

Il medium trasparente. Venice Immersive 2025

Anja Boato*

Università degli Studi di Bergamo (Italy)

Ricevuto: 26 maggio 2026 – Pubblicato: 30 luglio 2026

È il settembre del 2016, anno della 73^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, quando, al secondo piano del Palazzo del Casinò, si apre uno *showcase* di esperienze in realtà virtuale (RV). Il titolo di punta è *Jesus VR - The Story of Christ* (David Hansen, 2016), un video a 360° della durata di 40 minuti, fruibile su comode sedie rotanti, poiché il visore non è in grado di tracciare gli spostamenti del corpo dell'utente né di consentire il libero movimento nello spazio filmico. Il Presidente della Biennale è Paolo Baratta, il Direttore artistico per la sezione cinema è Alberto Barbera, e l'organizzazione di una mostra di opere in RV – ancora non competitiva – è nelle mani dei consulenti Michel Reilhac e Liz Rosenthal. Nove anni dopo, l'82^a Mostra ospita la nona edizione della sezione VR: Baratta, Barbera, Reilhac e Rosenthal occupano ancora le rispettive posizioni, ma l'offerta immersiva ha ormai cambiato volto. Il Palazzo del Casinò ha lasciato il posto a una vera e propria Immersive Island: l'isola del Lazzaretto Vecchio – uno spazio antistante al PalaBiennale, raggiungibile con una navetta acquea, che ospita 30 opere in concorso, 5 titoli prodotti con il programma Biennale College, 11 Best Of e 23 mondi immersivi. Le sedie girevoli di *Jesus VR* vengono sostituite dalle Meduse e dalle Installazioni, postazioni individuali adatte alle specificità tecniche delle tecnologie immersive, con visori che accompagnano camminate in spazi digitali, individuali o collettive, performance in realtà mista (RM), interazioni con oggetti fisici, visite guidate nella rete del Metaverso, tute aptiche. La sezione, nata con il titolo Venice Virtual Reality, ha ormai abbracciato l'intero spettro delle realtà estese, cambiando nome nel 2022 in Venice Immersive. È il trionfo non solo della tecnologia, ma anche della narrazione ambientale.

L'integrazione delle realtà estese nella sezione della Biennale dedicata al cinema lascia intendere una voluta corrispondenza tra immagine filmica e immagine virtuale – la stessa Rosenthal, nello spiegare questa scelta, riconosce un parallelismo tra le due forme mediali nella comune presenza di uno schermo, l'interfaccia che offre accesso al contenuto audiovisivo (Boato, Rosenthal e Reilhac 2024). Nei media immersivi, lo schermo cerca di nascondere se stesso, assecondando quella "logica dell'immediatezza trasparente" che Jay David Bolter e Richard Grusin (2002) teorizzano per descrivere uno dei processi di *rimediazione* dei media digitali. Il dispositivo aspira a nascondere il processo di mediazione illudendo l'utente di trovarsi direttamente a contatto con il contenuto, di agire in uno spazio virtuale e di abitare un corpo artificiale. Un processo che sarà sempre imperfetto, poiché lo spettatore non può dimenticare il peso del visore, perdere di vista i confini materiali dello spazio o le reazioni fisiche agli stimoli dell'ambiente reale. Eppure, ogni edizione di Venice Immersive

* ✉ anja.boato@guest.unibg.it

presenta opere che si avvicinano un po' di più all'ideale irraggiungibile dell'immediatezza. L'esperienza vincitrice del Gran Premio, *The Clouds Are Two Thousand Meters Up* (Singing Chen, 2025), costruisce a tal fine una sofisticata narrazione ambientale ispirata all'omonimo racconto dell'autore taiwanese Wu Ming-Yi: l'utente si muove in un percorso labirintico, aggirando il rischio di percepire il limite fisico dell'installazione grazie a un oculato uso di confini puramente virtuali. La spettacolarità tecnica si incrocia con uno sviluppo narrativo stratificato, favorendo un processo di immersione che è tanto esperienziale quanto narrativo. Questa dualità è ancora relativamente rara. L'offerta complessiva di Venice Immersive vede infatti contrapporsi due tendenze complementari: da una parte, opere concettuali e astratte, spesso tecnicamente sofisticate, che lavorano sulla relazione tra corpo e spazio digitale; dall'altra parte, titoli più narrativi, spesso limitati nei movimenti fisici, che guidano l'attenzione dell'utente focalizzandola sugli elementi utili allo sviluppo della trama.

Tra i titoli di punta del primo gruppo, l'ultima edizione della Mostra vanta un'esperienza come *Blur* (Phoebe Greenberg, Craig Quintero, 2025), figlia della collaborazione tra la scrittrice e produttrice Phoebe Greenberg, fondatrice del centro d'arte digitale PHI Center, e l'artista multimediale Craig Quintero. Se quest'ultimo è un nome noto alla Mostra per i suoi video a 360°, la collaborazione con Greenberg si traduce in un'opera tecnicamente complessa, che coniuga forme esperienziali ibride tra performance *one-to-one*, *RV room-scale*, video a 360°, RM – eppure, *Blur* conserva lo spirito inquieto e disturbante dei precedenti titoli firmati da Quintero, declinando il tema della clonazione in immagini tette, oscure e potenti, spogliate di una vera e propria sequenzialità narrativa. La trasparenza, in *Blur*, dialoga con l'*ipermediazione* – il visore prova a scomparire, ma il medium enuncia ripetutamente la propria presenza, palesandosi in un carnevale di formati. L'utente rinegozia le basi su cui elaborare la sua interpretazione del mondo simulato a un ritmo vorticoso, lasciando da parte, senza l'urgenza di seguire elaborate svolte narrative. Allo stesso modo, opere come *Collective Body* (Sarah Silverblatt-Buser, 2025) o *L'Ombre* (Blanca Li, Edith Canat De Chizy, 2025) usano i dispositivi immersivi per plasmare la conoscenza dello spazio abitato dell'utente aumentandolo o espandendolo, ma senza richiedere uno sforzo mnemonico per ricostruire l'evoluzione della trama. Al centro perdura il tema del corpo, che sia il proprio (in *Collective Body*) o quello dei performer (*L'Ombre*), come veicolo di conoscenza che congiunge lo spazio fisico a quello simulato digitalmente.

Le esperienze più esplicitamente narrative tendono ad adottare forme tecniche meno performative e a limitare il movimento dell'utente o degli oggetti digitali nello spazio. In opere come *The Great Escape* (Joren Vandembroucke, 2025), *If you See a Cat* (Wada Atsuh, 2025) o *Less than 5Gr of Saffron* (Négar Motevalymeidanshah, 2025), quest'ultima vincitrice del Premio Speciale della Giuria, l'utente può seguire la narrazione seduto su una poltrona rotante. Nonostante la storia si sviluppi in un ambiente a 360° a 6DoF (*degrees of freedom*, gradi di libertà), il focus degli eventi è solitamente incentrato su singoli dettagli spazializzati. Talvolta la prospettiva è interna al racconto, come accade in *If you See a Cat*: l'opera dell'affermato animatore giapponese Wada Atsushi pone l'utente alternativamente nei panni di un ragazzo emarginato, con difficoltà mentali e relazionali, e in quelli del suo gatto morto. In altri casi, la prospettiva è esterna alla narrazione: *Less than 5Gr of Saffron* segue le vicende di una giovane immigrata iraniana in Germania, senza identificare un *point-of-view* (POV) interno all'universo diegetico.

In mezzo a queste due correnti si collocano i titoli che aggirano il rischio dispersivo della narrazione adottando diffusamente la strategia del *voice-over*. Lo sviluppo della trama è affidato a una voce narrante che facilita l'esplorazione dello spazio senza il rischio di distogliere l'attenzione dagli elementi salienti. Opere come *Dark Rooms* (Mads Damsbo, Laurits Flensted Jensen, Anne Sofie Steen Sverdrup 2025) e *A Long Goodbye* (Kate Voet, Victor Maes 2025) guidano gli utenti in esperienze molto curate nella costruzione di ambienti esplorabili, ma affiancano alla navigazione libera dello spazio digitale una narrazione orale che contribuisce ad arricchire il senso degli eventi. In particolare, *Dark Rooms* affronta il prisma della sessualità non convenzionale attraverso un approccio documentaristico, affidato alle voci dei quattro protagonisti, direttamente coinvolti nel processo di sviluppo della storia e accreditati come coautori. Le loro memorie accompagnano il percorso fisico di una coralità di utenti in spazi che rappresentano i rispettivi processi di autoconsapevolezza, il confronto con le aspettative sociali e la libertà dai tabù sessuali. Al contrario, *A Long Goodbye* vince il Premio per la Realizzazione sviluppando un viaggio individuale nelle memorie di una donna affetta da demenza senile. In questo caso, la voce narrante è diegetica, un flusso di pensieri che emerge da cassette disseminate nelle stanze della casa che Ida, l'anziana protagonista, ha condiviso con il marito. L'esplorazione dell'abitazione si trasforma in un viaggio onirico nei ricordi di una vita perduta, ponendo sempre al centro il corpo dell'utente. Non è una

peculiarità di *A Long Goodbye*: le esperienze immersive guardano al corpo come a un vettore narrativo, dalla cui interazione con l'ambiente evolve il senso del racconto. Kath Dooley adotta, in tal senso, il concetto di "spazio corporeo" per definire lo sviluppo di un ambiente fisicamente plasmato dal corpo dell'utente, inteso come organismo biologico e avatar digitale.

Da questa combinazione tra spazio fisico e spazio simulato, tra corpo biologico e fisicità virtualizzata, nasce la ricerca della trasparenza dei media immersivi – Venice Immersive è la vetrina delle opere che ogni anno si avvicinano di più alla massima cura tecnica e narrativa nel costruire esperienze immediate, coinvolgenti, percettivamente realistiche e artisticamente significative. L'edizione del 2025 offre una gamma di titoli che declinano il rapporto tra corpo e spazio al fine di vincere la sfida della trasparenza, non solo come ambizione tecnica, ma anche per la loro complessità narrativa.

Riferimenti bibliografici

Boato, Anja, Michel Reilhac e Liz Rosenthal (2024). Exploring Venice Immersive with Liz Rosenthal and Michel Reilhac". *NECSUS*. <https://necsus-ejms.org/the-future-of-the-screen-exploring-venice-immersive-with-liz-rosenthal-and-michel-reilhac/> (ultimo accesso 22-05-2026).

Dooley, Kath (2024). *Virtual Reality Narratives. Embodied Encounters in Space*. Berlino: Springer Nature.

Grusin, Richard e Jay David Bolter (2002). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati.