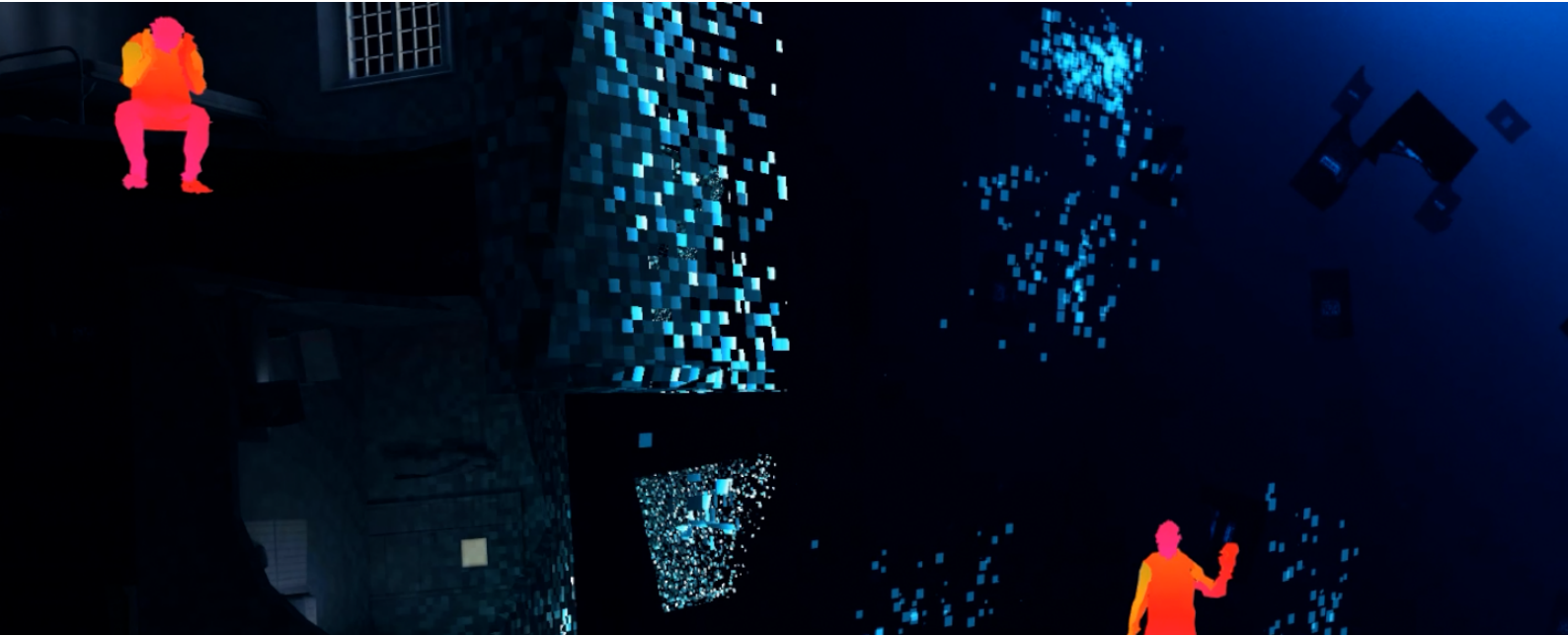


USCENDO DAL CINEMA

Giocando con la realtà

Sull'edizione 2021 di *Venice VR Expanded*.

di [Malvina Giordana](#) – 13 Settembre 2021



Immaginate la bolla sociale di un festival, ora immaginatela nella realtà virtuale. Per il secondo anno, *Venice VR Expanded* riconferma la sua sede su un'isola della laguna progettata su VRChat, una delle molteplici piattaforme social virtuali con milioni di utenti iscritti. Un orizzonte partecipativo parallelo al classico scenario della Mostra, in linea con un'idea di spazio sociale che questo medium sta contribuendo a riconfigurare su scala globale. Accanto alla selezione di opere in anteprima e fuori concorso – fruibili anche negli spazi fisici del Palazzo del Casinò – **è stato possibile esplorare sull'isola virtuale una selezione di mondi immersivi (VR Gallery) in cui, tramite avatar, il pubblico ha potuto incontrarsi, partecipare a eventi e assistere a performance live.**

Siamo, dunque, di fronte a un'azione potente e trasformativa del digitale che investe innanzitutto la categoria di spazio e insieme, come direbbe Franco Farinelli, il concetto di scala. **Ma se la scala cambia, cambia la descrizione della realtà e a mutare, infine, è la realtà stessa** – il geografo su questo insiste spesso, parlando dell'inefficacia contemporanea degli strumenti interpretativi con cui abbiamo imparato a misurare il mondo in seno alla modernità.

Ora, per quanto l'uso di questo strumento come social network e come mezzo espressivo richiedano entrambi di essere ancora messi alla prova fino in fondo, alcune riflessioni sono oggi possibili con maggior chiarezza, a partire soprattutto da due aspetti intrecciati: quello legato alla manipolazione dello spazio e, contestualmente, quello da sempre sollecitato dell'interattività. I progetti in Concorso, da questo punto di vista, sono infatti di un certo interesse, come dimostra l'opera vincitrice del Gran Premio della Giuria intitolata, appunto, *Goliath: playing with reality*.

L'esperienza progettata da Barry Gene Murphy e May Abdalla è intensa e dura poco meno di mezz'ora: **la voce di Tilda Swinton accompagna il visitatore nelle molte dimensioni psichiche di Goliath, un uomo diagnosticato schizofrenico e tenuto per anni in isolamento psichiatrico**. I suoi luoghi sicuri, una volta fuori dall'istituzione di cura, sono i giochi online *multiplayer* in cui poter condividere con altri il principio di realtà contingente alla piattaforma di gioco.

Un lavoro significativo che, oltre la sua dimensione metaforica, gioca sulla sottrazione radicale della sintassi spaziale con cui siamo abituati a governare la distanza tra le cose, tra noi e il mondo. La residualità delle unità di misura classiche è il perno su cui poggia questa esperienza che, infatti, intende stimolare un altro e intuitivo rapporto con gli impulsi luminosi e sonori che compongono l'ambiente circostante. Il confronto fragile di Goliath con la realtà viene quindi tradotto per il visitatore in un'esperienza allucinatoria in cui è la rappresentazione stessa ad essere precaria, a dissolversi, a moltiplicarsi. I creatori sono due artisti che da anni esplorano il potenziale comunicativo di questo medium e che con lo studio Anagram hanno già collezionato diversi riconoscimenti importanti tra i festival che oggi danno spazio alla realtà virtuale.

Più in assoluto si sta consolidando, anche in chiave autoriale, una ricerca che agisce tanto sulle strutture narrative, quanto come sperimentazione legata alla tradizione delle arti performative. In questa direzione procedono gli altri due lavori premiati: da un lato *Le bal de Paris* di Blanca Li, progetto interattivo che sollecita la dimensione partecipativa dello spettatore attraverso la compenetrazione tra spazio fisico e virtuale e dall'altro *End of Night* di David Adler, legato maggiormente alla qualità visiva e visionaria del racconto immersivo.

In linea generale, per entrare nella realtà virtuale servono almeno tre cose: **un progetto digitale immersivo a 360 gradi, un visore per potervi accedere e, potremmo dire con una formula legata allo spettatore cinematografico, una coscienza di gioco**. Se l'accesso alle prime due è condizionato dalle possibilità materiali della tecnica e della tecnologia di cui l'utente deve disporre, la terza ha, infatti, piuttosto a che fare con quel

lavoro necessario per interagire con la nuova cultura digitale, quel crinale futuristico eppure pienamente attuale che già milioni di persone chiamano senza sorprendersi e soprattutto senza ironia "Metaverso", ovvero seconda rivoluzione della realtà virtuale.

È stata questa, dunque, la cornice entro cui i curatori Michel Reilhac e Liz Rosenthal hanno proposto quest'anno il loro lavoro di ricerca legato ai mondi virtuali. Certo, è necessario disporre di un visore personale per prendere confidenza con l'ambiente e i suoi stimoli e questo ci racconta senz'altro che siamo ancora prima della rivoluzione. Ma questo medium, che a ben vedere ha già mezzo secolo di storia, è oggi in procinto di espandere i propri orizzonti e, probabilmente, di trovare una sua più solida collocazione nel mercato diffuso.

È infatti Facebook – proprietario dal 2014 anche di Oculus, una delle maggiori aziende di VR, creatrice del visore attualmente più avanzato in vendita – il capofila attuale di questa tendenza, che ha preso vita recentemente con il lancio di *Workrooms*, declinazione virtuale dei più comuni strumenti digitali da *smart working*, in cui già da mesi i vertici dell'azienda si incontrano nella loro routine lavorativa. **Concretamente si tratta di una piattaforma aperta e, per il momento, gratuita, banco di prova per il salto fuori dal 2D nell'ottica di abbandonare gli schermi classici laddove sono oggi maggiormente necessari: nel lavoro da remoto.** Ma il fine ultimo del colosso di Zuckerberg è quello di trasportare Facebook nella realtà virtuale attraverso il lancio della piattaforma social *Horizon* che, sembrerebbe, imprimerà un'accelerazione nella popolarizzazione di questa tecnologia.

I trentacinque mondi virtuali che i due curatori hanno fortemente voluto in questa quarta edizione hanno quindi due ragioni d'essere: la prima risiede nell'intuizione che la vera spinta creativa legata a un nuovo modo di produzione stia esplodendo esattamente lì dove reale e virtuale si incontrano e, contemporaneamente, producono un nuovo tipo di spazio; la seconda si annida tra le maglie di un Metaverso in continua espansione, così vicino e così lontano dalla sua creazione letteraria.