

ART & Diffusioni e visioni MEDIA FILES

1. Introduzione

Sin dalle sue origini, il cinema è stato un media capace di dialogare in modo efficace e creativo con i dispositivi tecnologici offerti dall'industria del tempo. Oggi, nell'universo dei media digitali e del Web 3.0 (Internet delle Cose), assistiamo a un proliferare di forme, strutture, stili e testi che derivano dall'ibridazione del cinema con i linguaggi dei media digitali e derivanti dall'adozione di specifici dispositivi di fruizione. Sul fronte del mercato, i principali *player* mediatici propongono *device* sempre più diversificati e 'futuristici' – oggi alle soglie dell'indossabilità – che competono per attecchire, e si fanno portatori di immaginari, pratiche, modalità di ideazione e produzione di contenuto destinati a trasformare profondamente anche ciò che tradizionalmente chiamiamo film.

Il risultato di questo mescolamento e convergenza integrale dei linguaggi è la nascita di nuove forme testuali che fondano l'interattività come propria condizione ontologica e propongono un nuovo paradigma comunicativo che porta lo spettatore-utente a ridurre sempre più la distanza con l'oggetto di contemplazione. Nonostante questi *shift* tecnologici dei diversi settori della comunicazione – tradizionalmente legati a un medium specifico – in questo processo di nuova convergenza, da un punto di vista formale si continua a confermare l'audiovisivo la forma predominante.

Alcuni di questi dispositivi sono rappresentati dalle tecnologie di visione immersive e pervasive, come i visori per la Virtual Reality e le applicazioni per l'Augmented Reality. Quale tipo di testo incontriamo all'incrocio fra cinema e questo tipo di dispositivo? Si può ancora parlare di film? Quale tipo di esperienza si prefigura?

Partendo da due recenti progetti di cinema in realtà aumentata, il presente contributo intende analizzare una modalità fruitiva – prima ancora di un testo cinematografico – una serie di pratiche performative ed interpretative che, nei loro aspetti più originali, si profilano esemplari e caratteristiche di una rinnovata relazione soggetto-oggetto, oltre che rappresentative di logiche organizzative e strutturali che si stanno sempre più affermando come predominanti. Allora l'interattività non sarà solo più intesa come mero un aspetto tecnologico, ma come uno strumento stilistico, la partecipazione come condizione fondante per la lettura di un testo, la città come un palcoscenico labirintico da esplorare.

Gli studi fin ora condotti studiano queste nuove testualità all'interno del "post-cinema"¹ da vari punti di vista, inserendole all'interno di un'*infosfera* nella quale dialogano più interlocutori: web, *gaming*, social network, tecnologie di visione, urbanistica e, naturalmente, cinema. La sfida di partenza per inoltrarsi in questi territori non è soltanto quella di studiare i punti di continuità e discontinuità fra queste galassie semantiche, i parallelismi, le traduzioni e le convergenze che li caratterizzano, ma individuare gli strumenti per l'evoluzione dei processi culturali, andando a sottolineare l'aspetto intermediale che lega tutte queste visioni – "apparizioni digitali"³ – che costituiscono una rete complessa nella quale l'utente rappresenta un esploratore, un creatore-autore del contenuto di cui egli stesso è fruitore.

2. Augmented Reality e cinema diffuso

Le Notti di Tino di Baghdad (ConiglioViola, 2015) è un esperimento di cinema in realtà aumentata sul territorio torinese. Si tratta di un'opera d'arte urbana, uno storytelling transmediale ideato e prodotto dal duo artistico torinese ConiglioViola. L'ispirazione viene dall'opera omonima di Else Lasker-Shüler, una raccolta di prose sperimentali dalle trame non lineari che si prestano bene alla frammentazione in nuclei narrativi indipendenti. La storia di Tino, principessa di Baghdad perseguitata, viene ripresa da ConiglioViola e scritta, disegnata, incisa e raccontata su manifesti affissi alle fermate degli autobus della GTT. È sufficiente inquadrarne il contenuto con il proprio *smartphone* o *tablet* – dopo aver scaricato

ART & MEDIA FILES

l'applicazione ufficiale sviluppata da TIM – per far sì che le opere prendano vita, trasformando così la città in una complessa galleria espositiva immersa in un'atmosfera da Mille e una notte. Ogni spettatore ricostruisce il racconto seguendo il proprio itinerario, arbitrario, andando a cercare le fermate degli autobus in cui è ubicato il manifesto, condividendolo in seguito sui canali social e dando vita così a una narrazione originale.

Il film di ConiglioViola – se ancora così si può definire – è la concretizzazione dell'ibridazione fra cinema e mondo del *gaming*, del Web e dell'arte interattiva: un testo che trasforma radicalmente l'esperienza cinematografica classica. L'ibridazione è riscontrabile su più livelli, grazie alle classiche teorie mediologiche, e contribuisce a traghettare il cinema fuori dai suoi regimi tradizionali, indicando altri possibili percorsi di lettura.

Ad un primo livello, è identificabile una ri-mediazione convergente (in questo caso è l'adattamento cinematografico di un libro) – nel senso di traduzione e integrazione inteso da Bolter e Grusin³ partendo dall'intuizione di McLuhan per cui "il contenuto di un medium è sempre un altro medium"⁴. Il processo di convergenza interessa tanto i contenuti quanto i linguaggi e le operazioni di produzione, distribuzione e fruizione del testo stesso, ridefinendo sotto il segno dell'iper-cinema⁵ le situazioni classiche legate allo spettacolo cinematografico e riconfigurandone le pratiche, le forme e gli stili.

Un esempio chiave, in questa direzione, è offerto dall'artista che opera con l'AR Helena Papagiannis; riferendosi al processo di traduzione e riformulazione dei contenuti – garante della continuità dei processi culturali – l'artista parla a proposito delle esperienze in AR come di "lean back experiences"⁶, richiamandosi alle forme ereditate che in esse vengono ri-mediate e fatte convergere in un unico *device*: si pensi alla fruizione di spettacoli di fantasmagoria realizzati con la lanterna magica durante il XVII secolo. Il funzionamento base dell'AR – attivazione di un contenuto virtuale per mezzo di un marker bidimensionale (QR code) – sarebbe paragonabile nell'evocazione di immagini 'virtuali' all'interno delle sale vittoriane.

A livello di contenuto, invece, il cinema in AR si profila, nella maggior parte dei casi, come una frammentazione, ridefinizione e ricontestualizzazione del testo di partenza, in linea con l'espressività post-modernista. Sul fronte dei luoghi di fruizione, questo testo trova spazio, nei casi di *urban storytelling*, nel territorio urbano (con il quale può anche esistere una correlazione semantica). "Il testo narrativo si spazializza, mentre lo spazio urbano si testualizza"⁷, diventando esperibile, attraversabile e fruibile. In questo quadro è individuabile anche il processo di ri-locazione della sala cinematografica⁸ e di deterritorializzazione, che dissemina i frammenti di storia in una serie complessa e disordinata di nuclei di senso, connessi nella rete dello storytelling e in continuità con l'idea di percezione sia emozionale che ludica degli spazi e degli oggetti (le fermate degli autobus si prestano molto bene a questo utilizzo: sono un luogo di attesa per lo più solitaria, in cui l'uso dello smartphone può essere finalizzato sia all'intrattenimento personale, che alla conoscenza dell'orario dei passaggi dei mezzi). La struttura testuale per questo modello, come sottolinea il titolo del paragrafo, è il cinema diffuso.

In ultima istanza, la riflessione mediologica individua nel cinema in AR uno *shift* dell'esperienza mediale da un regime di immediatezza a uno di iper-mediazione⁹. A differenza della VR, che propone un'esperienza pervasiva e immersiva, e quindi assimilabile al regime di immediatezza (i *device* coprono la totalità del campo visivo dell'utente), l'AR consente una fruizione *multilayer*, nella quale entrano in gioco diversi piani comunicativi e formali. Nel primo caso, lo spettatore indossa un visore che lo trasporta in una realtà artificiale, nella quale è presente la sua proiezione virtuale e può, in questo modo, esplorare a suo piacimento l'universo narrativo; con l'AR, invece, l'utente interagisce con un dispositivo esterno – il proprio *smartphone* – attraverso il quale ri-crea la mediazione attivando i contenuti, fruendo un testo ibrido nel quale il livello virtuale è sovrapposto a quello reale: siamo in un regime di iper-mediazione, in cui non solo si percepisce l'impianto mediale, ma lo si crea attraverso pratiche performative.

In questo senso, se l'industria del cinema sembra essere orientata verso la prima soluzione, i testi che sperimentano l'*augmentation* chiamano in gioco aspetti esperienziali innovativi più vicini al mondo

ART & MEDIA FILES

del *gaming* e del marketing, in cui la struttura lineare della narrazione è costantemente riformulata dal giocatore-cittadino.

La forma del cinema diffuso si afferma in modo predominante per questo tipo di testi frammentati, assumendo l'*interactive storytelling* come logica organizzativa. La narrazione si serve di questo cinema 'liquido' – e sociale in quanto aperto alla contaminazione degli spettatori e del territorio – che a sua volta si fa contaminare dall'immaginario fantastico che costituisce lo storytelling stesso. È labirintico e complesso, come in un *alternate reality game*, in cui un luogo fisico coincide con uno fantastico legato alla narrazione. Come in *Le Notti di Tino di Baghdad*, l'esotico, il fantastico, lo sconosciuto invadono il reale fondendosi con esso e lasciando celati i confini fra le due dimensioni. Oggi, con le nuove tecnologie digitali, è il virtuale a rappresentare il mondo del fantastico (grazie anche a una sostanziosa eredità del cinema di fantascienza): sempre più efficacemente questa dimensione si sovrappone allo strato di cose reali grazie alle 'nuove' banche di dati geo-localizzate: informazioni che, virtualizzando lo spazio, creano un mondo 'altro' all'interno del quale l'utente è confinato in un regime di intermedialità, fatto di immagini in movimento, superfici interattive, rappresentazioni olografiche, figurazioni non referenziali. È logico che, per imparare a spostarsi all'interno di questo "cinema espanso"¹⁰ – e per conoscere le diramazioni di queste nuove forme di interattività – sia necessario affrontare le questioni che riguardano più strettamente l'utente-spettatore, le sue abilità performative e creative, oltre che la sua *forma mentis* orientata all'interattività con un'entità artificiale.

3. Performance

Descritto il processo che fonde la dimensione spaziale con quella testuale all'interno dell'esperienza in AR, vorrei evidenziare i termini in cui è possibile definire il nuovo ruolo spettatoriale chiamato da un lato alla performance e all'attivazione delle procedure dialogiche con un testo cinematografico, dall'altro allo svelamento dei significati di cui un luogo è custode, nonché della comunità che lo abita.

Una specificazione: la connessione con uno spazio non sarebbe possibile senza la tecnologia di geo-localizzazione (GPS) implementate sui *device*. Essa rappresenta la *conditio sine qua non* per ogni situazione di *augmentation* in quanto definisce matematicamente la posizione dell'utente su una mappa, permettendo all'utente di instaurare un dialogo con il contesto e i suoi significati:

Quando sfruttiamo la geo-localizzazione dei dispositivi mobile, lo spazio in cui ci troviamo qui ed ora è aumentato da tutto ciò che su quello spazio troviamo sulla rete. Non si tratta solo di informazioni aggiuntive su quel luogo, ma di un ventaglio di risorse, azioni e interazioni potenziali, che condiziona il modo in cui interpretiamo quello spazio: il modo in cui lo percepiamo, lo riempiamo di significato, lo viviamo¹¹.

Significa che, tornando al cinema, ci si trova davanti a un regime di spettatorialità attiva in una dimensione in cui il film perde rapidamente importanza come oggetto di visione, assumendo valore più come performance fruitiva, delineando così anche il profilo di un'artisticità condivisa.

È chiaro perciò che, a trasformarsi, non sia solo un testo dal punto di vista formale, bensì un'esperienza attraverso la quale lo spettatore non è più chiamato soltanto ad adempiere alle funzioni tradizionali di acquisto del biglietto e di occupazione di un posto preassegnato nella sala, ma rappresenta il *deus ex machina* dello storytelling, partecipando alla creazione accanto all'autore-programmatore, il quale gli fornisce gli strumenti necessari per leggere, fruire e riscrivere il testo di partenza.

Con spettatorialità attiva possiamo preliminarmente individuare così un iper-spettatore dalle connotazioni multiforme, in linea con quello che Ricciardi definisce *outsider*:

ART & MEDIA FILES

Un consumatore, un attore sociale, attivo e partecipante, che vede nella mappa urbana un puzzle con cui giocare, e dal quale fare emergere i contenuti che più interessano la sua coscienza, aumentando gli oggetti con cui interagisce e scartando quelli non in linea con il suo pensiero¹².

Il termine artista plurale, invece, richiama immediatamente alle intuizioni di Balzola e Rosa che affrontano la questione tenendo conto anche di importanti aspetti sociologici:

L'artista plurale attiva una dimensione rituale e partecipativa, senza gerarchie e senza chiusure, dove l'azione artistica ritorna ad essere pratica del dono e ricerca di una bellezza generativa di rinnovate sensibilità. Egli lavora sui dispositivi tecnologici per una ri-sensibilizzazione dei processi percettivi, comportamentali e relazionali [...] L'opera diventa campo d'azione collettiva, l'arte è il dono dell'inaspettato alla società¹³.

In questo senso, la performance dello spettatore – diventato a tutti gli effetti un co-autore – è realizzata grazie all'atteggiamento dell'artista. Ma, essendo un'operazione creativa a due poli – una relazione mediata – non può limitarsi all'attivazione di un contenuto già preimpostato. Nel caso de *Le Notti di Tino di Baghdad*, la componente partecipativa permette all'utente di giocare con il testo modulare, ma la ricerca errante per la città, coniugata con la ri-assemblazione arbitraria dei frammenti di testo fanno sì che l'esperienza fruitiva assuma caratteri creativi, sicuramente di intrattenimento e, in un certo senso, formativi.

In *Kaos* (Komplex, 2016) – un secondo esempio di film diffuso – è possibile ritrovare molti aspetti del cinema diffuso che si sono discussi precedentemente, andando ad analizzare altri due aspetti specifici del tema che accompagneranno l'analisi verso le conclusioni.

L'esperienza di AR urbana, in questo secondo caso, non presenta più né una trama definita né delle installazioni realizzate appositamente per il film – come i manifesti alle fermate degli autobus. La fruizione avviene sempre tramite uno *smartphone* e un'applicazione (in questo caso *Aurasma*), con la quale si possono conoscere i luoghi delle installazioni. Gli utenti-spettatori indagano su luoghi di Milano, limitrofi alla Casa dei Giochi in cui la realtà viene perturbata da una visione ulteriore: l'epifania della Nazione Oscura Caotica, nazione virtuale e fantascientifica creata dallo scrittore Luca Kremono. Usando il situazionismo e l'esplorazione psicogeografica della periferia urbana come medium per lo storytelling, Komplex crea delle visioni ispirate alla linguistica di Kremono e alla sua Nazione, alternate a immagini surrealiste e connettiviste.

In prima istanza, la performatività spettatoriale qui è più accentuata rispetto all'esempio precedente: lo spettatore usa tecniche prettamente cinematografiche come la panoramica a scoprire o il *tilt-up* per scoprire cosa si nasconde dietro un edificio, o per indagare una superficie urbana e rivelarne il suo significato nascosto. In questo senso l'AR è un medium che affiora dagli spazi urbani, un "surfing media"¹⁴ che dota lo spettatore di poteri di appropriazione e di rielaborazione delle superfici pubbliche urbane. Ma è pur sempre un gesto iper-mediale, quindi un gesto "spaziale e magico"¹⁵, politico e indipendente, che dà vita a un'epifania che appare sul suo schermo.

Lo spettacolo è personale, fruibile individualmente, e soggettivo in entrambi i casi – è l'utente ad agire creativamente su alcuni dei suoi parametri, ma i contenuti sono programmati in luoghi pubblici, sono condivisibili, partecipabili e ri-scrivibili.

In una prospettiva futura, non ancora pienamente realizzata, potrà essere l'utente stesso a scrivere i *layer* in AR direttamente sul reale, dando vita a processi di composizione cooperante e comunitaria che ricalcano il modello narrativo del complotto (il suo significato etimologico richiama un "plot", una trama, da scrivere in "cum", insieme di persone). Quest'operazione non si distacca molto da quella fantascientifica di Kremono che inventa la sua nazione virtuale, o dallo sdoppiamento del reale di Borges, nell'opera *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*.

Assumono così sempre più importanza le enciclopedie di saperi a cui può far riferimento una comunità

ART & MEDIA FILES

e l'immaginario culturale collettivo. Non è un caso – per accennare delle conclusioni – che le visioni di Komplex – si pensi agli Ufo – derivino dalla tradizione cinematografica di una cultura: definisce il cinema proprio come “incubatore delle forme mediali tecnologiche contemporanee (e future)”¹⁶.

Per questo motivo, la tecnologia della realtà aumentata è destinata ad accompagnare il cinema verso una nuova estetica intermediale e dai contenuti realizzati cooperativamente, i cui tratti stilistici vengono riconfigurati su vari livelli, in esperienze di *interactive* e *pervasive storytelling* che rendono le superfici fisiche del reale porte dimensionali attraverso le quali accedere a un superiore livello ontologico.

4. Visioni

In che senso si è parlato di intermedialità fino ad ora? Non solo come sincretismo tra generi e stili o come strategia comunicativa attraverso diversi canali. Il termine, quando si parla di AR, può anche connotare una situazione immersiva in cui il cinema (ma anche l'audiovisivo in generale) non è altro che qualcosa di “molto naturale e poco artificiale”¹⁷, un'esperienza visiva totale che convoglia forme e linguaggi differenti e pone l'utente all'interno di un'infosfera di immagini. Le epifanie della AR potrebbero allora trovare cittadinanza nella volta celeste, in uno schermo cinematografico su cui vengono proiettate immagini: croci, mostri, ufo, e immagini che fanno parte del nostro bagaglio di storie¹⁸.

In queste visioni post-cinematografiche (e apocalittiche), assumeranno rilevanza i processi che si sono individuati precedentemente nel contesto di una spettatorialità interattiva: lo spettatore-attore si fa creatore in un'operazione poiesi ambientale e coscienza esternalizzata, i suoi gesti spaziali diventano pensieri irradiati dagli occhi, le installazioni multimediali, veri e propri miracoli intermediali generati da una trasfigurazione digitale di ambienti reali, le fazioni di un ARG, una comunità dialogante sul territorio intorno a immaginari cult e complottistici.

Sarà allora possibile analizzare l'AR – e le forme dell'*augmentation* – come un modello strutturale ed estetico in cui possano prendere vita visioni panottiche, incarnate e multisensoriali che ridefiniscono il senso di realtà e su di esso costruiscono un livello virtuale esperibile.

Si tratta, come le definisce Mirko Lino, di “epifanie provenienti da livelli ontologici differenti e integrati, che si mescolano con quelle esperibili negli spazi fisici”¹⁹, schermi ubiqui e contenuti sempre più pervasivi, ma soprattutto interattivi e quindi in grado di instaurare una connessione dialogica – di cui i *player* del mercato saranno i primi ad appropriarsene in un'ottica di marketing.

È quindi in questo contesto che l'esperienza spettatoriale ha la possibilità di rinnovarsi profondamente nella direzione ipotizzata dalla “cinematizzazione connettiva”²⁰: elaborazione e immaginazione creativa, resa possibile grazie alla neuro-informatica e alla bio-ingegneria, processi di *mind uploading* e di *mind transfer*, intensificazione aumentata ed ecologica dell'infosfera. Tutti concetti che stanno trovando legittimità all'interno delle discussioni sui media digitali e sulle nuove tecnologie di visione.

Il cinema espanso allora – estremizzazione di una AR più immersiva della stessa VR – diventerà l'esempio più brillante della concezione di un uso oggettivamente positivo del principio “universo come scenario”²¹ di cui l'umanità deve servirsi per sincronizzare i suoi sensi e la sua conoscenza. È tempo quindi di riscoprire il compito alfabetizzante del cinema – attraverso un'educazione estetica – al fine di istruire utenti consapevoli delle strutture intermediali nelle quali si ritrova immerso (come stanno facendo oggi le forme ludiche della *gamification*), mentre le forme narrative del complotto continueranno a funzionare sia come strumenti per riassumere e interpretare la complessità, sia come strutture testuali partecipative attraverso le quali raccontare e scrivere ‘dal basso’ il reale. Ma allo stesso tempo, è necessario continuare a sperimentare nuovi modelli formali e di storytelling di tipo interattivo che prevedano un'esperienza multi-sensoriale e aumentata.

Federico Biggio

ART & Note MEDIA FILES

1. Simone Arcagni, *Visioni digitali*, Einaudi, Roma, 2016.
2. Mirko Lino, "Complotti, apocalissi e visioni postcinematografiche", su *Le parole e le cose* (20/9/16), <<http://www.leparoleelescose.it/?p=24361>> (ultimo accesso: 2/5/17).
3. Jay D. Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e Integrazione tra media vecchi e media nuovi*, Milano, Guerini & Associati, Milano, 2002.
4. Marshall McLuhan, *Gli Strumenti del Comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.
5. Gabriella Taddeo, *Ipercinema. L'Immaginario Cinematografico nell'Era Digitale*, Guerini & Associati, Milano, 2007.
6. Helena Papagiannis (2014), "Working towards defining and aesthetics of augmented reality: A medium in transition", *Convergence*, February 2014, pp. 33-40.
7. Giulio Lughi, "Text-space Dynamics. The Digital Media in Defining New Urban Languages", Milan 19-21 June 2013 Conference Proceedings, *Planuum. The Journal of Urbanism*, n. 28, vol.2, 2014.
8. Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2008.
9. Jay D. Bolter, Richard Grusin, *op. cit.*
10. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Clueb, Bologna, 1970.
11. Agata Meneghelli, "Percorsi aumentati. Il ruolo della narrazione nelle app ludiche geolocalizzate", in Mattia Thibault (a cura di), *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, I Saggi di Lexia, Aracne Editrice, Roma, 2016.
12. Mario Ricciardi, "Uomini e macchine. Società, comunicazione e informatica", in Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne Editrice, Roma, 2015.
13. Andrea Balzola, Paola Rosa, *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Roma, 2011.
14. Mirko Lino, *op. cit.*
15. Vilém Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, Pearson Italia, Milano, 2006.
16. Gene Youngblood, *op. cit.*
17. Gene Youngblood, *op. cit.*
18. Simone Arcagni, *op. cit.*
19. Mirko Lino, *op. cit.*
20. Carolina F. Castrillo, Elio Girlanda, "Il cinema post-oculare: dal real-time al virtual time", *Imago*, n.12 (2016).