

Ruggero Eugeni

*Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi**

“Dead?” I panted. “Then that gentleman was—?”
I couldn’t even say the word.
“Call him what you like—there are twenty vulgar names.
He’s a perfect presence.”
(H. James, *Sir Edmund Orme*,
in *Virtual Reality Space is virtual, Time is real*, R. Wellborn)

1. Sensations of sound

Il 3 novembre 2017 il New York Times ha presentato sul proprio sito *Sensations of sound*, di Maureen Towey, Rachel Kolb e James Merry. Si tratta di un breve video in cui Rachel Kolb racconta la propria toccante esperienza: nata sorda, la ragazza ha ricevuto sette anni fa un impianto cocleare e ha così scoperto il mondo della musica come esperienza non solo uditiva ma fisica, muscolare, tattile. Il video è stato girato e viene presentato in realtà virtuale (di qui in poi VR): l’osservatore – ascoltatore viene immerso in un ambiente tridimensionale e letteralmente circondato da immagini della ragazza che racconta, trascrizioni grafiche delle sue parole, animazioni che traducono i suoi pensieri, voci suoni e rumori che le accompagnano; si tratta insomma di una tipica esperienza mediale *immersiva*¹.

I materiali che compongono il video assumono in tal modo un grado di *presenza* che i tradizionali modelli di visione e di ascolto “astantivi” (chiameremo così le modalità non immersive) non avrebbero reso possibile. Al tempo stesso, si tratta di un tipo di presenza anomala rispetto a una vera e propria presenza fisica: non tanto e non solo per la immaterialità

* Estratto del saggio: R. Eugeni, “Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi”, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale del XXI secolo*. Cinema, teatro e new media, Meltemi, Milano, di prossima pubblicazione.

¹ Il filmato è visibile in forma di video a 360° sul sito del quotidiano: <https://www.nytimes.com/2017/11/03/opinion/cochlear-implant-sound-music.html>. Per una sintesi del dibattito sulla VR rimando a Melanie Chan, *Virtual Reality. Representations in Contemporary Media*, New York- London, Bloomsbury, 2014.

di quanto si ha intorno, quanto soprattutto e prima di tutto per l'*autonomo svolgimento temporale del discorso rispetto all'attività di sguardo e di ascolto*; lo spettatore sente di "essere lì", ma senza poter intervenire o interferire con lo svolgimento della storia narrata e con il flusso dei materiali sensoriali che la presentano. Egli può agire solo nell'ambito dei propri movimenti sensori-motori, spostandosi per variare il suo punto di vista: in questo peraltro il filmato presenta una particolarità, che dovremo riprendere più avanti.

Sensations of sound si presta bene a introdurre l'oggetto di questo intervento. Intendo infatti sostenere che i media immersivi lavorano essenzialmente *moltiplicando i modelli e le forme della presenza dello spettatore – ascoltatore*; e che lo fanno *manipolando principalmente la dimensione temporale* della sua esperienza – rispetto a quella spaziale che veniva privilegiata nei media astantivi.

Non ho la pretesa di svolgere un discorso compiuto, ma semplicemente di presentare alcuni appunti di lavoro. Mi interrogherò anzitutto sul concetto di *presenza* in vari ambiti disciplinari contemporanei; cercherò in un secondo momento di definire differenti modelli e gradi di presenza dell'utente dei media immersivi; esplorerò successivamente le strutture temporali di alcuni di questi modelli di presenza, sottolineando come essi fossero già stati prospettati (ma evidentemente non pienamente realizzati) dai media astantivi audiovisivi.

2. Presenza

Il tema e il concetto della *presenza* sono stati esplorati a partire da differenti approcci disciplinari, talvolta collegati. Esplorerò brevemente le valenze tecnologiche, quelle psicologiche, quelle mediologiche e infine quelle filosofiche.

Le *discussioni tecniche* nell'ambito della VR² usarono originariamente il termine "presenza" come sostitutivo di "telepresenza", espressione coniata da Marvin Minsky nel 1980 per descrivere la sensazione dell'"essere lì / con" sviluppata da operatori di dispositivi a distanza che operavano mediante sistemi di VR. Il termine entrò nel dibattito scientifico con la fondazione della rivista *Presence, Teleoperators and Virtual Environments* edito da MIT Press dal 1992: si parlò allora di "virtual presence" (non necessariamente collegata alla telepresenza).

² W. A. Ijsselstein, H. Ridder, J. Freeman, & S. E. Avons, *Presence: concept, determinants and measurement*, Proceedings of SPIE, Human Vision and Electronic Imaging, San Jose (CA), 2000

Deriva di qui un dibattito specialistico che si è sviluppato soprattutto in seno alla ISPR (International Society for Presence Research) circa la esatta definizione dell'espressione:

Presence (a shortened version of the term “telepresence”) is a psychological state or subjective perception in which even though part or all of an individual's current experience is generated by and/or filtered through human-made technology, part or all of the individual's perception fails to accurately acknowledge the role of the technology in the experience. [...] Presence occurs when part or all of an individual's experience is mediated not only by the human senses and perceptual processes but also by human-made technology (i.e., “second order” mediated experience) while the person perceives the experience as if it is only mediated by human senses and perceptual processes (i.e., “first order mediated experience³”).

Altre definizioni tratte da articoli e volumi tecnico-operativi di VR sono: “presence is a state of consciousness, the (psychological) sense of being in the virtual environment⁴”; “presence is [...] the subjective experience of being in one place or environment, even when one is physically situated in another; [it is] a normal awareness phenomenon that requires directed attention and is based in the interaction between sensory stimulation, environmental factors that encourage involvement and enable immersion, and internal tendencies to become involved⁵”; “presence is when the multimodal simulations (images, sound, haptic feedback, etc.) are processed by the brain and understood as a coherent environment in which we can perform some activities and interact. Presence is achieved when the user is conscious, deliberately or not, of being in a virtual environment (VE)⁶”.

Anche la *letteratura psicologica* ha lavorato molto sul tema della presenza in ambiti tecnologici e nella VR. Gli psicologi lamentano una visione della presenza troppo legata al fattore tecnologico e definita in funzione dell'hardware (la cosiddetta *Media Presence*) e non piuttosto radicata nei meccanismi sensori-motori umani (*Inner experience*) e nelle relazioni interpersonali (*Social presence*). Pur differendo

³ International Society for Presence Research, *The Concept of Presence: Explication Statement*, 2000, <https://ispr.info/>, ultima visita 18/02/2017.

⁴ Mel Slater, Sylvia Wilbur: “A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments,” in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n. 6/6, 1997, pp. 603–616.

⁵ Bob G. Witmer and Michael J. Singer, “Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire”, in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n. 7/3, 1998 pp. 225-240.

⁶ Mario Gutiérrez, Frédéric Vexo, Daniel Thalmann, *Stepping into Virtual reality*, London, Springer, 2008, p. 3.

nell'approccio, gli studi tecnologici e quelli psicologici convergono nella costruzione di scale di presenza, regolate da vari fattori: grado di immersività e isolamento del soggetto, numero e tipologia dei canali sensoriali coinvolti, tipi di movimento del soggetto e possibilità di interazioni con oggetti e soggetti, velocità delle reazioni del mondo virtuale alle sollecitazioni dell'utente⁷. In definitiva per gli psicologi degli ambienti medialti immersivi

'Presence' is just this "feeling of being inside the mediated world". It is a crucial and increasingly necessary element in both design and usage of many recent and developing interactive technologies. In the same way that 'feeling present', or consciously 'being there', in the physical world around us is based upon perception, physical action and activity in that world, so the feeling of presence in a technologically-mediated environment is a function of the possibilities for interaction⁸.

Dal punto di vista più specificatamente *mediologico*, la "presenza" in relazione ai media e al loro sviluppo è stata studiata da Vivian Sobchack in un saggio del 2005⁹. L'autrice riprende la distinzione di Fredric Jameson tra tre grandi ondate di trasformazioni delle condizioni dell'esperienza, legate ad altrettante logiche culturali delle tecnologie della percezione: il realismo con la fotografia, il modernismo con il cinema, il postmodernismo con l'elettronica. Il fotografico, isolando il *momento*, costituisce la presenza come distanza dal e nel tempo dell'esperienza; Il cinematico lavorando il tempo nel suo *flusso* determina una presenza centrata e fluida legata a un costate farsi del senso momento per momento; l'elettronico infine lavora sull'*istante* e sulla presenza assoluta di un soggetto smaterializzato e policentrico – rinunciando a ogni forma di ritenzione / protensione temporale –. Possiamo subito osservare che gli esempi di VR che stiamo esaminando ci portano lontano dalle idee della Sobchack riguardo l'elettronico e sembrano piuttosto contaminare il fotografico (la scena guardata) e il cinematografico (la temporalità dell'osservazione).

⁷ G. Riva et al. (eds.), *From Communication to Presence*, Amsterdam-Berlin, IOS Press, 2006.

⁸ Giuseppe Riva, John Waterworth, Dianne Murray, *Interacting with Presence: HCI and the Sense of Presence in Computer mediated Environments*, Warsaw – Berlin, De Gruyter Open, 2014, p. 1.

⁹ Vivian Sobchack, "The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic 'Presence'." In Andrew Utterson (ed.), *Technology and Culture, the Film Reader*, New York, Routledge, 2005, pp. 127–142. Si veda anche Vivian Sobchack "From Screen-Scape to Screen-Sphere: A Meditation in Medias Res", in Dominique Chateau, José Moure (eds.), *Screens. From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 157-175.

Non posso neppure sfiorare infine la complessità *filosofica* del tema della presenza – dalle tipologie della presenza circoscrittiva, definitiva e repletiva della Scolastica fino alla metafisica della presenza e alla sua decostruzione che impronta il pensiero di Martin Heidegger e di Jacques Derrida. Mi limito a sottolineare come negli ultimi anni il tema della presenza abbia preso decisamente corpo nel dibattito filosofico e teorico *contro* alcune pretese del pensiero postmoderno, poststrutturalistico e decostruzionista. Da un lato alcuni autori hanno sottolineato con forza e da posizioni differenti che il nocciolo dell'esperienza estetica ed ermeneutica è una "presenza reale", contro l'idea di un incessante sottrarsi del mondo e dell'Essere in un infinito gioco di slittamenti e *différences*¹⁰. Dall'altro lato varie correnti del pensiero neo-fenomenologico valorizzano l'esplorazione sensorimotoria, incorporata ed enattiva del mondo come il luogo e il momento in cui si raggiunge e si costituisce una esperienza autentica della presenza del mondo e degli altri soggetti. Essi riprendono quindi l'idea heideggeriana di una esperienza pratica del mondo in quanto "a portata di mano"; ma contro lo stesso Heidegger vedono in questo diretto commercio con il mondo la matrice di ulteriori modelli di ragionamento e di conoscenza. Sotto questo aspetto i tentativi di negare la presenza propri della fenomenologia esistenzialista sono mal orientati:

Two mistakes blind the existential phenomenologists to the fact that readiness-to-hand is a form of presence, a way things show up. The first of these is the idea that presence (but not absence) is adequately accounted for by the modern account; the second is that the intellect is a realm of detached contemplation. [...] By this way] existential phenomenologists [...] discern problems with the modern way of thinking about presence, but because, [...] they can imagine no alternative way of grasping the phenomenon, they jettison the very idea of presence. What they really discover are new ways of thinking about presence, not alternatives to it. They discover the *varieties of presence*¹¹.

¹⁰ George Steiner, *Real Presences*, London, Faber and Faber, 1989 (*Vere presenze*, Milano, Garzanti, 2006); Jean-Luc Nancy, *The Birth to Presence*, Stanford (Calif.), Stanford University Press, 1993; Hans Ulrich Gumbrecht, *Production of presence: What Meaning Cannot Convey*, Stanford (Calif.), Stanford University Press, 2004. Una presentazione del dibattito in Ranjan Ghosh and Ethan Kleinberg (eds.), *Presence. Philosophy, History, and Cultural Theory for the Twenty- First Century*, Ithaca – London, Cornell University Press, 2013.

¹¹ Alva Noë, *Varieties of Presence*, Cambridge (Massachusetts) - London, Harvard University Press, 2012, pp. 7 e 9-10. A nostro avviso la riflessione circa il legame tra forme della presenza e forme del tempo al centro della riflessione di Heidegger finisce tuttavia per essere escluso dagli approcci "spazialisti" o "spaziocentrici" di questo settore di studi, come il proverbiale bambino gettato via insieme all'acqua sporca.

Si tratta di un filone di riflessioni che lega a doppio filo le forme della presenza a quelle della interazione attiva con il mondo, trovando in ciò numerosi sostegni negli studi di taglio filosofico sui media digitali e soprattutto sui nuovi media immersivi¹².

Bibliografia

- Broadhurst, S., Machon J. (eds.), *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2006.
- Bryant, A., Pollock G. (eds.), *Digital and Other Virtualities*, New York, Tauris, 2010.
- Chan, M., *Virtual Reality. Representations in Contemporary Media*, New York-London, Bloomsbury, 2014.
- Diodato, R., *Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.
- Dyson, F., *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Berkeley, University of California Press, 2009.
- Featherstone M., Burrows R. (eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, London, Sage, 1995.
- Ghosh R., Kleinberg E. (eds.), *Presence. Philosophy, History, and Cultural Theory for the Twenty-First Century*, Ithaca – London, Cornell University Press, 2013.
- Gutiérrez, M., Vexo, F., Thalmann, D., *Stepping into Virtual reality*, London, Springer, 2008.
- Hansen, M.B.N., *Bodies in code. Interfaces with digital media*, New York – London, Routledge, 2006.
- Hezekiah, G.A., *Phenomenology's Material Presence: Video, Vision and Experience*, Bristol – Chicago, Intellect, 2010. K. Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, translated by Niamh Warde, London – Cambridge (MA), The MIT Press, 2013.

¹² Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005; Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, London, Sage, 1995; John Wood (ed.), *The Virtual Embodied. Presence/Practice/Technology*, London – New York, Routledge, 1998; Ken Hillis, *Digital Sensations – Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1999; Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham, Duke University Press, 2002; Susan Broadhurst, Josephine Machon (eds.), *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2006; Mark B. N. Hansen, *Bodies in code. Interfaces with digital media*, New York – London, Routledge, 2006; Frances Dyson, *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Berkeley, University of California Press, 2009; Anthony Bryant, Griselda Pollock (eds.), *Digital and Other Virtualities*, New York, Tauris, 2010; Gabrielle Andrée Hezekiah, *Phenomenology's Material Presence: Video, Vision and Experience*, Bristol – Chicago, Intellect, 2010; Katja Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, translated by Niamh Warde, London – Cambridge (MA), The MIT Press, 2013.

- Hillis, K., *Digital Sensations – Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1999.
- Ijsselstein, A., Ridder, H., Freeman, J., Avons, S.E., *Presence: concept, determinants and measurement*, Proceedings of SPIE, Human Vision and Electronic Imaging, San Jose (CA), 2000.
- International Society for Presence Research, *The Concept of Presence: Explication Statement*, 2000, <https://ispr.info/>, ultima visita 18/02/2017.
- Massumi, B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham, Duke University Press, 2002.
- Nancy, J.-L., *The Birth to Presence*, Stanford (Calif.), Stanford University Press, 1993.
- Noë, A., *Varieties of Presence*, Cambridge (Massachusetts) - London, Harvard University Press, 2012.
- Riva G., et al. (eds.), *From Communication to Presence*, Amsterdam-Berlin, IOS Press, 2006.
- Riva, G., Waterworth, J., Murray, D., *Interacting with Presence: HCI and the Sense of Presence in Computer mediated Environments*, Warsaw – Berlin, De Gruyter Open, 2014.
- Singer, W. and M.J., “Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire”, in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n. 7/3, 1998 pp.225-240.
- Slater, M., Wilbur, S., “A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments,” in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, n. 6/6, 1997.
- Sobchack, V., “The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic ‘Presence’”, in A. Utterson (ed.), *Technology and Culture, the Film Reader*, New York, Routledge, 2005.
- Sobchack, V., “From Screen-Scape to Screen-Sphere: A Meditation in Medias Res”, in D. Chateau, J. Moure (eds.), *Screens. From Materiality to Spectatorship. A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016.
- Steiner, G., *Real Presences*, London, Faber and Faber, 1989 (Vere presenze, Milano, Garzanti, 2006).
- Ulrich Gumbrecht, H., *Production of presence: What Meaning Cannot Convey*, Stanford (Calif.), Stanford University Press, 2004.
- Wood J. (ed.), *The Virtual Embodied. Presence/Practice/Technology*, London – New York, Routledge, 1998.

Temporalità sovrapposte.

Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi

L'articolo analizza il concetto di “presenza” in vari ambiti, sia tecnici che filosofici, con riferimento alle esperienze immersive offerte dalle recenti applicazioni di realtà virtuale. In base a tale esame, l'articolo sostiene che (a) esistono vari gradi e configurazioni della presenza del soggetto rispetto al mondo virtuale; (b) tali configurazioni erano già state parzialmente esplorate dal cinema e (c) soprattutto nel caso della realtà virtuale esse dipendono dalle strutture temporali (più che spaziali) dell'esperienza procurata al soggetto.

PAROLE CHIAVE: realtà virtuale, presenza, temporalità, forme del tempo, relazionalità.

Overlapping temporalities.

Time's articulation and presence's construction in immersive media.

This article analyzes the concept of “presence” in different areas, technical and philosophical, with reference to immersive experiences offered by virtual reality's recent applications. According to this exam, this article claims that (a) there are different degrees and configurations of the subject's presence compared to virtual world; (b) these configurations were already partly explored by cinema and (c) especially in the case of virtual reality they depend on the temporal (more than spatial) structures of the experience arranged to the subject.

KEYWORDS: virtual reality, presence, temporality, time's shapes, relationality.