REMIX

# Poetica del voyeurismo immersivo

## *The Pigeon Ring* di Yuqi Zhang e Shixin Tao.

di *Anja Boato* — 16 Settembre 2026

*The Pigeon Ring* (Yuqi Zhang, Shixin Tao, 2026) è l'esperienza XR vincitrice del Gran Premio della sezione Venice Immersive – giunta al suo decimo anniversario – della 83ª Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia. Nonostante fosse uno dei titoli più vociferati della competizione, *The Pigeon Ring* è stato visto da sole 120 persone, non più di 12 proiezioni al giorno, fruibili da un unico utente per sessione. Il titolo rovescia così uno degli assunti che sembravano tracciare lo sviluppo del medium negli ultimi anni, con l'espansione delle opere XR fuori dai limiti della fruizione individuale – a lungo suggerita dall'isolamento dell'*headset* – per favorire esperienze collettive e collaborative. *The Pigeon Ring* accoglie l'utente in un percorso strettamente personale, non solo per l'accesso individuale all'opera, ma anche per la sua portata narrativa: ambientato nel salotto di un appartamento della regione del Sichuan, il titolo ricostruisce la storia familiare di Lyn, una bambina (oggi donna) che cresce a contatto con un nonno aggressivo e violento. Il racconto si apre in un presente in cui Lyn, ormai grande, cerca l'anello di un piccione che il nonno aveva allevato da giovane. Laddove il presente si sviluppa all'interno della sola stanza dell'appartamento, cui l'utente ha pieno accesso attraverso un'oculata costruzione spaziale della narrazione, gli squarci del passato emergono per lo più da porzioni della casa a cui lo spettatore può approcciarsi

solo da lontano: la sala da pranzo incorniciata da una finestra interna, il riflesso del salotto riprodotto dal televisore, angoli inesplorabili con il corpo ma esposti allo sguardo.

**La spettacolarità di cui si forgiano molte delle storie narrate attraverso le tecnologie XR cede così il passo all'intimità di un racconto fatto di attimi, ispirati al rapporto tra una delle registe, Yuqi Zhang, e suo nonno.** Il doppiaggio, strumento spesso favorito per internazionalizzare la fruizione di opere spazializzate, è qui sostituito da sottotitoli sovrapposti alla vista dell'utente, e quindi non integrati nel design dello spazio virtuale – un escamotage volto a sostenere il realismo del racconto e a salvaguardare l'uso del dialetto del Sichuan. L'utente è accolto come un ospite muto nella vita di Lyn, una presenza fantasmatica che esercita il diritto all'interazione, implicito nel medium, solo per esplorare uno spazio chiuso, quasi claustrofobico. **L'enfasi sullo sguardo inerme dell'utente è una peculiare tendenza dell'ecosistema immersivo che la decima edizione di Venice Immersive vede riflettersi in diversi titoli: l'imperativo della performatività del corpo tende spesso a lasciare il passo a una distanza fisica, alla richiesta di performare la propria agency reclamando solo la libertà dello sguardo, a discapito dell'interazione motoria.** Non solo quindi *The Pigeon Ring*, ma diverse opere in concorso declinano tale modalità d'interazione visiva attorno a connotati anticamente e cinematograficamente voyeuristici.

Il passato è un mosaico di attimi che si dispiegano in luoghi inesplorabili della casa, esposti allo sguardo dell'utente solo da lontano. Laddove non è raro che le opere immersive impongano una distanza tra lo spettatore e i personaggi che abitano la storia – quest'anno ne è un esempio *Empire at Sea* (Peter Flaherty, 2026) – *The Pigeon Ring* esacerba il piacere voyeuristico attraverso il richiamo all'intimità. Una tendenza che si ritrova anche nel concorrente *Tomori* (Misa Haru, 2026), il quale decostruisce il percorso di psicoterapia del protagonista in un ambiente costituito da finestre e fessure, attraverso cui l'utente può sbirciare tra le scene private di un passato sottilmente traumatico. **Se ne può dedurre, forse, la nascita di una nuova tendenza, che risolve drammaturgicamente il ritorno all'individualità della fruizione con il richiamo all'intimità, alla microstoria, a un voyeurismo spazializzato che si performa attraverso la ricerca fisica dello spiraglio, del pertugio sul mondo privato dell'altro**. È il grande ritorno del cinema nella struttura narrativa delle opere immersive, con richiami a una tradizione filmica che echeggia i topoi del New Taiwanese Cinema e della Hong Kong New Wave, tra gli altri riferimenti.

*The Pigeon Ring* associa alla narrazione verosimile anche una ricostruzione fotorealistica di oggetti e personaggi, resa possibile dall'impiego del Gaussian Splatting,

tecnica di rendering volumetrico volta a riprodurre fedelmente il corpo degli attori all'interno di ambienti realistici esplorabili: un effetto particolarmente efficace nell'ambito dell'*immersive journalism*, come testimonia il caso di *Out of the Ashes* (Mitchell, de la Peña, 2026), ma d'impatto anche nei racconti di finzione. Si supera così il limite tecnico dell'animazione computerizzata, cui i *creator* di opere immersive si dovevano adattare per rendere esplorabile lo spazio digitale. Il fascino del *live action* cinematografico è testimoniato anche nella cornice della premiazione di Venice Immersive: i tre Leoni principali sono stati attribuiti a opere interpretate da attori e attrici, grazie all'uso estensivo del Gaussian Splatting. ***The Pigeon Ring* si fa quindi portavoce di una rinnovata tendenza al realismo, tanto grafico quanto narrativo, che guarda alla tradizione del cinema per adattarla alle specificità della realtà virtuale: lo spettatore è ancora anzitutto utente, accolto in un ambiente esplorabile nei cui confronti appare insieme agente estraneo e ospite gradito, un passante a cui è stata aperta una porta che offre accesso solo a una porzione controllata del mondo.**

> *The Pigeon Ring*. Regia: Yuqi Zhang, Shixin Tao; sceneggiatura: Yuqi Zhang; montaggio: Runze Niu; musiche: Qiuyu Wang; Art director: Shiling Jiang; Lead developer: Jiaming Sun; interpreti: Youyi Wang, Kaihua Liu, Gang Huang, Ying Huang, Luoxi Wang, Ran Chen; produzione: Hangzhou Ostar Media, 4DV Productions, Zhe Jiang Burning Innovative Film and Television Technology, Beijing Film Academy Sound School, Communication University of China; origine: Cina; durata: 35' ; anno: 2026.