

Corpi e spazi nei media immersivi Il caso Venice Immersive 2005

Anja Boato*

Riflessioni a partire dalla sezione Venice Immersive dell'82^a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia

Venice Immersive nasce nel 2016 come *showcase* di opere immersive nello spazio del Palazzo del Casinò del Lido di Venezia, in occasione della Mostra internazionale d'arte cinematografica. L'anno successivo viene promosso a concorso collaterale, trasferendosi sull'Isola del Lazzaretto Vecchio. Nel corso delle sue 9 edizioni ufficiali, l'evento si è trasformato in un momento cardine per la promozione e circolazione di esperienze virtuali che fanno uso dell'*Extended Reality* (XR), ovvero esperienze mediali che ibridano elementi reali e digitali in uno spazio fisico o simulato.

Il ruolo di Venice Immersive nell'ecosistema dei media immersivi è interpretabile attraverso le lenti della tradizione dei *film festival studies*, che per primi hanno colto l'impatto culturale, sociale e industriale dell'evento-festival nella costruzione di una cinematografia d'autore. Proprio come accade per il cinema, anche le opere immersive vedono una contrapposizione tra un mercato dominato dal capitale economico e uno spazio di celebrazione e legittimazione basato sul capitale simbolico: il festival cinematografico (de Valck 2016). Se quest'ultimo – nato non casualmente in Europa (Elsaesser 2005) – contribuisce a premiare film esclusi dalla circolazione *mainstream*, e quindi a promuoverne indirettamente la produzione creando uno spazio alternativo di valorizzazione, così accade anche per omologhi eventi dedicati alle XR. Il mercato dei media immersivi gravita prevalentemente intorno alla sfera videoludica, cui guardano le società produttrici di hardware per uso domestico, che offrono quindi uno spazio privilegiato per la distribuzione di contenuti adatti a un target di videogiocatori (Evans 2018). Medie e grandi società di produzione di contenuti immersivi si specializzano nella realizzazione di opere ludiche, altamente interattive, riproducibili in più sessioni. Al

* Anja Boato, Università degli Studi di Bergamo, anja.boato@guest.unibg.it.

contrario, i festival si offrono come spazi alternativi per la promozione di opere narrative o astratte, meno sfidanti nelle dinamiche di interazione, spesso brevi o comunque concluse in un'unica sessione di fruizione.

Venice Immersive, la prima competizione per opere XR in un grande festival cinematografico, contribuisce più di qualsiasi altro evento a creare un canone insieme estetico e tecnologico che definisca quali contenuti siano valevoli del capitale simbolico implicito nella struttura dell'evento-festival. La selezione del 2025 pone l'accento soprattutto su due tendenze congiunte: da una parte, esperienze spazializzate non replicabili in ambienti non controllati, spesso multiutente; dall'altra, un'estetica minimalista e non fotorealistica. Entrambe queste tendenze trovano una spiegazione nelle modalità di proiezione del corpo (fisico e virtuale) dell'utente nello spazio simulato dal computer.

Pur nella diversità delle tecnologie che afferiscono all'etichetta XR, la loro caratteristica comune ha radici nella copresenza di almeno tre meccanismi che regolano l'esperienza dell'utente: l'immersione, una predisposizione tecnica dello strumento a simulare spazi digitali cui lo spettatore accede attraverso il dispositivo; la presenza, ovvero la percezione psicologica e soggettiva di trovarsi dentro uno spazio non (interamente) fisico; e l'*embodiment*, quindi la percezione corporea. Focalizzandosi sulla più completa e immersiva forma di XR, la *Virtual Reality* (VR), Kath Dooley (2024) sostiene che queste opere lavorino sul rapporto tra il corpo dell'utente e lo spazio immersivo nella costruzione dello *storytelling* – in altre parole, la narrazione è influenzata dal modo in cui l'opera configura il corpo dello spettatore dentro l'ambiente digitale, e quindi il processo di immersione-presenza-*embodiment*. La selezione di Venice Immersive ci consente di riflettere su alcune delle principali tendenze riguardanti le modalità di narrativizzazione del corpo nelle esperienze XR contemporanee, e quindi sul tipo di canone estetico e tecnologico che viene perpetuato in tal senso all'interno degli ambienti dei festival.

Le opere in concorso nel 2025 adottano più che in qualsiasi altra edizione la forma delle installazioni, ovvero progetti immersivi che sfruttano lo spazio fisico come parte dell'esperienza. Questo processo rende complicata l'eventuale replicabilità dell'opera in spazi non altrettanto controllati, ma ha il vantaggio di sfruttare appieno le capacità del mezzo di manipolare l'ambiente. Opere come la vincitrice *The Clouds Are Two Thousand Meters Up* (Singing Chen, 2025) o *Blur* (Craig Quintero, Phoebe Greenberg, 2025) guidano i movimenti dell'utente attraverso oggetti virtuali che lo inducono a credere di abitare uno spazio molto

più ampio di quello in cui si svolge effettivamente l'azione. Nel primo caso, il corpo dell'utente non ha una veste grafica e il suo ruolo ricorda quello di uno spettatore tradizionale, anche se l'intera opera è costruita intorno alla sua immersione nello spazio narrativo. L'utente si sente quindi esterno agli eventi, ma gli eventi esistono e si dispiegano in funzione dell'utente. Al contrario, *Blur* è un'esperienza multiutente in cui ogni spettatore ha una veste grafica 'particellare': una strategia visiva che aiuta gli utenti a non toccarsi casualmente. Laddove l'opera di Singing Chen ha una forte struttura narrativa basata sulla sequenzialità degli eventi, *Blur* affronta in chiave metaforica il tema della clonazione, per cui la conformazione anonima dell'avatar contribuisce a rendere l'idea della replicabilità. Entrambe le opere lavorano su ambienti realistici – in termini percettivi – per generare immersione e senso di presenza, costruendo esperienze che si dispiegano in ampi spazi con incursioni di elementi fisici reali, ma declinano la funzione del corpo in modi opposti: *The Clouds Are Two Thousand Meters Up* basa il processo di *embodiment* solo sul guidare in modo verosimile l'utente nello spazio, ma senza dotarlo di un corpo digitale, mentre *Blur* vi aggiunge anche una fisicità grafica. Questo processo accomuna anche altre opere che agiscono allo stesso modo nel guidare gli spostamenti dell'utente nello spazio: *Dark Rooms* (Mads Damsbo, Laurits Flensted Jensen, Anne Sofie Steen Sverdrup, 2025), come *Blur*, prevede avatar standard che aiutano gli utenti a muoversi senza difficoltà nello spazio, mentre *La magie opéra* (Jonathan Astruc, 2025) li personalizza lasciando allo spettatore margine di scelta sul personaggio da impersonare. La maggior parte delle installazioni selezionate a *Venice Immersive* tendono a offrire esperienze multiutente, portando dentro i mondi digitali una socialità lontana dall'immaginario del dispositivo alienante: *Collective Body* (Sarah Silverblatt-Buser, 2025) prevede una danza collettiva in uno spazio virtuale, *L'ombre* (Blanca Li, Edith Canat De Chizy, 2025) porta decine di persone in una stanza per assistere a uno spettacolo in *mixed reality*, *Heartbeat* (Bonny Lisbon, 2025) avvicina due utenti attraverso la percezione dei rispettivi battiti cardiaci. In linea con le teorie di Dooley, le opere che circolano nel festival pongono al centro il corpo come motore narrativo, adattandolo a spazi digitali realistici nel modo in cui stimolano le percezioni corporee, ma creativi nella resa grafica. Le esperienze fotorealistiche sono poche e spesso ibridano elementi animati, come il documentario *Reflections of Little Red Dot* (Chloé Lee, 2025) o la fiction *The Time Before* (Leo Metcalf, 2025). D'altro canto, spiegano gli studi di Mel Slater, Pérez-Marcos *et al.* (2008), non è la resa grafica realistica degli

elementi virtuali a influenzare il senso di presenza nella VR. Di conseguenza, la selezione di Venice Immersive guarda sempre di più a opere animate, lontane dal fotorealismo delle immagini, pur raffinando al contempo l'illusione di abitare uno spazio immersivo attraverso esperienze curate nelle modalità di costruzione degli ambienti e di coinvolgimento del corpo dell'utente.

Se i festival si offrono come spazi di presentazione ed esposizione di opere esterne al circuito mainstream, dotate di un alto capitale simbolico e spesso di un ridotto capitale economico, appare quindi evidente quali sono le caratteristiche del canone che questi eventi contribuiscono a costruire e perpetuare. Tutte le esperienze sono narrativamente compiute, circoscritte a un lasso di tempo che non supera i 60 minuti complessivi, creative nella resa grafica ma realistiche nelle modalità di costruzione dello spazio virtuale e del movimento dell'utente. Spesso consentono di riunire più persone in ambienti simulati, trasformando l'isolamento del dispositivo in una nuova forma di connessione sociale. Mai come nell'ultima edizione Venice Immersive mostra una così raffinata selezione di opere XR, in cui il processo di immersione-presenza-*embodiment* riesce a far credere all'utente di abitare gli spazi simulati e, di conseguenza, le storie che vi vengono raccontate. Al tempo stesso, le modalità con cui il corpo viene guidato nell'ambiente cambiano in base alle sensibilità e alle necessità dell'esperienza stessa, alternando opere in cui l'avatar non ha una sua fisicità ad altre in cui il corpo è graficamente visibile per rispondere a esigenze pratiche – come gli avatar astratti di *Blur*, che aiutano i partecipanti a non toccarsi nello spazio – oppure narrative, come gli avatar di *La magie opéra*, che rappresentano visivamente i visitatori di un teatro. Raramente il corpo o lo spazio sono fotorealistici, anche se alcune esperienze sfruttano la fotogrammetria o tecniche affini per riprodurre ambienti reali. Perché, insegnano gli studi sul cognitivismo dei media immersivi, il senso di immersione, presenza ed *embodiment* non si realizza nel fotorealismo, bensì nella percezione del movimento. E infatti, le opere accolte negli spazi del capitale simbolico si preoccupano di costruire performance realistiche a livello percettivo, intriganti sul piano concettuale o narrativo, e godibili dagli utenti al di fuori della dimensione prettamente ludica tipica del mercato mainstream.

Riferimenti bibliografici

- DE VALCK M., *Fostering art, adding value, cultivating taste: film festivals as sites of cultural legitimization*, in *Film festivals. History, Theory, Method, Practice*, M. de Valck, B. Kredell, S. Loist, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.
- DOOLEY K., *Virtual Reality Narratives. Embodied Encounters in Space*, Palgrave MacMillan, Adelaide 2024.
- ELSAESSER T., *European Cinema: Face to Face with Hollywood*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2005.
- EVANS L., *The Re-Emergence of Virtual Reality*, Routledge, Milton Park 2018.
- SLATER M., PÉREZ-MARCOS D., EHRSSON H.H. SANCHEZ-VIVES M.V., *Towards a digital body: the virtual arm illusion*, in «Frontiers in Human Neuroscience», n. 6, 2008.