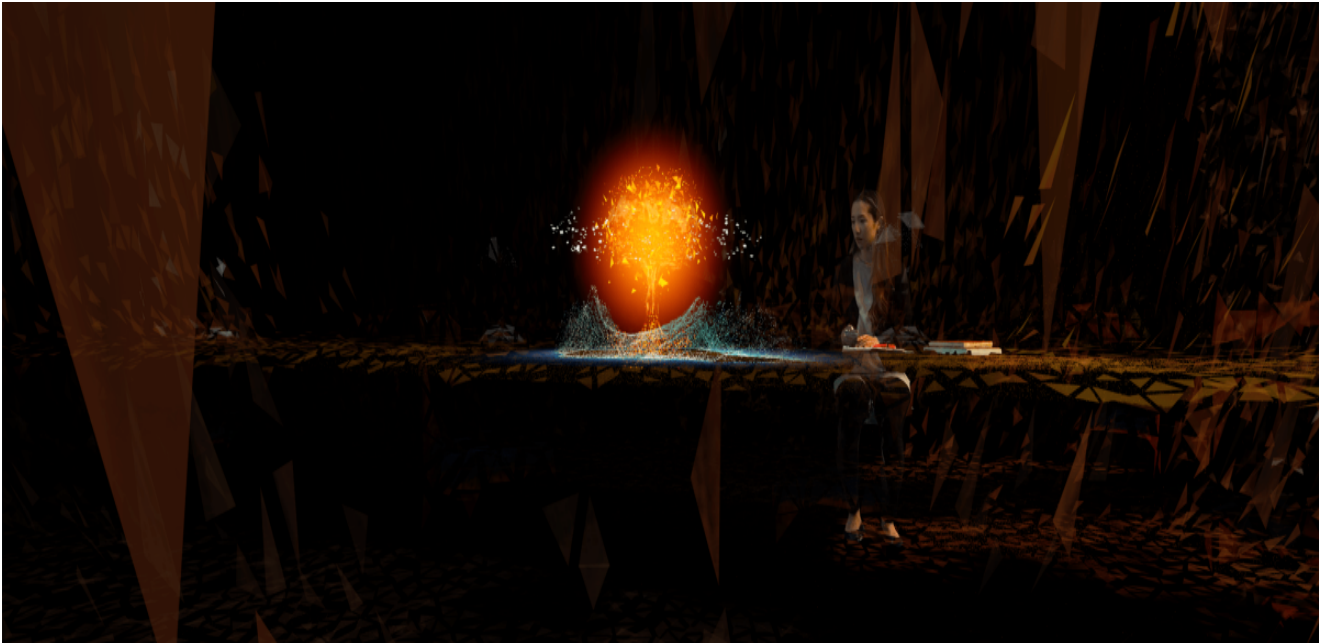


REMIX

Svegliarsi alla fine del mondo

On the Morning You Wake (to the End of the World).

di [Adriano D'Aloia](#) – 10 Aprile 2022



Cosa faremmo se sapessimo che una bomba atomica sta per piombarci in testa? Ultimamente la fine del mondo sembra essere un po' più vicina del previsto e così l'esperienza in realtà virtuale immersiva *On the Morning You Wake (to the End of the World)* – uscita su MetaQuest lo scorso 24 marzo, a un mese esatto dall'invasione russa dell'Ucraina – suona come un attualissimo monito. Si tratta di un nuovo titolo della casa di produzione indipendente Archer's Mark (la stessa di *Note on Blindness: Into Darkness*), realizzata con il coinvolgimento del programma *Science and Global Security* della Princeton University. L'opera, della durata di quattordici minuti, era stata presentata parzialmente in anteprima lo scorso gennaio nella sezione *New Frontiers* del Sundance Film Festival ed è ora fruibile gratuitamente con il visore Oculus Quest 2 in modalità *room-scale*. **A cavallo tra documentario e finzione drammatica, OTMYW vuole sensibilizzare nei confronti della minaccia della proliferazione delle armi di distruzione di massa per l'umanità** ricostruendo le conseguenze dell'allarme di un attacco nucleare alle isole Hawaii scattato la mattina del 13 gennaio 2018 (ma poi rivelatosi falso), in un periodo di forte tensione tra gli Stati Uniti di Trump e la Corea del Nord di Kim Jong-un, solito (come ancora pochi giorni fa) effettuare prove di lanci missilistici intercontinentali.

Nel prologo il fruitore è immerso in un'atmosfera di pace e tranquillità su una spiaggia hawaiana in cui può osservare da vicino una donna che si prepara a un'escursione in canoa, una coppia che ammira l'alba oltre le montagne, una ragazza mentre si appresta a uscire di casa in un giorno come gli altri. D'improvviso l'atmosfera serena e poetica è rotta da un SMS inviato dalla Emergency Management Agency a tutti i residenti: "BALLISTIC MISSILE THREAT INBOUND TO HAWAII. SEEK IMMEDIATE SHELTER. THIS IS NOT A DRILL". Anche lo spettatore può leggerlo sullo smartphone che si ritrova in mano. **La fonte del messaggio è attendibile e l'allarme sembra autentico.** È il panico. Tutti cercano un rifugio sotterraneo, la preoccupazione di parenti e amici si accende a livello planetario. **È la fine del mondo: che si fa? Si prega, si spera, ci si dispera.**

L'opera adotta un registro prevalentemente documentaristico: la voce di alcuni testimoni (compresa una sopravvissuta alla bomba di Hiroshima) e le telefonate al 911 si alternano a interventi di esperti e letture poetiche in lingua indigena dell'attivista Jamaica Heolimeleikalani Osorio. Sul piano estetico le ricostruzioni fotorealistiche dei personaggi realizzate in grafica volumetrica si mescolano ad ambientazioni costituite da segni digitali. **Nuvole di coriandoli di luce colorata formano volumi cangianti e vortici di pixel che sembrano rimandare, da un lato, agli atomi di cui è composta la materia, dall'altro alla decomposizione in particelle provocata dall'esplosione di una bomba.** In un caso e nell'altro – analogismo e digitalismo – i corpi umani e gli ambienti sono caratterizzati da una forte impermanenza. **L'immagine dei personaggi è sempre parzialmente trasparente, fantasmatica, instabile, sovrainpressa agli ambienti su cui non si fissa ma da cui neppure si separa nettamente.** Questi ultimi si dissolvono cadendo nel vuoto nel momento in cui arriva l'SMS d'allarme, ripetuto tante volte quanti sono i punti di vista del racconto. In questo modo la realizzazione improvvisa della precarietà degli esseri umani e del mondo acquista una forma visiva vissuta dal fruitore non solo a livello simbolico.

La scelta di non rescindere totalmente il legame fotografico con la realtà dei corpi e dei volti è certamente funzionale a una maggiore empatia con i personaggi – bambini, padri, madri, anziani consci di poter essere agli ultimi istanti della loro vita. La "macchina empatica" della VR si rimette in moto quando si tratta di sensibilizzare ai problemi del mondo – la guerra, le migrazioni, le discriminazioni, come nei documentari immersivi o nel cosiddetto "giornalismo immersivo". Ed è efficace nello sfruttare la forte illusione di presenza che il suo dispositivo è in grado di generare per calarci nei drammi degli altri. Ma i tempi che viviamo ci mostrano anche che basta una sola sgranata e poco illuminata fotografia dell'eccidio di Bucha per riattribuire alla dura realtà una capacità ben superiore di spaccarci il cuore dallo sgomento, e magari spingerci a un gesto di solidarietà. **Anche la più trasparente delle tecnologie è pur sempre solo una**

mediazione che ci mantiene distanti dal trauma e può persino tradurlo in piacere, allontanando l'empatia dall'essere un'opzione morale o una valida guida nel prendere decisioni prosociali (Bloom 2016).

L'opera opta per un rapporto in parte analogico anche rispetto alla scala di grandezza (1:1) tra personaggi e fruitore, ancora in funzione di una parità dimensionale cui corrisponde un più efficace allineamento emotivo. Ma la riflessione sulla grandezza relativa si fa più interessante quando invece tale rapporto è fortemente sbilanciato, in un senso o nell'altro. In un caso il fruitore è immensamente più grande di alcuni personaggi, oggetti ed edifici, che appaiono come minuscoli modellini da osservare meglio avvicinandosi, elementi di una cartolina tridimensionale animata. **Sono questi i momenti in cui si capisce meglio come lo sguardo dell'osservatore, fortemente ego-centrato dal medium della VR, possa incamerare e corrispondere alla prospettiva mobile di un gigantesco narratore che produce il mondo esplorandolo e dispiegandolo attraverso i movimenti degli occhi, della testa e del corpo.** Nell'altro caso invece lo spettatore diviene un'entità minuta, circondata dai frammenti di un universo in subbuglio, o al centro di un fungo atomico. Rimpicciolito dall'infinitamente grande, perde totalmente il senso delle proporzioni e della gravità.

Tuttavia vi sono passaggi in cui *OTMYW* non sfrutta pienamente questo gioco di grandezze variabili e l'alternanza tra visione umana e visione globale, riducendo così il confronto tra la piccolezza dell'umanità e la vastità dei problemi planetari a una relazione statica e frontale. In una sequenza eccessivamente illustrativa, la sfera del pianeta Terra, interamente ricompresa nel campo visivo, rotea nel vuoto dinanzi all'osservatore. Alcuni segnaposto sparsi sui continenti localizzano le armi atomiche. Un'animazione illustra la distruzione globale provocata dalla redazione a catena innescata dal lancio di una bomba. **La nostra casa comune distrutta dalla politica della deterrenza armata** (lo abbiamo amaramente scoperto in queste settimane: la Guerra Fredda non è mai finita, anzi si è persino pericolosamente riscaldata; espressioni come [Terza guerra mondiale](#) e Guerra nucleare non sono più un tabù, ma speriamo non si tratti di profezie che si auto-adempiono). È dunque l'oggetto tridimensionale a muoversi attorno al proprio asse, privando il fruitore della curiosità e della possibilità di spostarsi attorno ad esso per esplorarne le facce nascoste. **Il pericolo della fine nucleare del mondo è ridotto a una mappa 3D e a una spiegazione didattica, anziché poter essere vissuta in una qualche forma di mobilità e interazione.**

Per quanto neghi il potenziale immersivo della VR, l'adozione del modello analitico della mappa risponde all'esigenza di razionalizzare spazialmente un fenomeno troppo grande e troppo insidioso per essere percepito distintamente e compreso appieno. **Come il**

cambiamento climatico o una pandemia, anche la minaccia nucleare appartiene alla categoria degli “iperoggetti” (Morton 2018), fenomeni non percepibili a causa della loro complessità e vastità dimensionale e temporale. E che tuttavia distruggeranno il pianeta e ci stermineranno se non si impongono come questioni da contrastare e risolvere, a livello individuale e collettivo, da parte dei cittadini e dei decisori politici. L’intreccio di prossimità e distanza, empatia e distacco, vertigine fisica e contemplazione, immersione ed emersione, racconto e spiegazione, è un criterio di gestione equilibrata degli stimoli sensoriali e di guida del processo empatico (si vestono i panni dell’altro, ma poi si prendono le distanze per elaborare criticamente il vissuto e trasformare l’esperienza emotiva in una risorsa utile). Non mancano purtroppo certi momenti lirici e ingenui, linguisticamente (l’ultima posizione concessa al fruitore è una sospensione sul mare di fronte alla spiaggia del prologo: sembra di essere in *Second Life*) e ideologicamente (mettiamoci in cerchio e teniamoci la mano, insieme saremo attivisti della de-nuclearizzazione migliori: preferibile visitare la sezione [“Get involved”](#)).

Se l’obiettivo è trasmettere il senso disarmante di sconcerto e disperazione che la popolazione delle Hawaii aveva sperimentato quel 13 gennaio 2018 affinché la loro esperienza diventi quella di tutti e funga da monito perché l’attacco non accada davvero, *OTMYW* resta un’utile esercitazione (la stessa “DRILL” che l’SMS affermava non essere), una sorta di simulazione affettiva anti-atomica che certamente aiuta a farci capire meglio come possa sentirsi, diciamo, una famiglia ucraina quando risuonano le sirene e deve correre in un rifugio antiaereo. Ecco, appunto, al momento la VR non è molto più che un falso allarme. **Per ora la realtà resta drammaticamente più efficace nel raccontare l’avvicinarsi della fine del mondo.**

Riferimenti bibliografici

P. Bloom, *Against Empathy: The Case for Rational Compassion*, Harper Collins, New York 2016.

T. Morton, *Iperoggetti. Filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Nero, Roma 2018.

On the Morning You Wake (to the End of the World). Scrittura: Jamaica Heolimeleikalani Osorio, Mike Brett, Steve Jamison; creazione: Mike Brett, Steve Jamison, Arnaud Colinart, Pierre Zandrowicz; produzione: Arnaud Colinart, Jo-Jo Ellison, Mike Brett, Steve Jamison; co-produzione: Archer’s Mark, Atlas V, Arte France, VR for Good META, Games for Change, Princeton University’s Program on Science and Global Security; durata: 38’; anno: 2022.