Accade infatti che una scomposizione degli spazi virtuali ne proponga al contempo quattro, ambientate in altrettanti luoghi della piattaforma, e che si svolgono in parallelo per essere raccordate a piacimento con il movimento attorno al tavolo: il darsi del testo è quindi variabile e rende l'esperienza di fruizione sempre diversa, non tanto per la mobilità del punto di vista sugli elementi virtuali, ma per la possibilità di scegliere su quale scena concentrarsi e quale trascurare. **E allora il movimento del corpo non corrisponde più solo a un movimento di macchina ma diventa un agente di montaggio, incarna la discorsività con cui si dà la narrazione, si fa filmico nella misura in cui opera selezioni ed esclusioni incentivate dall'*affordance* del testo e dei suoi accadere paralleli e indipendenti**. La continuità del sapere è comunque garantita, non vi sono progressioni narrative e di conseguenza non si pone il rischio di perderle: la ramificazione ha principalmente la funzione di rendere performativo il movimento da una parte, e dall'altra di caratterizzare i personaggi e le loro posizioni di fronte al dilemma che affrontano.

Il *tavolo-quadro*, questo spettro del *frame* che delimita la narrazione e pone le condizioni di esplorabilità delle immagini e della performatività corporea di uno sguardo che torna

a connotarsi soprattutto come veicolo di un *Urphänomen* cinematografico (Ejzenštejn 2001), **nel ribadire un ritorno del cinema reclama al contempo le specificità dell'ambiente immersivo virtuale, mettendo concretamente (diegeticamente) a tema lo sconfinamento dalla cornice dell'immagine come possibilità dell'*unframing* di cui si parlava in apertura**. Poco prima del climax finale, infatti, i personaggi che vediamo raccolti in una discussione attorno a un tavolo (a loro volta), *scorniciano*, escono dal tavolo-quadro fisico che finora li aveva prodotti e racchiusi, per collocarsi a grandezza naturale accanto agli utenti. Una strategia meta-spaziale funzionale all'andamento tensivo della storia, poiché è messa in scena proprio nel momento in cui i personaggi devono definitivamente prendere una decisione sull'accogliere o il respingere lo straniero.

Ecco allora che quel distanziamento con cui si fruiva l'opera si annulla, il cinema si scosta per valorizzare le potenzialità specifiche della realtà mista, così gli utenti si ritrovano accanto ai personaggi, con cui ora condividono davvero lo spazio, proprio nel momento in cui è più stringente l'interrogativo sul da farsi posto implicitamente anche allo spettatore. Ora siamo davvero *dentro* alla storia. Una meta-spazialità che è introdotta anche da una strategia "meta-sonora": le due sorgenti audio – l'impianto ambientale per la musica, quello del visore per i dialoghi dei personaggi – fino a quel momento sovrapposte ma separate, convergono, la voce della protagonista si spazializza, raggiunge l'ambiente circostante, sconfinando il limite degli speaker integrati del visore, per collocarsi nell'ambiente degli utenti, ora ufficialmente anche l'ambiente del narrato. Questa commistione equilibrata e interattiva tra specificità del medium immersivo e rimediazione dell'esperienza cinematografica è ciò che fa davvero funzionare l'opera e la rende particolarmente efficace. E considerate almeno due delle tre opere premiate quest'anno (e nondimeno la vincitrice dello scorso anno), è forse la direzione verso la quale presumibilmente si orienteranno questo tipo di narrazioni nel prossimo futuro.

Riferimenti bibliografici

S.M. Ejzenstejn, *Teoria generale del montaggio*, a cura di Pietro Montani, Marsilio, Venezia 2001.
A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

> *Empire at Sea*. Regia: Peter Flaherty; sceneggiatura: Peter Flaherty, Merritt Tierce, Julia Dyer, Hannah Pearl Utt; montaggio: Peter Flaherty; musiche: Sage Lewis, Odeya Nini, Gavin Templeton; suono: Scott Hirsch; Art direction: Michael Darling, Trey Gilmore, Amber LaRosa; Lead developer

and technical director: Jesse Garrison; interpreti: Orlando Jones, Ayelet Zurer, Imani Jade Powers, Geoffrey Arend, Beth Grant, Terrence Bernie Hines, Charlene deGuzman, Julanne Chidi Hill, Mary Chieffo, Robert Baker; produzione: Flaherty Pictures, 4DV.ai, NightLIght Labs; origine: Stati Uniti d'America; durata: 22' ; anno: 2026.