

Lo spettacolo del *re-enactement* e il tempo critico della testimonianza in *Carne y Arena* di Iñárritu.

Luca Acquarelli

Abstract

Through an in-depth analysis of the artistic installation *Came y Arena* by Alejandro González Iñárritu, the article aims to deepen the enunciative, aesthetic and phenomenological dynamics that affect the intermedial path in the representation of the suffering condition of others, in this case migrants crossing the border between Mexico and the United States. As the installation foresees a virtual reality experience (an immersive short film), the article will issue hypotheses on the status of the subject in front of this new *dispositif*. Moreover, it will bring a critical dimension to the claim of greater empathy that an immersive film should produce in relation to an image delimited by a frame.

1. Scarpe come traccia

Le scarpe costituiscono un prolungamento del corpo umano e allo stesso tempo sono come un corpo a sé stante: più dei vestiti o degli oggetti che usiamo abitualmente, portano le nostre tracce, le nostre forme, finanche i tratti del nostro carattere. Invecchiano con noi e per noi. Esporre queste “protesi metonimiche” per indicare la memoria e evocare la presenza delle vittime di oppressioni, di ingiustizie - in sostanza di veri e propri crimini, spesso restati impuniti – e dunque per ricordarci che abbiamo contratto un debito testimoniale verso queste vittime e contribuire a combattere l’oblio che cala sugli eventi, è qualcosa che appartiene in generale alle strategie dei musei della memoria. A partire dal luogo della memoria per eccellenza, Auschwitz.

Questa tendenza si ritrova nella seconda stanza di *Carne y Arena* (2017) di Alejandro González Iñárritu¹, un percorso installativo che intende raccontarci, attraverso diverse strategie narrative ed esperienziali, le vicende di alcuni migranti che da vari paesi del centroamerica, spinti da motivi diversi ma che hanno tutti a che fare con la povertà (con “la corruzione e l’impunità” aggiunge Iñárritu), hanno vissuto l’inumana traversata del deserto per entrare negli Stati Uniti. Una frontiera, quella a sud dell’America del Nord, meticolosamente controllata da pratiche di assoggettamento nelle quali l’abuso di potere finisce per essere la norma e dove, con molta probabilità, secondo le politiche dell’attuale amministrazione americana, un muro divisorio di cemento molto più “tecnologico” sostituirà a breve quello attuale di lamiera.

In questa stanza, dicevamo, le calzature sono spaiate. Di diversa misura, più o meno consumate o deteriorate, alcune calcificate in torsioni innaturali: scarpe da ginnastica, sandali, zeppe, scarponi allacciati, ciabatte, appartenute a uomini, donne, bambini che le hanno perse durante la traversata. Molte delle vite incarnate da questi oggetti così testimonianti, si sono inevitabilmente spente nell’inerzia del cammino o sotto le insistenze di un ordine troppo zelante. Altre, come quelle che scopriremo essere protagoniste dell’installazione, sopravvissute, per caso o per ostinazione, alla violenza del viaggio. Da spettatori itineranti ci prestiamo al gioco emozionale di entrare in questa

¹ Dopo la sua acclamazione al festival di Cannes a maggio 2017, l’installazione è stata esposta apertura al LACMA (Los Angeles County Museum of Art) ed è successivamente approdata alla Fondazione Prada a Milano.

stanza che insieme alle due che la seguono ci imporranno il ritmo di una ricostituzione di cui saremo attori e spettatori allo stesso tempo.

Le scarpe, tra di esse ci sono anche delle borracce di fortuna, sono raccolte nel deserto da associazioni che cercano, con questa ed altre azioni, di mantenere viva la memoria delle vittime cadute nel deserto dell'Arizona, luogo che un recente articolo di *The Guardian* chiama "America's secret graveyard" (Hannaford 2017). Le calzature sono disposte alla rinfusa ai piedi delle pareti della stanza e sotto alle panche di alluminio lucido che costituiscono l'unico arredamento di quella che scopriamo essere la ricostituzione di un "freezer", una *hielera*: una stanza di "attesa" dove, per un'estrema logica della perversione, poiché queste stanze, come dice il nome, sono notoriamente fredde, vengono collocate le persone prelevate dalle forze dell'ordine che gestiscono i meccanismi e, in fondo, la natura stessa del confine tra Messico e Stati Uniti. Una frontiera desertica, un luogo a bassa densità politica, dove la politica stessa non offre alcuna resistenza alla nuda legge del più forte e del meglio equipaggiato.

Ma questa stanza, quella ricostruita da Inarritu, è anche stanza di esposizione. Le panche così linde (al di là di una connotazione igienista da centro di detenzione, secondo me minoritaria) diventano cornici; le pareti così ordinate, supporti di esposizione. Questo il contrappunto di tale sezione dell'opera: da una parte un'architettura teatrale ci spinge fortemente a rivivere la stessa esperienza del migrante (*being in their shoes*, potremmo dire), e così pensare questa esperienza estetica nell'alveo delle esperienze di *re-enactment* memoriale; dall'altra un sistema di esposizione, più meno dissimulato, tende a inserire la cornice che da senso e forza agli oggetti convocati. In questo contrappunto enunciazionale si innesta la valenza testimoniale degli oggetti.

In estrema sintesi, l'installazione è composta da un percorso che si svolge in sei sale. La prima presenta l'opera con dei cartelli esplicativi, la seconda è quella appena evocata, nella terza si assiste ad un ambiente immersivo tramite tecnologie di realtà virtuale. Nella quarta si entra di nuovo in una stanza che ricorda la *hielera* e, dopo essere passati in un corridoio delimitato da una barriera, ci ritroviamo in una quinta stanza, quella dei ritratti-video. La sesta stanza è completamente buia. In questo articolo ci proponiamo di vagliare alcune piste analitiche e metterle alla prova di una teoria disciplinare tra estetica, semiotica, studio dei dispositivi e valenza politica dell'immagine.

Durante il percorso, i "migranti", da anonima moltitudine di soggetti pensabile in termini sommariamente empatici e inevitabilmente non politici, prenderanno progressivamente corpo in specifiche storie personali, quelle già annunciate nella prima stanza "didascalica" dalle parole di *Inarritu* stesso, citate in un pannello esplicativo: "Non ci sono attori. Sono tutte storie vere, rimesse in scena dalle stesse persone che le hanno vissute. Persino alcuni dei vestiti sono gli stessi che indossavano quando hanno attraversato la frontiera." (*Inarritu 2017, p. 2*). La valenza della traccia e della reliquia si dispiega allora nella trama dei *re-enactment* più o meno spettacolari, prendendo il rischio di una feticizzazione della vittima.

Le scritte sulle pareti della seconda stanza sono delle istruzioni per la disciplina dello spettatore: dobbiamo, noi visitatori, toglierci le scarpe e per un attimo, prima di metterle in un vano, sebbene appaiate e iscritte nella simmetria di un corpo non violato, si trovano a condividere lo stesso spazio delle altre. Un allarme e un lampeggiante ci segnalano la possibilità di avanzare nella stanza adiacente, dove, scalzi, su un terreno di ghiaia fine ci inoltreremo nell'oscurità per indossare un casco di realtà virtuale e ancora una volta ricevere istruzioni, questa volta a voce, sulle cose da fare e da non fare. Inizia dunque lo spettacolo di un ambiente immersivo, della durata di circa sette minuti, che ci proietta in un'altra oscurità, quella del deserto.

2. Spettacolo immersivo, *motion capture* e performance del *re-enactment*

Se in questo ambiente immersivo virtuale, lo sfondo, un paesaggio desertico siderale, ripreso durante l'albeggiare, è di natura cinematografica, i soggetti dell'azione (migranti, *coyote* e poliziotti) sono frutto di immagini di sintesi. In particolare, i movimenti e le espressioni dei soggetti migranti sono stati ripresi attraverso dei dispositivi di *motion capture* sui gesti ricostituiti dai sopravvissuti stessi sotto la direzione di *Inarritu* e sulla base dei dati prodotti sono stati creati degli avatar "fotorealistici"².

² Per il momento non abbiamo informazioni precise per ciò che riguarda gli altri personaggi, il *coyote* e le guardie: è lecito pensare che anche essi siano costruiti sulla base di *motion capture* ma con l'utilizzo di attori professionisti.

Questo dato estetico, che fa eco al momento del *re-enactement*, e quello esteso legato al dispositivo di visione che fornisce la possibilità spettatoriale di percorrere (nei limiti fisici della stanza) lo spazio immersivo, mi sembra costituiscono gli elementi maggiormente degni di nota. Il termine “fotorealistico”, usato da *Iñárritu* stesso (“photo-realistic avatars” - *Iñárritu*, 2017, p. 41), può risultare ingannevole, perché l’effetto di realtà fotografico è fatto di tutt’altra tessitura della materia iconica. I personaggi dell’ambiente evocano piuttosto l’effetto straniante dei soggetti dei videogiochi di ultima generazione. Se infatti la *motion capture* tende a catturare l’articolazione del movimento e del gesto per poi trasferirla all’animazione, nella resa finale si avverte uno scarto decisivo tra il gesto umano e quello dell’animazione.

In che rapporto si trova la fluidità del movimento umano con quello del personaggio animato sulla base della *motion capture*? Possiamo pensarla alla stregua del rapporto fra i movimenti del danzatore e quelli della marionetta immaginati da Heinrich Von Kleist nel suo celebre *Sul teatro di marionette* (Kleist 1986)? Effettivamente il corpo dell’attore - che in questo caso è anche sopravvissuto, cioè non attore ma testimone che accetta l’attorializzazione del *re-enactement* sotto la regia di *Iñárritu* - viene segmentato attraverso marcatori posti lungo la struttura delle ossa e nelle sue articolazioni costruendo un vero e proprio diagramma del corpo in movimento. Una base testimoniale diagrammatica che viene poi attualizzata come ossatura di avatar che cercano di imitare la fotografia, ma carpandone, per difetto, solo l’aspetto della parcellizzazione del mondo, della resa realistica dei confini fra cose, soggetti, figure e sfondi. Una resa realistica per difetto che si alimenta, appunto, di un “computational record” (per usare i termini di Sutil in Sutil 2015, p. 5), una traccia dei gesti umani e della loro memoria.

I luoghi di questi marcatori, sono comparabili ai “centri di gravità” che animano le membra descritti dall’interlocutore dell’immaginario dialogo di Kleist? In parte sì poiché i primi sono i punti che “dominano” (Kleist 1986, p. 32) le altre parti, indotte a seguire i movimenti di questi secondo differenti direzioni; in parte no, perché essi, essendo molto numerosi non danno praticamente spazio al movimento meccanico delle membra pendule mosse solo dalla forza gravitazionale (“tutte le altre membra sono ciò che devono essere, morte, semplici pendoli, e seguono soltanto la legge di gravità; qualità eccellente che si cercherebbe invano nella maggior parte dei nostri ballerini” - Kleist 1986, p. 34) che era l’essenza stessa della grazia delle marionette evocata nel testo di Kleist. Secondo lo scrittore tedesco l’uomo aveva perduto, a causa della sua conoscenza, questa grazia e solo dopo il raggiungimento di una conoscenza infinita (come quella che un dio può avere), si poteva ritornare a misurarsi con questa grazia.



Fig. 1 - La direzione da parte di *Iñárritu* dei sopravvissuti come attori della *motion-capture*

C'è quindi una tensione tra la grazia della marionetta, il movimento su traccia gestuale umana dell'avatar su base di *motion capture* e l'attore (o il danzatore) in carne e ossa. In questa sede, l'aspetto temporale di questa tensione è particolarmente rilevante: come scrive Lyotard, nel caso delle grazia delle marionette si rileva una sospensione del tempo, «*affranchissement de l'esprit de toute diachronie, de toute tâche de synthèse [...] suspension de la tâche d'actualiser et de ré-actualiser les passés et les futurs*» (Lyotard 1988, p. 175). Questa fuoriuscita dal tempo per mancanza di intenzionalità e di affettazione entra in tensione con la traccia testimoniale del *motion capture*, anima diagrammatica che muove l'avatar tridimensionale. Questa nuova forma di realismo che intreccia queste due polarità temporali, grazia atemporale e traccia gestuale carica di memoria, potrebbe essere molto feconda per un nuovo impatto testimoniale sullo spettatore.

D'altro canto però la decisione di *Înârritu* di “dirigere” i sopravvissuti nei loro movimenti attoriali è quantomeno problematica, se non eticamente discutibile. I soggetti del *re-enactement*, testimoni della loro propria sventura, non sono infatti professionisti della gestione del gesto e dell'espressione: quali gesti e quali espressioni scegliere da parte dei sopravvissuti nella teatralizzazione dell'evento? A quale repertorio antropologico e gestuale fa appello la memoria di questi soggetti e soprattutto attraverso quali forme (potremmo dire, a giusto titolo, formule patetiche warburghiane) questo repertorio è messo in scena sotto la direzione di un regista hollywoodiano come *Înârritu*? Quali dialettiche attraversano i gesti e le espressioni di una sofferenza fisica e psichica che nondimeno guarda con speranza ad un futuro diverso da quello abbandonato? Quale mimica ispira quella che sarà poi la figurazione di origine digitale della rappresentazione dei migranti in mezzo al deserto? Queste domande restano per il momento di difficile risposta in gran parte poiché l'esperienza immersiva (nonché l'intera installazione) non è ad oggi rivedibile e tutto quello che scriviamo è sul ricordo di una sola unica esperienza, sugli appunti frenetici che sono seguiti a quest'ultima e sulla cartella stampa (nel nostro caso quella fornita dalla Fondazione Prada), avara di immagini e priva di alcuna sequenza immersiva.

Quanto alla questione estetica dobbiamo sottolineare che non si tratta di un semplice film girato con una camera a 360 gradi, un'esperienza di fruizione immersiva che possiamo fare ormai nella nostra quotidianità attraverso le tante *applications* che propongono tali filmati. Qui siamo di fronte ad un ambiente percorribile, vale a dire che non sono solo i movimenti della testa ad essere localizzati ma anche quelli del corpo nello spazio. E grazie a questa percorribilità possiamo esperire una svariata gamma di punti di vista (e non solo di reinquadrature) sull'intero ambiente immersivo. Possiamo avvicinarci ai personaggi, tentare di toccarli, oppure spingerci verso l'esterno per guadagnare una visione d'insieme sull'evento messo in scena. Insomma si apre un ventaglio di possibilità consistente al fine di assumere il ruolo di spettatore-attore in questo nuovo dispositivo che non ha ancora una pratica d'uso così lunga da fornirci una norma d'osservazione. Ad ogni modo possiamo pensare ai dispositivi di localizzazione e di *tracking* come i nuovi luoghi delle soglie enunciazionali, al pari, ad esempio, della cornice nella visione di un quadro.

Presa in quest'aspetto globale, la sala immersiva è sì il luogo di una rappresentazione ma allo stesso tempo anche di una performance di *re-enactement*. In effetti se si guarda alla storia dell'immersione, spingendoci per esempio al caso dei panorami ottocenteschi, possiamo trovare come tematica preminente quella del *re-enactement* storico-documentale³. La volontà immersiva è dunque legata da tempo alla tradizione di rendere gli eventi storici. Nel nostro caso i *re-enactors* sono, per mediazione di traccia gestuale, anche i testimoni di questa vicenda. Vicenda che a differenza delle battaglie diventate storiche, anche grazie ai loro *re-enactement*, è spesso relegata ad un fenomeno di ampia portata ma i cui protagonisti sono in gran parte anonimi, una massa di “senza nome” persa nel flusso della ripetizione dello stesso evento catastrofico in più punti geografici di faglia migratoria (e *Înârritu* non manca di indicarlo con l'apparizione surreale di una piccola nave, oggetto di connotazione per i migranti che attraversano il Mediterraneo).

I pochi minuti di immersione raccontano una breve storia e la grammatica di tale racconto immersivo, tradotta in termini cinematografici – diciamo da subito, forse quelli non più appropriati - , è molto povera. Ci sono tre piani sequenza divisi da un primo stacco di montaggio fluido ed un secondo netto.

³ Si veda a questo proposito Grau (2003, pp. 91-139), in particolare sul panorama della battaglia di Sedan.

L'ambiente immersivo inizia con l'incedere faticoso dei migranti alle spalle di un *coyote* alle prese con una telefonata concitata; poi l'improvviso arrivo delle guardie e dei militari, una sequenza che vede i soggetti migranti intorno ad un tavolo, probabilmente dopo momenti di percosse da parte delle guardie e dove si esperiscono oggetti surreali come la succitata nave; infine, un'ultima sequenza più breve: il sole è ormai sorto, nel deserto non c'è più nessuno, rimane solo una busta che rotola nell'aria, un drappeggio foriero di una condensazione di gesti antropologici antichi, e una scarpa, oggetto che reitera una delle isotopie dell'intera istallazione, impigliata fra le rocce e gli arbusti del deserto.

Sul piano narrativo potremmo riassumere lo svolgersi degli eventi in maniera piuttosto semplice. Ci sono dei soggetti vulnerabili e in evidente difficoltà che si avvicinano, unica presenza del deserto brullo e ostile della frontiera: approssimativamente sappiamo già chi sono per quello che abbiamo visto nelle stanze precedenti ma prima di capire veramente quali sono i problemi specifici di ognuno, un improvviso e imponente volume di luce, di vento e di rumore irrompe nell'ambiente immersivo. Dei "mezzi di luce", l'elicottero dall'alto e le vetture alla nostra altezza illuminano la scena e la focalizzano circondandola; degli uomini armati e con uniformi equipaggiate minacciano i soggetti vulnerabili di fermarsi, di dichiarare la propria identità in un ritmo concitato e aggressivo. È una scena manichea, dove capiamo da subito chi sono le vittime e chi i carnefici: non c'è tempo per approfondire i caratteri di ciascun personaggio e per capire se ce ne sono di più complessi. Questa scena si dota di un ulteriore soggetto negativo, allo stesso tempo aiutante non disinteressato e persecutore probabilmente colluso con le guardie più spietate, una delle figure per eccellenza del traditore dei nostri tempi: il *coyote* (corrispettivo dello "scafista" mediterraneo), che nella rappresentazione rischia di passare in secondo piano a causa del manicheismo che menzionavamo sopra.



Fig. 2 - Lo spettatore di *Carne y Arena* nella sala immersiva

Ad ogni modo la zona di frontiera viene dunque messa in scena come una zona di affrontamento fra le vittime e i persecutori, caratterizzati da appartenenze a comunità diverse (indicate soprattutto attraverso la lingua, lo spagnolo per le vittime – se si esclude il *coyote* - e l'inglese per i persecutori). La decostruzione del manicheismo di questa scena avverrà nella penultima stanza, quella dei ritratti con le testimonianze, dove, tra l'altro, assisteremo ad una porosità delle categorie attanziali vittima/persecutore: una sorta di "catarsi" di un poliziotto americano, messa in scena dal suo passaggio attanziale dal gruppo dei persecutori a quello degli aiutanti e dei denunciatori, e una sottolineatura del fatto che tra i persecutori si sarebbero sentiti anche accenti messicani⁴.

⁴ "C'era un ufficiale molto crudele, aveva l'accento messicano" in *Iñárritu* (2017, p. 10).

In quanto spettatori, ci “gettiamo” sulla scena perché ne vogliamo diventare “soggetti” a tutti i costi: in realtà siamo esclusi come se un bordo invisibile e intangibile, un’orlatura trasparente e respingente, ci tenesse sempre fuori da questo ambiente che, allo stesso tempo, fa di tutto per farci sentire al suo interno (e a volte sentiamo la fatica che fa il dispositivo per coprire l’inadeguatezza fronte al suo obiettivo spettacolare⁵). Risucchiati da qualcosa che ci esclude, potremmo dire. L’ambiente simulato da *Iñárritu* sembra insufflare al suo spettatore una nuova *agency*, una nuova capacità di agire sull’ambiente, per poi negargliela.

Per arrestare questa inconciliabile dialettica, presente fin dal sottotitolo dell’installazione (*Virtually Present, Physically Invisible*) la bolla immersiva sembra allora far ricorso alla vecchia strategia delle enunciazioni enunciate: una “nostra” ombra che appare fugace sulla tessitura delle immagini o lo sguardo e il fucile del gendarme puntato nella nostra direzione, eco di una vera e propria *trouaille* del cinema d’attrazione dei primi tempi⁶. Quando proviamo a sperimentare la nostra propriocezione cercando di “toccare” un soggetto virtuale, il nostro conflitto sensoriale si risolve in quello che può essere visto come un *glitch* digitale: se si prova a toccare uno dei migranti o se uno di essi ci attraversa, l’immagine di un cuore pulsante appare all’improvviso, come una dissonanza di piani di realtà, un errore che ci rende la materialità densa dell’immagine digitale malgrado la sua apparente superficialità.

In questa scena virtuale sembra quindi intensificarsi un fenomeno presente nella natura stessa dello spettatore, lo sdoppiamento tra spettatore immerso e spettatore che si guarda mentre si sta costruendo come tale, due istanze con due posizioni enunciazionali coimplicate e, allo stesso tempo, parallele. L’illusione ambientale prodotta dallo scorrimento di ciò che vediamo secondo i movimenti captati dai sistemi di *tracking* è rinunciata continuamente dagli spostamenti del nostro corpo e della nostra testa. Tali rinunciazioni polarizzano e compenetrano allo stesso tempo l’aspetto contemplativo e sensomotorio legato a ciò di cui facciamo esperienza. Se queste due dimensioni sono presenti in ogni esperienza visivo-corporea, la discrepanza fra lo schema del corpo, la propriocezione, e il diagramma che traduce la trama complessa dei nostri movimenti in informazioni per il dispositivo tramite i sistemi di *tracking*⁷, è il dato che influisce maggiormente in questo slittamento fra le due posizioni enunciazionali⁸.

Questa amplificazione, oltre al dato più sociologico che riguarda il mero confronto con un dispositivo di recente democratizzazione, è data dallo spostamento della gravidanza della cornice nell’immagine pittorica o cinematografica a quella dell’installazione corporea dello spettatore (dalla sedia girevole alle piattaforme di simulazione del movimento come i tapis-roulant omnidirezionali fino agli ambienti percorribili) e le capacità di *tracking* inseriti nei visori e nei localizzatori. Quest’ultima dimensione sembra quindi essere il nuovo luogo della “cornice” dell’ambiente immersivo e credo che esso marcherà in maniera sempre più notevole i futuri studi sulla realtà virtuale di approccio fenomenologico-estetico.

Non secondario è il fatto che non è l’effetto di realtà a creare credulità, piuttosto è la risposta parziale dell’immagine ai nostri movimenti che rende l’esperienza pregnante a livello senso-motorio: quel gradiente di presenza, cioè, che adatta l’immagine al nostro corpo, facendola parzialmente aderire ai nostri sensi. A questo proposito, ancora una volta, il vero punto nevralgico delle simulazioni in virtuale è il sistema di *tracking*, cioè in poche parole, la membrana di mediazione fra la trama dei movimenti corporei e le risposte in termini di porzione di ambiente immersivo mostrato attraverso il casco. Se l’ambiente immersivo si muove con noi, tiene perfettamente conto di buona parte della nostra attività cinetica, non appena vogliamo toccarlo o generalmente alzare la soglia dell’interattività esso ci ricorda

⁵ Scrive a questo proposito *Iñárritu*: “[...] ci sono infiniti vincoli e potenzialità; moltissimi espedienti attraverso cui abbiamo sfruttato i limiti stessi della tecnologia per dissimularne l’inadeguatezza, per esempio per riuscire a far sì che volti e oggetti non sembrassero di plastica o digitali”, in *Iñárritu* (2017, p. 41).

⁶ Sull’ipotesi di un’insistenza dell’enunciazione enunciata nel cinema immersivo come l’abbiamo conosciuto in questi ultimi anni, si veda Acquarelli (2018).

⁷ Da notare dunque come di fatto sia lo spettatore che i soggetti della narrazione siano sottoposti ad una *motion capture*.

⁸ In un quadro più dichiaratamente merlopontiano, l’articolo di Dalmasso (2019) sembra andare nella stessa direzione.



brutalmente la sua natura fantasmagorica. E allora i piedi scalzi sollecitati dal ghiaino nella stanza immersiva di *Carne y Arena* non contribuiscono più all'effetto di immersione ma piuttosto aprono varchi di connessione con la stanza persa nell'oscurità che ci ospitava prima di indossare il casco.

Queste ipotesi estetiche non devono però farci scordare la loro tensione con la dimensione più estetica e narrativa. Luc Boltanski (1993) nel suo libro sulla sofferenza a distanza, avanza un nodo centrale della teoria politica sulla scorta degli scritti di Hannah Arendt, e cioè l'introduzione della pietà nella dimensione politica, le cui tensioni sono modalizzate a partire dai soggetti che si possono o meno profilare accanto alle vittime, inserite in una polarità attanziale aiutanti/persecutori. L'ambiente immersivo di *Carne y Arena* può in effetti produrre un sentimento come quello della simpatia per i migranti data la loro condizione di difficoltà nella traversata: essi sono accompagnati da una persona perfida, il *coyote*, ma che sembra comunque non differenziarsi così tanto dal gruppo di migranti. Successivamente, l'arrivo delle forze dell'ordine genera un secondo stato, prevalente, di antipatia verso questi ultimi e di simpatia verso il risentimento delle vittime nonché di indignazione *tout court*. Se il primo stato sembra tendere ad una politica della pietà, il secondo sembra piuttosto rivolgersi ad una politica della giustizia. Simpatia, risentimento e indignazione sono destinati però a rimanere senza un'azione direttamente esplicitata e quindi restano "in riserva" nello spettatore come carica politica che potenzialmente può trasformarsi in atto politico. L'ambiente immersivo intensifica la portata di questi sentimenti attraverso una forte carica esperienziale e, per contrasto, per mezzo della semplicità narrativa e dei soggetti messi in scena.

3. Ritratti-video, il luogo intimo della testimonianza

La penultima stanza, prima di un disimpegno finale completamente oscuro, offre un ulteriore elemento di contrasto. Sulla parete di fondo di piccoli abitacoli aperti sul muro all'altezza della nostra testa, nicchie simili a delle piccole camere oscure, sono proiettati dei ritratti cinematografici, volti muti dei singoli migranti che guardano in camera in una posa quasi fissa: la forza dell'istantanea, l'affettività del primo piano, si associa a dei micromovimenti leggermente rallentati che restituiscono tutta la patematicità della faccia. Piccoli spostamenti dei muscoli facciali, temporanea commozione degli occhi, corrucciamento o distensione della bocca, movimento più o meno accentuato delle palpebre. Su questi ritratti, su uno sfondo sempre sfocato per accentuare la presenza del viso, in sovrimpressione, la testimonianza scritta delle storie associate a queste persone.

Queste brevi narrazioni, riadattate da interviste con i sopravvissuti, sono generalmente imbastite intorno a dei momenti narrativi ricorrenti: la vita difficile nel paese d'origine, il passaggio del fiume (istante critico della traversata), le violenze subite dalle guardie, la memoria del trauma e la voglia di riscatto nella vita statunitense. Alcune frasi traducono la figuratività del percorso installativo fatto sin qui dallo spettatore. A titolo di esempio riportiamo qui alcuni passaggi significativi a questo proposito. Amaru: "A un certo punto ci hanno circondato un elicottero, dei *quad*, cavalli e cani. Alcuni di noi sono stati rinchiusi in gabbie per cani, ma il *coyote* è stato rilasciato" (*Iñáritu*, 2017, 12). Carmen: "Mio figlio era così disidratato che pensavo sarebbe morto. Ci hanno fatto togliere le scarpe e ci hanno ammanettati" (*ibidem*, p. 10). Manuel: "Una notte siamo stati sorpresi da un elicottero e tre auto della polizia. [...] ci hanno portato nelle celle chiamate "freezer", per via della loro temperatura" (*ibidem*, p. 6). Lina: "Quando abbiamo visto un'autostrada da lontano, abbiamo iniziato a correre. Io ho perso una scarpa" (*ibidem*, p. 4).

Il racconto della catarsi provocata dell'esperienza della sofferenza estrema dell'altro scorre sull'unico ritratto di un'ufficiale di polizia (bianco) a guardia del confine, John: "Quando qualcuno sta morendo per un colpo di calore è spaventato, emette dei gemiti come se la vita stesse uscendo dal suo corpo. Guardare una scena del genere, ed essere totalmente impotenti, è straziante. [...] Quindi se qualcuno non prova empatia per uno straniero che cerca di venire negli Stati Uniti per una vita migliore, allora non voglio neanche parlarci. La penso così" (*ibidem*, p. 14).

Questa nuova stanza conforta con tratti di *viseità* (Deleuze e Guattari 1980, p. 249) le esperienze estetiche precedenti, le sutura temporaneamente, evitando le dissipazioni di empatie e *engagement*, con un movimento apparentemente contrario, l'apertura alla volontà di incontro con l'altro. Sono incontri dunque che ricanonizzano l'esperienza frammentativa del deserto, in una nuova possibilità di

memoria. Sopravvivere al deserto fisico e simbolico che cancella i volti delle vittime della traversata, risollecitare la testimonianza orale, destinarla ad una memoria scritta, che adesso ha un luogo, quello del volto, spazio di intercettazione di linee politiche.

Da semplici attanti di uno scontro piuttosto banale tra vittime e carnefici, i migranti diventano allora attori, attorializzando a ritroso l'intero percorso dell'installazione. Vero è che la dimensione di confessione in cui siamo esposti a sostenere questo faccia a faccia con i primi piani dei protagonisti è sorretta dalla curiosità narrativa di voler sapere cosa accade dopo la peripezia che li ha accomunati tutti, e alla quale anche noi, in maniera consapevolmente abusiva, ci sentiamo partecipi: la traversata del deserto.

L'esperienza sensomotiva immersiva che precede questi "incontri", diametralmente in contrasto con la loro intimità e la loro sobrietà, sembra allora fungere allora da "intensificatore", imprimendo una spinta a voler ascoltare, a quella disponibilità ad entrare in comunione con quei migranti che finalmente hanno un nome, ad abbassare le resistenze "immunitarie" nei loro confronti⁹. Ma è l'affettività del primo piano, che dunque restituisce tratti di visività più che volti significanti, a scardinare il mero filo narrativo introducendo la piena dimensione "intensiva" delle immagini.

Montani, ad oggi, uno dei primi ad aver scritto su quest'opera all'interno di un trattato teorico¹⁰, inserendo l'analisi in un discorso molto ampio, parla in particolare dell'esperienza della "stanza virtuale" come uno dei tentativi di "disautomatizzazione percettiva e patemica", cioè di un riarticolare la relazione fra immagini e linguaggio allo scopo di sciogliere "i ciechi automatismi di ripetizione"¹¹ nella lettura del mondo fornite da alcune pratiche medialità sclerotizzate. Effettivamente, come si diceva, la natura dell'esperienza virtuale è l'inesco di una dimensione disorientativa: tra "disautomatizzazione" e intensificazione, crea uno stato di eccitazione sensoriale che ci scuote. Mi chiedo però, e questo mi sembra il punto centrale, se ciò che "inneschi" questo scuotimento sia lo spettacolo dello spettacolo (cioè l'evento sorprendente dell'immersione proprio perché non ancora condiviso ampiamente da un "sentire comune") o la natura stessa dell'ambiente immersivo che ci presentifica, in una maniera tutta ancora da studiare, questi "avatar fotosintetici" di vittime e carnefici. Certo è che se un'efficacia critica risiede nell'opera di *Inárritu* è quella che considera il montaggio fra le varie esperienze e fra i vari dispositivi che il percorso prevede.

4. Spazio critico del montaggio fra dispositivi e ambienti.

Mostrare il dolore degli altri significa correre il rischio di farne spettacolo e quindi di derealizzare la sostanza delle ingiustizie in questione. Come si chiedeva Boltanski in introduzione al suo saggio: "A quali condizioni lo spettacolo della sofferenza a distanza, attraverso media interposti, è moralmente accettabile?" (Boltanski 1993, p. XV).

Montani, in un altro suo testo di qualche anno fa, che credo più pertinente per l'analisi di *Carne y Arena*, parla di processi di "autenticazione"¹² delle immagini ottenibili attraverso estetiche intermediali. Il termine "intermediale" che ha sviluppato nel corso degli anni una letteratura importante è qui utilizzato in un'opzione filosofica che è riassunta nelle prime pagine del libro: "solo muovendo da un confronto attivo tra i diversi formati tecnici dell'immagine (l'ottico e il digitale, per esempio) e tra le sue diverse forme discorsive (finzionale e documentale, per esempio), si [può] rendere giustizia all'alterità

⁹ Faccio riferimento al lessico comunità/immunità nella maniera in cui esso è utilizzato nell'impianto teorico di Roberto Esposito. Un compendio del suo pensiero a questo riguardo si ritrova in (Esposito 2008).

¹⁰ Si tratta di Montani (2017). Un altro recente contributo è quello di D'Aloia (2018) e quello già citato di Dalmaso (2019).

¹¹ Montani (2017, p. 50). Per renderci l'idea di questa disautomatizzazione Montani percorre un lungo e fecondo cammino, che qui non possiamo riprodurre, tra l'immaginazione kantiana (e in particolare quella "senza concetto") e la regressione immaginativa del sogno secondo Freud, per poi approdare a nuovi paradigmi della techno-estetica, argomento al centro degli ultimi studi del filosofo romano.

¹² Il termine "autenticazione" può risultare problematico perché risuona con l'area semantica di autenticità e dunque della verità. Montani tiene subito a disambiguare il termine allontanandolo da questo rischio di confusione: "Autenticare, da questo punto di vista, vale quanto 'ri-realizzare', riabilitare l'immagine alla relazione col suo altro irriducibile, col suo 'fuori campo' radicale e inappropriabile" (Montani 2010, p. XIV).

irriducibile del mondo reale e alla testimonianza dei fatti, mediatici e non, che vi accadono” (Montani, 2010, p. XIII). Si tratta effettivamente di riflettere su un’accezione estesa del concetto di montaggio, presente nella dimensione estetica e estetica delle forme discorsive. Montani, nel suo libro, analizzerà forme di montaggio intermediale interne al cinema ma credo che le sue tesi possano essere efficaci anche in contesti installativi “ambientali” come quello di *Carne y Arena*.

Effettivamente potremmo pensare l’intera installazione di *Îñárritu* come un percorso intermediale che produce senso proprio perché intreccia estetiche diverse che entrano in risonanza con i vari media, o più precisamente, i vari dispositivi utilizzati. Se rimane il problema teorico, non insignificante, di valutare la dialettica fra dimensione estetica e estetica interna a questo montaggio, credo che pensare all’intermedialità come possibile processo di mediazione critico sia molto produttivo.

L’incontro con “l’alterità irriducibile” del migrante, e ancor prima con l’ordine simbolico che regge la rappresentazione del “migrante”, viene riproposta nelle varie sale in gradazioni diverse di simulazione e di contemplazione. Queste variazioni estetiche e medialità sullo stesso “soggetto” innescano un processo di ritessitura empatica e un percorso di soggettività politica che tenta di schivare il *cliché*, nonostante lo spettatore sia confrontato ad esso in ognuno degli ambienti. Non è quindi, come ci si potrebbe aspettare, l’ambiente virtuale ad incarnare al meglio la presenza dei migranti, ma è solo la sua collocazione all’interno di questo montaggio di ambienti a creare uno spostamento critico sul tema e dunque aprire potenzialmente uno spazio di elaborazione testimoniale.

Come la sala delle scarpe sembra innescare il tema della presenza e della simulazione che sarà proprio della sala dell’ambiente immersivo, allo stesso modo, la sala dei ritratti sembra disinnescare la deriva spettacolare della realtà virtuale. E ancora, come dicevamo, l’ambiente immersivo pare scatenare lo *choc* che ci porta ad un’attenzione intensificata verso le storie proposte sotto forma di ritratti-video. Inoltre, il passaggio, dalla sala immersiva a quella dei ritratti, sin qui solo brevemente evocato, delimitato dal muro di lamiera direttamente estratto dalla barriera del confine, fa risuonare l’estetica della traccia che attraversa l’intera installazione. Questo contrappunto estetico e mediale continuo lavora su slittamenti e tenute della spettatorialità critica di fronte ad uno stesso soggetto, sganciandola da alcuni possibili automatismi connotativi e derealizzanti. Potremmo parlare di un teatro di gradienti empatici vissuto nella solitudine spettatoriale, destinata a fare opera di rimontaggio interna dell’esperienza. L’immaginazione intermediale di Montani potrebbe essere dunque rivista come immaginazione interrenunciazionale, allargando il suo spettro estetico-estetico e non rischiando di essere fraintesa per una teoria innervata da un fondo di determinismo tecnologico.

Si crea dunque uno spazio di esercizio critico dove, cito ancora Montani, “le immagini possono di nuovo esporsi, per via di autenticazione, a un debito di testimonianza.” (Montani 2010, p. XVI). Nondimeno il montaggio delle sale di *Carne y Arena* sembra costruito suggerendo una preminenza alla sala immersiva rispetto alle altre, viste quasi come elementi peritestuali. Come in un’architettura sacra che veicola i momenti della preghiera, del rituale o della conversione, il silenzio delle stanze “peritestuali” sembra marcare queste ultime come anticamera, l’una, e stanza di decompressione, l’altra, di un evento centrale dove i suoni e le voci irrompono sulla bolla sferica delle immagini. Questa retorica delle intensità ci potrebbe far pensare ad un percorso istruito dall’opera stessa e che andrebbe nella direzione di un montaggio fortemente eterodiretto. Se quindi un’opportunità di soggettività critica può essere intercettata dalla visita dell’installazione è proprio nello scardinare l’istruzione del percorso: reinterpretare la spazialità del montaggio in un luogo di *telescoping* senza gerarchie spazio-temporali fisse. La valenza politica di *Carne y Arena* potrebbe dunque manifestarsi solo in questa ipotesi di lettura, l’unica che possa compensare l’eccesso spettacolare dell’intera installazione.



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Acquarelli L., "L'esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziamento" in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, a cura, 2018, pp. 107-118.
- Boltanski, L., 1993, *La souffrance à distance: morale humanitaire*, Paris, Métailié, trad. it. *Lo spettacolo del dolore*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000.
- Esposito, R., 2008, *Termini della Politica, Comunità, Immunità, Biopolitica*, Milano, Mimesis.
- Dalmasso, A. C., 2019, "The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments" in *Cinéma & Cie*, vol. 19, n. 32, pp. 101-119.
- D'Aloia, A., "Virtualmente presente, fisicamente invisibile. Immersività ed emersività nella realtà virtuale a partire da *Carne y Arena* di Alejandro G. Iñárritu" in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, a cura, 2018, pp. 119-134.
- Dalpozzo C., Negri F., Novaga A., a cura, 2018, *La realtà virtuale. Dispositivi, Estetiche, Immagini*, Milano, Mimesis.
- Deleuze, G., Guattari, F., 1980, *Mille plateaux, Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Minuit, trad. it. *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma, 2003.
- Hannaford, A., 2017, "Missing in the US desert: finding the migrants dying on the trail north", in *The Guardian*, 20 August 2017.
- Iñárritu, A. G., 2017, *Carne y Arena. Quaderno Fondazione Prada # 12*, Fondazione Prada Publisher, Milano.
- Grau, O., 2003, *Virtual art: from illusion to immersion*, Cambridge, MIT Press.
- Kleist, H. von, 1986, *Sul teatro di marionette. Aneddoti e saggi*, Guanda, Parma.
- Liotard, F., 1988, *L'inhumain. Causeries sur le temps*, Paris, Galilée.
- Montani, P., 2010, *L'immaginazione intermediale*, Roma-Bari, Laterza.
- Montani, P., 2017, *Tre forme di creatività*, Napoli, Cronopio.
- Sutil N. S., 2015, *Motion and representation: the language of human movement*, Cambridge and London, MIT Press.