

Realtà virtuale, empatia e formazione. Esperienze e considerazioni su una tecnologia emergente

Di Vittorio Canavese¹



La realtà virtuale

Le nuove tecnologie si portano appresso una fama: quella di essere strumenti freddi, incapaci di raccontare efficacemente i sentimenti, lontani da qualsiasi forma di empatia. Tra le tecnologie della comunicazione che si stanno diffondendo maggiormente c'è senz'altro la *"Realtà Virtuale"* (VR, Virtual Reality): si tratta di video ripresi con particolari sistemi di telecamere e microfoni in grado di riprendere la scena a 360 gradi, sia sull'asse orizzontale che su quello verticale. Lo spettatore, seduto possibilmente su una poltrona in grado di girare su sé stessa, indossa un visore (una maschera che ricorda quelle da subacqueo con un telefono cellulare al posto delle lenti) e delle cuffie stereofoniche; muovendosi cambia il punto di vista delle immagini tridimensionali con gli effetti sonori sincronizzati a dare ulteriore sensazione di realtà. E' una simulazione immersiva, quindi, utilizzata con un certo successo nei videogiochi ma che sta prendendo spazio in altri contesti, come i festival cinematografici ed eventi non solo specialistici.

La VR è empatica?

Un articolo sul sito di Wired mi ha incuriosito e ho colto qualche occasione per provare l'esperienza da "spettatore".

¹ Consigliere nazionale AIF e della delegazione regionale del Piemonte, redattore di Learning News. Formatore sulle competenze digitali per la cittadinanza, la pubblica amministrazione e la formazione. Curatore delle sezioni documentari e nuove tecnologie dell'AIF ForFilmFest, componente del comitato scientifico del Premio Basile per progetti di formazione nelle pubbliche amministrazioni. E-mail: vcanavese@gmail.com

L'articolo si intitola [“Sarà la realtà virtuale a renderci più empatici coi nostri simili?”](#), è firmato da Andrea Daniele Signorelli ed è datato 8 luglio 2019; a partire da [un'installazione dedicata ai migranti fermati al confine tra Messico e Stati Uniti](#) si prova a verificare quanto sostenuto da alcuni studi che *“sostengono che la realtà virtuale possa essere una macchina dell'empatia in grado di farci sperimentare delle situazioni estremamente difficili, empatizzando con chi le sta vivendo e facendoci uscire dal nostro guscio di egoismo.”* Il VR cui si fa riferimento è stato diretto da Alejandro Inarritu, uno dei più affermati registi degli ultimi anni, e il dato non è indifferente per l'efficacia del risultato finale, a cui concorre anche la possibile interpretazione politica di un'opera che mette lo “spettatore” nei panni di una vittima (e quindi permette di pensare che il carnefice possa capire cosa provoca).

Un altro esempio riportato da Wired è relativo ad un VR in cui un poliziotto può vivere un'esperienza di aggressione sia dal proprio punto di vista abituale scegliendo tra alternative diverse sul da farsi, che da quello del soggetto con disturbi psichici che deve fermare: qui, secondo me, entra in gioco un elemento che ho verificato poi direttamente e su cui tornerò più avanti, cioè l'interattività, la possibilità di scelta all'interno di un addestramento immersivo. Negli altri casi che ho sperimentato direttamente tale discrezionalità non è presente e l'effetto è molto diverso e limitato.

Si può parlare di empatia? *“C'è ragione di essere scettici. Mentre la realtà virtuale può aiutarci a coltivare la compassione, fallisce nel generare vera empatia. Nonostante siano spesso confusi l'uno con l'altro, questi sentimenti vanno distinti: l'empatia ha a che fare con l'abilità cognitiva che ci permette di provare ciò che prova un altro. (...) La compassione, invece, coinvolge la capacità di dispiacersi per un altro”*, sostiene Erick Ramirez, autore dello studio cui abbiamo accennato in precedenza.

Secondo Signorelli *“La realtà virtuale ha delle potenzialità educative che vanno esplorate, ma gli unici a poter empatizzare con ciò che hanno vissuto i migranti (o i senzatetto o chi subisce il razzismo) sono le persone che hanno vissuto le stesse esperienze. Senza indossare nessun visore.”*

VR e immedesimazione

Al tema dell'empatia legato alla “realtà virtuale” avevo cominciato a pensare a seguito della mia prima esperienza di questa tecnologia, fruendo di “VR free” di Milad Tangshir, prodotto da Valentina Noja per l'Associazione Museo Nazionale del Cinema. Premetto che ho conosciuto regista e produttrice in occasione di alcuni *workshop* sul documentario partecipativo e altro del genere e che collaboro a titolo gratuito con AMNC; per altro ho anche apprezzato i cortometraggi tradizionali del giovane regista italo-iraniano. “VR free” porta il fruitore nel carcere di Torino e nei desideri dei detenuti: ci si guarda attorno nelle celle e nei corridoi, nei laboratori, nel campo di calcio ma anche allo stadio, nel parco in cui si è abbracciati da moglie e figlia. Forse non è stata empatia, ma qualcosa che gli si avvicinava, sicuramente una serie di emozioni; era la prima volta che indossavo visore e cuffie, ero anche un po' prevenuto soprattutto a causa delle applicazioni prevalentemente ludiche e del contesto tecnologico, per cui ero particolarmente curioso data la fiducia nelle capacità dell'autore. Quel che mi

sembra funzioni particolarmente bene in un'esperienza del genere è la scelta di ambienti e situazioni che richiamano stati d'animo: l'ambiente ristretto che corrisponde alla situazione di restrizione della libertà, ad esempio contrapposto allo spazio aperto che richiama al desiderio di libertà; il tutto in modo molto semplice, diretto, ma efficace proprio per bilanciare l'effetto dello strumento, che facilmente distrae per la spinta alla sperimentazione che, in questo caso, vuol dire guardarsi attorno, rispondere allo stimolo di un rumore alle proprie spalle. Non è vivere l'esperienza del carcere, ma certo è qualcosa di immersivo ed escludente dall'esterno che al cinema non si prova.

L'esperienza, in questo specifico caso, porta comunque al pensare se e come le tecnologie possano coinvolgere emotivamente, mettendo a disposizione del formatore nuovi strumenti anche in ambiti fino ad ora non presi in considerazione.

VR, narrazioni e scelte autoriali

Il risultato positivo mi ha spinto a cercare altre dimostrazioni in ambiti diversi, cosa che è accaduta con un documentario in VR sulla coltura di un cereale, "[Senegal detour](#)" di [Stefano Sburlati](#) (operatore di VR free): esempio di illustrazione documentaria meno basata sulla emotività, ma che piuttosto utilizza l'immersività per rendere più efficace il messaggio e dare un rilievo particolare all'ambiente, soprattutto in relazione al documentario "tradizionale" che è stato girato nella stessa occasione, con una bella occasione di confronto tra due linguaggi simili ma con finalità diverse. Mi sono reso conto come la VR possa spingere ad una fruizione ripetuta dello stesso "filmato", perché ogni volta è possibile vederlo letteralmente da punti di vista differenti. Una conclusione che poi ho avuto modo di ribadire con la sezione dedicata alla realtà virtuale al Locarno Film Festival dove i VR erano di tipo diverso, in qualche caso immersivi in ambienti totalmente virtuali che mi hanno deluso, sia dal punto di vista tecnologico che narrativo, buoni sì e no come tentativi sperimentali; in altri casi il tentativo era piuttosto quello di mettere il fruitore al centro di performance con danzatori o modelli, ma anche in questo caso limiti nella realizzazione tecnica e nella scrittura sono stati piuttosto consistenti.

Più interessanti i casi con una struttura narrativa meglio definita: "How to Tell a True Immigrant Story" e "Miyubi".

Nel primo caso ci si mette nei panni di immigrati messicani negli USA, interrogati dalla polizia e protagonisti di cortei di rivendicazione dei propri diritti; torna il riferimento all'empatia, ma le interazioni tra personaggi diversi, la molteplicità dei punti di vista differenti suggeriscono anche l'opportunità di vedere il filmato più volte, concentrandosi su aspetti, particolari diversi: l'interrogato e l'interrogante, la manifestazione da dentro e da fuori il corteo. Si pongono anche altri aspetti tecnici, come la gestione dei sottotitoli con la traduzione (che deve seguire lo sguardo, perché altrimenti la direzione degli occhi diventa obbligata e la visione a 360° inutilizzabile) che riattualizza il doppiaggio, aspettativa naturale rispetto alla artificiosità, all'interferenza della sottotitolazione. Se fosse un film tradizionale sarebbe una *docufiction*, con alternanza di riprese dal vivo e ricostruzioni con attori ma l'effetto immersivo fa soffrire della mancanza di interattività: è possibile volgere lo sguardo, ma

non avvicinarsi o allontanarsi e tantomeno rispondere parlando o compiendo qualsiasi azione o movimento. L'immedesimazione si trasforma in impotenza.

L'effetto è ancor più forte per "Miyubi" che è il nome di un robottino giocattolo che viene regalato ad un bambino americano e che diventa testimone delle dinamiche familiari in una casa della *middle class* americana dei primi anni 80. Il prodotto si deteriora come la coesione della famigliola, al punto che viene sostituito da un robot più grande, potente e "intelligente", salvo l'essere fatto ripartire con pezzi non originali da un ragazzino sudamericano scalzo e geniale. Il punto di vista è il più originale, si avverte fortemente lo stimolo ad essere attivo, a spostarsi, a muovere le braccia meccaniche che si intravedono; se ne avverte la mancanza di potere decisionale anche per effetto della realizzazione accurata e professionale, con effetti tridimensionali molto presenti e realistici. Il film dura 38 minuti, gli altri intorno ai 15 minuti al massimo ed una cosa che si avverte è l'isolamento dall'esterno e la perdita della sensazione temporale, oltre che spaziale: la VR, in questo senso, aiuta la concentrazione, anzi, la obbliga con l'isolamento sensoriale; quando ci si toglie visore e cuffie non si è mai nella posizione originale e si impiega un attimo a riprendere consapevolezza del luogo e del tempo. Non si può essere empatici con un giocattolo, oltretutto virtuale ma, abitandolo, si avverte comunque un desiderio di fisicità, di relazionarsi con l'esterno.

Nella cinematografia tradizionale il rapporto del corpo con l'esterno è stato raccontato spesso con l'uso di inquadrature in soggettiva che la VR porta all'estremo. Sul tema della fisicità mi viene in mente ["E Johnny prese il fucile" di Dalton Trumbo](#), uno dei film più inquietanti e spiazzanti della storia del cinema, in cui un soldato che ha perso tutti gli arti e la capacità di esprimersi in alcun modo, viene tenuto in vita nonostante i suoi pensieri siano di morte, unico modo per porre fine a quello stato senza speranza. In modo certo meno estremo e disperante è quanto accade nei filmati VR: se guardando un film tradizionale una scena ci disturba ci voltiamo dall'altra parte, ci copriamo gli occhi o ci tappiamo le orecchie, magari diamo un'occhiata all'orologio per sapere quanto manca. Con la VR tutto ciò non è possibile, siamo, con grosse limitazioni, in un contenitore che non è il nostro corpo, la percezione dell'esterno dipende pienamente dalle scelte del regista, dai tagli di montaggio, dalle immagini dell'operatore.

VR e formazione

In [una recente intervista video a Laurie Anderson](#), presidente della giuria del premio Venice VR al Festival del Cinema, l'artista americana sostiene che «*La realtà virtuale è la forma d'arte dell'empatia*»: forse si dovrebbe parlare piuttosto di identificazione, di emulazione, di una combinazione di tutto ciò ed altro ancora per quanto riguarda l'aspetto emotivo. [Teorie e sperimentazioni in ambito didattico non mancano](#) e gli attuali limiti verranno certo superati: la formazione può fornire temi e pubblico ma deve fare uno sforzo di creatività e capacità progettuali. La possibilità di esplorare spazi reali e soprattutto virtuali è sicuramente interessante, soprattutto con una maggiore interattività a disposizione rispetto a quanto ho provato, ma questo comporta una crescente complessità della sceneggiatura e della produzione, dovendo pensare ad una miriade di alternative.