

CATCH ME IF YOU CAN

THE ITALIAN JOB III, LAZY SUNDAY DI EMILIO VAVARELLA

«Pare che vada a fare un colpo in Italia»

«Beh, sono contento: così imparerà a fare le cose sul serio»

The Italian Job di Peter Collinson (1969)

Lazy Sunday è un film immersivo girato con una telecamera a 360°, pensato per essere fruito indossando un casco di realtà virtuale. È il terzo lavoro della serie *The Italian Job* con cui, a partire dal 2014, Emilio Vavarella riflette sulla legalità, sull'originalità e la legittimità dell'opera d'arte digitale, e più in generale sul rapporto tra materiale e virtuale nel quotidiano, e tra artista e curatore nel contesto delle nuove tecnologie. Nello specifico, *Lazy Sunday* è una finestra di dodici ore sulla vita dell'artista, che ha deciso di trasformare una domenica qualunque in un'esperienza virtuale. Chiamato a realizzare un'opera immersiva per il 12° *Atelier*, Vavarella ci invita a trascorrere con lui una giornata d'estate, ad abitare il suo mondo in prima persona, attraverso le strade di Boston e di Cambridge. Egli apre la sua casa, condivide le sue abitudini, i suoi amici. A prima vista *Lazy Sunday* è un'opera immediata, estremamente sincera, aperta, quasi esibizionista. Emilio è dappertutto, letteralmente. Il titolo della serie dovrebbe però indurre a riflettere: giocando sullo stereotipo dell'italiano disonesto, esperto di rapine e di altri generi di malaffare, egli compie con *Lazy Sunday* un capolavoro nel suo genere, un colpo all'italiana realizzato in pieno giorno, in regime di assoluta visibilità. È noto, lo ricorda anche Edgar Allan Poe nella *Lettera rubata*, che chi voglia nascondere una cosa debba esibirla in bella vista. Così, in questo caso, a massima esposizione corrisponde massima chiusura, quasi esclusione. Dell'artista non c'è traccia. A volte lo possiamo riconoscere in uno specchio, la sua testa e il suo corpo sono sempre presenti nel campo visivo dell'osservatore, ma anche dopo aver passato dodici ore "nei suoi panni", non abbiamo davvero un accesso privilegiato alle sensazioni che ricava dal mondo o ai significati che vi attribuisce. Pur potendo spiare lo spazio dell'artista non ne condividiamo davvero l'ambiente: siamo in qualche modo lì, ma non possiamo agire sfruttando le possibilità che individuiamo intorno a noi.

Indossando il casco VR si ha l'impressione che l'artista ci porti sulle spalle, siamo una mosca nella stanza, in una posizione analoga a quella del pesce pilota accanto allo squalo. Come una sorta di Pierino, Giamburrasca o Pinocchio, Vavarella ci trascina nei propri svaghi abituali, canticchia, borbotta, a volte sospira, ci regala una serie di avventure quotidiane, un giro in moto durante il quale possiamo ammirare il paesaggio tutto intorno o una gara di nuoto nel fiume. Niente di realmente disonesto, il suo *portarci in giro* si rivela nei fatti una bonaria *presa in giro*: guarda come mi diverto!

E noi? Vavarella sembra suggerire che nonostante siamo dentro all'immagine non siamo davvero presenti. Chi indossa il casco è costretto a seguire i movimenti della telecamera, con la sola libertà di girarsi nella direzione che più preferisce. Dove siamo in effetti quando entriamo nel film a Casa degli Artisti e riviviamo nelle stesse ore (seppure di una domenica diversa) la live performance di Emilio? Facciamo un'esperienza immersiva, ma non siamo davvero presenti, come non lo sarebbe il cervello nella vasca immaginato da Hilary Putnam nel 1981 perché il corpo, fatta eccezione per gli occhi, non ci parla. Vavarella, avatar d'occasione, è la pelle morta che San Bartolomeo tiene tra le mani, un travestimento, un costume da indossare. A partire dall'assunto che stare più vicino significhi sentire più forte, la realtà virtuale è stata spesso considerata il dispositivo empatico per eccellenza. Eppure, essere immersi in un ambiente a 360° può risultare piuttosto in una forma di aggressione, che induce a delle reazioni fisiche e istintive, (ben documentate da decine di video ironici disponibili online), che lasciano poco spazio all'immaginazione del singolo per interpretare i dintorni, sperimentare punti di vista alternativi. Nel caso del cinema a 360° siamo in un ambiente che, seppure autoriferito, non possiamo controllare o manipolare, che non costituisce materiale di dialogo o contrattazione. Come sostiene Andrea Pinotti nel suo ultimo libro (2021), il cinema a 360° tende a indebolire la consapevolezza della differenza tra la percezione di immagine e la percezione in generale, con il rischio di mancare al contempo il riconoscimento dell'iper-mediazione determinata dalla tecnologia necessaria per ottenere un'esperienza simile e la dimensione di ineliminabile differenza dell'altro. Se per non risultare disfunzionale l'immaginazione ha bisogno di esercitarsi in una "giusta distanza" (Koukouti e Malafouris 2020), l'"improper distance" (Nash 2017) che la VR determina può cancellare la consapevolezza dell'esistenza e dell'importanza di punti di vista alternativi al proprio. Oltretutto, la frustrazione e l'impotenza determinate dal non essere visibili (e sensibili) a se stessi può scoraggiare lo sforzo di immedesimazione, perché non ci si sente davvero qualcun altro. In qualche modo non ci si sente nessuno, divisi fra un insieme di sensazioni che ci restituiscono un mondo che non vediamo e uno che vediamo ma che non è disponibile per l'interazione.

Nel 2016 Luca Acquarelli e Matteo Treleani hanno scritto che nel cinema a 360° la posizione del fruitore è quella di un osservatore chiamato a testimoniare. Credo che una delle questioni su cui Vavarella chieda di interrogarsi è: testimoniare cosa?

Forse vuole essere sicuro che il visitatore sia consapevole: nessuna magia, è solo un trucco. E ancora: il trucco c'è, ma (spesso) non si vede. L'installazione fisica negli spazi di Casa degli Artisti ha richiesto un'ingombrante impalcatura e metri di fili. Un'opera come *Lazy Sunday* è lontanissima dall'essere immediata, anche perché è costata all'artista molta fatica: dodici ore di live performance portando sulla fronte una telecamera, cui Vavarella si riferisce come a una ferita, analoga alla cicatrice di Harry Potter; e poi ancora un'inesauribile post-produzione, in cui le stesse scene sono state

convertite e formattate per essere fruite in VR, viste e riviste in maniera ripetitiva. Ma cosa non si fa “for the sake of art!”, dice ancora Vavarella, dopo otto ore di girato, parlando al telefono con un amico a cui spiega il progetto. *Lazy Sunday* ha qualcosa di cocciuto e paziente che rende ardua l’impresa anche per chi si limiti a fruirlo. Anzitutto perché portare il casco, anche solo per qualche minuto, implica di sopportarne il peso e il fastidio. Quanti saranno a vedere per intero l’opera di Emilio? Quanto si rivela complicato in questa circostanza rivivere una pigra domenica qualunque?

Nessun essere umano potrebbe vedere contemporaneamente tutto il suo spazio a 360°, figuriamo per dodici ore: se ci perdiamo nella ricerca ossessiva dei dettagli, è probabile che manchiamo di notare cosa di importante sta avvenendo; se scegliamo di direzionare lo sguardo e di focalizzarci su una vicenda, rinunciamo alla visione panoramica che viene offerta dal mezzo. Il cinema immersivo promette qualcosa che forse non è in grado di dare in ogni circostanza, a meno che non se ne ripensi l’utilizzo in maniera specifica. Di certo i dispositivi immersivi hanno da sempre avuto un rapporto con l’industria dell’intrattenimento, e non è infrequente che siano pensati (dalla fantasmagoria, al panorama, al cinema 3D) per attirare la curiosità promettendo delle esperienze sensazionali. Disattendere questa promessa può essere un modo per concentrarsi sul potenziale (e sulle criticità) del mezzo utilizzato, cercando di svelarne il funzionamento e di indicare possibilità di impiego alternative, che non puntino necessariamente all’aspetto performativo, né rincorrono la narrativa dell’interattività. Opere come *Lazy Sunday* sfruttano il digitale, e specialmente l’immersività consentita dal virtuale, per costruire l’occasione che lasci tempo e spazio a una riflessione pigra e disinteressata, ma capace di sviluppare uno sguardo critico sulla realtà.

Sofia Pirandello

Bibliografia

Acquarelli, Luca e Treleani, Matteo (2016). “Notes on Virtual Reality Cinema: immersion and distance”. *MEI : Information et Mediation*, 47. URL : <http://mei-info.com/revue/47/81/>

Koukouti, Maria Danae e Malafouris, Lambros (2020). “Material Imagination: An Anthropological Perspective”. *The Cambridge Handbook of the Imagination*, ed. Anna Abraham, 30-46. Cambridge: Cambridge University Press.

Nash, Kate (2017). “Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence”. *Studies in Documentary Film*, Vol. 12, 2, 119-131.

Pinotti, Andrea (2021). *Alla soglia dell’immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*. Torino: Einaudi.