REMIX

# Fenice in realtà mista

## *Out of the Ashes* di Nonny de la Peña e Rory Mitchell.

di *Adriano D'Aloia* — 14 Settembre 2026

Con *Out of the Ashes*, premio speciale della Giuria Venice Immersive all'83a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica della Biennale di Venezia, il giornalismo immersivo rilancia su nuove basi tecnologiche e concettuali il proprio interrogativo originario: che cosa significa non limitarsi a conoscere un evento, ma avere la sensazione di trovarsi nel luogo in cui esso è accaduto? L'esperienza in realtà mista co-diretta da Rory Mitchell e Nonny de la Peña ricostruisce le conseguenze degli incendi che nel gennaio 2025 hanno devastato i quartieri Pacific Palisades e Altadena di Los Angeles, distruggendo migliaia di edifici e costringendo decine di migliaia di persone ad abbandonare le proprie case. Più che raccontare l'incendio nel suo svolgersi, ne esplora ciò che rimane – rovine, oggetti, ricordi, testimonianze e soprattutto la relazione affettiva tra gli abitanti e gli spazi perduti. Sullo sfondo, la questione più ampia della crescente vulnerabilità delle comunità agli effetti del cambiamento climatico e agli eventi ambientali estremi.

È significativo che un progetto di questo tipo porti la firma di Nonny de la Peña e del suo Emblematic Group. Nel saggio che nel 2010 contribuì a definire il campo, de la Peña descriveva l'*immersive journalism* come una forma di produzione giornalistica capace di

offrire al pubblico un'esperienza in prima persona degli eventi raccontati. **La realtà virtuale avrebbe dovuto permettere al fruitore di "entrare" nella notizia, ottenendo attraverso la presenza un accesso percettivo e corporeo a luoghi, accadimenti e implicazioni affettive e morali altrimenti inaccessibili. Nei suoi primi lavori l'immersione era affidata soprattutto a una rudimentale ricostruzione digitale: ambienti tridimensionali, avatar e audio spaziale ricreavano situazioni reali documentate da registrazioni o fonti giornalistiche**. In *Hunger in Los Angeles* (2012), per esempio, l'utente indossava il visore e assisteva allo svenimento di un uomo diabetico in coda per la distribuzione di cibo in una mensa sociale. L'obiettivo non era semplicemente mostrare qualcosa, ma collocare lo spettatore *dentro* lo spazio della notizia per consentirgli di viverla da testimone diretto.

*Out of the Ashes* riprende tale principio, ma allo stesso tempo lo modifica profondamente. La ricostruzione lascia spazio a una forma più complessa di documentazione spaziale. Il progetto è nato nei giorni immediatamente successivi agli incendi, quando la squadra di lavoro ha iniziato a registrare i quartieri devastati, consapevole del carattere transitorio di quelle rovine. Come la stessa de la Peña ha rivelato in un recente TED talk e durante la cerimonia di premiazione, due anni fa la sua stessa abitazione-studio era stata completamente distrutta da un incendio causato dall'esplosione della batteria di una bicicletta elettrica. **L'autrice sapeva dunque per esperienza personale che cosa significhi perdere *tutto* e per questa ragione *Out of the Ashes* può essere considerata in parte anche un'opera autobiografica.**

Le particolari tecniche di acquisizione tridimensionale adottate hanno permesso di conservare non soltanto immagini dei luoghi, ma anche la loro configurazione spaziale. Decisivo su questo fronte è il contributo di Rory Mitchell, regista immersivo che aveva già sperimentato l'integrazione fra ambiente fisico e immagini digitali in *The Tent* (2024). Il procedimento più sofisticato per realizzare *Out of the Ashes* è il 3D Gaussian splatting, tecnica di rasterizzazione che consente di ricavare da fotografie e riprese video rappresentazioni tridimensionali navigabili e interagibili degli ambienti. **La differenza rispetto alla modellazione tradizionale è sostanziale. Non si tratta soltanto di ricreare digitalmente un luogo sulla base di dati documentari, ma di preservarne fotograficamente la struttura tridimensionale, comprese le irregolarità, i residui e le tracce materiali prodotte dalla catastrofe.**

Questa tecnica rende possibile una particolare convergenza tra le logiche della VR, che tradizionalmente tende a sostituire il campo percettivo dell'utente con un ambiente digitale, e quelle della realtà aumentata, che lavora invece sulla sovrapposizione tra elementi virtuali e spazio fisico. In *Out of the Ashes* si entra percettivamente in un

ambiente virtuale, ma questo ambiente conserva il carattere indiziario e fotografico di uno spazio realmente esistito. La proiezione gaussiana rende così meno netta la distinzione fra ricostruzione e registrazione, fra immagine fotografica e spazio tridimensionale, fra documento e ambiente.

**Il connubio tra i due autori e l'adozione di queste tecniche contribuisce a emancipare il giornalismo immersivo dalla ricostruzione virtuale di una scena alla cattura volumetrica del reale.** Se de la Peña porta nel progetto la genealogia dell'*immersive journalism* e la riflessione sulla presenza come forma di accesso alla notizia, Mitchell contribuisce a riformularla attraverso lo *spatial computing*, nel quale la convergenza tra VR e AR permette di organizzare efficacemente il rapporto fra corpo dello spettatore, immagine e spazio documentato.

*Out of the Ashes* non vuole farci credere di assistere all'incendio, ma permetterci di abitare temporaneamente la distanza fra un prima e un dopo, fra gli ambienti domestici preesistenti al fuoco e le loro ceneri. La realtà immersiva diventa così una macchina della memoria: non cancella le rovine, ma le rende permeabili alle immagini di ciò che non esiste più. Diversamente dal modello classico del giornalismo immersivo, caratterizzato dalla promessa di vivere personalmente la notizia, dopo quindici anni di sperimentazioni non si tratta più di *essere lì*, ma di sperimentare che cosa significa *essere qui*, dopo che l'evento è già avvenuto. **L'immersione e l'illusione di presenza non coincidono più con la simulazione della contemporaneità dell'accadimento, ma con l'esperienza stratificata delle sue tracce. Il presente delle macerie contiene il passato e, implicitamente, il futuro incerto della sua ricostruzione.**

Anche la struttura interattiva dell'esperienza contribuisce a questo spostamento. Dopo un'introduzione cartografica che contestualizza la propagazione degli incendi, il fruitore può scegliere quale quartiere esplorare e successivamente quali testimonianze incontrare. Non si tratta di un'interattività particolarmente complessa né propriamente ludica. La scelta serve piuttosto a costruire una relazione tra territorio e biografie. Si passa da una posizione sopraelevata, quasi cartografica, all'intimità delle singole abitazioni e delle storie personali, anche manipolando le ricostruzioni digitali attraverso i controlli tattili, realizzando un proprio singolare montaggio – ingrandendo e rimpicciolendo, avvicinandosi e allontanandosi, penetrando e fuoriuscendo – e dunque un proprio percorso cognitivo e affettivo. Lo spazio urbano si trasforma così gradualmente da dato geografico a spazio vissuto.

Questa oscillazione di scala è uno degli aspetti più riusciti dell'opera. I numeri della catastrofe appartengono necessariamente alla logica giornalistica dell'informazione.

Ma l'ambiente immersivo permette di tradurre la scala quantitativa dell'evento nella scala qualitativa dell'esperienza individuale. La riflessione sulla crisi climatica – tema che si affaccia progressivamente nell'opera fino all'invito finale e rispettare l'ambiente e a piantare alberi – procede dalla materialità minuta dell'esistenza quotidiana. **A scomparire assieme al paesaggio non sono semplicemente gli edifici e oggetti, ma soprattutto, memorie, legami e la sedimentazione di gesti, abitudini e relazioni che li hanno abitati.**

Anche sul piano giornalistico il guadagno è rilevante. L'immersione rischia sempre di trasformare l'informazione – che si suppone debba essere fornita con neutrale oggettività – in spettacolo, sostituendo alla distanza critica l'intensità, anche emotiva, dell'esperienza. *Out of the Ashes* trova invece un equilibrio convincente tra documentazione e coinvolgimento. La spettacolarità del disastro non è il suo vero oggetto, poiché l'incendio è già accaduto. Ciò che interessa sono le conseguenze che l'evento ha imposto agli spazi e alle persone, e il modo in cui quelle trasformazioni possono essere archiviate, esplorate e ricordate. **La tecnologia immersiva funziona come un dispositivo di conservazione paradossale, poiché registra tridimensionalmente proprio ciò che sta scomparendo, fissando uno stato transitorio del mondo prima che la ricostruzione urbana ne cancelli le tracce.**

In questa prospettiva, il titolo dell'opera esprime perfettamente il messaggio: dalle ceneri non scaturisce tanto la necessità della ricostruzione quanto l'opportunità della rigenerazione. La ricostruzione di fatto opererà una nuova cancellazione, stavolta del trauma, mentre la rigenerazione implica la responsabilità e un impegno affinché il fuoco non torni a ridurre di nuovo tutto in cenere.

**Riferimenti bibliografici**

N. de la Peña et al., *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News*, in "Presence", 4, 2010.
N. de la Peña, R. Mitchell, Out of the Ashes: *A Work-In-Progress Immersive Documentary about the Human Cost of Climate Change*, in *Proceedings of the Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference Spatial Storytelling* (SIGGRAPH Spatial Storytelling '26), Association for Computing Machinery, New York 2026.

> *Out of the Ashes*. Regia: Rory Mitchell, Nonny Peña; sceneggiatura: Rory Mitchell, Nonny Peña; musica: Morgan Whirledge, Timothy Tomas Garcia, Ben Mekler; art directors: Natalia Pavlova, Mike Caronna; lead developers:

Miller Klitsner, Arvin Tehrani; interpreti: Adisah Grimes, Karl Baumann, David Low, Esther Margulies, Ana Medina-Whirledge, Ted Porter, Melissa Rivers, Emily Viglietta; origine: Stati Uniti d'America; durata: 26' ; anno: 2026.