



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale

in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni Artistici

Tesi di Laurea

Prigione e VR.

«Una macchina per riformare gli spiriti».

Relatore

Ch. Prof. Pietro Conte

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Miriam De Rosa

Laureanda

Grazia De Nicolò

Matricola 871851

Anno Accademico

2021 / 2022

INDICE

Introduzione	p. 6
Capitolo 1. – Il corpo del detenuto	p. 10
1.1 Il corpo della prigione	
1.2 <i>Dal Vivo</i>	
Capitolo 2. – Empatia e proiezioni: meccanismi di trasferimento di significato	p. 54
2.1 <i>6 x 9 VR</i> : giornalismo virtuale in una cella di isolamento	
2.2 <i>VR Free; Tearless</i> : l'atmosfera nello spazio virtuale	
Capitolo 3. – “The Gordian knot untied by a simple idea in Virtual Reality”. Progetti in Realtà Virtuale (VR) per i detenuti	p. 92
3.1 Correggere il tiro: Metafore e Rappresentazioni disfunzionali della Realtà	
Capitolo 4. – L'applicazione della Realtà Virtuale (VR) nei programmi di riabilitazione delle persone ristrette	p. 109
4.1 La Realtà Virtuale Immersiva (IVR) nel trattamento della violenza: il legame tra aggressione ed empatia	
4.2 L'applicazione della Realtà Virtuale (VR) per le visite ai detenuti	
Capitolo 5. – Progetto di Virtual Room al CPIA1 di Roma per la Casa di Reclusione Femminile di Rebibbia (Roma)	p. 133
5.1 La Project Guide di STEPs e la filosofia del suo metodo	
5.1.1-Le fonti di ispirazione	
5.1.2-La ricerca delle storie e la Consulenza individuale: lo Scripting	
5.1.3-Esperienza virtuale e attività educativa	
5.1.4-Lo sviluppo dell'applicazione VR	

5.2 *Karla's Story*

5.2.1-Immagini immersive in *Karla's Story* tra punto di vista in "Soggettiva" e "Oggettiva"

5.3 Il valore "correttivo" della Virtual Room negli spazi di detenzione

Conclusioni..... p. 179

Bibliografia..... p. 187

Introduzione

Il carcere ha delle caratteristiche che ne fanno un contesto a sé. Le istituzioni la definiscono una «realtà separata»¹ rispetto a quella sociale esterna; il detenuto che ne fa esperienza parla di una «cultura reale e diversa da quella del mondo di fuori, [...] un pianeta a sé, è un altro mondo, dentro e fuori dal mondo reale, un'accozzaglia di incoerenze e incongruità»². L'esperienza di incarcerazione si svolge all'interno di una macchina il cui meccanismo resta nascosto dietro la facciata architettonica, la sua soglia "transitabile", che ne ha proiettato i tropi visivi e ha creato il mito del luogo nell'immaginario sociale, pervadendo l'intera comprensione della prigione da parte della società esterna.

La narrazione trasgressiva e mostruosa dell'alterità del detenuto - quel muro concettuale posto tra spazio della detenzione e spazio della società libera - si è nel tempo alimentata dell'aspetto visivo della prigione, passando dai progetti degli edifici alla rappresentazione cinematografica, passando per le installazioni multimediali fino alle installazioni virtuali immersive (VR).

La narrazione tradizionale del carcere è sostituita dalla retorica dell'empatia che fa leva sulle potenzialità tecniche della Realtà Virtuale di incorporare la percezione dell'altro. La definizione della VR come "macchina dell'empatia definitiva" verrà analizzata richiamando l'ambiguità di questo strumento che, pur permettendo il transito dall'esterno all'interno del carcere nel

¹ D. Notarfrancesco, V. Giordano, *La dignità della persona in carcere* in "Ministero della Giustizia", Dispense ISSP n. 4, 2013 (https://www.giustizia.it/giustizia/it/m_g_1_1_2_1_p_a_g_e_?facetNode 1=4 15&facetNode 2=0 2&facetNode 3=3 1&contentId=SPS959271&previousPage=mg_1_12), qui § 1.1.

² M. Dell'Anna, *Il carcere reale. Ripreso dall'interno* in "Questione di Giustizia - Magistratura Democratica", Fascicolo 2/2015, pp. 11-16, qui p. 12 (https://www.questionegiustizia.it/rivista/articolo/il-carcere-reale_ripreso-dall-interno_229.php).

manifesto tentativo di far esperire la sensazione di incarcerazione a un pubblico “di massa”, soddisfa il desiderio di vedere attuata la punizione e si sostituisce alla *façade* nella funzione di sorreggere la soglia che separa i due mondi, o meglio, la rimedia attraverso lo schermo del visore VR, ponendosi al di sopra dell’edificio fisico.

Il quesito che si tenta di strutturare è come, gradualmente, la prigione sia stata “visibilmente” espulsa dalla società, mentre allo stesso tempo lo schermo la espone al pubblico come un simulacro, l’incarnazione del significato della punizione, culminando nel trionfo dell’immagine in sé, del solo visibile, mentre la rimediazione degli schermi permette la reiterazione delle preesistenti narrazioni che non risultano scosse dall’apparente scomparsa della prigione materiale.

Il tema verrà affrontato sulla scorta di alcune installazioni fruibili dal pubblico esterno (che seguono concettualmente una direttrice che va dall’esterno del carcere verso l’interno) e che si focalizzano sull’assunzione di prospettiva in prima persona. Particolare attenzione è data alla dimensione del corpo del detenuto e alla dimensione del corpo della prigione e delle celle di isolamento, indagando la fenomenologia della simulazione incarnata degli spazi.

Questi saranno esempi su cui applicare alcuni concetti teorici della soglia tra mondo reale e virtuale; i tropi visivi sul carcere; il ruolo della fantasmagoria nella percezione che destabilizza i confini tra illusione e realtà; il perturbante, inteso come il riemergere dell’immagine gotica e repressa del carcere nello spazio dello schermo cinematografico; la sovraesposizione del detenuto attraverso la presenza massiva dello schermo, che riconferma la sua assenza; il doppio nella telepresenza; l’assunzione di prospettiva in prima persona. Si analizzerà fenomenologicamente la nuova classe di immagini “an-iconiche”, cioè immagini “ambientali”, poiché si presentano come ambienti al cui

interno ci si sente presenti o ci si può muovere. Si tratta di immagini immersive rappresentazionali e mediate, che tuttavia producono sul fruitore un effetto di negazione della loro natura iconica per presentarsi come la realtà di cui sono la rappresentazione.

Nella seconda metà della tesi, invece, si affronta la somministrazione dei programmi VR a persone ristrette nella prospettiva del rientro in società, invertendo la direttrice di fruizione poiché progettati per proiettarsi all'esterno del carcere, nella società. La comprensione della VR come macchina dell'empatia acquisisce un senso riabilitativo, poiché i programmi fanno leva sulle dinamiche di simulazione incarnata del cervello per l'acquisizione di abilità attraverso la simulazione di situazioni quotidiane che le richiedono.

Il forte senso di presenza provocata dall'ambiente virtuale viene inoltre declinato in progetti immersivi che vogliono modificare le percezioni ritenute aberranti e produrre l'effetto inibitorio della tendenza criminale. A tal proposito analizzo le applicazioni per il trattamento della violenza che portano "in presenza" situazioni già vissute, simulate virtualmente, in cui la persona detenuta esperisce le dinamiche sottese al comportamento irrazionale e sperimenta il suo potenziale empatico.

Buona parte è dedicata a un progetto paradigmatico, messo in pratica dal CPIA1 di Roma, nel quale un'ex-detenuta ha esperito un film VR autobiografico dal forte potenziale emotivo. Passando al vaglio le specifiche tecniche e gli espedienti narrativi e stilistici, si cercherà di comprendere il modo in cui vengono trasmessi i significati, il ruolo dell'immaginazione e del ricordo nel racconto della propria storia e le dinamiche di proiezione del sé in un avatar.

In virtù della possibilità di ricreare il senso di presenza, si analizzano le applicazioni VR per le visite ai detenuti. E' un argomento piuttosto delicato,

poiché entra nella sfera più intima ed emotiva della persona detenuta che può incontrare virtualmente i suoi cari per mezzo di un collegamento in telepresenza e in un ambiente simulato. L'ambiente esperito, un parco piuttosto che un interno domestico, è l'immagine risultata dalla generazione per modelli di un reale che, sommata alla condizione di lunga permanenza in un luogo recluso, modifica l'esperienza sensibile della persona e rischia di minacciare la differenza tra il reale e l'immaginario.

Attraversando uno spazio la cui curvatura non è più quella del reale, siamo portati a immaginare in alcune strutture detentive una graduale mutazione del reale nell'iperreale, particolarmente dove il livello della tecnologia è avanzato e i dispositivi assumono la funzione di estensione del corpo, con il conseguente spostamento degli equilibri verso una realtà mediata che ridefinisce il modo in cui la persona detenuta esprime il sé e la relazione tra il mondo e il suo corpo.

Capitolo 1 - Il corpo del detenuto

Michel Foucault, nella sua opera *Sorvegliare e Punire*, annota una svolta importante nella storia della giustizia penale: la scomparsa, agli inizi del XIX secolo, dello spettacolo della punizione e il passaggio alla penalità di detenzione, la prigione, inaugurando il suo «accesso all'umanità»³.

L'antico cerimoniale della pena, infatti, prevedeva l'esposizione e il supplizio del corpo del condannato come forma di spettacolo. Si constaterà, in seguito, che questa pratica punitiva avesse col crimine più legami di parentela di quanti ne avesse con la giustizia. Così, l'apparato giudiziario introdusse una diversa concezione della pena, non più intesa come mezzo punitivo ma come strumento di recupero (questa è la ragione per la quale si intende l'"umanizzazione" della pena). Eppure, secondo il filosofo, le riforme non nacquero dalla congiuntura di una nuova sensibilità, ma da una nuova "economia politica" nei confronti del corpo: anche se non c'è più un richiamo a castighi violenti, si tratta pur sempre di agire sui corpi.

Infatti, se si pensa al sistema penale di matrice medioevale, il supplizio aveva un valore politico di deterrenza per la sua crudeltà: un cerimoniale in cui la giustizia si manifesta in tutta la sua forza, ragione per la quale quasi mai trovava una soluzione nella reclusione, rendendo secondaria la necessità di edificare strutture con funzione detentiva. Che nel cambio di rotta si riconosca un'evoluzione delle idee oppure un addolcimento dei costumi, l'attenuarsi della severità penale coincide con la necessità dell'arretramento del visibile verso uno scenario di sobrietà punitiva in cui il dolore venga allontanato dalla vista collettiva e il corpo del condannato non sia più

³ M. Foucault, *Sorvegliare e Punire. Nascita della prigione*, (1975), tr. it. di A. Torchetti, (virgolettato originale), Parte IV, Torino 1993.

esposto, sostituendo il boia con un “esercito di tecnici”, il castigo che straziava il corpo con un castigo che riformi l’anima.

Il corpo è irretito in una posizione di strumento o intermediario per consentire il lavoro sull’anima e sulle abitudini, in una parola, è un corpo “ristretto”: l’apparato nuovo di trasformazione degli individui rinchiude, prende in carico tutta l’esperienza sensibile del detenuto con il fine ultimo di ricostruire il soggetto in modo che obbedisca a un’autorità che deve far funzionare in sé stesso.

Il punto secondo Foucault è che gli strumenti della punizione si spogliano progressivamente del valore che avevano durante la precedente modalità di punizione scenica e si incarnano in innovazioni tecnologiche caratterizzate da un funzionamento simile alla macchina, cioè di tipo uniforme e calcolato. Il lavoro sull’anima è così condotto attraverso un sapere scientifico del corpo che mette l’una e l’altro in una “connessione duratura”, e questo, secondo la prospettiva del filosofo, comprende la prigione come una “macchina per riformare gli spiriti”. Di conseguenza, gli elementi affettivi che una volta ornavano il processo della ghigliottina fanno ormai parte del passato.

Philip Smith, teorico della punizione, analizza la ricezione culturale di quella che è stata la macchina punitiva per eccellenza, la ghigliottina, offrendo rappresentazioni utili alla nostra argomentazione sul corpo del detenuto, in particolare sul tema del doppio perturbante e della macchina punitiva, la quale svolge la funzione di *medium* al servizio dello sguardo.

Lo studioso riporta⁴ l’accesa controversia pubblica del 1795 tra professori di anatomia, chirurghi e scienziati i quali discutevano se la ghigliottina, pur promettendo una morte certa, rapida e meno dolorosa, esaurisse l’aspetto dello stato di sensibilità che, secondo questi esperti, sembrava persistere

⁴ P. Smith, *Narrating the Guillotine. Punishment Technology as Myth and Symbol*, in “Theory, culture & society”, 20 (5), 2003, pp. 27-42.

dopo la punizione, nel senso che la testa, separata dal corpo della vittima, pareva conservare un certo grado di coscienza per un certo tempo e sentire il post-dolore che affliggeva il collo. Questa tesi era avvalorata dal fenomeno degli arti fantasma: le persone che avevano subito operazioni con la conseguente rimozione di un arto, avevano consapevolezza dell'esistenza di membri che non c'erano più al punto da avvertire dolore, o di toccare e sentire corpi estranei, o ancora si persuadevano di poter vedere con un occhio che non avevano più.

Al contrario, i sostenitori della ghigliottina tentarono di declassare queste esperienze, trattandole come risposte meccanicistiche di muscoli e nervi che non avevano alcuna connessione con i livelli più elevati di coscienza. Secondo i protagonisti del dibattito, i movimenti della testa e del corpo della vittima non indicano coscienza, ma sono convulsioni automatiche che «indicano solo sé stessi e non dovrebbero essere interpretati nei termini di alcun sistema semiotico di ordine superiore, come l'espressione dell'emozione»⁵.

La questione della relazione tra corpo e mente è antica, ed è centrale nella comprensione dei meccanismi simulativi e immedesimativi. Tra le riflessioni più recenti rispetto all'epoca rivoluzionaria, si pensi all'abate Jean-Baptiste Du Bos, il quale, nel 1719, utilizzava metafore "macchiniche" del corpo e offriva una fenomenologia dell'esperienza simpatetica, rilevando che la natura avrebbe sviluppato un meccanismo fatto di molle e meccanismi simpatetici che regolano il corpo come una macchina, in modo tale che tutto ciò che si agita intorno abbia una grande influenza⁶.

⁵ Ivi, cit. p. 38.

⁶ A. Pinotti, *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Bari 2011, p. 33. A questo testo (cap. II) risalgono tutti i riferimenti sul concetto di empatia e le esperienze affini, compresa la digressione sui termini e gli autori che ne hanno fatto uso.

La relazione tra i meccanismi della *sympathie* e la natura attraverserà più di un secolo prima di essere indagata da Darwin, alla quale assegnerà, sotto la spinta dell'istinto, un valore di sopravvivenza della specie e di selezione naturale; e poi dai romantici, in ragione della specificità delle sensazioni rispetto a esperienze attigue come il contagio emotivo, la compassione e l'empatia. Quindi, se l'interconnessione tra soggetti è una disposizione della natura, allora il dolore altrui è comprensibile a partire dal dolore proprio⁷. Nel momento in cui si pensa l'individuo come una parte subordinata di un tutto naturale e indivisibile, il "prendersi cura" evolve dal semplice amor proprio all'amore per la specie, e dunque per il prossimo: la comprensione del dolore è una consapevolezza che si produce tramite transfert dal sé all'altro.

L'analisi dell'"empatia" nel quadro di questo sistema istintuale suggerisce che si tratti di un atto che non è arbitrario ma involontario, dal momento che è connesso con l'esperienza di provare qualcosa dentro di sé che si anima attraverso il corpo (con il movimento e la gestualità fisionomica) per esprimere l'interiorità all'esterno. Questo processo si ripresenta quando è vissuto da spettatori, e poiché è stato vissuto in proprio nell'esperienza, si tende a riprodurlo, a riviverlo a livello cognitivo. Il carattere istintuale a questo punto risponde rapidamente, è immediato, non si sottopone a catene di deduzioni logiche, ma semplicemente "sente".

Infatti, *Einfühlung* (*ein* «dentro», *fühlen*, «sentire») è il termine a cui Johann Gottfried Herder si era avvicinato («*hinein fühlen*») per designare l'esperienza simpatetica come il mezzo per relazionarsi agli altri esseri viventi. È sulla base di questa risonanza universale che si può introdurre il termine nella sua valenza tecnica riguardo al rapporto intersoggettivo. D'altronde anche David Hume aveva osservato come le menti di tutti gli uomini sono molto simili

⁷ Ivi, p. 38.

nelle loro operazioni, oltre che nei loro sentimenti⁸, dal momento che basta un'affezione su uno di loro per "contagiare" tutti, influenzando enormemente sulla morale.

A questo punto fissiamo il concetto di empatia, secondo quanto ci trasmettono i teorici tra Ottocento e Novecento, almeno per riportare l'argomentazione attorno alla persona detenuta su una base meno ambigua. Robert Vischer, lo storico dell'arte che identificò nel termine *Einfühlung* quell'istinto della *sympathy* di cui parlava Darwin, sosteneva che questo sentire non fosse indifferenziato, ma si articolasse in stadi diversi: all'inizio c'è una sensazione (*Empfindung*), lo stadio più basso della percezione, che è una mera risposta fisica a uno stimolo esterno; poi l'emozione (*Fühlung*), cioè la qualità piacevole o spiacevole che assegnamo alla sensazione. Qui, a differenza della sensazione che è involontaria, lo spirito partecipa, creando immagini a partire dalla sensazione e le combina come immagini del Sé (immedesimazione). Perché ciò possa avvenire compiutamente, si deve percepire una forza vitale, o meglio, un altro soggetto come nel caso del rapporto intersoggettivo.

Tornando alle riflessioni dei medici sull'esistenza o meno di uno stato di coscienza post-mortem nella testa appena recisa, sono traccia di una sensibilità diversa che si allontana gradualmente dal corpo mutilato per porre al centro del discorso l'identificazione di una coscienza che perdurerebbe. Questa identificazione conduce non solo al problema dell'eticità della ghigliottina e della sua validità, ma è sintomatica di una fenomenologia sottesa alle nozioni di empatia negativa, in quanto l'empatia positiva dipende direttamente dal modo in cui è strutturato il corpo nella sua organizzazione, che è vitale, così come il piacere estetico che sarebbe, alla lettera, piacere dell'*aisthesis*, del sentire corporeo. Il dubbio che la testa non

⁸ Ivi, p. 33

sia, in un certo modo, ancora vitale prende le mosse da una sensazione “perturbante” di ritorno, perché si tratta di una forma che contraddice e disattende le leggi secondo le quali è strutturato l’organismo, dal momento che il soggetto è un’unità psicofisica. Il “ritratto” compiuto dalla decollazione⁹, infatti, colma la distanza tra soggetto e la sua immagine in quanto ciò che ne resta è ancora esattamente lui, lo rende presente, ma è allo stesso tempo assente¹⁰, lascia tutti gli altri in uno stato di incertezza, nella sospensione tipica del perturbante.

I discorsi medici sulla ghigliottina hanno fatto eco al simbolismo irrazionale e alla mitologia, ovvero hanno subito un movimento da una sfera pubblica d’élite verso la sfera popolare di massa, ponendo le basi dell’ ibridazione del pensiero scientifico con l’immaginazione popolare. Si rievocano le teorie di Mikhail Bakhtin, che sono uno strumento determinante per comprendere la successiva ricezione della tecnologia della ghigliottina nell’immaginazione scientifica e popolare, risultando utile anche alla comprensione del carcere come macchina; le sue implementazioni tecnologiche; il movimento che la stessa tecnologia compie in direzione interna ed esterna alle istituzioni.

Secondo Bakhtin, la cultura funziona in maniera dialogica, ovvero i nuovi concetti e modelli possono essere visti come originati da un centro e, una volta in circolazione, i significati proliferano, i simboli si scontrano con gli altri in modi impreveduti in una situazione che ha descritto come “eteroglossia”.

Questo ci conduce al tema del gotico, che può essere visto come la chiave di comprensione di un’epoca in rapida evoluzione e delle convulsioni a livello sociale laddove il corpo mutilato era in grado di toccare il nervo sensibile, a

⁹ D. Arasse, *La ghigliottina e l’immaginario del terrore*, (1987), trad. it. di R. Pains, Milano 1988, pp. 191-201.

¹⁰ P. Conte, *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell’iperrealismo*, Macerata 2014, p. 55.

partire da quello dell'élite medica. A proposito dei discorsi scientifici Smith scrive:

They invite readers to use their imaginations and to identify with the horrors of pain, shame and angst experienced by victims. They conjure up amputations and talking heads. The images they raise, one after another, are ghastly, chilling and disturbing. They suggest a doubling in which the apparently benign, rational, open technology has a darker side. In this vision the technology was a sinister monster, whose ultimate effects were barbaric and unspeakable. While attempting to deflect and refute such imagery, their critics come to repeat it. The Gothic trumps the language of science, framing as spooky and disturbing that which is presented as matter of fact. (...)Here audience identification and a sense of horror are generated by anticipating the precise moment at which the surface of the body is violated¹¹.

Per dirla con una metafora, forniva "cibo" all'immaginazione popolare che era più in sintonia con le possibilità fantastiche e inquietanti della tecnologia penale sul corpo e sull'anima che con la sua logica giuridica e tecnologica.

Ciò che gli antichi dibattiti sembrano suggerire è il dialogo tra queste tecnologie con le più ampie rappresentazioni collettive. L'esistenza stessa di una discussione travagliata sull'argomento attorno alla testa recisa suggerisce la capacità della ghigliottina di identificare gli umori dell'epoca attraendo lo sguardo del pubblico che si accalcava per saziare il proprio voyeurismo ed essere spettatori del passaggio ontologico di un essere umano da vivo all'immagine di sé stesso.

Daniel Arasse a proposito dell'episodio dell'esecuzione di Luigi XVI¹² ci consegna dei passaggi interessanti: «lo spettacolo si rivela deludente, troppo breve, invisibile alla maggior parte degli assistenti e la velocità dell'atto lascia un vuoto»; gli spettatori più vicini all'impalcatura, senza alcuna pietà,

¹¹ P. Smith, *Narrating the Guillotine*, cit. p.45.

¹² M. Cottret, *Daniel Arasse, La guillotine et l'imaginaire de la Terreur*, in "Annales. Histoire, Sciences Sociales", 44 (1), 1989, pp. 123-126.

immersero le loro picche nel sangue del tiranno, specularono sui suoi capelli e sui frammenti del suo vestito.

Solo un paio di anni prima della Rivoluzione e dall'altra parte del mondo, il medico nonché firmatario della Dichiarazione d'Indipendenza Benjamin Rush, dimostrava, con una certa preoccupazione, un ribaltamento della prospettiva della punizione pubblica dimostrando che lo spettacolo non stava compiendo la missione prevista di prevenzione dei crimini attraverso il terrore, ma sembrava calcolato direttamente per produrli. Infatti, le persone testimoni di questa violenza, immersi nel contagio della celebrazione e costrette a guardare senza pietà la sofferenza dei condannati, perderebbero la capacità di provare simpatia: «Misery of every kind will then be contemplated without emotion or sympathy, (...) when the sentinel of our moral faculty is removed, there is nothing to guard the mind from the inroads of every positive vice»¹³.

Se Hume aveva sollevato l'importanza del contagio delle passioni, Rush prosegue appellandosi alla responsabilità della comunicazione di regolamentare la dimensione estetico-affettiva della vita politica, pena l'effetto di una "mimesi" contagiosa e il rischio di un'anarchia. Sarebbe meglio, secondo Rush, che il consenso politico sia raggiunto invece legittimamente, attraverso le dinamiche di "soft compulsions" dell'esperienza estetica, basate non su un assenso razionale, ma su una miscela di volontà e "involontarietà". Il segno di questo assenso sarebbe stato il silenzio.

Nella fattispecie, Rush si riferiva al tipo di silenzio di grande consenso che regnava per le strade e sulle finestre durante la processione del 4 luglio 1788, quando sarebbe avvenuto uno scambio mimetico¹⁴ tra l'aspetto ordinato

¹³ C. Smith, *The Prison and the American Imagination*, New Haven - London, 2009, p. 54.

¹⁴ J. Frank, *Sympathy and Separation: Benjamin Rush and the contagious public*, in "Modern Intellectual History", 6, 1 (2009), pp. 27-57, qui p. 29.

della processione e gli animi di tutte le classi di spettatori, una sorta di simmetria autoregolata e sostenuta da un senso del sublime, ciò che Edmund Burke ha identificato nella mescolanza di terrore e piacere.

Burke riteneva che il terrore fosse una passione capace di produrre “diletto”, a parte che non si avvicini troppo. Questo “piacere negativo” sarebbe possibile solo se la nostra stessa sopravvivenza non sia messa in discussione: si tratterebbe dunque di uno spettacolo a distanza di sicurezza che produrrebbe un piacere mescolato al dolore. Per fare chiarezza, potremmo prendere in prestito la sua citazione, in riferimento agli eventi francesi precedenti, a proposito della sensazione del sublime:

Tutto ciò che può destare idee di dolore e di pericolo, ossia tutto ciò che è in certo senso terribile, o che riguarda oggetti terribili, o che agisce in modo analogo al terrore, è una fonte del sublime; ossia è ciò che produce la più forte emozione che l'animo sia capace di sentire. <Dico l'emozione più forte, perché sono convinto che le idee di dolore sono molto più forti di quelle che riguardano il piacere. Senza dubbio i tormenti che siamo capaci di sopportare sono molto più forti, nei loro effetti sul corpo e sulla mente, che non qualsiasi piacere che il più raffinato epicureo possa suggerire, o che la più viva immaginazione e il corpo più sano e più squisitamente sensibile possa godere. Anzi, io dubito assai che si possa trovare un uomo disposto ad accettare una vita piena di ogni soddisfazione al prezzo di terminarla poi nei tormenti che la giustizia inflisse in poche ore all'ultimo sfortunato regicida in Francia¹⁵.

Secondo quanto diceva Kant, il bello implica un sentimento di intensificazione della vitalità, mentre il sublime viene prodotto da un suo temporaneo impedimento¹⁶. Trasposto in questo caso, si tratta di quel secondo stadio di Vischer (*Fühlung*) in cui vi è una partecipazione dello spirito in forma di emozione ma, la sensazione che l'ha provocata, è avvertita

¹⁵ Burke si riferisce all'episodio in cui Robert Francis Damiens (1714-1757) attentò alla vita di Luigi XV pugnalandolo alla spalla il 5 gennaio 1757. L'uomo fu squartato in pubblica piazza, dopo atroci torture, il 28 marzo.

E. Burke, *Inchiesta sul bello e il sublime*, (1757), a cura di G. Sertoli e G. Miglietta, Milano 2020, p. 45.

¹⁶ Ivi, p. 96.

come spiacevole, agisce in maniera inibitoria. Resta una forte emozione, ma negativa, perché occorre nel momento in cui ci si relaziona con un'entità ostile al vitale.

In questo dipinto della punizione allora si riconoscono diverse parti che giocano ruoli diversi: davanti alla gogna, il "contagio", come lo avrebbe definito Rush, tra il pubblico spettatore nel desiderio di vedere compiuta la punizione; sulla gogna, la cancellazione radicale dei corpi dei nemici per modellare i costumi della società. Dopo aver distrutto il corpo del re, la ghigliottina modellerebbe il corpo del popolo sano (giustificando questo feticismo in una nuova logica); al centro, la macchina-ghigliottina che, come un medium, si rispecchia negli spettatori "cannibali" in attesa dello spettacolo; alle spalle, restano le dispute teoriche dei pensatori settecenteschi da leggere nel più ampio contesto della modernità emergente perché hanno fissato i concetti di immedesimazione e coscienza.

A questo punto, si deducono gli elementi emergenti che costituiscono i fattori-guida della presente analisi: la presa sul corpo del condannato che, nell'evoluzione delle forme punitive, resta il punto di applicazione della pena e si sottopone alle tecnologie disponibili; la questione del ritiro della punizione dalla visuale prodotta dal carcere, attraverso lo spostamento fisico del corpo del condannato dallo spazio pubblico allo spazio "insulare" della prigione, producendo una sorta di buco nella mappa cognitiva collettiva.

Gli strumenti punitivi non hanno preservato l'ordine ma si sono deformati fino a recidere i legami innati della comprensione intersoggettiva. Dunque, per far rispettare la legge e preservare la simpatia che tiene insieme la società, il teatro della punizione doveva allontanarsi dallo sguardo, per essere poi ricomposto in forme diverse.

1.1 - Il corpo della prigione

Si analizza adesso l'arretramento del visibile e di come questo sia colmato dalla sua rappresentazione "gotica", la quale permane nella funzione comunicativa del carcere e si manifesta nelle diverse espressioni culturali, come la cinematografia e le installazioni virtuali.

Secondo uno studio sulle immagini popolari carcerarie, si tratterebbe di un'equazione basilare: più un argomento viene rimosso dall'occhio pubblico, più le immagini diventano influenti nel plasmare le percezioni delle persone¹⁷. Pertanto, se l'invenzione della prigione alla fine del Settecento ha nascosto dalla vista l'azione della punizione, di fatto ha prodotto un grande cambiamento rispetto al passato, quando la punizione faceva parte della vita comunitaria. Le persone, gradualmente private dello spettacolo a cui erano abituate in dosi massicce, hanno fatto affidamento sui racconti e sulle immagini per essere informate. Viceversa, la conoscenza personale ha la meglio su una consapevolezza simbolica legata alla rappresentazione, dunque, se c'è una precedente esperienza con il sistema di giustizia penale, è meno probabile che si faccia affidamento alle rappresentazioni.

Sviluppare una comprensione di tutti i fattori coinvolti nel plasmare l'opinione pubblica sulla reclusione è complesso, ma si potrebbe iniziare analizzando la funzione socio-simbolica del carcere (e per inclusione, la tecnologia di visualizzazione e di esplorazione virtuale nelle carceri), facendo perno sull'abiezione come dispositivo di comprensione.

Il carcere è uno spazio che si intende esplorare nel suo ruolo liminale tra spazio della libera espressione e spazio della correzione, ma anche tra realtà e

¹⁷ D. K. Cecil, *Prison life in popular culture. From The Big House to Orange Is the New Black*, Boulder 2015.

rappresentazione. *L'unheimlich* (il non-domestico, quindi ciò che non è di casa, non è familiare, è estraneo, disorienta, è “perturbante”) è lo strumento più pertinente per identificare la funzione liminale della prigione ma anche della persona detenuta attraverso l'aspetto di abietto.

L'abietto fa paura perché non rispetta i confini e minaccia l'identità individuale, collettiva e nazionale, per cui viene espulso in un processo di mantenimento dei confini che protegge le identità. Evidenziando questa minaccia in maniera particolare, l'origine dell'*unheimlich* secondo Sigmund Freud sta in qualcosa che non è niente di nuovo o strano, ma è stato a lungo familiare alla psiche e ne è stato estraniato solo per essere represso¹⁸.

Ciò significa che quello che ci era familiare ha subito una torsione, provocando uno straniamento. È una sensazione di spavento verso ciò che un tempo era ben noto ma di cui abbiamo scoperto i lati inediti, così come poteva essere la sensazione alla visione di parti del corpo senza più energia vitale, come una testa recisa, che passa dall'essere il motore della soggettività di qualcuno a mutare “improvvisamente” nella sua immagine; ma anche una sensazione che emerge all'interno del rapporto intersoggettivo, nei confronti di un altro soggetto.

Mosso da questa sensazione di straniamento, la coscienza reprime: *l'unheimlich* è il «nascosto e tenuto nascosto»¹⁹, per evitare che lo sguardo provochi un disorientamento tale che ci forzi a porre domande sull'affidabilità delle nostre credenze.

Infatti, quel qualcosa che è sempre stato lì, come uno spettro del passato, torna a plasmare i significati e il funzionamento interiore delle coscienze, o di

¹⁸ S. Freud, *Il Perturbante (Das Unheimliche)*, (1919), trad. it. di S. Daniele, in “Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio”, Roma 1991, p. 294.

¹⁹ Ivi, p. 225

un'istituzione, sconvolgendo i confini che circondano i concetti apparentemente familiari del sé e dell'Altro.

Molti studi hanno indagato su come la paura della reclusione emerga in termini di abiezione e di perturbante nella cultura e nella comunicazione, sottolineando l'utilità di metodologie narratologiche per la comprensione dei significati socialmente costruiti²⁰.

Ad esempio, le ansie culturali che permeano la prigione e che hanno contribuito alla comprensione del detenuto come alterità possono essere tradotte usando espedienti critici, come ad esempio il motivo della morte civile, dello zombie, che hanno influenzato largamente le rappresentazioni carcerarie e fissato un'eredità dell'"orrore".

Nel tentativo di esplorare questa narrazione della punizione come morte civile nello spazio gotico del carcere è utile sfilare ogni dubbio circa il termine "gotico" che qui si vuole riferire a quegli elementi della prigione che ne costituiscono il luogo-mito, e che si appoggiano, tradizionalmente, al suo apparato fisico, o meglio, al suo aspetto visivo, per proiettare il suo messaggio.

È stato dimostrato²¹ come gli elementi visivi del carcere incoraggino una risposta immaginativa mentre nel contempo ne oscurano la natura rigida e coercitiva. Ovvero, il volto pubblico della prigione si comporta come uno "schermo" di proiezione delle paure, un vero e proprio medium similmente a come, in un'ottica di archeologia dei media, la "fantasmagoria" proiettava

²⁰ T. Fredriksson, *Abject (M)Othering: a Narratological Study of the Prison as an Abject and Uncanny Institution*, in "Critical Criminology", 27, pp. 261–274 (2019), (<https://doi.org/10.1007/s10612-018-9412-0>).

²¹ M. Fiddler, *A 'system of light before being a figure of stone': The phantasmagoric prison*, in "Crime Media Culture", 7(1), 2011, pp. 83–97. Il lavoro di Fiddler analizza le rappresentazioni gotiche sul carcere e la loro forza duratura in seguito alla scomparsa dell'edificio fisico, che permangono nella rappresentazione cinematografica.

spiriti e fantasmi attraverso la lanterna magica e portava l'immaginazione all'esterno.

La fenomenologia sottesa a questo effetto si trova nell'intuizione dell'empatia di Robert Vischer, che ai nostri giorni è stata supportata da prove neurologiche. Infatti, come analizzerò più diffusamente in seguito, fare esperienza di un edificio (come di ogni oggetto estetico) richiede l'attivazione congiunta di circuiti sensori-motorio, emotivo ed edenico. Questo significa che nel percepire l'aspetto dell'ambiente costruito, simuliamo mentalmente le forme, empatizziamo con essi fisiologicamente ed emotivamente. Vischer avrebbe detto che le forme artistiche ci piacciono perché inducono favorevolmente la proiezione della nostra immaginazione ed evocano in noi un processo emotivo. Dunque, l'empatia per Vischer sarebbe questa proiezione emotiva e animata di noi stessi nella forma.

Di conseguenza, leggiamo l'ambiente in termini allegorici o antropomorfi, dunque più un edificio è multisensoriale nelle impressioni che genera, più siamo coinvolti fisiologicamente. Ad esempio, un certo materiale può essere percepito negativamente perché è associato a particolari condizioni ambientali o al suo contenuto: i muri di cemento volutamente austeri di una prigione dichiarano in maniera semplice e netta un certo umore verso il contenuto; allo stesso modo, la facciata gotica del carcere richiedeva un senso austero e una composta gravità, una disposizione d'animo da parte esterna molto simile a quella richiesta verso gli edifici funerari oppure i monasteri. Determinati elementi che percepiamo attraverso i sensi attivano diverse aree del cervello al fine di generare sentimenti di timore, paura; altri addirittura promuovere il potenziamento del benessere a livello sociale.

Il ruolo del volto pubblico del carcere come *medium* allora consisterebbe nel presentare un'apparente familiarità con gli edifici gotici e nel contempo celare aspetti non familiari, ignoti, strani. Si potrebbe affermare che,

abbandonando lo spettacolo, i riformatori della punizione cominciarono a esplorare queste dinamiche del rapporto tra le architetture e il potere magnifico e terrificante dell'immaginazione.

In primo luogo, Jeremy Bentham, il riformatore che concepì il modello *Panopticon* nel 1787, era convinto che il "setting" dell'ambiente di riforma avesse un peso maggiore rispetto alla punizione in sé, e che quindi questa dovrebbe essere rivolta più che al colpevole, a tutti gli altri. Negli occhi di Bentham, la punizione come spettacolo è intesa in questo senso e per questa funzione.

Infatti, le intenzioni alla base del Panopticon si rivolgono chiaramente a questo proposito a partire da chi prende parte attiva a questo spettacolo, e di conseguenza, dalla ricezione dei prigionieri in quella che è definita "una cerimonia iniziatica"²². Essi erano avvertiti della possibilità di essere esposti allo sguardo pubblico: i visitatori occasionali, infatti, potevano "spiarli" dal Panopticon attraverso la torre di ispezione centrale, che consentiva loro di osservare pur restando ad essi invisibili. Nella sola occasione in cui avessero incontrato lo sguardo pubblico, i prigionieri avrebbero indossato delle maschere con dei tratti particolarmente accentuati, delle "smorfie" che indicavano la gravità delle colpe.

Nelle conferenze radiofoniche che Michel Foucault tenne a proposito di utopie ed eterotopie, il filosofo guardava all'uso della maschera come un atto che deposita sul corpo tutto un linguaggio enigmatico, cifrato, e che lo porta in un altro "spazio", un luogo che non ha immediatamente luogo nel mondo, facendo di quel corpo il frammento di uno spazio immaginario²³. Insomma,

²² M. Božovič, *Jeremy Bentham: The Panopticon Writings*, London 1995, cit. p. 5.

²³ M. Foucault, *Utopie, Eterotopie*, (2005) trad. it. a cura di A. Moscati, Napoli 2006, cit. pp. 39-40.

un'operazione con cui il corpo «viene strappato al proprio spazio e proiettato in un altro».

Prima che la crisi della punizione pubblica si rivelasse nella sua irreversibilità, le carceri inglesi erano altamente "permeabili" allo sguardo dei visitatori che potevano assistere all'abiezione dei condannati²⁴; lo spazio urbano lo circondava con cancelli, mendicanti e negozi. Questo spettacolo nel Panopticon diventa "perpetuo": la torre di ispezione - *the inspection-lantern*²⁵ - "proiettava" maschere grottesche dalle quali filtravano gli occhi dei detenuti come «luci al fosforo che brillavano attraverso le orbite del cranio». Questo dà ai prigionieri un aspetto spettrale²⁶, accrescendo l'impressione degli innocenti, i quali, scioccati e affascinati, spiano degli spettri che sfilano su un palcoscenico allestito appositamente per loro.

Questi appunti di Bentham si riferiscono a delle lettere scritte dall'autore tra il 1787 e il 1791, ma è chiara la direzione di un trascendimento dei volti verso una forma tipizzata della fisionomia dei criminali, che nell'Ottocento si generalizzerà nella convinzione che la criminalità sia una tendenza innata e atavica nelle descrizioni di Cesare Lombroso.

Di contro a questa visione, la rappresentazione degli "assassini nati" nelle *Physionomies de criminels* di Edgar Degas, ritratti di giovani adolescenti macchiatisi di omicidio, o l'opera in cera della *Petite danseuse de quatorze ans*, rivelano l'impiego della ceroplastica artistica in funzione di una violenta critica sociale, in virtù del suo straordinario effetto mimetico²⁷.

²⁴ T. A. Markus, Review of *The Fabrication of Virtue: English Prison Architecture, 1750-1840* by Robin Evans, in "Journal of Environmental Psychology", Volume 3, Issue 1, 1983, pp. 96-100, qui p. 98.

²⁵ M. Božovič, *Jeremy Bentham*, cit. p. 13.

²⁶ M. Fiddler, *A 'system of light*, cit. p. 88.

²⁷ P. Conte, *In carne e cera*. cit. pp. 86-9. L'autore cita l'opera di Julius von Schlosser "Storia del ritratto in cera" nella quale è menzionato l'episodio di Degas.

La proiezione di smorfie, deformazioni e altri prodotti dell'immaginazione è una strategia che guardava direttamente al funzionamento della mente, dal momento che questa strategia esteriorizzava l'inquietudine e accalorava potenti associazioni mentali, caratterizzandosi come apparato della fantasmagoria²⁸, un dispositivo che mescola convinzioni culturali con intenti ideologici di educazione delle masse.

Ne consegue, secondo l'inventore del Panopticon, che se il fine dello spettacolo della punizione è l'effetto "sedativo" che ha sugli altri, non è necessario integrarla con ulteriore punizione reale sul colpevole, laddove in America, Rush, il nostro firmatario della Dichiarazione americana nonché uno dei fondatori della prima "casa di correzione" di Filadelfia²⁹, immaginava una prigione diversa, dove regnava il silenzio assoluto e l'isolamento. Un approccio che, sebbene fu il risultato dell'abolizione del trattamento brutale dei prigionieri, sembrava che ignorasse l'intensa tortura psicologica creata dal confinamento silenzioso e solitario, mentre, anche qui, si insisteva sul carattere di segretezza come necessaria nell'amministrazione della giustizia; nel frattempo, i tribunali avrebbero mantenuto il popolo nell'ignoranza e lo avrebbero protetto dallo spettacolo antisociale delle punizioni pubbliche.

Secondo i piani, l'arretramento della punizione dal visibile non avrebbe diminuito la paura generale della punizione stessa; invece, il mistero di ciò che accadeva dietro alle porte chiuse della casa di correzione avrebbe paradossalmente aiutato a scoraggiare il crimine dal diffondere il terrore nella comunità. Passare dalla visibilità all'oscuramento della punizione, avrebbe prodotto una superstizione con i suoi orrori, mentre il Romanticismo

²⁸ Ivi, p. 89.

²⁹ C. Smith, *The Prison and the American Imagination*, cit. p. 55.

avrebbe soffiato sulla stessa, trovando dei materiali per la finzione e aumentando a sua volta il terrore delle punizioni.

Quando negli anni Venti dell'Ottocento Filadelfia realizzò il famoso penitenziario dello Stato Orientale della Pennsylvania, consciamente aveva usato gli stilemi gotici in senso "gotico", attuando una mescolanza tra l'aspetto reale e immaginario della prigione in un'interpretazione "gotica" del gotico³⁰. Questa struttura, infatti, si ispirava apertamente al modello che il sistema carcerario britannico aveva già utilizzato sin dagli anni Settanta del Settecento, poiché non esisteva una grammatica visuale carceraria su cui i primi architetti della reclusione potessero fare affidamento. In quanto tale, i primi progetti in Gran Bretagna imitavano gli edifici secolari circostanti così che le carceri della fine del XVIII secolo impiegavano elementi del gotico con dettagli dorici e romanici³¹.

Eppure, se ci rivolgiamo in Italia agli inizi del Settecento, la famosa prigione papale di San Michele a Roma, con tre piani di celle isolate e sovrapposte, disposte su due lati di una sala continua, è molto simile alle grandi prigioni radiali americane e britanniche di un secolo e mezzo dopo³². Nel contesto di questa visione, potrebbe esserci l'elaborazione di teorie penali influenzate dal pensiero cristiano, come il principio di redenzione dal peccato, che ha lambito la possibilità di consegnare una diversa concezione della pena basata sulla solitudine totale, la meditazione, l'elaborazione di un vero e proprio

³⁰ M. Fiddler, *A 'system of light*, cit. p. 85.

³¹ Oltre al citato testo di R. Evans, *The fabrication of virtue*; N. Johnston, *Forms of constraint: a history of prison architecture*, Chicago 2000.

³² T. A. Markus, Review of *The Fabrication of Virtue: English Prison Architecture, 1750-1840* by Robin Evans, in "Journal of Environmental Psychology", Volume 3, Issue 1, 1983, pp. 96-100, qui p. 98.

modello detentivo definito “cellulare” sulla scorta delle tipologie conventuali³³.

Così come si presenta, la struttura sembra rovesciare completamente il senso domestico che questa architettura doveva avere nel contesto conventuale.

Le carceri gotiche confondono la memoria visiva e si propongono come cattedrali civili. Si pensi al “duomo” storicamente compreso come una “casa” costruita con la partecipazione diffusa del popolo³⁴, a come incarnasse l'ideale positivo della comunità e sostenesse tutte le sue certezze. Il carcere gotico, invece, sembra sottrarre alla memoria visiva elementi ben noti e familiari e, come nell'incontro con un doppio, fa apparire strano e minaccioso il familiare. Sul “contrasto” provocato dalla giustapposizione dello stile gotico e la funzione programmatica del carcere, si erano plasmate le celle di isolamento americane, che erano state corredate da una facciata “gotica” destinata a ricordare gli antichi spazi di reclusione e le segrete del vecchio mondo.

In questo senso, sulla prigionia in sé, e non più sullo spettacolo della punizione, si fonda la potenza della macchina razionale. Questo dispositivo incarna molte delle funzioni della fantasmagoria in termini di confusione delle immagini della mente con la realtà, destabilizzando quei confini ordinari tra interno ed esterno. L'immagine della facciata è ovvero uno schermo che proietta l'immagine del “gotico”, del perturbante, per rafforzare l'immaginario sociale della prigionia; è un piano metaforico che suggerisce una presenza oscura; fissa l'aspetto che ogni prigionia dovrebbe avere nella

³³ A. Parente, *La Chiesa in Carcere*, in “Ufficio Studi Dipartimento Amministrazione Penitenziaria”, Roma 2007.

³⁴ A sostegno del forte valore domestico delle cattedrali nell'immaginario collettivo, si pensi all'esempio del Duomo di Milano, le cui fonti documentarie sulla sua costruzione evidenziano che la partecipazione del popolo fu totale e maggiore rispetto all'élite: M. Saltamacchia, *Costruire cattedrali. Il popolo del Duomo di Milano*, Milano 2011.

mappa concettuale di ognuno, ovvero quell'accumulo di dettagli che riecheggiano i castelli e le cattedrali europee; è la rappresentazione monumentale della punizione, che si presta alla speculazione immaginativa di quello che avveniva oltre le mura.

In quanto tale, era un'immagine contraffatta della realtà³⁵, e dunque un simulacro (così come è enunciato da Jean Baudrillard) nel suo modo di presentarsi come l'immagine che precede il reale.

A questo punto, si comprende che se il simulacro precede il reale, l'unico aspetto che possiamo analizzare è il simulacro stesso per il fatto di "apparire", ovvero di presentarsi percettivamente allo sguardo, laddove la realtà presente oltre quel muro non ci è data. Allo stesso modo, la facciata precede la "realtà" della prigione, ne rappresenta la sua soglia transitabile.

Quando Kant ha analizzato il mondo nella sua apparenza, si riferiva alla fenomenologia di quest'ultima, al fatto che fosse, appunto, un fenomeno, la presentazione percettibile della realtà in sé. La realtà in sé, secondo Kant, è impossibile da definire a priori, poiché la sua conoscenza scientifica deve essere sottoposta alla conoscenza umana corporea, dunque, sensibile.

Alla stessa maniera, la realtà che sta dietro le mura del carcere non può essere compresa se resta al di là dell'esperienza della percezione sensibile, dal momento che siamo calati al di qua del muro della prigione.

Come fare a sapere cosa c'è dietro la facciata? Bisognerebbe transitarla e riempire i sensi di dati. Si tratta cioè di un problema gnoseologico, capire cosa si può scientificamente dire. La nostra è una forma di conoscenza a posteriori: senza contenuti sensibili, niente conoscenza.

Dunque fornire una conoscenza significherebbe immettere fisicamente il corpo a contatto con il dato sensibile del carcere, dei suoi fenomeni interni, di

³⁵ M. Fiddler, *Projecting the prison: The depiction of the uncanny in The Shawshank Redemption*, in "Crime Media Culture", 3(2), 2007, pp. 192-206, qui p. 204.

quello "spettacolo" della punizione che pure si è rivelato controproducente e antisociale.

Ne consegue che se ogni conoscenza deriva dall'esperienza sensibile (empirismo), si arriva a una conclusione necessariamente scettica, cioè che non si può dire nulla a priori, è tutta una questione di "credenza" e abitudine, ovvero di quelle immagini che precedono il reale.

Come in un gioco di specchi, Baudrillard in *Simulacra e Simulazione* cristallizza questo concetto, introducendo la sua opera con una citazione che si rivela metaforicamente funzionale alla nostra analisi della facciata come schermo non solo per la sua facoltà di precedere la realtà, ma anche in quanto dato sensibile che ci è consegnato rispetto a quella realtà nascosta, l'unico dato che si presta alla speculazione scientifica: «The simulacrum is never what hides the truth - it is truth that hides the fact that there is none. The simulacrum is true».

La stessa citazione, la cui fonte l'autore segnala essere *l'Ecclesiaste*, è a sua volta una finzione, laddove nella mente del lettore è "presa per vera" sulla base del fatto che "si presenta" come citazione.

Quindi, questa irrealtà diventa "realtà" e anche, si potrebbe dire, "iperreale", poiché è probabile, posto che il lettore non abbia alcuna familiarità con la Bibbia dei Settanta, che non si avverta che si tratti di un falso, ma questa citazione è la sua unica familiarità con l'Ecclesiaste. La definizione di Baudrillard di un simulacro è quindi una simulazione che è diventata più "reale" della realtà, cessando di essere un simbolo, ma una nuova realtà in sé e per sé, più "reale" della "realtà".

Un po' come gli adattamenti cinematografici e televisivi di opere letterarie che molti spettatori non hanno mai letto, o come la soglia gotica del carcere, un simulacro che, agli occhi del pubblico è più reale della realtà.

Tutto il resto è metafisica, al di là del conoscibile, e solo il simulacro è compreso all'interno delle condizioni di possibilità di ogni esperienza sensibile. Impossibilitati ad accedervi, si verifica una sostanziale dipendenza dalle immagini dei media come fonte di informazioni sulla prigione. Di conseguenza, se il gotico parlava all'immaginazione popolare di teste che sarebbero coscienti dopo la morte, la retorica si adatterà alle nuove forme della prigione come una tomba per sepolture vive, il "deposito sepolto, represso, delle paure sociali"³⁶.

Questo vale per John Haviland, l'architetto che si era fatto un nome per la forza dell'effetto spaventoso del penitenziario di Filadelfia, il quale fu assunto per progettare nuove prigioni: l'enorme edificio che costruì per le Halls of Justice di Manhattan, più che spaventoso, lo avremmo definito bizzarro per il modo in cui evocava antiche rovine in stile architettonico egiziano, con massicce colonne di granito prelevato dall'edificio precedente, una prigione in stile coloniale, eppure il suo modo di incombere sullo spazio urbano, cupo e terribile, produceva nello spettatore un aspetto di profondo timore reverenziale. È indicativo il fatto che al luogo venne dato il nome colloquiale di "The Tombs"³⁷. Questo vale anche quando, nel XIX secolo, la spinta di nuove filosofie penali aveva ribaltato la concezione "educativa" dell'aspetto spaventoso della prigione sulla società obbediente, ritenendola inconcepibile poiché non si adattava alla nuova prospettiva terapeutica del trasgressore; e proprio come lo spettacolo della punizione si era ritirato dietro le mura della prigione, così, le mura della prigione dovevano essere schermate alla vista³⁸. Secondo un interessante studio sulla visibilità del

³⁶ M. Fiddler, *Projecting the prison: The depiction of the uncanny in The Shawshank Redemption*, in "Crime Media Culture", 3(2), 2007, pp. 192-206, qui p. 198.

³⁷ C. Smith, *The Prison and the American Imagination*, cit. p. 55.

³⁸ J. Pratt, *Punishment and Civilization*, London 2002, pp. 34-49.

carcere³⁹, questo graduale arretramento, che prosegue fino alla “scomparsa” della prigione dal tessuto centrale urbano, e quindi del medium facciata che verrà colmato da nuovi *simulacra* che portano ancora con sé la memoria gotica della prigione, riemergendo, con tutto il suo potere inquietante, nei nuovi media, e in particolare, nel film carcerario.

Infatti la prigione moderna, oltre a collocarsi nella periferia urbana, si fonde con l’architettura postmoderna in termini di un blocco fortificato di uffici, indistinguibile dall’ambiente circostante. La traiettoria del carcere sembra essersi normalizzata nello skyline della città contemporanea, eppure, come sostiene lo studio, la memoria spettrale della prigione, non potendosi manifestare a causa di questo “camuffamento” architettonico, riemerge nel medium cinematografico e nei film carcerari.

Nel tentativo di esplorare questa nuova narrazione della punizione, dove si stagliano figure disumanizzate in attesa della resurrezione nel nuovo spazio gotico-cinematografico del carcere, è necessaria una premessa teorica sui nuovi media.

Proprio a partire dalla fine del XIX secolo, i teorici dei nuovi media, a partire dalla fotografia, poi dal film e dalla realtà virtuale, rivendicano la possibilità delle nuove tecnologie di dare forma e oggettivare la mente umana⁴⁰. Le teorie di Hugo Münsterberg cercavano di dare una spiegazione psicologica al modo in cui il film agisce sullo spettatore, a partire dall’analisi delle immagini proiettate sullo schermo che sono in realtà immagini statiche in successione su una superficie bidimensionale, percepite in movimento e in profondità. Proprio l’apparenza di profondità e movimento sono il risultato di un meccanismo mentale che interviene a colmare mentalmente il vuoto tra le immagini, ovvero qualcosa che la tecnica narrativa del montaggio degli

³⁹ M. Fiddler, *Projecting the prison*, cit.

⁴⁰ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, (2001), trad. it. R. Merlini, Milano 2002, p. 82.

anni Venti aveva dimostrato efficacemente. Dunque, questi media sono interattivi nella misura in cui interagiscono psicologicamente, creando l'effetto di risposte affettive e significati.

L'approccio cognitivistico all'analisi cinematografica è essenziale per comprendere in che senso le immagini dello "schermo dinamico" siano capaci di "oggettivare" le diverse funzioni mentali e darne un aspetto concreto.

La proiezione di questi prodotti dell'immaginazione (non dell'osservazione diretta) è una strategia che si ripete ancora una volta e che deve essere compresa nell'evoluzione dei media che guardano direttamente al funzionamento della mente, dal momento che la loro funzione si rivela quella di esteriorizzare le immagini mentali e le associazioni, in breve, quella di rappresentare la vita mentale.

Fatta questa premessa, si torni all'intento dell'autore, il quale analizza il modo in cui la pellicola *The Shawshank Redemption* (1994, tradotto in Italia con "Le ali della libertà") rafforzi i "miti del luogo" della prigione.

Il film racconta le vicende legate all'epica evasione di Andy, un uomo detenuto nella prigione di Shawshank, che ottiene con l'aiuto di Red, compagno e voce narrante del film, il quale gli procura i pochi oggetti strumentali che aveva richiesto: un martello da roccia per scavare *attraverso* la parete cellulare e un poster di Rita Hayworth per coprire il buco che, pazientemente nei successivi vent'anni, condurrà alle fognature della prigione per consentirgli di strisciare verso la libertà.

Col passare del tempo, il poster viene sostituito da altre immagini iconiche della femminilità cinematografica come rappresentazione visiva del passare del tempo. Il personaggio chiave sembra essere proprio il carcere di Shawshank, che ha trovato il suo medium cinematografico per manifestarsi architettonicamente come "una parte di cattedrale, due parti del castello di

Frankenstein". La citazione suggerisce, nei lunghi corridoi percorribili e negli alti soffitti razionali, l'architettura conforme a una chiesa gotica, mentre conferma, consolidandola, la nostra immagine perturbante della prigione. Infatti, l'immagine domestica della chiesa è ribaltata dalla cella detentiva, che è l'analogo dello spazio oscuro della cantina, l'alterità spaventosa della cattedrale, quel "deposito delle paure sociali".

In sostanza, la rappresentazione cinematografica del carcere contemporaneo perpetua le stesse proiezioni gotiche del passato, e l'allontanamento dal visibile (che sta anche come allontanamento della persona detenuta dalla famiglia e dagli affetti) è colmato dalla sua proiezione sullo schermo bidimensionale.

Nei termini che Walter Benjamin usò per esprimere la sua fascinazione per la nuova mobilità del visibile, potremmo dire che se il mondo dell'immagine era pietrificato, «poi venne il film e fece esplodere questo mondo-prigione con la dinamite del decimo di secondo»⁴¹.

Il modello dinamico dello schermo cinematografico non è che una derivazione del modello classico dell'immagine, statica e permanente, contro la stessa immagine in movimento. Ma se da una parte il film è il prodotto di un lavoro di montaggio delle immagini, dall'altra è proprio l'uso del mezzo tecnico a rivelare potenzialità inedite e aspetti della realtà inesplorati. Di fatto, ha creato un nuovo accesso al reale, un rinnovamento dell'esperienza del mondo intorno a noi. Questa percezione nuova della realtà rimette in discussione il rapporto tra percezione e realtà.

Secondo quanto affermava Roland Barthes nel saggio "*Diderot, Brecht, Ejzenstejn*" (1973), «anche se ci liberiamo dei concetti di "reale", di "verosimile" e di "copia", ci sarà sempre la rappresentazione, finché un

⁴¹ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, (1936), Torino 2000, p. 41.

soggetto (autore, lettore, spettatore o voyeur) getterà lo sguardo verso un orizzonte su cui ritaglia la base di un triangolo, di cui il suo occhio (o la sua mente) costituisce il vertice». Per l'autore, lo schermo è quindi un concetto centrale e molto vasto, onnicomprensivo: si manifesta nella letteratura, nel dipinto, nel film, perché delimita la realtà nella forma dello schermo stesso; dopodiché, tutto ciò che lo circonda è «messo al bando come se non esistesse, mentre tutto ciò che rientra nei suoi confini viene promosso». La sua funzione è quella di suddividere la realtà in ciò che esiste e ciò che non esiste, e ciò duplica la figura dello spettatore, che si ritrova ad esistere in due spazi: lo spazio fisico e familiare del suo corpo reale e lo spazio virtuale dell'immagine racchiusa nello schermo⁴².

In questa prospettiva, il corpo dello spettatore deve rimanere immobile nello spazio se vuole vedere l'immagine, è cioè monoculare e "imprigionata", per così dire, sia a livello concettuale, dal momento che il mondo è come visto da uno sguardo fisso e non panoramico, che pratico.

Davanti a questa finestra prospettica, *Shawshank Redemption* proietta un setting della prigione che rievoca i "capricci" settecenteschi delle incisioni di Giovanni Battista Piranesi, maestosi e infiniti spazi carcerari, che a loro volta si ispirava alle impressioni della prigione veneziana, dove dominava un forte senso di solitudine, silenzio, e inquietudine. La prigione, pur promettendo la conciliazione con le istanze della riforma dell'individuo, è un fenomeno così completo da tradursi in una dissoluzione dell'individuo, uno sprofondamento nello spazio del carcere, mostrando come l'esperienza carceraria sia caratterizzata dalla sospensione della vita e la comune sottomissione a regole eccezionali, indipendentemente dallo status ufficiale di ognuno. La dissoluzione del sé è particolarmente rappresentata dalle uniformi dei detenuti che mirano a separarli dai funzionari del carcere, e

⁴² L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit. p. 139-40.

sono un modo in cui si perpetua un inquietante ambiente carcerario composto da “doppi” assorbiti in una massa indifferenziata, che non hanno più familiarità con la distinzione tra sé e l’altro, oltre a costituirsi come un aspetto del mantenimento dei confini⁴³. Questa “perdita di identità vitale” è vissuta come somigliante alla non-vita e fa dell’esperienza della reclusione una parentesi di morte civile; prosegue con l’“infestazione”, ovvero la considerazione che la prigione sia uno spazio che trasforma i detenuti in creature cadaveriche esiliate dal mondo che persistono in una morte vivente, in sostanza degli automi che esistono sia come vivi che come morti a causa della loro esclusione dalla società, in ragione del mantenimento dei confini. Quando Andy riesce a scappare, si appropria dell’identità che aveva creato negli anni attraverso i libri che aveva letto, assumendo le caratteristiche di Randall Stephens, «un fantasma; un’apparizione». La sua esperienza contrasta con quella del personaggio detenuto Iag Brooks il quale, dopo essere rimasto per più di cinquant’anni in prigione, non è riuscito ad adattarsi alla nuova ambientazione e decide di impiccarsi nella casa di cura in cui era stato rilasciato.

La prigione è una “tomba vivente”, eppure si auto-identifica come lo spazio della rianimazione del cittadino-soggetto: i suoi codici spogliano il condannato dei diritti e dell’identità; lo “seppelliscono vivo” in una cella solitaria, ma gli hanno anche promesso un ritorno alla cittadinanza e all’umanità; hanno affermato di rinnovare l’anima. Il detenuto ideale è colui che, “era morto ed è vivo”⁴⁴, una nuova poetica di punizione che lo stesso Rush aveva contribuito a costruire in questi termini, sottintendendo che prima che il prigioniero possa ricevere l’abbraccio umanizzante della

⁴³ T. Fredriksson, *Object (M)Othering*, cit. p. 264.

⁴⁴ C. Smith, *The Prison and the American Imagination*, cit. p. 6.

comunità, deve essere spogliato e disumanizzato. Prima di poter risorgere, deve vivere la sua morte.

1.2 - "Dal Vivo"



Immagine tratta da *Dal Vivo*
Installazione multimediale
Fondazione Prada, Milano (1998)

L'installazione virtuale dell'artista americana Laurie Anderson *Dal Vivo* (1998), un percorso immersivo e catacombale nella piena oscurità, evoca chiaramente questa narrazione della morte civile nello spazio gotico del carcere. L'intervento non soltanto mette in scena quel luogo oscuro in cui si stagliano figure disumanizzate in attesa della resurrezione, consentendo la perpetrazione del luogo-mito del carcere all'interno di un nuovo panorama mediale; ma è anche un esempio vivido della transmedialità di questa esperienza dalla cinematografia verso altri dispositivi, spazi e contesti come questo dove, camminando su un manto di sabbia, si incontrano mini-calchi in resina dell'artista sui quali è proiettata la sua immagine digitale, fino a raggiungere, in scala reale, la trasmissione in diretta di una persona detenuta sul calco del suo corpo.

Il progetto fu presentato come una meditazione sul tempo e sull'immagine che si concretizzava nel trasporto telematico del corpo del detenuto Santino Stefanini dal penitenziario di San Vittore di Milano negli spazi della Fondazione Prada, un modo per l'artista di evidenziare il nesso tra incarcerazione e incarnazione.

La dichiarazione che segue è una porzione del testo dell'artista, incluso nella pubblicazione *Laurie Anderson: Dal Vivo*, che accompagnava l'omonima mostra curata da Germano Celant nel 1998. Qui racconta la gestazione dell'idea alla base del progetto, partendo dalla prima proposta per una installazione da parte del museo austriaco di Krems; il divieto di proseguire i lavori; infine, la piena realizzazione in Italia. La genesi e lo sviluppo dell'installazione sono particolarmente significativi, condensano molte delle questioni appena trattate e ne aprono di nuove:

Lo scorso autunno, un museo austriaco mi ha proposto di fare un progetto per un'installazione, così sono andata a vedere il posto. La cittadina austriaca sul Danubio è piena di chiese medievali con eleganti guglie e campanili "a cipolla". La Kunsthalle è collegata a una chiesa del XIII secolo nella quale il museo allestisce molte delle sue mostre più importanti. L'edificio è stato adibito a chiesa per seicento anni, e dopo allora è stato utilizzato per scopi più diversi: come casa d'accoglienza per poveri e pellegrini, come convento e infine come istituzione culturale polifunzionale. È una costruzione imponente con un'acustica impressionante.

Il museo mi propose di progettare qualcosa appositamente per questo spazio, un'installazione video o sonora. Inizialmente cercai di trovare il modo per far "parlare" la chiesa, qualcosa che riguardasse il linguaggio, il linguaggio che sale, per creare una sorta di immensa preghiera a tre dimensioni.

Ogni giorno camminavo per la città cercando di carpire un'impressione del posto e di trovare un'idea per la preghiera.

La cosa strana di questa cittadina era che nel bel mezzo del centro storico c'era un grande carcere di massima sicurezza: alte mura grigie, filo spinato e torrette di guardia. Era una cosa strana, di solito le prigioni sono costruite in mezzo ai campi o in qualche altra area disabitata. Salii in cima al campanile per avere una visione completa della città, e quando guardai fuori dalla cella campanaria, mi trovai proprio di fronte a un uomo col mitra in mano dentro la torretta di guardia.

Proposi per la chiesa un lavoro chiamato "Life". Avrebbe funzionato così: avrei fatto un calco a grandezza naturale di uno dei prigionieri e l'avrei posto nell'abside della chiesa. Utilizzando una telecamera a circuito chiuso, l'immagine del prigioniero sarebbe stata ripresa dalla prigione e proiettata nella

chiesa. Il segnale video avrebbe percorso un tracciato dal carcere sù fino alla torre di guardia, passando poi attraverso la strada fino alla chiesa e giù per il campanile dentro l'abside, e si sarebbe infine sovrapposto al calco tridimensionale. In quel modo sarebbe stato possibile avvicinarsi e toccare l'immagine a tre dimensioni, che sarebbe stata qualcosa che era lì e al tempo stesso non c'era.

Ho scritto per i curatori del museo un testo in cui spiegavo perché avrei voluto realizzare questo progetto, parlavo del mio interesse per la telepresenza e per il modo in cui le telecamere stanno cambiando il mondo e, infine, del diverso atteggiamento nei confronti del corpo umano, incarcerazione contro incarnazione che distingue il carcere dalla chiesa. Dicevo anche che il lavoro avrebbe sollevato domande importanti su temi come il tempo, le icone, le telecamere e la funzione delle istituzioni.

Eppure, ero piuttosto tesa riguardo a questa idea: una cosa è un prete che tiene un sermone sull'incarnazione del male in una chiesa, altra cosa è arrivare da estranea e teletrasportare un prigioniero nell'abside. A ogni modo, i curatori della Kunsthalle furono entusiasti all'idea di realizzare il progetto. Ma un paio di settimane più tardi, scoprirono che la legge austriaca proibisce la rappresentazione del volto dei prigionieri. Una volta che sono là dentro, diventano invisibili. E l'invisibilità, il non apparire, è parte della punizione. Decisi che senza il volto la proiezione avrebbe perso di significato. Gli esseri umani devono avere gli occhi, altrimenti non sono veramente presenti. Così, ho abbandonato l'idea.

Qualche settimana dopo descrissi il progetto a Germano Celant, che mi propose di realizzarlo a Milano. L'immagine sarebbe partita dal carcere di San Vittore, nel cuore della città, per arrivare fino alla Fondazione Prada.

Ho pensato che questo progetto fosse un modo interessante di guardare all'idea, questa volta nell'ottica del rapporto tra due istituzioni, penale e culturale, e del valore attribuito a ciò che ognuna di esse protegge.

Sono stata a San Vittore nel periodo di Pasqua, e ho incontrato Santino Stefanini. Abbiamo parlato brevemente del progetto, e quando gli ho chiesto cosa ne pensava mi ha risposto: "È un'evasione virtuale".

È stato un sollievo per me vedere che capiva esattamente qual era il punto. Una delle maggiori riserve che ho avuto fin dall'inizio, era il timore infatti che potesse essere messo in atto uno sfruttamento del prigioniero: io chiedo a una persona di sedere in silenzio su una sedia per intere settimane e poi firmo l'evento come una mia opera d'arte. Uno degli aspetti più importanti del lavoro, è stato proprio tentare di comprendere questo punto. Qual è il limite tra collaborazione e sfruttamento?

Un altro degli aspetti controversi del progetto, è che molta della sua energia deriva dal voyeurismo, uno dei motori principali di gran parte della cultura americana. Basti dire che una delle nostre forme preferite di intrattenimento, sono i processi in diretta tv. Ci piace guardare i processi in tv, come quello di O. J. Simpson; quello della babysitter inglese accusata di aver ucciso il bambino affidatole; o quello delle amanti accusatrici di Bill Clinton. Adoriamo questo genere di intrattenimento, non soltanto perché siamo moralisti e ci piace giudicare il comportamento altrui, ma anche perché, come nello sport, il risultato è incerto, e quindi, emozionante.

Attualmente a New York ci sono due programmi di processi in diretta nella fascia delle quattro del pomeriggio. Uno, è quello di Ed Koch, nostro ex sindaco; il secondo, del giudice Judy, una donna molto assertiva e sicura di sé, con un

assurdo accento del Bronx. Questi due personaggi si occupano di casi che quello di un signore che querela il proprio fornitore di pappagalli perché gli ha venduto un uccello vecchio o difettoso, o cose del genere. Questi processi sono, sia ben chiaro, puro intrattenimento. Non sono storie morali, perché non c'è mai una vera morale. Una volta che il caso è chiuso, e il condannato viene portato via, a nessuno interessa più nulla di lui.

In questo momento New York è percorsa da un grande orgoglio civico per come la città è diventata sicura e pulita. La Walt Disney si è stabilita a Times Square, la città sta diventando un enorme parco dei divertimenti, come d'altronde il resto del Paese. Niente è veramente come sembra. Nessuno, tuttavia, si domanda che fine abbiano fatto i "cattivi soggetti". Ora che molti programmi sociali e sanitari sono stati smantellati, molte di queste persone sono state semplicemente arrestate e sbattute in prigione. Negli Stati Uniti le prigioni sono un grosso affare, e molte sono di proprietà privata. Si può investire nelle prigioni partecipando alla progettazione, alla costruzione, al mantenimento e all'approvvigionamento. Gli Stati Uniti hanno il più alto numero di prigionieri pro-capite al mondo, e sono l'unico paese del cosiddetto mondo occidentale ad applicare ancora la pena di morte. Ma nonostante questo grande interesse nei confronti dell'incarcerazione, le prigioni in quanto tali, sono ancora tenute piuttosto nascoste⁴⁵.

L'intero progetto si fonda sulla trasmissione del corpo di Santino che siede per quindici minuti nell'arco di tre momenti della giornata, proiettando su un calco del corpo la sua immagine trasmessa in diretta, mentre per il resto del tempo è proiettato in forma registrata.

Secondo quanto annuncia l'artista, la trasformazione del corpo di Stefanini in uno spettro elettronico è un tentativo che lo solleva da un luogo (la prigione) in cui la sua posizione simbolica è quella di entità invisibile e lo "deposita" in un luogo di legittimità esteticamente sancita (il museo, ma anche l'installazione artistica) nella forma di un'intronizzazione, dove, per tutta la durata della mostra, Santino diventa un re oppure un'icona che i fruitori della mostra raggiungono come alla fine di un pellegrinaggio.

Alla radice di questa esperienza complessa si annota il rinnovo della visibilità della punizione in termini di coinvolgimento fisico-corporeo ed

⁴⁵ Fondazione Prada, *Laurie Anderson: "Com'è nato Dal Vivo"*, in "Soundcloud - Fondazione Prada podcast", 2021, (https://soundcloud.com/fondazione_prada/laurie-anderson-come-nato-dal-vivo; English Version: https://soundcloud.com/fondazione_prada/laurie-anderson-some-backgrounds-on-dal-vivo).

emozionale, a lungo sospeso, con la dimensione iconica del detenuto-spettro, dal momento che, per fruire di questa installazione, il pubblico deve fisicamente avvicinarsi alla rappresentazione virtuale.

Durante il periodo pre-fotografico, lo spazio destinato agli spettatori della punizione e lo spazio destinato alla rappresentazione, o meglio, del suo medium tecnico, erano come nel teatro: le persone erano in grado di interagire, andare e venire, muoversi fisicamente davanti alla rappresentazione; lo schermo cinematografico, invece, aveva costituito una lunga parentesi di immobilità dello spettatore, cosicché lo spettatore si riscopriva “incatenato” alla poltrona. Usando le parole di Lev Manovich, forse in una lettura più letterale di quanto la intendesse lui, «in tutto il mondo vennero costruite delle grandi “prigioni” che potevano ospitare centinaia di prigionieri: le sale cinematografiche. Quei prigionieri non potevano parlare tra di loro, né spostarsi da un posto all’altro. [...] i loro corpi rimanevano immobili nell’oscurità di quelle camere obscurae collettive»⁴⁶, ribaltando fatalmente la prospettiva spettatore-prigioniero.

D'altronde già il teorico Jean Louis Baudry⁴⁷ paragonava gli spettatori del cinema ai prigionieri della caverna di Platone, identificando nella immobilità cinematografica un confinamento forzato dove, non potendosi muovere, possono solo guardare in direzione frontale, perché le catene non permettono loro di girare la testa. Parallelamente, immobilità e confinamento sarebbero state le condizioni specifiche per consentire al luogo-mito del carcere di autorappresentarsi, con l'effetto di confondere la differenza tra percezione e rappresentazione.

⁴⁶ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit. p. 144.

⁴⁷ Ivi, citato dall'autore p. 146.

Se ci spostiamo dallo schermo cinematografico a quello del computer, la «rappresentazione completa e totale della realtà⁴⁸» che il critico del cinema André Bazin aveva intuito come il proposito del cinema realista, adesso diventa una vera e propria registrazione delle immagini della realtà mentre il mito originale, qui inteso nel doppio senso dell'antico mito greco della mimesi e luogo-mito della prigione, si realizza nella telepresenza.

Nell'analisi della visibilità della punizione, *Dal Vivo* ci costringe a una deviazione dalle tecnologie della sua rappresentazione (com'era stata la cinematografia e prima ancora i dispositivi pre-fotografici, come la facciata della prigione gotica) a quelle della sua comunicazione in tempo reale, e di conseguenza, ci impone di riconsiderare diversi elementi nuovi: innanzitutto il concetto di presenza a distanza.

Il corpo di Santino Stefanini è ripreso dalla prigione dove è detenuto attraverso una telecamera a circuito chiuso, un sistema che si differenzia per la sua tecnologia, poiché possiede un'elevata sensibilità agli stimoli luminosi anche in mancanza di luce e quindi può continuare a riprendere le immagini al buio nelle ore notturne. La capacità di riprendere in maniera perpetua si unisce a quella di proiezione dell'immagine a distanza, e questo consente alla tecnologia di telepresenza di generare due situazioni: essere presenti simultaneamente in un luogo fisico e remoto e in un ambiente artificiale, grazie alla trasmissione elettronica del segnale video; essere continuamente monitorati, "osservati", come nel sistema panottico.

Qui possiamo considerare un primo livello dell'opera della Anderson, ovvero il fatto che la telepresenza permette all'immagine del corpo di "telespostarsi" da un luogo fisico all'altro, in maniera istantanea: se girare un film richiede del tempo, la telecamera di sorveglianza cattura l'immagine e la

⁴⁸ A. Bazin, *What is Cinema?*, (1958-65), trad. ing. H. Gray, Vol. I, London 1967, cit. p. 20.

rimanda senza nessuno sfasamento temporale, producendo l'illusione della presenza.

Il corpo detenuto, che una volta era stato allontanato dallo sguardo pubblico, adesso è proiettato sul calco esatto del suo corpo, in un certo senso si è incarnato. L'utente percepisce un fenomeno che, mentre esercita la sua coscienza a ricontestualizzare l'assenza, si scopre avvolto dall'illusione di essere in presenza del detenuto.

Il filosofo Edmond Husserl, padre della Fenomenologia, avrebbe sentenziato che «l'immagine non è un'illusione»⁴⁹, poiché finché dura l'illusione abbiamo a che fare con una normale apprensione percettiva, constatando che le illusioni sono rappresentazioni percettive e non fantastiche. Secondo Husserl, la natura degli oggetti non è data per sé, da una presunta proprietà ontologica intrinseca dell'oggetto, ma da come la percepiamo: Santino può presentarsi in sé; come ricordo; oppure in immagine su un supporto. Si tratta dell'intenzionalità della nostra coscienza che si rivolge a diversi oggetti, dunque la percezione e la coscienza di immagine sono atti diversi della coscienza, modalità di fungere della nostra coscienza.

Dell'installazione si percepiscono diverse componenti: oltre alla cosa fisica (*Bildding*), cioè il calco sul quale è proiettata l'immagine del soggetto, gli atti intenzionali implicati nella coscienza d'immagine coinvolgono un «doppio oggetto»: l'immagine a grandezza naturale del detenuto (*Bildobject*) e il soggetto Santino Stefanini cui la rappresentazione rinvia (*Bildsujet*).

Nella coscienza d'immagine, però, si sovrappongono due atti differenti sulla base dello stesso sostrato sensoriale che viene percepito, in momenti diversi, come proprietà del *bildding* e come proprietà del *bildobject*. Non è possibile, secondo il filosofo, una sovrapposizione coincidente delle due apprensioni: o qualcosa è percepita come dell'argilla modellata, oppure è percepita come un

⁴⁹ La citazione di Husserl è di P. Conte, *In carne e cera*. cit. p. 15.

oggetto iconico (il *Fiktum*, per utilizzare la terminologia del filosofo e che ci risulta particolarmente calzante, poiché etimologicamente si riferisce in prima istanza a ciò che è stato “plasmato”, e poi alla “simulazione”), la sagoma del detenuto in posizione seduta, o meglio, la sua “presentificazione”.

Verso l’argilla, la coscienza si dispone come farebbe con tutti gli oggetti che percepisce, poiché forma con l’ambiente circostante un’unità di senso coerente, si inserisce in maniera attuale e reale, è lì e non simula altro che un pezzo di argilla; è quando si dà come immagine, invece, che si pone in una radicale discontinuità rispetto allo spazio circostante perché, dandosi *quel qualcosa* di cui è immagine non è presente in sé in carne e ossa, ma è presentificato, è l’ambiente mediale che gli permette di rendersi presente.

Questa discontinuità rispetto allo spazio circostante è un elemento sostanziale delle icone, poiché il fatto che l’oggetto iconico non si inserisca nel decorso coerente della connessione oggettuale della percezione lo allontana dalla «realtà». L’esempio della trasmissione dell’immagine del detenuto sul calco dell’installazione è particolarmente adatta a spiegare questa fenomenologia perché l’“irrealtà” dell’immagine deriva dal fatto che l’oggetto iconico appare ma contrasta con il presente reale, non soltanto perché Santino Stefanini è detenuto presso il carcere di San Vittore, per cui è cosa acquisita che non possa trovarsi all’interno degli spazi della Fondazione Prada, ma perché mentre appare al pubblico, la sua è la presenza di un’assenza. Per dirla con le parole dell’artista, è «qualcosa che era lì e al tempo stesso non c’era», oppure usando le parole del detenuto, si tratta di «un’evasione virtuale».

Eppure, la sua apprensione iconica da parte dell’utente viene sostituita continuamente dalla sensazione di essere in sua presenza, e che lui possa vederlo. Complice l’oscurità che lo avvolge e che nasconde le asimmetrie col

supporto, il ritratto perpetuo di Santino, a misura d'uomo, in tre dimensioni, posto ad un'adeguata distanza, è un'"apparizione" che sembra voler forzare a una confusione tra realtà e parvenza.

Storicamente, abbiamo molte testimonianze sull'impiego della materia plasmata per colmare iconicamente l'assenza del referente. Ad esempio, la cera, in virtù della sua plasmabilità, ha uno straordinario potere mimetico ed evocativo tale da essere stato a lungo utilizzato per realizzare figure indistinguibili dal modello reale. Questo ha portato alla convinzione culturale che l'immagine non fosse completamente disgiunta da ciò che rappresentava. Hans Belting, teorico dell'approccio antropologico alle immagini, sosteneva che questo accadesse perché siamo portati a credere che le immagini vivano nei loro media nel stesso modo in cui noi viviamo nei nostri corpi, ragione per la quale siamo tentati a comunicare con esse come se fossero corpi viventi, in un certo modo ad "animarle". Nel caso particolare della cera, infatti, la ricorrenza nella mitologia greca e il suo utilizzo nel corso della storia gli sono esempi per cui questione era intesa letteralmente, perché l'immagine prendeva effettivamente il posto dell'originale, lo rimpiazzava, si identificava con esso, mettendo in crisi la distinzione tra copia e modello⁵⁰.

Il calco di Santino, a ben vedere, nell'espressa intenzione di animare l'inanimato, non solo inteso come figura scolpita, ma anche immagine metaforica del detenuto-defunto, ricorda il paradossale aneddoto del testamento di Bentham, il teorico del carcere Panopticon morto nel 1832, il quale dispose che il suo scheletro fosse sistemato su un seggio appropriato, posto a sedere e vestito con i suoi abiti migliori mentre la testa, preservata tramite un procedimento scientifico, fosse riattaccata allo scheletro. La difficoltà di preservare la testa così com'era però risultò inefficace: ogni espressione andò perduta e il suo volto non poté essere esposto in pubblico.

⁵⁰ P. Conte, *In carne e cera*, cit. pp. 106-7.

La soluzione, allora, fu trovata nella cera che fu modellata a sua immagine, in modo così realistico «da sembrare viva»⁵¹.

L'«effigie» del corpo del defunto in funzione di rappresentanza, ha in realtà una lunga storia che corre indietro fino al cosiddetto *ius imaginum*, cioè il diritto dei nobili romani di farsi immagini in cera del volto degli antenati. Il loro valore consisteva appunto nella funzione performativa di presentificare gli assenti, proprio perché erano frutto non della semplice raffigurazione del volto, bensì del suo calco, e in quanto tale il rimando al referente non era semplicemente metaforico ma implicava la sua presenza reale. Erano, in effetti, dei «morti viventi»⁵².

In effetti, sul nesso immagine e defunto avevamo già avuto delle tracce sotto il profilo etimologico: *eidolon*, l'idolo greco, rinvia allo spettro, e in senso derivato è immagine; *simulacrum*, lo spettro; *l'imgo* era il calco in cera del volto del defunto in epoca romana; mentre il nesso immagine e detenuto è mediato dall'immagine metaforica del defunto.

Dunque, tornando al calco del detenuto, l'utilizzo del medium cera è in questo caso rimpiazzato dalla proiezione esatta della sua immagine, mentre la sensazione di essere in sua presenza sembra avere a che fare con la sua funzione di rappresentanza, come testimonianza dell'assenza e al contempo della sua presenza.

Dal punto di vista percettivo però, la confusione tra originale e copia è prevenuta da un contrasto su un altro livello: gli spazi della Fondazione si identificano in «spazi iconici», «cornici istituzionali», rappresentano una «soglia» che è propria degli spazi espositivi e dei musei. Quando entriamo nell'istituzione varchiamo la soglia del mondo reale, disponiamo la coscienza ad entrare in quello iconico, e siamo già gravidi di aspettative e attese.

⁵¹ Ivi, p. 151, cit. p. 152.

⁵² Ivi, p. 156-7, cit. p. 158.

Non è lo stesso caso, cioè, della famosa dama di cera che aveva tratto in inganno Husserl al museo, dal momento che questa era stata sistemata, appositamente per cogliere impreparati, “fuori cornice”, in una sorta di zona d’ombra come potrebbe essere il bookshop piuttosto che la caffetteria del museo, dove non è richiesto alla coscienza di disporsi in senso iconico.

L’effetto illusorio costantemente creato dall’opera della Anderson è imputabile dall’insieme dell’ambiente mediale e dell’immediatezza resa possibile dal medium particolare, la telepresenza, che restituisce il tempo presente, generando insieme quell’effetto di trasparenza che nega il medium stesso. Il detenuto Santino “si materializza” e “osserva”, come se fosse davvero in grado di vedere e come se il medium non ci fosse, creando un rapporto tra alterità tecnologica (e simbolica) e soggettività.

È opportuno dire che non si tratta di un effetto di trasparenza assimilabile a quello provocato dalle moderne tecnologie in realtà virtuale, capaci di creare una nuova classe di immagini dove l’effetto di presenza è tale al punto che è negato il fatto stesso di essere immagini, le cosiddette *an-icons*; ma soltanto perché l’effetto va inteso nel suo contesto mediale di riferimento. L’effetto di presenza non sarebbe una proprietà che c’è oppure non c’è, ma una “proprietà gradiente” da inserire su una scala di valori.

Secondo lo studioso di *an-icons* Andrea Pinotti infatti,

adottare il modello del gradiente ci consente di (...) rileggere la storia delle immagini nel suo complesso, risalendo fino agli ambienti immersivi delle caverne paleolitiche, per ricostruirne genealogicamente le strategie di implementazione del gradiente an-iconico nel corso di uno sviluppo millenario. Con l’ausilio della storia dell’arte e della *media-archaeology*, possiamo così prendere in esame differenti modalità attraverso le quali nel corso dei secoli la storia delle immagini ha visto sfidare la soglia che separa il mondo iconico dal mondo reale, tentando di realizzare ambienti mediali osmotici, e puntando a varie forme di presenza, immersione, interazione, diversamente combinate fra loro. Se cornice e schermo, come si è detto, sono fra i principali dispositivi che hanno garantito la separatezza delle “immagini-di”, una particolare attenzione andrà riservata a quelle strategie che ne hanno contestato la natura di limite o barriera, secondo un duplice movimento in/out: elementi del mondo reale che

penetrano nello spazio finzionale delimitato dalla cornice o dallo schermo; elementi del mondo iconico che ne fuoriescono per ambientarsi in quello reale⁵³.

E dunque l'intenzione alla base di *Dal Vivo* è, come si evince dal titolo, quella di inserirsi nella storia delle immagini offrendo la sua modalità specifica per sfidare la soglia che separa il mondo iconico dal mondo reale. Un approccio media-archeologico in prospettiva intermediale, secondo Pinotti, ci consente infatti di "cogliere an-iconiche arie di famiglia fra oggetti anche molto distanti nel tempo e nella medium-specificity".

La capacità della telecamera di monitorare ogni cambiamento visibile che si verifica nello spazio remoto della prigione, restituisce la temporalità presente, acuendo la sensazione di presenza del detenuto "dal vivo". In realtà, la ripresa non è costante. Al detenuto, infatti, è richiesto di sedere per quindici minuti, tre volte al giorno. Più che il presente tout court, si restituisce una nuova temporalità costituita dal loop, dove porzioni di presente vengono consegnati a intervallo regolare allo sguardo del pubblico pagante.

Il vero protagonista dell'opera allora risulta essere la riflessione sul tempo presente delle telecamere e sullo spazio in termini di confine tra i luoghi che viene messo in discussione, dal momento che lo spazio diventa un concetto aleatorio e sempre meno visibile fisicamente, rendendo possibile un dialogo tra gli spazi del "fuori" e del "dentro"; ma anche sul potere che lo spazio ha sui corpi, la possibilità della loro redenzione dalla geometria fisica coercitiva del carcere: provando ad evadere virtualmente la natura del carcere, il corpo del detenuto ne riscrive i confini.

⁵³ A. Pinotti, *Immagini che negano se stesse. Verso un'an-icnologia*, in "Ambienti mediali", P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), Udine 2018, cit. pp. 235-6.

La possibilità di giustapporre in un luogo reale più spazi che normalmente sarebbero incompatibili è una capacità di luoghi particolari che Foucault descrive come “assolutamente differenti da tutti gli altri”, delle zone grigie, le “eterotopie” che la società ha organizzato in qualità di contro-spazi, luoghi reali fuori da tutti i luoghi. Alcune di queste eterotopie sono connesse a delle strane suddivisioni del tempo che si accumula all’infinito, e queste sono, tra le altre, i musei, dove l’intenzione di catturare il tempo e depositarlo in un certo spazio privilegiato per produrre uno spazio che possa essere definitivamente fuori dal tempo, si costituisce come l’idea propria della nostra cultura moderna. A questo particolare tipo di spazio eterotopico, si è aggiunto quello legato al “passaggio, alla trasformazione, alla fatica di una rigenerazione”, ovvero quello della prigione.

La fusione di queste due zone grigie sembra aver creato uno spazio dove tutti i visitatori possono entrarci ma, una volta entrati, ci si accorge che è un’illusione e non si è entrati da nessuna parte, alla stessa maniera in cui lo sono i passaggi, o le anticamere, quegli ambienti destinati ad accogliere chi, venendo di fuori, entra in un locale riservato prima che possa venir ricevuto nell’interno, e dove il corpo resta in un certo modo sospeso.

La rappresentazione del carcere muta così nella rappresentazione del tempo sospeso, come è quello della riabilitazione del detenuto. La proiezione del corpo sul calco, mentre siede immobile sul calco di argilla, riconferma la narrazione del corpo “defunto” del detenuto, la negazione e la trasfigurazione di un corpo negato e cancellato che Foucault assegnava alla mummia, come il grande corpo utopico che permane nel tempo⁵⁴.

D’altronde l’artista, in una intervista rilasciata al quotidiano La Repubblica, descrive la sua opera come «una combinazione tra una tomba egizia, una macchina del tempo e una stanza per la meditazione» in un tentativo di

⁵⁴ M. Foucault, *Utopie, Eterotopie*, cit. p. 33.

fornire una genealogia scultorea al corpo pietrificato del prigioniero, in un certo senso emulando le stesse associazioni gotiche che l'architetto Haviland aveva fatto con le *Tombs* di Manhattan.

La monografia della mostra, invece, accoglie delle fotografie che mostrano la statua di argilla prima della sua animazione tramite proiezione video, anticipando la sensazione di una presenza grumosa e pesante, un peso morto.

Che il valore della linea e della forma sia nel valore della vita organica (il vitale) che esse contengono fu teorizzato da Wilhelm Worringer, il quale ha fatto proprio riferimento al ricordo della forma morta della piramide come circostanza in cui quel nostro senso del vitale che proiettiamo nelle linee e nelle forme è come soppresso e, accanto ad esso, l'impulso empatico. D'altra parte, la costruzione doveva essere un memoriale, solennemente impressionante, che doveva stare da solo su un ampio piano. Nel caso della statuaria, questa sensazione si conferma nella definizione di Kenneth Gross, professore all'Università di Rochester, in uno studio fenomenologico della scultura rappresentativa dal titolo, già di per sé indicativo, *The Dream of the Moving Statue*, il quale legge la statuaria come richiamo delle ansie di mortalità nello spettatore:

What I see in the statue is really a once-living thing whose life has been interrupted; it is a creature stilled, emptied of life, turned to stone or bronze or plaster; captured, thus possibly needing to escape; dead, thus needing resurrection or galvanization . . . This sense of something "ended" is what can give to the statue its melancholy and spectral character, lend it the curious deathliness of a tableau vivant. Not unlike Roland Barthes's description of the photograph, the statue presents a body or a pose arrested in time, arresting time itself⁵⁵.

⁵⁵ K. Gross, *The Dream of the Moving Statue*, Ithaca and London 1992, p. 34.

Ma proprio come la spettralità e la mortalità fanno parte della statua mimetica, così fanno anche parte dell'immagine filmica ed elettronica. Come suggerisce l'allusione di Gross a Barthes, la logica convenzionale sostiene che l'immagine generata fotograficamente ci dà una "cattura" della realtà, ma non è all'altezza della pienezza del corpo reale. L'immagine riprodotta meccanicamente, la fotografia di Barthes, rappresenta una presenza dell'assenza, dell'animazione costitutiva della morte⁵⁶. Così, in *Dal Vivo*, quando un'immagine elettronica così paradossalmente mortale viene proiettata su un pezzo di argilla, ciò che abbiamo sono assenze accumulate sulle assenze.

L'energia della sua fruizione è consegnata allora al rinnovato voyeurismo del pubblico della punizione, che era stato a lungo sospeso in seguito all'arretramento della sua visibilità, e ora reintrodotta "a distanza", mantenendo molti dei *topoi* che abbiamo già incontrato.

Una particolare differenza è inoltre costituita dalla rivelazione del volto. La stessa artista dichiara che senza il volto la proiezione avrebbe perso di significato poiché gli esseri umani devono avere gli occhi, altrimenti non sono veramente presenti, focalizzando sugli occhi del detenuto come il motore principale dell'effetto di presenza, a cui il calco, la proiezione della sua immagine e tutto l'ambiente mediale fanno sostanzialmente da corredo. Eppure Pinotti, nel saggio dedicato all'Empatia, menziona Johann Gottfried Herder, il quale descrive l'incontro tra la statua e il suo fruitore come quello di una ricongiunzione simbolica e immedesimazione psicofisica in virtù di una "simpatia interiore", una trasposizione di tutto il nostro Io nella figura, in virtù della nostra facoltà di toccarla, poiché mentre l'occhio riduce il volume a bidimensionalità, il tatto lo riporta nella sua concretezza. Dunque la mano la "sente" secondo l'accezione di *fühlen*.

⁵⁶ R. Barthes, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, New York 1981, p. 74.

Questa esperienza corporea, specie se rivolta a una statua che raffigura un corpo umano a grandezza naturale, sarebbe coinvolta nell'incarnazione della nostra anima in un corpo estraneo⁵⁷.

Una delle questioni sollevate dall'installazione, è la sua rappresentazione in quanto *quel* detenuto, la cui punizione è narrata epicamente come esperienza della detenzione nella vita di un uomo. È significativo che la rappresentazione di soggetti colti nella loro impotenza, come nella fotografia di Salgado o nelle immagini documentarie di guerra, queste persone non vengano identificate ma ridotte a esempi rappresentativi di un'etnia o di una condizione di disagio. L'apertura a questa lettura individuale ci consente allora di analizzare la relazione tra il fattore empatico come avvicinamento all'esperienza dell'altro e apre alla consapevolezza che Santino non è un uomo culturalmente lontano colto in uno scatto mentre è immerso nel disagio socio-economico e politico di un lontano paese in guerra, ma è un concittadino detenuto nella stessa città che ospita l'installazione. Costatare la natura sottile della soglia tra la legalità e illegalità, fuori e dentro, libero e in catene, risulta un elemento a cui fare riferimento nella trattazione dello spettacolo.

⁵⁷ A. Pinotti, *Empatia. Storia di un'idea*, cit. 102.

Capitolo 2 - Empatia e proiezioni: meccanismi di trasferimento di significato

Conseguentemente all'arretramento del visibile, la rappresentazione gotica del carcere permane attraverso forme di migrazione da un medium all'altro, dalla facciata del carcere al film cinematografico, fino all'installazione multimediale della cella d'isolamento.

Le condizioni per analizzare queste rappresentazioni, infatti, sono permesse dalla loro rilocalizzazione, ovvero dal modo in cui la rappresentazione viene trasposta, slittata su altri dispositivi, spazi e contesti. La trasposizione su dispositivi diversi qualifica anche il modo in cui l'esperienza può essere vissuta, poiché questa cambia a seconda del medium che la rende possibile, specie in una fase in cui la visione delle immagini non è più confinata alla sala cinematografica ma può avere luogo su qualunque medium che possa proiettare quel nesso narrativo tra detenuto-defunto-immagine.

La rappresentazione del detenuto su un calco a grandezza naturale in *Dal Vivo*, come si vedrà, è una strategia che rende presente l'assente, riducendo drasticamente, momentaneamente e con artifici tecnologici, la distanza tra *medium* e ricevente, producendo l'ibridizzazione dello spazio reale con lo spazio della rappresentazione.

Questa strategia è una traccia dell'istintivo desiderio di riportare in presenza ciò che era stato allontanato dal visibile; altresì, si presenta come un primo tentativo di avvicinare lo spettatore alla questione della detenzione in maniera diversa.

Ad ogni modo, l'immersività dell'esperienza resta una strategia ludica e spettatoriale, lontana da quella propria dell'esperienza ordinaria, ovvero quella situazione in cui si partecipa concretamente e individualmente e ciò che si percepisce è inserita in maniera attuale e reale.

Ad esempio, l'esperienza della prigione da parte di chi la vive è immersiva nel senso che è compresa nello spazio e tempo ordinario, ma non solo, le due condizioni di possibilità hanno nel carcere un valore differente da quello che hanno altrove, in ragione dell'intensità dell'esperienza che produce incorporazione e assimilazione, rischiando la perdita dell'individualità.

Questa prospettiva risulta esacerbata nella cella di isolamento, uno spazio in cui la misura del confinamento riduce lo spazio disponibile per periodi indefiniti e prolungati, nei casi più estremi provocando la modificazione dell'esperienza sensoriale del detenuto e un conseguente estraniamento dalla realtà. La passivizzazione di questa particolare forma di punizione, sostanzialmente caratterizzata da ozio forzato, è l'elemento fondamentale attraverso il quale si dà luogo alla monotonia degli stimoli, alla sensazione di privazione della pluralità dei *media* che normalmente assicurano la varietà dell'esperienza, in una misura alternativa a quella del confinamento classico: in maniera particolare le finestre, la soglia che dà verso l'esterno e che assicura a chi è detenuto di avvertire una certa presenza della realtà, sono strette o poste molto in alto.

Se il campo percettivo viene improvvisamente ristretto, si priva la coscienza di tutta la complessità degli stimoli, portandola a rivolgersi ai pochi oggetti che si offrono alla percezione e a porre su di loro un intero repertorio di attenzioni. In un certo modo, il detenuto si scopre coinvolto in un flusso di combinazioni e associazioni, la cui durata e complessità oscura ben presto la sua capacità di ragionare, fino ad acuire le emozioni associate agli stimoli, ad esempio il rumore dei passi, il chiasso continuo degli altri detenuti, l'acqua che gocciola.

Nel tentativo di comprendere meglio i fenomeni sottesi a questa deprivazione sensoriale è necessario dunque analizzarla dal punto di vista neuroscientifico.

Una pubblicazione⁵⁸ riporta diversi studi condotti a partire dagli anni Cinquanta, come gli esperimenti del dott. Hebb e il suo gruppo di ricerca in neuropsicologia, ma anche gli studi successivi che hanno contribuito a definire i sintomi caratteristici del *solitary confinement* e riconoscere in questi una sindrome⁵⁹ clinicamente distinguibile dalle altre.

Nei primi esperimenti, i soggetti venivano piazzati in situazioni allestite per ridurre massimamente gli stimoli esterni informativi. I metodi allora erano rudimentali: si cercava di isolare l'individuo attraverso stanze a prova di luce e suono; si avvolgevano tubi di cartone intorno alle braccia e alle mani per ridurre la sensazione tattile e la propriocezione; eppure i sintomi sviluppati in questi ambienti erano tali che il soggetto presentava distorsioni percettive, allucinazioni visuali e illusioni uditive, ma anche propriocettive e olfattive, accompagnate da percezioni fantastiche vivide.

In uno studio condotto su un gruppo di quattordici detenuti alla Walpole State Prison, l'osservazione degli effetti della cella di isolamento riporta gli stessi sintomi psicopatologici, tra i quali, oltre a quelli già citati, si annotano esperienze di de-realizzazione e iper-reattività a stimoli esterni.

Una particolare rilevanza è assegnata alle credenze pregresse che i detenuti avevano sull'isolamento in cella per la capacità di influire sull'esperienza e incidere sulle reazioni dei detenuti. Nella sezione "*The Influence of Expectation*"⁶⁰, si registra che la percezione dei detenuti al Walpole era generalmente orientata a credere che la cella di isolamento e in particolare la porta blindata di acciaio erano tentativi punitivi di "crack up, break spirits,

⁵⁸ S. Grassian, N. Friedman, *Effects of Sensory Deprivation in Psychiatric Seclusion and Solitary Confinement*, in "International Journal of Law and Psychiatry", Vol. 8, 1986, pp. 49-65, qui p. 51.

⁵⁹ S. Grassian, *Psychopathological effects of solitary confinement*, in "American Journal of Psychiatry", 140 (11), pp. 1450-54, qui cit. p. 1450.

⁶⁰ S. Grassian, N. Friedman, *Effects of Sensory Deprivation in Psychiatric Seclusion and Solitary Confinement*, cit. p. 55.

drive them crazy and send them to Bridgewater”⁶¹, rappresentandola come una vera e propria soglia intransicabile in uscita.

Riassumendo, nelle pubblicazioni scientifiche l’esperienza del confinamento solitario è descritto come un’esperienza “immersiva”, lesiva della capacità di verifica della realtà, con episodi allucinatori di visione fantastica, dissociazione e comportamenti primitivi di aggressione, fino alla produzione di uno stato infantilizzato al punto che il ritorno in società è assimilato all'iconografia degli zombie molto più che all’idea del cittadino riabilitato.

Ritorna in questo senso la tendenza all’ibridazione del pensiero scientifico con l’immaginazione popolare: così come i discorsi medici sulla ghigliottina hanno fatto eco al simbolismo irrazionale, così i rapporti della scienza sugli effetti della cella di isolamento possono proliferare nuovi significati e simboli che, una volta in circolazione nella cultura, dialogano tra di loro.

Le ansie riguardanti lo stato dei detenuti al momento del rilascio, infatti, mostrano questa affinità con il motivo mostruoso dello zombie che ricorre spesso nelle riflessioni dei criminologi, i quali associano i temi della ri-nascita con i temi della non-morte⁶²; descrivono una disintegrazione del cervello, l'organo associato alla produzione e all'organizzazione dell'identità, all’interno di corpi umani privi di umanità⁶³.

La trasformazione dell’esperienza sensibile del detenuto sta nell'essere gradualmente snaturato e privato di quella vitalità mentale condivisa dagli altri membri della specie, fino ad essere incorporato culturalmente nell’espressione dell’abiezione e del perturbante (si pensi alla rappresentazione cinematografica dei detenuti come spettri, sepolti nelle

⁶¹ Ivi, qui cit. p. 56. Bridgewater è la struttura statale che ospita i pazienti criminali con malattie psichiatriche.

⁶² C. Smith, *The Prison and the American Imagination*, cit.

⁶³ T. Fredriksson, *Abject (M)Othering*, cit. p. 271.

cantine del carcere-cattedrale in *The Shawshank Redemption*; al tragico epilogo del personaggio di Iag Brooks, rilasciato dopo cinquant'anni e disorientato dalla perdita di identità).

Dunque, la sensazione è che questa perdita di identità (la "rottura dello spirito") produca un soggetto infantilizzato, mentre l'attribuzione di credenze, sentimenti di ostilità date dalle ansie sociali sui detenuti producano l'insorgenza di un conflitto nel meccanismo empatico e diano luogo a *bias* e distorsioni cognitive.

A questo proposito, è utile tornare a Lipps, anche semplicemente per aver esteso l'empatia dal campo di applicazione degli oggetti estetici a quello delle relazioni umane, sostenendone il carattere puramente psicologico.

L'oggettivazione del sé stesso in un altro diverso, quale è la definizione di empatia secondo Lipps, deve accompagnarsi a un dato importante, e cioè se questa oggettivazione è positiva o negativa.

Come accennato nelle pagine precedenti, il meccanismo empatico è da ricondurre a un ambito naturalistico e quindi imprescindibile, non è sottoposto alla cultura, ma è inteso come un istinto inaggirabile. Di fronte allo stimolo, esso si attiva immediatamente, mentre ciò che è variabile è la qualità di quest'istintività psichica, la modalità con cui quella parte del sé, dopo essersi proiettata nell'oggetto (nel nostro caso al Soggetto) percepito, ritorna al Soggetto percipiente come parte accolta (empatia positiva), oppure rifiutata (empatia negativa).

In particolare, riguardo alla sistematizzazione che Lipps fa sui modi in cui si può dire l'empatia⁶⁴, il nostro caso di indagine sembra fare riferimento all'empatia "etica" ovvero, il meccanismo empatico è lo stesso ma introduce

⁶⁴ A. Pinotti, *Empatia: «un termine equivoco e molto equivocato»*; *Empatia e godimento estetico*, tr. it. a cura di A. Pinotti, entrambi in "Discipline Filosofiche", S. Besoli, M. Manotta, R. Martinelli (a cura di), XII, 2, Una «scienza pura della coscienza»: l'ideale della psicologia in Theodor Lipps, Macerata 2002.

nella coscienza “la realtà dell’empatizzato” che rispetto all’empatia estetica è una novità; infatti, nel meccanismo di empatia estetica non è richiesta la coscienza della realtà dell’empatizzato. Le cose stanno diversamente per ciò che riguarda l’empatia etica, la quale necessita di una effettiva corrispondenza tra situazione e comportamento: il processo conoscitivo è precedente a quello etico-empatico. È necessario essere certi di avere di fronte una persona in carne e ossa e che il suo comportamento sia coerente alle intenzioni⁶⁵.

In riferimento alla modalità positiva o negativa del meccanismo empatico, si può dunque applicare un’empatia etica positiva e un’empatia etica negativa. Riassumendo, che l’empatia sia dell’una o dell’altra specie, si esperisce sempre e comunque empatia, ma con l’aggiunta di una particolare pretesa che il soggetto percepito presenta, cioè il fatto che esige dal percipiente una modalità della sua auto-attivazione, come attributo secondario.

In altri termini, si tratta di una proiezione di una parte del proprio Io, un certo contenuto, in un soggetto esterno, così come avviene in uno specchio, e di una ricezione di questo contenuto riflesso nel soggetto esterno, come se gli appartenesse da sempre.

All’interno di questo inquadramento teorico, l’empatia si costituisce come un fondamentale meccanismo di trasferimento di significato da una persona all’altra, mentre il corpo ne risulta il veicolo sia dal punto di vista della sua espressione che da quello della sua decodifica da spettatore.

Il corpo, come si evincerà nei successivi risultati neuroscientifici degli anni ’90 del gruppo di ricercatori dell’Università di Parma (coordinato dal dott. Giacomo Rizzolatti), è «l’origine pre-logica e ante-predicativa della nostra

⁶⁵ I Rotella, *Freud, Lipps e il problema dell’empatia. Indagine sull’etica freudiana a partire dall’eredità lippsiana*, tesi di dottorato dell’ a.a. 2017/2018, p. 138 (http://www.fedoa.unina.it/12475/7/Rotella_Ivan_31.pdf).

capacità di comprensione»⁶⁶. Gli studiosi, infatti, hanno evidenziato i processi neurofisiologici attraverso i quali assegniamo all'altro lo status di altra soggettività e i meccanismi di rispecchiamento. Questi risultati si devono alla risonanza magnetica funzionale (fMRI), che permette di tracciare l'attività cerebrale in presenza di stimoli visivi, cioè immagini proiettate all'interno della risonanza attraverso degli appositi occhiali collegati a un computer esterno.

I dati di *neuroimaging* hanno rilevato l'attivazione della corteccia premotoria, l'area nota per attivarsi sia quando compiamo un'azione in prima persona, sia durante l'osservazione di azioni eseguite da altri individui, perché il meccanismo che soggiace a questo effetto controlla l'esecuzione delle azioni ma esegue anche la funzione di comprenderle.

I concetti psicoanalitici della proiezione allora non sono puramente metaforici ma hanno un riscontro fisiologico, localizzato nelle regioni parieto-premotorie del cervello che sono appunto popolate da "neuroni specchio"⁶⁷. Questi neuroni sarebbero coinvolti sia nell'imitazione di movimenti che nell'apprendimento imitativo di sequenze di atti motori, il cui scopo finale dell'intera azione è già presente nella mente. Questo significa che l'intenzione precede l'inizio dei movimenti, e dunque quando si compie un'azione, il cervello è in grado di predirne il perché l'ha motivata.

Questo meccanismo di comprensione dell'intenzione avviene anche durante l'osservazione degli atti motori altrui. Secondo questa prospettiva, comprendere le azioni e attribuire le intenzioni sarebbero fenomeni collegati

⁶⁶ V. Gallese, *Dai neuroni specchio alla consonanza intenzionale. Meccanismi neurofisiologici dell'intersoggettività*, in "Rivista di Psicoanalisi", 2007, LIII, 1, 197-208, qui cit. p. 198.

⁶⁷ V. Gallese, P. Migone, M. N. Eagle, *La Simulazione Incarnata: i Neuroni Specchio, le Basi Neurofisiologiche dell'Intersoggettività ed alcune implicazioni per la Psicoanalisi*, in "Psicoterapia e Scienze Umane", XL, 3, 2006, pp. 543-80.

Tutta l'argomentazione sulla simulazione incarnata è tratta da questo testo.

dallo stesso meccanismo di “simulazione incarnata”, che è considerata come il correlato funzionale dell’empatia.

Sostanzialmente, osservatore e osservato condividono dei meccanismi neurali e ciò permette la comprensione di una emozione di base, si produce uno stato fenomenico in cui si afferra immediatamente il senso delle azioni ed emozioni altrui, un vero e proprio “mettersi nei panni” di altri individui.

Le distorsioni cognitive invece sono indotte da un pregiudizio del soggetto che percepisce. La psicologia sociale parla, in proposito, di *bias* perché alla base della nostra percezione c’è un processo cognitivo di osservazione ed interpretazione, ovvero di “costruzione della realtà”. Lo stereotipo, una credenza condivisa in un ambiente culturale, non deriva da una conoscenza diretta ma è appresa. Per semplificare, l’assunto “penso che, siccome è un ex-detenuo, sicuramente è “strano” (non-familiare alla mia esperienza della realtà), è uno stereotipo.

Sulla base di quanto rilevato dagli studi neurologici, il nostro cervello necessita di energia per svolgere qualsiasi azione, mentre il pregiudizio evita la gestione di troppe operazioni alla volta, manifestandosi in maniera anticipata rispetto alla valutazione dei fatti. La trasmissione di pregiudizi attraverso le forme discorsive in parte analizzate, allora, dimostra come certe rappresentazioni metaforiche siano orientate a de-enfatizzare i comportamenti negativi attraverso l’esclusione progressiva delle persone non appartenenti al gruppo, attraverso una «de-umanizzazione»⁶⁸.

Nell’antica Grecia i *topoi*⁶⁹, infatti, avevano luogo nelle idee generalmente accettate e depositate nella memoria collettiva. Il luogo comune è una

⁶⁸ G. Sposito, *Dai Loci Ciceroniani ai Bias Cognitivi e al ‘Rumore’. Come nascono e si alimentano i pregiudizi, anche in ambito giudiziario*, in (a cura di) M. Frunzio, “Il fascino della comunicazione tra antico e presente. Atti della tavola rotonda di Urbino”, 7-8 Aprile 2022, pp. 51-83, qui cit. p. 64.

⁶⁹ Ivi, pp. 65-70.

metafora spaziale dove, nella costruzione di un discorso, è possibile cercare e ritrovare ciò che già esiste come premessa. Per fare un esempio, i “luoghi (fisici) della persona” erano particolarmente utilizzati già in epoca romana a fondamento di argomentazioni giudiziarie, si desumevano direttamente dall’imputato ed erano finalizzate all’accusa o alla difesa. Non era raro allora che una persona corpulenta fosse sottoposta al pregiudizio della colpevolezza, dal momento che la forza viene presa come prova di prepotenza.

La degenerazione dei *loci in bias* ci riporta a quanto l’artista Laurie Anderson aveva menzionato a proposito della cultura americana (e di quella moderna tout court) percorsa da forme di intrattenimento («niente è veramente come sembra») dove l’aspetto morale è continuamente messo in discussione da quello voyeuristico della punizione.

Se da una parte esistono forme di intrattenimento che comprendono la visione di processi giudiziari in televisione dove non c’è mai una vera morale, e «una volta che il caso è chiuso e il condannato viene portato via a nessuno interessa più nulla di lui», dall’altra proliferano iniziative di sensibilizzazione sul tema carcere, mosse dalla necessità di rivedere la tendenza alla creazione di *bias* nei confronti dei detenuti e di implementare l’empatia.

In sostanza, abbiamo visto come la rappresentazione del carcere continui ad essere proiettata, rilocandosi su media diversi, e di conseguenza anche la visibilità della punizione. Parallelamente invece, cresce la necessità di sensibilizzazione verso il carcere da parte di enti governativi e della comunicazione, che utilizzano gli stessi strumenti mediatici ma si fanno portatori di progetti virtuosi che portino conoscenza basata sull’esperienza cosiddetta in prima persona della Realtà Virtuale.

Questi intenti sono particolarmente sostenuti dalla comunicazione, la quale è alla ricerca continua di strumenti di storytelling che possano rappresentare uno dei temi più controversi della società. La forma del giornalismo cosiddetto “immersivo”, basato (almeno retoricamente) sulla «produzione di notizie in una forma in cui le persone possono acquisire esperienze in prima persona degli eventi o delle situazioni descritte nelle notizie»⁷⁰, concepisce l’immersività come esperienza in carne e ossa, dunque, di verifica diretta, al punto da esperire empaticamente i vissuti altrui. Allora possiamo dire che le installazioni immersive in Realtà Virtuale (VR), similmente alla risonanza magnetica, facciano leva sulla forma di rispecchiamento, cioè sulle rappresentazioni interne degli stati corporei associati ad azioni, emozioni e sensazioni in una realtà duplicata, “simulata”, al computer.

L’obiettivo della VR è quello di sostituire le percezioni sensoriali reali con quelle generate al computer che descrive una scena in 3D, compresi i cambiamenti generati dall’interattività, cioè dall’intervento dell’utente. Costui, indossando un visore *head-mounted* con visibilità a 360°, si sottopone alla possibilità che questa sostituzione diventi efficace perché, avvolto dagli stimoli dell’ambiente virtuale, il cervello non ha alternativa che dedurre il suo modello percettivo dal flusso dei dati del VR. Di conseguenza, la coscienza reale viene trasformata in coscienza virtuale, nonostante la certezza dell’utente che quello che percepisce non sia reale.

Questo è un fine ideale, dal momento che l’illusione dipende da molti fattori, non ultimo dalla quantità dei sistemi sensoriali inclusi, come l’udito, e più raramente il tatto e l’olfatto. Il senso illusorio del luogo, che si basa essenzialmente sulla vista, distingue la VR da tutti gli altri tipi di *media* finora

⁷⁰ M. Slater, M. V. Sanchez-Vives, *Enhancing our lives with Immersive Virtual Reality*, in “Frontiers in Robotics and AI”, Vol. 3, Art. 74, 2016 (<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00074/full>), p. 31. La citazione si riferisce alla definizione di de la Peña, 2010 (traduzione mia).

analizzati e da questo si deduce la potenza dello strumento nel raggiungimento di un'esperienza autentica, in particolare quando questa è orientata alla navigazione spaziale, dove l'abbattimento virtuale delle pareti reali e il trasporto in un altro spazio ricreano tutte le sensazioni associate a un "turismo immersivo", un'altra forma di conoscenza e verifica a questo punto non meno valida di quella reale.

Il consumatore di una notizia, secondo questa retorica, diventa potenzialmente partecipante dell'esperienza dell'altro.

Per introdurre alla prossima esperienza immersiva, particolarmente efficace nel suo intento di incorporazione e reazione emotiva, si tenga in considerazione il valore degli spazi nel meccanismo della simulazione.

In *The Shawshank Redemption* la capacità di ingenerare questi effetti non deriverebbe solo da quella che potremmo definire una simulazione interna delle emozioni dei protagonisti, ma anche, secondo quanto sottolineava Béla Balázs, da una «mimica degli elementi» inorganici (l'aspetto gotico della prigione di *Shawshank*), perché «anche sul volto della materia è possibile vedere la furia e la minaccia proprio come le vedremmo sul volto di uomini e animali».

Che cosa accade, dunque, quando la trasposizione del nostro Io avviene in un ambiente virtuale immersivo dove tutto il campo percettivo è avvolto dalle pareti di una cella di isolamento? O meglio, in che cosa consiste la risposta fisiologica alla lettura della forma architettonica rispetto al contenuto?

2.1 - 6 x 9 VR: giornalismo virtuale in una cella di isolamento

«Che genere artistico sarebbe quello che fosse estratto dal concetto di spettatore, quasi che la vera forma di tale genere dovesse essere considerata lo “spettatore in sé”?»⁷¹

F. Nietzsche, *La Nascita della Tragedia*

Nella citazione di Nietzsche è implicito un assunto: se lo spettatore partecipa allo spettacolo drammatico, automaticamente non è più uno spettatore.

Diversamente dal pubblico tradizionale, consapevole di avere davanti a sé un'opera d'arte, il fruitore di un'installazione immersiva, così come il coro della tragedia greca, è costretto a riconoscere nella scena e nelle sue diverse parti una realtà empirica e delle esistenze reali e presenti.

Secondo quanto dice l'autore de *La Nascita della Tragedia*, il coro, individuato come l'unica «realtà⁷²» del dramma, invitava gli spettatori ad essere ricettivi a ciò che era rappresentato e li coinvolgeva nell'eccitazione dionisiaca fino a percepire sulla scena delle visioni partorite dalla loro stessa estasi. La tragedia, allora, era immersiva nel senso che il coro e lo spettatore erano parte integrante in qualità di cantori o danzatori, dei “partecipanti”, anche se all'interno del mondo (apollineo) della rappresentazione.

D'altronde, come ricorda Sergej Ejzenštejn a proposito delle immagini del cinema, il *pathos* è «tutto ciò che costringe lo spettatore a “uscire da se stesso”»⁷³.

⁷¹ F. Nietzsche, *La Nascita della Tragedia*, (1872), trad. it. A. Treves, Sant'Arcangelo 2014, p. 40.

⁷² Ivi, p. 47 «tutta la scena fondamentale e alle sue origini è concepita soltanto come una *visione*, che l'unica «realtà» è per l'appunto il coro, il quale crea dal suo seno la visione e di questa parla con tutto il simbolismo della danza, della musica e della parola».

⁷³ Cit. in A. Pinotti, *Empatia. Storia di un'idea*, p. 161.

Come accadeva nello spettacolo complesso della tragedia greca, nell'installazione immersiva lo spettatore-partecipante condivide l'esperienza propriocettiva dello spazio attraverso il movimento, e questo è determinante dal momento che ci rapportiamo allo spazio attraverso le posizioni estetiche dei nostri corpi, ci "incarniamo". Di conseguenza, i cambiamenti debilitanti nel corpo e le reazioni emotive all'ambiente influiscono sulla comprensione propriocettiva di noi stessi e alterano la nostra percezione dello spazio.

I nostri corpi rispondono alle condizioni spaziali: spazi angusti e stretti ci fanno fisicamente incurvare; posti elevati su spazi aperti possono provocare le vertigini. Le architetture (e di conseguenza anche quelle generate virtualmente) sono creazioni spaziali che, in primo luogo, circoscrivono un soggetto e ciò implica sempre un rapporto con lui. Lo spazio definisce le coordinate con cui il soggetto affronta il mondo, perciò definire i confini spaziali è una necessità umana.

La domanda a cui queste premesse sembrano condurre è che cosa accade quando l'opera ha luogo nell'esperienza, nel corpo, nello spettatore? *6x9 VR* è un esperimento di relegazione del corpo in una cella di isolamento virtuale, che fa uso della capacità di *embodiment* della Realtà Virtuale. È il frutto della collaborazione tra il quotidiano britannico *The Guardian* e *The Mill*, uno studio di produzione globale specializzato in esperienze virtuali.

La Direzione del progetto speciale del Guardian intende indagare gli effetti che gli spazi inusuali possano avere sulla coscienza, secondo quanto dichiara sulla specifica angolazione adottata dalla testata: l'esplorazione del danno psicologico che l'essere umano rischia nella lunga permanenza, ovvero quella stessa sindrome clinica che la scienza psicopatologica ha largamente trattato negli anni e che adesso giunge a dialogare con la cultura dell'informazione. Secondo gli sviluppatori del progetto, la specificità di questa punizione che

prende forza dalla dose dell'esposizione al confinamento, può essere efficacemente rappresentata dalla Realtà Virtuale, nella sua capacità non sono di restituire un ambiente in scala reale, ma di richiamarne l'atmosfera alienante e paranoica in modo tale l'esperienza risulti quanto più simile a quella reale.

Nell'uso del video a 360°, uno scenario di sintesi viene trasmesso per formare una scena panoramica, la quale viene poi visualizzata in HMD. Grazie al rilevamento della testa, lo spettatore può guardare tutta la scena ma, poiché l'obiettivo è statico, non ha la possibilità di muoversi all'interno. Il Guardian ha cercato di implementare gli effetti speciali per produrre un'esperienza interattiva, integrando storie audio di detenuti reali.

Uno spazio impoverito, quale si presenta la cella di isolamento, è uno stimolo che avvilisce le possibilità motoria della persona che ne fa esperienza.

Secondo questa teoria, l'elemento di disturbo non consisterebbe nello spazio ristretto in sé, quanto proprio nella posizione deformata a cui il corpo sarebbe costretto, per effetto della simulazione incarnata, per farne esperienza⁷⁴. In questo senso si concepisce l'interpretazione empatica della Realtà Virtuale, proprio perché è quel *medium* che costringe il corpo a reagire di conseguenza a degli stimoli in prima persona.

Dunque, nella strategia compositiva che vede la coincidenza tra VR e *first person shot*, cioè la coincidenza con il punto di vista del detenuto, si cerca di lavorare su uno storytelling che preveda l'esplorazione di un ambiente stressante. Indossato il visore HMD, le pareti virtuali premono sulla visuale che comprende pochi altri elementi, come un piano in cemento e, a poca distanza, un lavabo e un gabinetto. Voci diverse accennano delle dichiarazioni che nel corso dell'esperienza si accumulano per aumentare la sensazione di angoscia, già ispirata dall'ambiente ristretto. Nel frattempo,

⁷⁴ Ivi, p. 196.

appaiono dei graffiti scarabocchiati sulle pareti che riprendono porzioni delle frasi ascoltate, ora col tono del giudice, ora dei funzionari del penitenziario o dei psicologi, infine testimonianze in prima persona, insieme a parole chiave che evidenziano le emozioni che i prigionieri tenuti in segregazione potrebbero subire, dall'ansia fino alla perdita di identità e alla paranoia. Il cortometraggio evoca attraverso il suono e il suo effetto claustrofobico diversi sintomi, tra cui allucinazioni ed esperienze extracorporee:

«After a while, things start to slip»; «I find myself floating»; «You see like the paint on the wall is that big, you start seeing figurines»; «The toilet that drips because it sweats and hits the floor: tuh, tuh, tuh...»⁷⁵.

Mentre l'utente esplora lo spazio, le grida strazianti di altri prigionieri incalzano tra di loro sullo sfondo.

Sotteso rispetto all'intenzione dichiarata di sensibilizzare, attraverso un'esperienza in prima persona, agli effetti deterioranti di questo tipo di punizione, sembra esserci l'antico intento della visibilità della punizione: l'inibizione, attraverso la rappresentazione gotica, del comportamento criminale, che non si serve più di una facciata gotica che utilizza i suoi elementi architettonici per incutere riverenza; persevera nel film cinematografico; ma scopre nelle dinamiche del meccanismo empatico uno strumento potente di *embodiment*.

Si pensi al fatto che il cortometraggio VR volge al termine quando una moltitudine di grida strazianti e urla di rabbia lascia il posto ad un'unica voce, forse quella di un medico psicologo o un educatore, opposta a tutte le altre per il tono calmo e ragionato, che conclude:

«There are physical and physiological consequences of being deprived of human social contact, so people's brainwave patterns are altered and

⁷⁵ 6x9: a virtual experience of solitary confinement (360° video) in "The Guardian" (website), 2016 (l'intera esperienza in VR: <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>).

certainly people who are in these environments for many months or years on end have to change and transform who they are, and so they're damaged.»

L'affermazione, lapidaria, dichiara l'immutabilità della condizione mentale dopo il confinamento e pesa sulla sensibilità dell'utente, già inorridito dalla molteplicità di input dolorosi ed emotivamente spinto ad abolire una punizione capace di provocare questo risultato.

La rappresentazione della prigione torna a identificarsi nella struttura fisica della prigione. Ogni valore etico, esperienziale e politico è sottoposto alla sensibilità dello spettatore, mentre la figura del detenuto è rovesciata nell'estetizzazione del contesto, il vuoto che lo caratterizza, gli stimoli che si ripetono e lo catturano.

6 x 9 si caratterizza allora come un tentativo che utilizza tutto il sapere scientifico e mediale per provocare delle risposte fisiologiche a partire dal momento in cui si varca la soglia dello spazio fisico che ospita l'installazione virtuale, costringendo il corpo all'interno di uno spazio cubico, spoglio e della dimensione di 6 piedi per 9.

C'è una specie di analogia rispetto a quanto l'artista Brian O' Doherty, interessato a indagare sui limiti della percezione e al rapporto tra contesto e opera d'arte nello spazio espositivo, dichiarava a proposito dell'estetica della superficie del *white cube*⁷⁶. Il famoso spazio espositivo è costituito da una scatola bianca, asettica, costruita per azzerare qualsiasi tipo di contatto con la realtà esterna alle sue mura. Una condizione di sospensione e sacralità permea lo spazio e avvolge lo spettatore. Non a caso O'Doherty paragona la galleria e la sua conformazione a quella di una chiesa medievale. Il contesto severamente purificato dalle componenti di arredo; formale e freddo come un laboratorio scientifico, il White cube è innanzitutto uno spazio che

⁷⁶ F. Luisetti, *Macchina, occhio, corpo*, in "Estetica dell'immanenza. Saggi sulle immagini, le parole e le macchine", cap. III, Roma 2008, pp. 176-97.

idealizza ogni elemento interno mentre ne ripudia la dimensione relazionale con l'esterno. Le caratteristiche proprie di questo spazio sembrano ideali ad assumere lo spazio asettico e rigido dell'installazione *6 x 9 VR*, che effettivamente ha luogo in un ambiente cubico, con pareti incise da feritoie strette, all'interno del quale c'è una seduta e un visore HMD. Lo spazio contemplativo della fruizione estetica del *white cube* assorbe completamente l'opera e si identifica con essa. Indossato il visore, infatti, il fruitore ritrova lo stesso ambiente cubico, bianco, con un'unica feritoia come finestra.



Lo spazio cubico che contiene *6 x 9 VR*.
Fonte: Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=yW7Z2ZUEL4c> .

In *Utopie Eterotopie*, Foucault suggeriva che lo spazio non è mai vissuto come neutro e con indifferenza, ma concentra sempre atmosfere emotive: «si vive, si muore, si ama in uno spazio quadrettato, ritagliato, variegato, con zone luminose e zone buie, dislivelli, scalini, avvallamenti».

Gli ambienti sono organizzati per arricchire di significato le nostre vite attraverso oggetti, qualità, ambienti dal momento che tutto ciò che è

importante nasce dalle continue interazioni di una creatura vivente con i suoi ambienti complessi⁷⁷.

Dunque, il significato di qualsiasi oggetto sono le esperienze che ci offre (in quanto possibilità), e anzi, la nostra stessa sopravvivenza e maturazione dipende dalla continua (e inconscia) selezione di aspetti dell'ambiente ai quali prestare attenzione. Di conseguenza, l'idea dell'esperienza risiede nel fatto che ogni incontro con una struttura architettonica comincia da un senso complessivo del luogo, nel quale vengono poi discriminati i significati offerti dalle sue diverse parti.

Da questo si deduce il punto di vista incarnato della mente in relazione all'esperienza e alla comprensione degli spazi: c'è un modo nel quale ci si sente quando si è confinati in uno spazio opprimente, chiuso, scuro e umido, che dal punto di vista dell'esperienza è piuttosto diverso dal trovarsi in vaste spianate aperte, con una visuale ampia e possibilità di movimento.

I significati, dunque, utilizzano le nostre interazioni corporee con l'ambiente e quindi l'architettura media ed evoca sentimenti e sensazioni: uno spazio angusto ci rende adusi all'impoverimento della vita, della cultura, delle relazioni, mettendo di fronte ad una situazione disfunzionale e profondamente difficile da sostenere.

A ciò si aggiunge il problema della forma dell'isolamento. Un'analisi filosofica sulle forme della solitudine⁷⁸, distingue semanticamente l'isolamento e lo pone in relazione agli spazi eterotopici come luoghi dell'incongruenza, che generano inquietudine e che si strutturano proprio nella distanza. Gli spazi isolati lo sono in virtù dell'unicità delle attività e

⁷⁷ M. L. Johnson, *Il significato incarnato dell'architettura*, in a cura di S. Robinson, J. Pallasmaa, M. Zambelli "La mente in architettura. Neuroscienze, incarnazione e il futuro del design", cap II, Firenze 2021, pp.39-56.

⁷⁸ E. Gonnella, *Le Forme della Solitudine: isolamento, co-isolamento, noia e sonno*, in "Lebenswelt, Aesthetics and Philosophy of Experience", n.18, 2021, pp. 32-58.

delle emozioni che vi si concretizzano e si isolano proprio perché inquietano, si legano alla *Absonderlichkeit*, ciò che è stranezza, bizzarria, e quindi separatezza (*Absonderung* indica infatti qualcosa che si separa nel suo isolamento, che si isola rispetto al resto). Di conseguenza, chi esperisce quei luoghi isolati (non solo fisicamente), vive una distanza e un vuoto esteriore e interiore. L'isolamento è una solitudine degli spazi.

2.2 - VR Free; Tearless: L'atmosfera nello spazio virtuale

Il medium virtuale ha rivelato gli spazi di detenzione; ha introdotto le immagini in un luogo dove queste sono da sempre state escluse; ha permesso di sperimentare virtualmente la sensazione di una vita "chiusa". Il carcere, prima sottratto allo sguardo, adesso si offre come permeabile e transitabile in entrambe le direzioni. La nuova rappresentazione del carcere, a cominciare dal suo corpo fisico, assume dei caratteri propri e sempre uguali: un blocco fortificato di uffici che contiene spazi impersonali e spogli, lunghi corridoi, cortili cementificati e, soprattutto, lo spazio minimo della cella. In questi caratteri si riconosce un'estetica della detenzione che va sempre nella direzione della contemplazione del "brutto", del mostruoso, del doloroso, sfruttando le potenzialità di questi spazi nella loro inclinazione fenomenologica.

*VRFree*⁷⁹, produzione italiana diretta dal giovane regista Milad Tangshir, è un documentario virtuale che esplora, con l'uso di fotocamere plenottiche, questo spazio detentivo in generale ma usando, nel particolare, la Casa circondariale "Lorusso e Cotugno" di Torino.

Trattandosi di un video a 360°, l'esperienza è limitata dalla prospettiva del regista, gli eventi sono sempre vissuti allo stesso modo, dal momento che all'utente è offerto un ambiente, un campo "oggettivo" da contemplare a distanza, mentre la natura degli spazi si manifesta davanti a lui.

La prospettiva è quella di una telecamera di videosorveglianza: lo sguardo passa in rassegna gli ambienti vuoti, animati solo dallo schermo di televisori di vecchia generazione, lasciati accesi su un noto programma di processi giudiziari. Il vecchio medium appare più volte come ausiliare

⁷⁹ Presentato alla 76° edizione del Festival del Cinema di Venezia, sezione "Venice VR Expanded", 2019 (<https://www.labiennale.org/it/cinema/2019/venice-virtual-reality/vr-free>).

nell'interpretazione critica degli spazi, ma finisce accatastato in un laboratorio pieno di utensili e rottami analogici, dove un detenuto è addetto alla sua riparazione. Lo sguardo spettatoriale è risucchiato dal gioco regolare dello scenario che cambia in maniera ritmica, illustra i diversi ambienti e imposta una comprensione incarnata dello spazio architettonico intercettando i momenti in cui risulta vuoto: le linee dei corridoi desolati, l'arredamento delle celle, la prospettiva del cortile troncata dalle mura, gli spazi in comune, si presentano come tracce della vita che è appena passata. Lo spazio del carcere ha perso la sua aura di cattedrale civile che aveva nell'immaginazione per restituire la sua natura riproducibile e automatica. La facciata della prigione, nella sua forma gotica, era stata progettata per produrre una risposta affettiva, ed era potente. Le nuove carceri sono potenti. Nella misura in cui si autodenunciano come anonimi, assumono il carattere dei "non luoghi" di Augé, ovvero spazi di intersezione in cui colui che li attraversa non può leggere nulla della propria identità e dei rapporti tra gli uni e gli altri. Sono spazi che si mostrano come punitivi perché condannano all'anonimato.

La rappresentazione gotica del carcere si rivela proprio nella fredda rassegna di questi ambienti, nelle posture dei detenuti che corrono lungo il breve perimetro del cortile, evocando la precarietà dello spazio, la costrizione come elemento caratterizzante del rapporto tra di essi e gli spazi in cui si trovano. I detenuti avanzano nelle loro giornate come degli spettri in attesa della redenzione. Nei nuovi organismi urbani, si assiste alla "scomparsa" della prigione che di fatto si mimetizza nel contesto del quartiere ma mantiene la propria insularità e i caratteri di alterità. Pertanto, un individuo può avere un'esperienza virtuale della prigione contemporanea, ma utilizzerà la prigione gotica come livello di confronto di base per misurare questa esperienza.



Un frame di *VR Free*.

Fonte: <https://www.lagazzettadellospettacolo.it/interviste/70973-intervista-a-milad-tangshir-cinema-e-realta-virtuale/> .

Il visore HMD assume una particolare funzione dialogica quando improvvisamente il film cambia il suo oggetto privilegiato dallo spazio al detenuto. Difatti, ci si ritrova in una stanza l'uno di fronte all'altro mentre la persona detenuta indossa un visore HMD, si muove in silenzio cercando di interagire con un ambiente virtuale. Chi ha esperito questo snodo narrativo, sostiene di aver provato un momento di spaesamento⁸⁰. Si può ipotizzare che, non potendo perlustrare gli ambienti come si vorrebbe, la consapevolezza di essere puri osservatori con indosso un visore sia viva per tutto il film, rendendo più coerente riconoscersi in un soggetto che assume la stessa postura, che indossa un visore e sta svolgendo la stessa esperienza immersiva.

L'effetto di una sorta di coincidenza delle esperienze, però, non raggiunge la sensazione di presenza e nemmeno sembra che questo sia l'intento originario. Eppure, l'incontro con il detenuto - in quanto utente - implementa

⁸⁰ Ivi, «in una scena ci si ritrova in una stanza con davanti una persona che indossa il visore. Inizialmente ci si sente un po' spaesati, non si capisce bene cosa stia succedendo, si vede questa persona muovere leggermente le gambe, poi le braccia. Un sorriso, una frase troncata ("da quanto tempo non vado...") e improvvisamente si è all'interno di una discoteca con luci soffuse, musica e persone tutt'intorno».

la simpatia verso di lui che, come noi, cerca di familiarizzare col mezzo virtuale, una felice soluzione di livellamento delle due condizioni, che fonde il dentro e il fuori in un unico spazio di «libertà virtuale»⁸¹.

La seconda metà del cortometraggio, dunque, concede allo sguardo dello spettatore “lo spettacolo dei detenuti” mentre accedono virtualmente a situazioni che non possono esperire nella realtà, come una serata in discoteca, un picnic, una partita allo stadio, rendendosi testimone del loro modo di percepire il tempo e lo spazio virtuale. In una ipotetica strategia di aumento dell’empatia, così come accadeva in altre produzioni immersive che avevano lo stesso obiettivo, il divario esperienziale, sociale, culturale tra spettatore e detenuto resta, ma in questo caso è come se si accorciasse nella coincidenza in cui entrambi si ritrovano a interagire col medium virtuale.

Il film proietta gli scenari esperiti dai detenuti, nella fattispecie quando uno di questi è ripreso durante l’incontro virtuale con moglie e figlia in un parco, un frammento narrativo estremamente delicato. La scena dell’incontro con la famiglia rientra evidentemente nella strategia di implementazione dell’empatia perché l’esperienza sensomotoria dell’episodio stimola immediatamente una simulazione incarnata nell’utente e la comprensione delle emozioni sulla base dei gesti e delle espressioni delle persone. I volti dei familiari sono coperti da un velo di sfocatura e questo è il momento in cui lo sguardo spettatoriale diviene cosciente dei limiti etici della sua indagine, mentre la reazione del detenuto, che si scioglie in un pianto doloroso dentro il suo visore, si offre apertamente come shock emotivo e culmine patetico allo spettacolo della punizione.

Il film invita al semplice prendere atto degli spazi del carcere e consegna porzioni di esperienze vissute, posizionando l’utente a distanza.

⁸¹ G. Barbato, Dentro e fuori le mura del carcere grazie alla VR, in “Senti chi parla”, Lug. 29, 2019: <https://sentichiparla.it/cultura/vrfree-realta-virtuale-carcere-tangshir/>.

È proprio la distanza che, in questa rappresentazione degli spazi del detenuto tra corridoi, cortile e, improvvisamente, la commovente evasione virtuale, sembra tendere al sentimento della pietà, per come è definita da Hannah Arendt⁸², che ha dinamiche distinte dalla compassione in quanto vi si accede quando si è dispiaciuti senza essere colpiti direttamente: essa presuppone, quindi, la distanza che consente una riflessione di carattere generale. La pietà, «poiché non è ferita nella propria carne e mantiene la sua distanza sentimentale, può riuscire dove la compassione fallirà sempre: può protendersi verso la moltitudine e quindi, come la solidarietà, arrivare alla massa degli uomini». È da quando la condizione della reclusione viene considerata dalla posizione di questa “politica della pietà”⁸³, che nasce il dibattito sociale.

Nelle intenzioni del regista⁸⁴, le reazioni sarebbero di fatto orientate a porre le basi di una conoscenza basata sull’esperienza virtuale che sproni l’utente a prendere parte al dibattito sociale sull’argomento. Il film mostra una pluralità di individui reclusi, costituendo una sorta di corteo, una manifestazione di persone ristrette che sono ipersingolarizzate tramite l’accumulazione dei dettagli sulla loro precarietà, dei loro sentimenti di spaesamento, stupore, sofferenza. Ma tutti questi elementi manifesti a partire dai dettagli sono comunque fusi in una rappresentazione unificata del detenuto. Sono, cioè, esemplari.

Il fine sotteso a questo prodotto filmico è che lo spettacolo della sofferenza di questo stereotipo-detenuto, quando contemplata a distanza da persone che

⁸² H. Arendt, *Sulla Rivoluzione*, (1963), trad. it. di M. Magrini, Milano 1983, p. 94.

⁸³ L. Boltanski, *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, (1993), trad. it. di B. Bianconi, Milano 2000.

⁸⁴ Il pensiero scientifico Editore, *Milad Tangshir, VR Free: libertà virtuale*, 29 luglio 2019, Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=Liln70grrMs&t=202s>).

non soffrono, generi un certo malessere, una reazione a cui la dimostrazione virtuale del carcere fa appello affinché si prenda una posizione.

La contemplazione dello spettacolo della detenzione si esprime nella possibilità di vedere tutti gli spazi usando la forma del documentario, cioè in maniera fattuale. Quando lo spettatore si immerge nello spazio della detenzione e nelle esperienze di chi ci vive offre a se stesso la rappresentazione dei loro sentimenti e delle sensazioni, si fa testimone del culmine patetico del detenuto a cui mancano i familiari, ma di fatto ne oggettiva la sofferenza.

L'utente che vive questo divario tra sé e il detenuto, non si identifica in lui e non si immagina nella medesima situazione. Lo spettatore, che non è chiamato a partecipare attivamente all'azione figurata, simpatizza con lo sfortunato in quanto quest'ultimo è sottoposto allo sguardo, è messo in mostra.

Se l'indignazione deve passare attraverso una pietà, questa a sua volta si appoggia sullo spettacolo della sofferenza. Il dilemma dello spettatore si presenta come la conseguenza del rapporto tra il desiderio di vedere la punizione e la necessità di rispondere alle esigenze morali imposte dalla prospettiva critica del documentario VR.

In mezzo a queste forze, riemerge il potere disciplinare della rappresentazione della prigione che attraverso il VR riedifica la visibilità del condannato, lo avvicina in primo piano e in tempo reale.

In antitesi rispetto alla ricchezza di elementi narrativi e alla presenza dei detenuti di *VR Free*, lo spazio vuoto e abbandonato di *Tearless*⁸⁵ della regista Gina Kim (2021) si presterebbe poco alla discussione dal punto di vista della comprensione incarnata dal momento che questo film VR in 3D non ha intenzione di mostrare persone e situazioni dinamiche, ma si basa sulla semplice esplorazione di un ambiente virtuale. *Tearless* è un progetto multimediale immersivo che intreccia elementi di documentario sperimentale e narrazione narrativa, incorporando attivamente un nuovo mezzo e una nuova tecnologia.



Una porzione dell'ambiente esplorabile della Monkey House (*Tearless*).
(Fonte: https://static1.squarespace.com/static/54c58357e4b07ef5453275fb/t/612725b8355ec56f1d104be0/1629955514810/Tearless_EPK_v2.pdf).

Indossando un visore VR, gli spettatori vengono virtualmente trasportati nella "Monkey House", ovvero in ciò che resta del centro collocato sulla montagna Soyosan dove, negli anni Settanta, sostavano le cosiddette "donne

⁸⁵ Presentato alla 78° edizione del Festival del Cinema di Venezia, nella sezione Venice VR Expanded (2021). Si tratta del secondo film di una trilogia ancora in realizzazione. Il primo film VR, anch'esso presentato al Festival nella sua 74° edizione (2017), si intitola *Bloodless*. G. Kim (website), *Tearless's* Press Kit, 2021 (https://static1.squarespace.com/static/54c58357e4b07ef5453275fb/t/612725b8355ec56f1d104be0/1629955514810/Tearless_EPK_v2.pdf) ; (https://static1.squarespace.com/static/54c58357e4b07ef5453275fb/t/60a97e3b884aac73774ac7ad/1621720651396/TEARLESS-PRESSKIT_v4.pdf).

di conforto”, le donne costrette dal governo sudcoreano a “servire” i soldati americani all’interno di diversi “camp town” attrezzati con bordelli e club intorno alle basi statunitensi.

La struttura in questione, invece, era un centro di detenzione dove, sotto pressione del governo degli Stati Uniti e per abbassare il tasso di malattie tra i suoi soldati, venivano rinchiusi le donne sospettate di avere malattie sessualmente trasmissibili. Qui venivano trattate indiscriminatamente con dosi di penicillina che hanno provocato gravi effetti collaterali e diverse morti. Difatti, il nome "Monkey House" è un appellativo che rievoca le urla delle donne che imploravano di essere lasciate uscire, come scimmie intrappolate in uno zoo.

Data l’eccezionale tragicità del luogo per gli eventi che hanno avuto luogo, *Tearless* si pone in maniera molto diversa nei confronti della figura detenuta perché vuole espressamente evitare lo sfruttamento della vittima, mostrando solo i resti della violenza come soluzione etica della rappresentazione; si pone diversamente nei confronti dell’osservatore, facendo leva sulla più sottile capacità del corpo che sosta in quegli ambienti di sentirsi avvertito dal passaggio di un evento così drammatico, senza ausili narrativi diversi da luce, arredi, oggetti, suoni ambientali, nell’obiettivo di creare empatia senza mostrare.

A sostegno di questo intento, il comunicato stampa giustappone al titolo uno slogan: «*when ghosts speak history*», introducendo l’atmosfera nel ventaglio delle percezioni simulabili all’interno del VR. Ancora, la regista annota: «le loro voci devono essere ascoltate, le loro lacrime devono essere sentite e le donne che non sono sopravvissute - i fantasmi che incitano il XXI° secolo - meritano una resa dei conti attesa da tempo».

Gli spazi si denunciano da sé in quanto aberranti, qualificandosi come teatro tragico di violenza che si restituisce alla civiltà che ne ha ignorato il trauma,

affinché lo elabori. L'osservatore percepisce l'atmosfera dell'edificio «come una casa infestata su un terreno maledetto tra i campi agricoli e i sentieri escursionistici», intravedendo nelle docce senza porta e i letti di legno che giacciono lì i resti fisici dell'orrore che ha avuto luogo. «Forse l'edificio rimane relativamente intatto a causa della paura e della vergogna palpabili che sono radicate nello spazio. Il sito non è un ricordo ma una presenza reale del passato stesso».

Atmosfera, luoghi infestati, paura e vergogna palpabili e radicate nel spazio: a differenza di *VR Free*, il film VR eccede la fattualità reale degli spazi della detenzione per introdurre a un'altra esperienza, quella della percezione di un sentimento nello spazio, appunto quel "di-più", che tuttavia avvertiamo con e in esso⁸⁶.

Proprio per questo motivo, il progetto è inestricabilmente legato al mezzo del VR perché il suo contenuto è trasmissibile solo a condizione di una perfetta immersione nell'ambiente, trasformando il medium nel contenuto. Questa maniera di intendere il medium virtuale in realtà si deve molto al legame che esso ha sempre mantenuto con il dispositivo cinematografico perché, come si vedrà, con esso condivide gli stilemi compositivi.

Questa sensazione dello spazio vissuto avvertito nella VR, nel caso del carcere di Torino era sovrapposta da stimoli aggiuntivi, ma restava percepibile come sensazione sullo sfondo. In *Tearless* questa "risonanza" è il cuore di tutto il progetto che sullo scarto di tutti i personaggi, le azioni, i movimenti, si presenta da sé nel tentativo di resistere a una qualsiasi rappresentazione. In effetti, senza informarsi sugli elementi di contesto, l'intero film non risulterebbe comprensibile.

⁸⁶ T. Griffero, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, (2010), Milano-Udine 2017, prefazione.

Il dato rilevante del medium del VR⁸⁷ secondo la regista, è la perdita di tutto il suo potere autocratico. In un ambiente immersivo non è possibile controllare in quale direzione il pubblico si rivolge, diversamente dal medium del cinema, il cui aspetto antidemocratico deriverebbe dal modo in cui il regista riesce a mettere insieme gli scatti e a mostrare al pubblico solo ciò che vuole mostrare.

Eppure, per quanto nel VR l'apparato visivo intervenga da solo a operare una selezione del campo visivo, lo spazio reale della casa sembra essere stato preventivamente allestito per far convergere lo sguardo sugli elementi che chiamano attenzione. In ragione di ciò, all'utente è presentato un ambiente unificato sotto il collante atmosferico.

Si scorgono alcuni oggetti personali come ciabatte femminili, coperte, tazze, e poi carrelli con strumentazioni mediche e batuffoli di cotone sporchi di sangue che giacciono esattamente dov'erano stati lasciati da chi li maneggiava cinquant'anni prima. Ma l'espedito delle scarpe o degli oggetti che usiamo abitualmente è una strategia narrativa che, come nel caso esemplare di *Carne y Arena* in cui questi oggetti personali erano sovraesposti, anche qui sono utilizzati in favore dell'evocazione di una presenza, senza mostrarla, e smuovere l'emotività dell'osservatore. La disposizione degli oggetti non sembra casuale, si comportano come muti surrogati del corpo umano che ne incarnano i tratti generali dei loro possessori.

Questi, inseriti nel contesto tragico della post-violenza, richiamano all'osservatore occidentale lo stesso pattern visivo del campo di concentramento, con le sue stanze malmesse e gli scarti delle tute e le scarpe delle vittime. Alla stessa maniera, l'utente del film è in cerca di tracce che compongano questo teatro, scorgendo un senso di vaghezza atmosferica. Le

⁸⁷ J. Kim, [Case study] *Interview with Gina Kim on Bloodless and Tearless* (original article Jul 16, 2021), in "XR Magazine", trad. ing. di S. Choi, September 2nd, 2021 (<https://www.xrmost.com/xrmagazine/case-study-gina-kim-bloodless-tearless/>).

due cose compongono questa estetica dello spazio tragico, sospeso nel tempo, e la sublimazione del rudere abbandonato. Un'estetica che si situa negli accumuli di polvere, nell'intonaco caduto dalle pareti che giace sul pavimento, nelle porte rigonfie dall'umido, nella presenza di queste stesse imperfezioni accidentali, che sono a loro volta testimonianza del processo creativo del tempo e che la regista ha inteso riprendere. Ella, d'altronde, ammette di aver voluto lasciare ogni danno intatto e di aver eliminato solo i rifiuti provenienti dall'esterno, di aver cancellato i molti graffiti sulle pareti con gli effetti visivi, con l'intenzione di ripristinare lo spazio ed evitare la distrazione del pubblico dall'immersione.

In questa atmosfera, l'utente è chiamato a starvi dentro adottando un approccio in cui il sentimentalismo e il vissuto affettivo lascino il posto alla riflessione critica.

L'esperienza è, in effetti, impegnativa, ma non è scontato il coinvolgimento emotivo, così come l'intenzione che a quell'inanimato effettivamente venga conferita un'anima tramite un processo proiettivo, un transfert.

Nella rievocazione di questi eventi attraverso gli oggetti, la strategia evita ogni tentativo di *re-enactment*, scegliendo la strada più complessa affinché si produca la sensazione atmosferica e si mantenga l'esperienza in una bolla nel passato, per sentirsi ombre digitali in visita in un luogo che porta ancora la risonanza di chi l'ha lasciato. Allo stesso tempo in cui lo pensiamo, però, avvertiamo la presenza di un altro soggetto. Una donna asiatica è seduta sugli scalini, fuma una sigaretta. Porta ancora i segni della violenza sul volto e l'espressione è totalmente rassegnata. Questa donna è, oltre alla nostra presenza, l'unico personaggio che "appare", come fosse uno spettro, a riposizionare la nostra attenzione. Prima di questo momento, infatti, la silenziosa architettura interna aveva colto le tracce di un'assenza, la presenza di un 'è stato', congelato nell'assembramento scomposto di oggetti usati.

Identificarsi con questi oggetti dimenticati contraddistingue l'esperienza come traumatica: la percezione della somiglianza, che è condizione essenziale di ri-conoscimento, viene costantemente negata dallo shock di guardare il familiare (una casa, gli arredi, gli oggetti personali) come 'altro' (il sangue, gli strumenti medici), provocando nuovamente il senso del perturbante.

Nella trattazione dell'atmosfera, il prof. Tonino Griffero cita il filosofo tedesco Niklas Luhmann:

«Uno spazio occupato fa nascere un'atmosfera. Riferita alle cose singole che occupano i luoghi spaziali, l'atmosfera è volta a volta ciò che esse non sono, ossia l'altro lato della loro forma; quindi anche ciò che pure sparirebbe se esse sparissero. Il che spiega l'impalpabilità dell'atmosfera, nel momento in cui mostri cosa è successo, sta ancora una volta infliggendo violenza contro quelle donne. Sta sfruttando la loro immagine, e poi finirei per creare qualcosa che è l'opposto di quello che volevo fare. Sarebbe solo riprodurre lo stesso metodo del cinema 2D tradizionale, quindi il mio obiettivo fin dall'inizio era quello di raccontare la storia senza mostrare, di creare empatia senza mostrare insieme alla sua dipendenza da ciò che si dà come occupazione dello spazio. L'atmosfera è in un certo senso un effetto di eccedenza della differenza tra i luoghi. Non può essere risolta nelle descrizioni dei luoghi, né esservi ricondotta, perché essa sorge dal fatto che ogni occupazione spaziale genera un ambiente che non è la cosa volta a volta fissata, ma che senza questa cosa non potrebbe essere un ambiente. L'atmosfera consiste allora nel rendere visibile l'unità della differenza che costituisce lo spazio; perciò anche nel rendere visibile l'invisibilità dello spazio come medium per la costruzione di forme. Non è però lo spazio come tale, il quale in quanto medium non può mai rendersi visibile»

In quanto medium, infatti, lo spazio sarebbe invisibile ma percepiamo la sua presenza grazie al fatto che i sensi ne avvertono il tono emotivo, il quale si estende fin dove la presenza di un qualcosa comporta questa differenza.

Uno degli elementi che mantiene questa differenza e unifica gli spazi è, oltre alla "composizione della scena", la funzione diegetica della luce. Il crepuscolo, la semioscurità prodotta negli interni, i fasci di luce sono parte dell'essenza del rudere e rende il medium spaziale onnipervasivo.

In *Tearless*, il potenziale "poetico" del medium virtuale, con l'ausilio della luce e dell'atmosfera che produce, educa lo spettatore a "sentire" molto più

che a guardare, evitando l'espressione patetica del dolore in favore della ricostituzione della dignità delle donne ancora in vita.

Tentando un riepilogo del percorso delle installazioni immersive fruibili dal pubblico, si torni al principio, quando Laurie Anderson aveva utilizzato la telecomunicazione per trasgredire la soglia del carcere reale e mostrare il detenuto all'interno del mondo delle icone. Per fare questo aveva tirato al massimo le strategie mimetiche possibili, affinché il soggetto non fosse più percepito come immagine. Dapprima con una certa ritrosia dettata da questioni etiche, la rappresentazione del detenuto della Anderson passò presto dalla misura e dalle forme dell'"italiana" *Dal Vivo*, alla macro-rappresentazione americana di *Habeas Corpus* (letteralmente "che tu abbia il corpo", 2015). Questo progetto si presenta formalmente simile al precedente, ma stravolge le dimensioni dell'immagine teletrasmessa dell'ex detenuto di Guantánamo, Mohammed el Gharani, per adattarla all'enorme spazio dell'armeria di Park Avenue a Washington, D.C.

Seduto su una sedia in uno studio, la sua immagine è ispirata al *Lincoln Memorial* e derivava la sua specificità dal fatto che, oltre ad essere teletrasmesso in streaming in scala molto più grande su una grossa statua, il detenuto aveva la facoltà di parlare. Furono registrate sezioni di riproduzione che includono diverse storie "da far rizzare i capelli" a proposito della verità su Guantánamo, e sulla grande percentuale di persone totalmente estranee alle accuse, in un periodo in cui la "guerra al terrore" celava diversi crimini politici.

Dunque, la strategia della rappresentazione di *Habeas Corpus*, per quanto rievoca la precedente a Fondazione Prada, è in realtà diversa.

Habeas Corpus non vuole asservire alla rappresentazione come imitazione, ma stravolge le proporzioni, diventa autoreferenziale per rendere visibile

quello che prima non lo era, cioè quelle verità nascoste o ignorate a proposito delle torture subite dalle persone detenute. Si comprende da questa prospettiva che, proiettare l'immagine di Mohammed, tre volte più grande, su un grosso monolite che si erge all'interno di una stanza ampia e vuota, intenda demistificare le narrazioni sul suo conto e sul resto degli innocenti a Guantánamo. Allo stesso tempo, tutto lo spazio è occupato da questo *one man show*, che è sottoposto allo sguardo di un pubblico numeroso. La presenza del pubblico, a sua volta, elimina l'idea della prigione in favore della narrazione celebrativa del singolo e del senso della comunità. L'enorme spazio fisico sfrutta la possibilità di esperire l'evento collettivamente, al punto che la "presenza" del testimone di Guantánamo diventa l'occasione per offrirgli (e offrire alla comunità) performance⁸⁸ che fanno uso delle possibilità creative di uno spazio che ricorda quello del CAVE piuttosto che l'interno della rotonda del Panorama.

Si rievoca l'installazione dell'artista americana semplicemente come esemplare base per confrontare le diverse strategie immersive nella rappresentazione del detenuto, ma anche la diversa esperienza dell'atmosfera percepita rispetto a quella del film VR della regista coreana. Entrambi i progetti, per quanto differenti, fanno dell'immersività un principio costante, ma divergono sull'atmosfera che producono: la luce, in *Habeas Corpus* è artificiale e avvolge completamente i corpi in contesti percettivi diversi, a seconda che si voglia consegnare un senso di solitudine (lo spazio è perforato da punti luminosi che rievocano l'idea del cosmo, di reclusione (dove la luce è negata), di disorientamento (esaltato dagli effetti stroboscopici, che danno l'idea che tutto si muova); in *Tearless* la luce naturale asseconda l'ora del giorno ed è esclusiva dell'impressione dell'individuo, il

⁸⁸ 25million, *Laurie Anderson's Habeas Corpus installation & performance, Oct 3 - 2015. NYC*, in Youtube, 5 Ott. 2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=kUKLA-W0nDM&t=474s>).

quale tende a seguirne il percorso mentre è da solo nella contemplazione. La sua funzione diegetica è comunicata attraverso la direzione dei raggi e la scansione ritmica delle ombre sui pavimenti e corridoi, un contrasto molto netto che spinge a un'analogia con il modello della pittura a lume di notte, storicamente usata per manifestare quei soggetti "impalpabili", qui evidenzia i panneggi delle coperte, gli oggetti che insistono sul tavolo, sul carrello dei medicinali, ai piedi delle panche, come nella composizione di una natura morta.

Posta la libertà dell'utente di muoversi liberamente in un ambiente virtuale e riconfigurare la sua attenzione come vuole, la capacità immersiva del medium nel creare un forte senso di presenza dipende dal grado in cui avverte la distinzione della soglia tra mondo iconico e realtà e dalle potenzialità del medium nel ricreare un ambiente *frameless*. L'ambizione di *Tearless* nel proporre un lavoro che produca l'atmosfera, ci porta a considerare la possibilità di un'immersione "totale" possibile solo nella misura in cui i limiti dell'immagine si dissolvano.

Nonostante il tentativo di perfezionismo del prodotto coreano, il contenuto virtuale e il medium che lo riproduce non sembrano, almeno per il momento, essere consequenziali, e il divario tra visione nel casco e visione umana resta ancora ampio. Di conseguenza, esperire un film VR che fa uso della registrazione di ambienti a 360° pre-renderizzati, è in maggior parte caratterizzata dalla misurazione delle possibilità del VR, la contemplazione delle sue potenzialità espressive e la forma di storytelling adottata, e molto meno caratterizzata dall'accesso all'esperienza in prima persona.

Se si pensa ai prodotti VR che sono stati analizzati, in particolar modo *6 x 9 VR* e *VR Free*, sono generalmente interpretati come varchi che immettono nella realtà del carcere, ma sono installazioni e film composti da strategie narrative, espressive ed estetiche ancora geneticamente legati al medium

cinematografico e alla forma documentaristica, e sembrano in misura maggiore asserviti all'esigenza di mostrare la detenzione appoggiandosi sulla memoria iconica del pubblico.

Sembra dunque un'interpretazione entusiastica quella che definisce la Realtà Virtuale una macchina dell'empatia perché, almeno per quanto concerne i prodotti immersivi che raccontano la detenzione, sono la prova dell'istintivo desiderio di riportare in presenza ciò che era stato allontanato dal visibile e della sperimentazione di nuove strategie di storytelling.

L'esperienza immersiva in Realtà Virtuale costruisce uno sguardo che non è semplicemente interessato ai modi per produrre un'esperienza in prima persona, per quanto la sensibilizzazione a temi come la restrizione del corpo e il sovraffollamento sia inclusa. Ma è piuttosto uno sguardo di sorveglianza che desidera guardare la detenzione per produrre conoscenza sui corpi ristretti. Presentificare un corpo in un ambiente virtuale, o trasmettere la sua immagine su un medium fisico, come fosse un suo surrogato, rimane l'abilità, connaturata all'essere umano, per rendere presente ciò che non lo è, renderli visibili e conoscerli.

Questo principio era prima stato applicato nell'architettura delle carceri, come nel Panopticon, tant'è vero che è diventato un sinonimo della cultura contemporanea della sorveglianza. Si basava sul visto/non visto, per cui un singolo osservatore poteva stare nel punto centrale del cerchio e osservare le celle e i loro occupanti nel perimetro, restando invisibili.

Dunque, sebbene il VR abbia la potenzialità di comunicare con le dinamiche fisiologiche di simulazione, trasferimento del significato, empatia, è innanzitutto uno strumento di produzione di conoscenza, dapprima negata, attraverso l'osservazione.

Si pensi alla facciata gotica, una sorta di bufala architettonica, assunta per rappresentare il mondo all'interno delle mura del carcere e informare

l'immaginazione popolare. I principi razionali che ordinavano l'interno si confondevano con i significati proiettati da e sulla facciata, e questa confusione è stata ripetuta e rafforzata nelle successive rappresentazioni cinematografiche del carcere, che hanno mantenuto questo insieme errato di significati.

I tropi che circondano le rappresentazioni delle carceri nei media popolari si sono alimentati, fino a saldare l'immagine mostruosa e perturbante del detenuto che vive nell'ombra e non deve essere mostrato. La nuova architettura carceraria, invece, riecheggia il design dei non-luoghi, inondato dalla luce artificiale. Lo spazio eterotopico del carcere, definito dal transito e dalla negazione dell'identità, è lo spazio dell'osservazione, a sua volta scandito da altri spazi che possono essere replicati all'infinito, non ha storia se non nelle ultime ore di cronaca della videosorveglianza. L'oscurità è sostituita dalla luce, ed è la sua introduzione la condizione che permette la sua rinnovata visibilità, e di conseguenza, tutte le tecnologie dello sguardo.

Il VR approfitta della luce per restituire questa visibilità e consegnare uno sguardo illimitato. In quanto spettatori, siamo complici dei filmati delle telecamere a circuito chiuso, delle renderizzazioni in 3D e dell'esplorazione virtuale di questi luoghi dell'osservazione, clinici e trasparenti, inondati di luce. Eppure, questa non ha sostituito l'oscurità.

Se la luce si offre all'idea di razionalità e sequenza, ciò che oscuro è legato all'irrazionalità. Tuttavia, la divisione luce/ombra non è binaria, poiché questa oscurità risiede nella luce. Alla stessa maniera, l'irrazionale e il represso non sono sradicati da questa ma "messi a fuoco", in evidenza, e ciò risiede nella sovraesposizione del detenuto, anche in scala maggiore. Introducendoci virtualmente negli spazi detentivi, ciò di cui facciamo esperienza è proprio l'oscurità che pervade le prigioni: contengono ancora un prigioniero danneggiato, difficile, come lo era nelle rappresentazioni sui

media precedenti, continuando ad essere intrise di elementi del gotico con la differenza che, virtualmente, ciò che era nascosto è adesso visibile con terribile chiarezza.

L'esperienza dell'oscurità nella luminosa cella di isolamento, è l'esemplare di questo discorso.

I processi neurofisiologici attraverso i quali mettiamo in atto i meccanismi di rispecchiamento sono la base fisiologica dell'effetto perturbante e dello shock che ne consegue. La simulazione mentale degli spazi, dell'atmosfera e dell'assegnazione del status di soggettività, nell'ambiente virtuale, si uniscono ai fattori culturali della rappresentazione gotica del detenuto e del desiderio di vedere effettuata la punizione.

Capitolo 3 - “The Gordian knot untied by a simple idea in Virtual Reality⁸⁹”. Progetti in Realtà Virtuale (VR) per i detenuti.



Fig. 1 Una persona detenuta al Colorado Department of Correction durante una dimostrazione indossa un visore Head-Mounted HTC dell'azienda NSENA VR

Nel 2012, il *Colorado Department of Corrections* (DOC) ha dovuto fronteggiare un dilemma quando la Corte Suprema degli Stati Uniti ha reso retroattiva la decisione che vietava l'ergastolo senza condizionale (LWOP) per i minorenni⁹⁰. Molti detenuti condannati alla LWOP per reati commessi da minorenni ora sono adulti di mezza età che non hanno mai guidato un'auto, usato una carta di credito o utilizzato una lavanderia a gettoni. Dal momento che non ci si aspettava che venissero rilasciati non venivano offerti dei programmi di rientro.

Sulla scia della sentenza della Corte Suprema, ventotto stati americani hanno dovuto modificare le loro leggi per conformarsi, il che significa che tutti

⁸⁹ «Morals reformed; health preserved; industry invigorated; instruction diffused; public burden lightened; economy seated as it were upon a rock; the Gordian knot of the Poor Laws not cut but untied, all by a simple idea in Architecture!», era l'introduzione del *Panopticon*, opera pubblicata nel 1791 da Jeremy Bentham, il modello che avrebbe applicato alla prigione e alle altre istituzioni per riformare tutte le istituzioni sociali nell'insieme.

⁹⁰ J. Rovner, *Juvenile life without parole. An overview*, in “The Sentencing Project”, 2021 (<https://www.sentencingproject.org/publications/juvenile-life-without-parole/>).

hanno popolazioni di detenuti condannati quando erano minorenni che hanno bisogno di servizi di rientro.

(RIF) Il rilascio dal carcere e il reinserimento nella comunità possono essere impegnativi, specialmente per quei detenuti che hanno scontato lunghe pene detentive. Così nel 2016 il DOC ha stipulato un contratto con NSENA VR, un'azienda con sede a New York, che sviluppa programmi interattivi in Realtà Virtuale (d'ora in poi VR) per le forze dell'ordine e le strutture correzionali. Attraverso una varietà di scenari e di tattiche di *de-escalation* questi programmi consentono agli ufficiali di esercitarsi senza usare la forza, ai detenuti di introdursi alla tecnologia VR nonché ai cambiamenti significativi apportati nella società negli ultimi vent'anni, facendo leva sulle procedure simulative e le capacità empatiche del cervello.

I detenuti del *Fremont Correctional Facility* in Colorado, o meglio, coloro che hanno scontato almeno venti anni di reclusione sono stati esposti a esperienze informative come affrontare i conflitti, usare una lavanderia a gettoni, gestire il pagamento automatico al negozio, cioè attività con un potenziale riabilitativo che permette loro di sviluppare abilità spendibili subito dopo il rilascio⁹¹.

Sostenendo questo approccio, i rappresentanti del *National Mental Health Innovation Center* dell'Università del Colorado si dicono convinti che la VR sia uno strumento efficace per la riforma carceraria. Così, l'incontro fra questi soggetti giuridici (NSENA VR, DOC, *National Mental Health Innovation Center*) ha messo in pratica una soluzione che porta il mondo reale nello spazio virtuale di allenamento immersivo e interattivo, sfruttando l'hardware VR HTC e un software aziendale. Infine, il progetto ha aperto la strada ad altre strutture, come ad esempio lo *Spring Creek*, l'unica prigione di

⁹¹ Vice News, *Inmates are using VR for a chance to get out of prison*, in Youtube video, 2018, (<https://youtu.be/s7hPBZxHvk4>).

massima sicurezza in Alaska, che soffre di un tasso di recidiva di oltre il 60%⁹².

Questa storia è un esempio paradigmatico per introdurre il crescente interesse verso i programmi di rientro in VR da parte di strutture correzionali in diversi Paesi del mondo. Sembra che i funzionari delle carceri di molti Paesi stiano valutando i programmi in VR nella fiducia che la somministrazione di training immersivi e interattivi ai detenuti riesca a produrre un cambiamento nella tendenza criminale, coinvolgendoli nel processo di riabilitazione e riuscire così a ridurre il tradizionale problema delle istituzioni penitenziarie globali, ovvero la recidività dei comportamenti criminali e il conseguente sovraffollamento del carcere.

Numerosi studi⁹³ elencano i vantaggi di essere esposti alla terapia ambientale virtuale: la possibilità di lavorare su vari stimoli specifici; il tipo, l'intensità e la durata dell'esposizione sono completamente controllati dal terapeuta; le reazioni dell'utente possono essere osservate e registrate; gli utenti possono essere più facilmente motivati a sperimentare nuovi comportamenti; l'esposizione a situazioni sociali a cui gli utenti non possono essere esposti nella realtà; la capacità di misurare i dati psicofisiologici durante le situazioni sociali; oltre ai bassi costi finanziari e logistici per il trattamento di disturbi specifici. Lo stesso studio ci avverte delle sfide dell'uso della VR nel trattamento dei trasgressori negli istituti penitenziari tra cui l'inadeguatezza per ogni tipo di trasgressore; possibili effetti collaterali, come, ad esempio, l'abuso del programma. L'immersione nell'ambiente virtuale può anche

⁹² M. Lester, *As prisoners imagine life on the outside, can technology help them stay out?* in "Anchorage Daily News", 2018 (<https://www.adn.com/alaska-news/crime-courts/2018/05/21/can-virtual-reality-help-reform-prisoners-department-of-corrections-wants-to-find-out/>)

⁹³ D. Dolezal, M. Supe, A. Jandric Nisevic, *Possibilities Of Applying Virtual Reality in The Education and Offender Rehabilitation*, 16th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Marzo 2022, pp. 1479-87.

provocare forti emozioni, il che implica che le applicazioni possono anche danneggiare l'utente. Per questo motivo è auspicabile concentrarsi, nell'ulteriore sviluppo di tali forme di intervento, non solo sui vantaggi, ma anche su qualsiasi questione etica.

La visione e le moderne tecnologie visive, da sempre state legate alla conoscenza e al potere (dal panopticon alle foto segnaletiche e alle telecamere di sorveglianza), vivono un nuovo periodo storico in cui il potere di controllare, misurare, classificare e oggettivare l'altro assume un valore riabilitativo per la persona detenuta. I detenuti vengono costantemente osservati e, allo stesso tempo, sono invisibili al mondo esterno. Non possono vedere e non possono essere visti da quelli fuori dal carcere, ma possono essere sottoposti alla somministrazione di immagini in Realtà Virtuale Immersiva (IVR) in preparazione al loro rilascio. Se tutte le sfide accennate vengono affrontate in modo appropriato, questa tecnologia può cambiare significativamente l'esperienza sensibile delle persone detenute.

3.1 - Correggere il tiro: Metafore e Rappresentazioni disfunzionali della Realtà

La sentenza della Corte Suprema degli Stati Uniti è sintomatica dell'urgenza di ridurre la popolazione carceraria nel Paese con alcuni dei tassi di recidiva più alti del mondo. I dati confermano come il sistema giudiziario si sia impegnato a "ripulire" le strade ponendo le basi di una *mass incarceration* ma che non sia riuscito a impedire alle persone detenute di recidivare in seguito. Gli Stati Uniti rappresentano un laboratorio non solo perché permettono di prevedere le tendenze evolutive future della politica criminale globale, ma ci consegnano aneddoti sulle rappresentazioni mentali dei trasgressori nell'opinione pubblica e nell'esercizio della Giustizia.

In questo senso, l'analisi dell'esperienza criminale statunitense è interessante se si pensa a come negli anni novanta echeggiasse lo slogan "*three strikes and you're out*" per definire la legge anti-recidività⁹⁴.

La metafora sportiva che proviene dal baseball si riferisce all'azione del battitore di colpire la palla lanciaagli dall'avversario, per cui di fronte all'errore per tre volte il giocatore è eliminato dal gioco. Trasposta nel contesto giuridico, la frase idiomatica è molto chiara: tre condanne per reati gravi e "you're out" dalla società con la condanna all'ergastolo.

L'associazione tra due domini che prima non avevano niente in comune è risultato funzionale rispetto all'intento politico sotteso: successivamente, gli elettori hanno riaffermato la misura confermandola con la maggioranza dei voti a referendum popolare.

Il collegamento metaforico tra sport e giustizia ha aperto una prospettiva inedita come quando si acquisisce una nuova conoscenza, ma il facile accesso

⁹⁴ J. Clark, J. Austin, D. A. Henry, "*Three Strikes and You're Out*": A Review of State Legislation, in "National Institute of Justice", September 1997 (<https://www.ojp.gov/pdffiles/165369.pdf>).

alla comprensione della metafora in oggetto, in realtà, è il risultato di un processo complesso che agisce a livello culturale-linguistico, nell'interazione alimentata nel tempo tra cultura specialistica e cultura popolare, e a livello mentale, dal momento che le parole stimolano la nostra immaginazione, mentre l'immaginazione a sua volta le trasforma nelle immagini che queste significano⁹⁵.

Nel nostro caso, il significato letterale della frase è trattenuto e sottoposto a inferenze interpretative. L'immagine mentale, una volta attivata, risulta fondamentale proprio perché guida il recupero del significato inteso dal parlante e consente di aumentare la pertinenza dell'enunciato⁹⁶. La dimensione imagistica della metafora è centrale «perché il significato di un enunciato è costituito da un'immagine mentale che diviene fenomenologicamente saliente negli usi metaforici»⁹⁷.

Il quadro che emerge ci restituisce un'idea di linguaggio profondamente radicata nella nostra corporeità, perché è la nostra esperienza corporea che ci permette di riconoscere le immagini che possediamo, che vivono nel nostro corpo (ossia nel cervello), e che da questo aspettano di essere richiamate. La capacità di possedere e produrre immagini mentali ci conduce a pensare al corpo come un medium vivente che ci permette di ricordarle, di censurarle e trasformarle⁹⁸.

Inoltre, il rapporto tra metafora e corpo è particolarmente rilevante quando si tratta di espressioni figurate che implicano un'azione perché chiarisce la

⁹⁵ H. Belting, *Immagine, Medium, Corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, in "Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo," a cura di A. Pinotti, A. Somaini, (2009), Milano 2014, pp. 73-95, qui p. 79.

⁹⁶ M. Carapezza, S. Garello, *Il triangolo non l'avevo considerato. Metafora, immagini mentali e proposizioni tra Relevance Theory e Perceptual Symbol Theory*, in "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", (2020), pp. 307-20, qui p. 308.

⁹⁷ Ivi, p. 315.

⁹⁸ H. Belting, *Immagine, Medium, Corpo*, cit, p. 79.

sintonizzazione tra gli uni e gli altri, data la nostra comune esperienza corporea, che si realizza nel linguaggio.

È stato ampiamente dimostrato⁹⁹, per mezzo della risonanza magnetica funzionale, che l'uso figurato di espressioni motorie coinvolge le aree corticali motorie e pre-motorie del cervello poiché attivandosi "simulano" mentalmente l'azione. Questa tecnologia in laboratorio, infatti, consente di vedere quali aree del cervello sono particolarmente sotto sforzo, ovvero quali impiegano un certo consumo metabolico, perché questo richiede un consumo di ossigeno che viene così mostrato immediatamente.

Secondo questa prospettiva, l'elaborazione del concetto astratto (nel nostro caso di tipo giuridico) ha un dominio di origine sensori-motorio, dal momento che comprendiamo ciò che è astratto e non corporeo nei termini delle nostre esperienze corporee, mentre le informazioni contestuali selezionano il tipo di informazione.

Lo *strike* del battitore "risuona" nella mente, sollecitando le aree specificatamente coinvolte nell'elaborazione di informazioni tattili, e contestualmente, portano il cittadino a empatizzare maggiormente con questo tipo di linguaggio.

Diversamente, un linguaggio razionale, denotativo, basato sui concetti evidentemente non bastava nel contesto della dura politica del *War on Drugs* (avviata da Nixon già negli anni '70 e condotta dai suoi successori Reagan e Clinton) per contrastare l'abuso di sostanze stupefacenti; per persuadere la popolazione occorreva invece la dimensione analogica della metafora che usa le risorse del repertorio visuale interiorizzato da ciascuno, permettendo di

⁹⁹ V. Cuccio, M. Carapezza, V. Gallese, *Metafore che risuonano. Linguaggio e corpo tra filosofia e neuroscienze*, (2013), in "Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", anno VII, n. XVII, 69-74.

restituire al contenuto una sorta di plasticità e profondità e di liberarlo dalla fissità concettuale.

Ciò che sembra particolarmente rilevante è che l'immagine mentale del trasgressore, desunta dall'associazione con un'attività di gioco, sia servita a dare una connotazione positiva al discorso politico dal punto di vista emotivo perché l'approccio comunicativo ad un tratto informale e amichevole è accessibile a tutti. È dunque la sfera emotiva ad entrare particolarmente in gioco a saldare il concetto nella coscienza. Ciò ricorda quanto diceva il filosofo Ricoeur, la metafora e la sua implicazione nella costruzione di conoscenze e rappresentazioni consente infatti di «allargare alla sfera affettiva e volitiva l'analisi eidetica delle operazioni della coscienza»¹⁰⁰.

Non è una novità: variamente utilizzato nel contesto politico, è uno strumento comunicativo strategico, funzionale alla costruzione del consenso e rafforzamento dell'unità popolare. Facendo leva sulla suggestione popolare, la politica di quegli anni ha cercato di cavalcare il sentimento di disagio che l'elettorato aveva nei confronti delle problematiche sociali, ma soprattutto compensava l'assenza di una discussione seria sui problemi legati alla criminalità di strada.

La metafora sportiva ha dunque una funzione unificante ed è il punto di forza di un'operazione di contaminazione di sfere concettuali inconciliabili. D'altronde, già Aristotele scriveva che le metafore mettono le cose davanti agli occhi facendoci vedere "il simile nel dissimile" e il simile in questo caso potrebbe essere la connotazione agonistica (o bellica) del lessico sportivo, politico e giuridico già presente nel binomio difesa-attacco.

¹⁰⁰ M. Dallari, *Dire le immagini, vedere le parole. Metafore e figure della competenza emotiva*, in *Encyclopaideia Journal of Phenomenology and Education*, vol. 22 n. 50, (2018), pp.1-20, qui p. 5.

Per questa ragione, la metafora funziona da traduttore di un dominio semiotico in un altro: la ridondanza prodotta dall'analogia tra battitore e trasgressore facilita la comprensione dei concetti e ha reso meno rigida la connessione tra termini e concetti giuridici.

La riduzione dell'universo politico a quello del gioco per semplificare i concetti e farsi intendere, però, non educa alla complessità del discorso politico reale.

In sostanza, il linguaggio applicato al provvedimento (oltre ad aver eliminato la discrezionalità di condanna che i giudici statunitensi avevano in passato) ha usato una comunicazione persuasiva, emotiva, che fa leva sugli schemi cognitivi dell'opinione pubblica e dei trasgressori per attivare degli atteggiamenti specifici, o delle interpretazioni.

Non solo l'immagine del battitore "rappresenta" le condizioni della legge sull'ergastolo, ma mette in atto un'euristica che permette di farsi un'idea generica di un argomento usando il criterio della somiglianza, una scorciatoia rapida estratta dalla realtà, portando a conclusioni veloci col minimo sforzo cognitivo. Il risultato è la protrazione di un approccio punitivo che assimila il carcere alla panchina del campo di gioco.

Dando uno sguardo ai dati sulla popolazione detenuta¹⁰¹, d'altra parte, si può dedurre come la politica di questa rappresentazione del trasgressore abbia migrato per lungo tempo nella legislatura penitenziaria.

Se è vero che i fatti li concepiamo in immagini¹⁰², è vero dunque che i fatti e di conseguenza la realtà tout court sono continuamente rappresentati attraverso il linguaggio (un medium per la trasmissione delle immagini).

¹⁰¹ H. Fair, R. Walmsley, *World Prison Population List*, in "Institute for Crime & Justice Policy Research (ICPR)", thirteenth edition, 2021 (https://www.prisonstudies.org/sites/default/files/resources/downloads/world_prison_population_list_13th_edition.pdf).

¹⁰² L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, (1961), a cura di A. G. Conte, Torino 1995, par. 2.1, p. 29.

“*Three Strikes and you’re out*” ha prodotto per decenni una rappresentazione infantilizzante della persona recidiva, senza margini di responsabilità del sistema sociale e nemmeno un ruolo di rieducazione da parte del distretto scolastico dentro il carcere¹⁰³, lasciando ricadere tutte le responsabilità sulla singola persona.

Una volta in carcere la persona detenuta è sottoposta a un’ottica di costrizione che comprime le pulsioni individuali, crea una standardizzazione comportamentale finalizzata esclusivamente a ottenere una condotta piatta, senza sorprese¹⁰⁴ e inficiando di fatto la finalità della pena detentiva.

L’interesse crescente verso i programmi riabilitativi è stato un chiaro segnale del passaggio da questo concetto di punizione a quello di riabilitazione, o meglio, è un segnale cosciente che la “corsa all’incarcerazione” ha incrementato considerevolmente il costo sostenuto dalle amministrazioni penitenziarie per ciascun detenuto e non ha prodotto effetti significativi sul contenimento della recidiva, motivo per cui i penitenziari di tutto il mondo si stanno sforzando di attuare il cambiamento, ognuno coi mezzi a disposizione.

Inspirati dalla visita dell’ex Presidente Obama nel 2015 e dal suo impegno nel creare un altro equo sistema di giustizia penale, il Dipartimento di Giustizia americano e il suo *Federal Bureau of Prisons* hanno intrapreso delle riforme

¹⁰³ SpearIt, *Keep it REAL: Congress must take action to restore Pell grant funding for prisoners*, in “*University of Massachusetts Law Review*”, vol. 11: Iss. 1, Art. 3, 2016 (<https://scholarship.law.umassd.edu/umlr/vol11/iss1/3>).

Il disegno di legge del 1994 (Violent Crime Control and Law Enforcement Act, firmato dal presidente Clinton) eliminò il finanziamento della sovvenzione Pell, che consisteva in premi basati sui bisogni per ridurre il costo delle tasse universitarie, disponibili per i prigionieri che desideravano seguire i corsi universitari mentre erano incarcerati. Nel 2016 furono evidenziati gli effetti controproducenti che questa particolare disposizione ha avuto.

¹⁰⁴ D. Notarfrancesco, V. Giordano, *La dignità della persona in carcere*, cit. § 1.1.

radicali¹⁰⁵ per la riduzione della recidiva specificando che bisogna cambiare le strategie che mirano ad affrontare i principali problemi comportamentali che sfociano nella criminalità. Questa tendenza sembra confermata dall'orientamento delle Nazioni Unite durante il quattordicesimo Congresso sulla prevenzione del crimine e la giustizia penale (Kyoto, marzo 2021), un'occasione utile a comprendere l'andamento della questione del trattamento dei detenuti e il reinserimento sociale in diversi Paesi. Il programma della Dichiarazione di Doha¹⁰⁶ delle Nazioni Unite (*United Nations Office on Drugs and Crime - UNODC*) ha sostenuto i Paesi nello sviluppo di programmi concentrandosi nelle aree dell'Istruzione e della Formazione Professionale al fine di contribuire alla loro occupabilità e al reinserimento sociale al momento del rilascio.

Si tratta cioè di fare un passo indietro rispetto alla retorica della pulizia dal crimine e concentrarsi sulla persona che delinque, identificare i suoi bisogni criminogenici¹⁰⁷; sostenere i programmi professionalizzanti in cui i detenuti

¹⁰⁵ Department of Justice, Federal Bureau of Prisons, *Federal Bureau of Prisons Education Program Assessment Final Report*, in "Department of Justice official website", November 29 2016 (<https://www.justice.gov/archives/dag/page/file/914026/download>); (<https://www.justice.gov/archives/prison-reform#ConsultingReports>).

¹⁰⁶ United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC), *Doha Declaration on Integrating Crime Prevention and Criminal Justice into the Wider United Nations Agenda to Address Social and Economic Challenges and to Promote the Rule of Law at the National and International Levels, and Public Participation*, in "Thirteenth United Nations Congress on Crime Prevention and Criminal Justice Doha", 12-19 April 2015 (https://www.unodc.org/documents/congress/Declaration/V1504151_English.pdf); (https://www.unodc.org/dohadeclaration/?lf_id=).

Il programma globale della dichiarazione di Doha è intrinsecamente legato all'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e ai successivi 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS), adottati nel 2015. Fu lanciata a marzo 2016 e conclusa a settembre 2021.

¹⁰⁷ Department of Justice, *Prison reform: reducing recidivism by strengthening the Federal Bureau of Prison*, in "Department of Justice website (Archives)", March 2017 (<https://www.justice.gov/archives/prison-reform#ConsultingReports>).

I bisogni criminogenici sono caratteristiche, tratti di un individuo che possono legarsi direttamente alla probabilità dello stesso di commettere un altro crimine. Ad esempio: bassi livelli di rendimento scolastico, basso rendimento lavorativo, abuso di sostanze.

imparino un mestiere che sostituisca l'atteggiamento criminale; disporre di trattamenti per l'abuso di sostanze; ridurre gli isolamenti; aiutare i detenuti a mantenere dei legami familiari stabili.

A tal proposito, è lodevole il progetto dell'artista cilena Catalina Alarcon che, attraverso "Back Home VR¹⁰⁸", ha consentito ai detenuti di visitare le proprie case utilizzando la tecnologia della VR. Sebbene questo sia un progetto artistico e non scientifico, illustra ancora alcune delle potenzialità offerte dalla tecnologia della VR che mira a reintegrare i trasgressori, ma anche capire come la VR possa far parte di un processo inclusivo di coinvolgimento sociale. Nel 2018, durante un workshop di cinema di quattro mesi svolto in un carcere femminile a Santiago del Cile, l'artista ha organizzato uno spazio intimo e rispettoso che ha permesso alle detenute di raccontare le proprie storie, con un metodo molto simile all'esperienza di storytelling che le detenute del carcere italiano di Rebibbia avranno soltanto un anno dopo, e la cui esperienza tratterò nella sezione finale di questa tesi.

Durante questo processo, ciascuna delle famiglie delle detenute di Santiago ha registrato un video a 360 gradi che ha catturato la loro vita quotidiana. Ogni video ha permesso al detenuto di connettersi con i loro luoghi familiari attraverso gli occhi dei loro cari. In seguito a questo tentativo, l'artista ha espresso l'intenzione proiettare l'esperienza a un pubblico più ampio, sviluppando un documentario web interattivo VR in cui gli utenti possono incontrare i diversi detenuti e le loro storie. Gli utenti saranno invitati a partecipare facendo volontariato o donando dall'estero, in modo da poter replicare l'esperienza VR in altre prigioni, e cercare di alleggerire la convivenza ristretta dei detenuti.

¹⁰⁸ C. Alarcon, Back Home VR, in MIT - Open Documentary Labs, 2021 (<https://docubase.mit.edu/project/going-back-home-vr/>).

Se da un lato si raccolgono esperienze di sensibilità sociale, dall'altra si constata che il dato significativo sull'emergenza di sovraffollamento è che sia causata dai numeri ingestibili derivanti dal cattivo funzionamento dello strumento sociale, la cosiddetta "criminalità di strada"¹⁰⁹. In particolare, i numeri rappresentano i problemi mai affrontati con successo (immigrazione, tossicodipendenza, povertà, abbandono, microcriminalità) che si sono riversati nello strumento penale.

É di queste persone che è composta la grande massa detenuta e che aspetta di costruire percorsi riabilitativi che tendano al reinserimento sociale.

A tal proposito, per evitare la recidività di questo tipo di trasgressioni non basta la "deterrenza", cioè la capacità di una pena di impedire alle persone di commettere ulteriori reati, ma è necessaria l'abilità del detenuto a desistere dal commetterne di nuovi. Lo stato permanente di non-offesa, dunque, implica un cambiamento reale del comportamento degli individui e nel modo in cui interagiscono con il mondo perché «il processo di riduzione della frequenza e della gravità della violenza porta alla sua eventuale fine quando si verifica la "vera desistenza" o "smettere"¹¹⁰».

Il percorso di riabilitazione della persona detenuta si definisce così come una transizione graduale e un obiettivo nel lungo termine, ed è al centro di un dibattito particolarmente fertile, che sostiene una visione più olistica, l'importanza di personalizzare la riabilitazione sulla base della comprensione dell'esperienza del paziente detenuto, per coinvolgerli direttamente nella gestione della cura. Gli sforzi del trattamento correttivo, infatti, possono

¹⁰⁹ A. Margara, *La Giustizia e il senso di umanità. Antologia di scritti su carcere, omg, droghe e magistratura di sorveglianza*, a cura di F. Corleone, Fondazione Michelucci, Fiesole 2015, pp. 412-13.

¹¹⁰ J. Fagan, "Cessation of family violence: Deterrence and dissuasion" (1989), In *Family violence*, L. Ohlin & M. Tonry (Eds.), University of Chicago Press, 1989, pp. 377-425, qui p. 380.

essere vani se non si tiene conto della complessità della persona e le sue distorsioni cognitive. Se ci rivolgiamo alla psicoterapia, il comportamento disadattivo è considerato espressione di un pensiero irrazionale, cioè di un pensiero che indica ciò che è falso, illogico e come tale produce dei comportamenti antisociali continuando ad ostacolare il raggiungimento degli scopi riabilitativi¹¹¹.

Di fronte agli esiti delle ricerche scientifiche, si è compreso che la sola punizione è obsoleta, perché le distorsioni cognitive e i conseguenti comportamenti disadattivi continueranno a corrodere le basi del sistema punitivo senza trattenere alcun insegnamento utile, rendendolo un “colabrodo”.

Le ricerche della Terapia Cognitivo-Comportamentale (*Cognitive Behavioral Therapy - CBT*), sulle quali si plasmano alcune applicazioni riabilitative in VR, sviluppano un approccio diretto a cambiare i pensieri e comportamenti disfunzionali delle persone basandosi sull’analisi della connessione tra pensieri (rappresentazioni), emozioni e comportamenti.

Se i pensieri creano emozioni, a loro volta le emozioni creano comportamenti che rinforzano i pensieri che li hanno prodotti. Pensiero, Emozione e Comportamento sono dunque dei processi interdipendenti e interattivi: la terapia comportamentale individua quei pensieri ricorrenti, o meglio, le “rappresentazioni disfunzionali della realtà” al fine di sostituirle con convinzioni più funzionali¹¹².

La comprensione di queste relazioni è cruciale, specie alla luce dei potenziali effetti che la combinazione di terapia e immagini immersive VR possano avere sulla persona perchè, facendo leva sul *topos* della possibilità del VR di

¹¹¹ K. S. Dobson *Psicoterapia cognitivo-comportamentale. Teorie, trattamenti, efficacia: lo stato dell’arte*, (2000), ed. It. a cura di F. Vincelli, II ed, Milano 2002, pp. 3-28; 276.

¹¹² Ivi, p. 276.

oltrepassare la soglia tra immagine e realtà, vengono utilizzate in modo da intervenire direttamente sulle rappresentazioni personali del detenuto.

Secondo questo approccio, le immagini in VR interverrebbero cognitivamente sulle credenze e gli stimoli visivi che si riferiscono agli eventi attivanti del comportamento, contestualmente contribuirebbero alla sostituzione delle immagini mentali precedenti con rappresentazioni funzionali, dal momento che il trattamento in VR consente di esporre l'autore del reato a una vasta gamma di scenari personalizzati durante i quali si può vedere cosa ha motivato un trasgressore in un dato momento, invece di parlarne retrospettivamente.

Il paziente detenuto, infatti, si espone progressivamente allo stimolo o alla situazione che gli ha generato un comportamento disadattivo, permettendo l'estinzione del fenomeno mediante abituação, posto, ovviamente, che l'ex detenuto abbia anche una buona capacità di desistenza. Inoltre, avendo la possibilità di osservare i suoi pensieri e le sue credenze con l'aiuto del terapeuta, il detenuto può ridurre le sue attribuzioni cognitive. Questo processo aiuta la persona a fronteggiare le situazioni e a rompere il circolo vizioso che mantiene i vecchi comportamenti.

Tradizionalmente l'esposizione può essere applicata in due modi: in vivo, cioè attraverso il contatto diretto con lo stimolo temuto, o attraverso l'immaginazione dello stimolo. L'uso della VR nella terapia basata sull'esposizione si fonda sull'assunto che il paziente sperimenti un certo grado di presenza all'interno dell'ambiente virtuale davanti a stimoli percepiti virtualmente, quindi non realmente presenti.

Dunque, tornando alla connessione tra pensieri, emozioni e comportamenti, al grado di presenza è stato attribuito un ruolo da mediatore necessario affinché emozioni reali vengano attivate in ambiente virtuale.

Secondo il dott. Riva «la presenza non è il livello di immersione tecnologica, non è la stessa cosa di un coinvolgimento emotivo, non è profondo interesse o attenzione o azione; ma tutte queste componenti hanno un ruolo potenziale per comprendere l'esperienza della presenza in interazione – l'esperienza di interagire con presenza¹¹³ ».

Ne risulta che un ambiente maggiormente immersivo, dato da una grafica aumentata, integrata e interattiva, è risultato essere maggiormente associato a un maggiore senso di presenza, motivo per cui la VR nella riabilitazione è compresa come uno strumento che possa favorire lo stato di “immersività”, ovvero quella condizione di forte concentrazione, che caratterizza attività ad elevato coinvolgimento, emotivo e cognitivo. Lo stesso autore, inoltre, suggerisce che il legame tra emozione e presenza non è direttamente collegato a uno stato emotivo specifico, ma è influenzato dalla caratteristica generale dell'esperienza. Stando a queste considerazioni, la domanda che sorge spontanea dal punto di vista della fenomenologia della percezione, infatti, è fino a che punto l'esperienza della simulazione VR immersiva generata al computer possa essere simile a quella reale. Andrebbero allora valutate le implicazioni fenomenologiche dell'esperienza, non solo, come l'accesso a questa dipenda dalla nostra soggettività, dal momento che, quando si parla di esperienza, ciò che esperiamo deve essere tradotto in termini soggettivi¹¹⁴. Se qualche sintomo può essere “riprodotto” all'interno di una simulazione, è il risultato dell'esperienza soggettiva di essere in presenza dell'oggetto virtuale, inteso in senso lato, che lo ha virtualmente provocato.

¹¹³ Riva G., Waterworth J., Murray D. (Eds.) *Interacting with Presence. HCI and the Sense of Presence in Computer-mediated Environments* De Gruyter Open: Warsaw (2014).

¹¹⁴ A. Pinotti, *Che cosa si prova a essere un'aquila? Simulazioni interspecifiche nell'era del virtuale*, in *Intrecci Mediali. Articolazioni dell'iconico nella cultura visuale contemporanea*, a cura di R. Boccali, Milano 2019, pp. 23-47, qui p. 29.

L'oggetto virtuale, l'apparenza dell'oggetto reale, è un "simulacro" e la trasposizione idealizzata di una situazione esterna al carcere, mentre il sistema di riabilitazione VR si comporta come una "macchina di deterrenza" allestita per dissuadere il detenuto a rinnovare i suoi comportamenti tramite un elevato coinvolgimento emotivo e l'abitazione.

Capitolo 4 - L'applicazione della Realtà Virtuale (VR) nei programmi di riabilitazione delle persone ristrette

Da tempo i professionisti della medicina, della psicologia e dell'esercito hanno usato la VR per imparare e allenarsi in un ambiente protetto e controllato, com'era il caso di NSENA VR. Mentre i professionisti del sistema di giustizia penale hanno utilizzato simulazioni virtuali per indagini forensi e la formazione delle forze dell'ordine da decenni, è solo di recente che c'è stata una seria discussione su come può essere utilizzato per il rientro dei detenuti in società.

Il sistema della IVR in carcere, nelle strutture correttive che decidono di inserirla, si serve della combinazione dei dispositivi tecnologici di input, guanti e tracker, che inviano la posizione e i movimenti dell'utilizzatore al computer in tempo reale consentendogli di cambiare la grafica degli ambienti virtuali in maniera coerente con le informazioni acquisite; un software che consenta la costruzione dell'ambiente virtuale; dispositivi di output visivi e uditivi, come il visore HMD e gli speaker, ma anche aptici, che rimandano un feedback dell'interazione all'utilizzatore. Mediante un sensore attaccato al visore e un sistema di tracking elettromagnetico, l'ambiente virtuale cambia in corrispondenza con i movimenti della testa compiuti nel mondo reale. Il visore è collegato a un computer dove il terapeuta può controllare ciò che vede il paziente e può controllare l'ambiente virtuale facendo comparire stimoli o muovendo il paziente all'interno di esso.

La combinazione tra IVR e Terapia Cognitivo-Comportamentale (CBT) ha la potenzialità di rispondere all'esigenza di un trattamento organico perché orientato al cambiamento delle distorsioni cognitive e dei comportamenti ad esse associati; di migliorare la regolazione emotiva e sviluppare adeguate strategie di coping per ridurre il comportamento deviante e criminale.

L'uso delle simulazioni per la riabilitazione deve molto allo sviluppo dei videogiochi¹¹⁵. Tradizionalmente, l'utente interagisce con il gioco

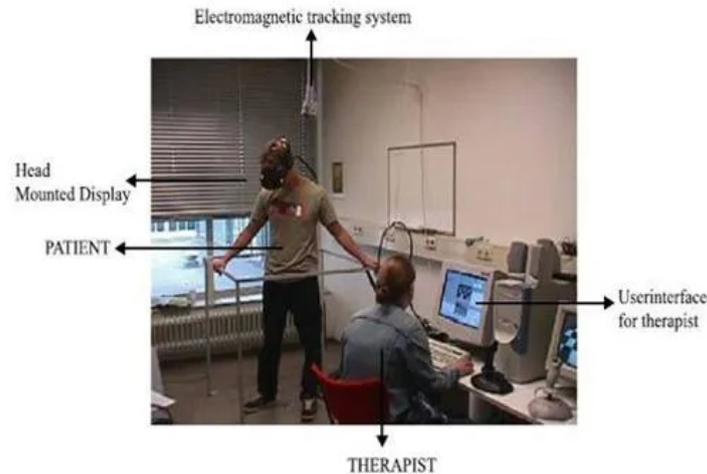


Fig. 2 Esempio di sistema HMD

selezionando uno dei risultati per raggiungere l'obiettivo e ripetendo la sequenza fino a quando non ha acquisito la corrispondente abilità prevista.

Come nel contesto videoludico, nelle simulazioni in IVR le abilità vengono insegnate suddividendo i compiti più grandi in passaggi più piccoli. Indurre il detenuto all'illusione di trovarsi a cospetto di un ambiente percettivamente reale, dunque, permette ai professionisti di offrirgli degli scenari che potrebbe incontrare dopo il rilascio, valutare i suoi comportamenti sotto condizioni il più possibile vicine a quelle naturali pur avendo il controllo della presentazione degli stimoli e la misurazione della risposta, insomma, una valutazione sicura anche nel caso in cui si decide di simulare situazioni particolarmente stressanti sotto il profilo dell'atteggiamento da adottare e che necessita lo sviluppo di strategie di coping.

Ad esempio, i programmi cognitivo-comportamentali in VR in uso nelle istituzioni correttive sperimentano il gioco di ruolo, il cui scopo è insegnare

¹¹⁵ R. A. Berk and J. Bleich, *Statistical Procedures for Forecasting Criminal Behavior – A Comparative Assessment*, in "Criminology & Public Policy", vol. 12, no. 3, 2013, pp. 513-544.

ai trasgressori come sostituire il pensiero antisociale e i modelli di comportamento con quelli prosociali. Di solito si tratta di programmi di gruppo, ma può essere utilizzata individualmente perché la IVR può essere utile nel caso in cui i trasgressori non possano, per nessun motivo, partecipare fisicamente al lavoro di gruppo.

Prendiamo l'esempio di detenuti con problemi di aggressività e detenuti che abusano di sostanze come esempi del lavoro di gruppo. L'ambiente virtuale può essere programmato in modo tale da simulare l'ambiente di un night club. Il detenuto con problemi di controllo dell'aggressività può svolgere un ruolo di moderazione in una situazione conflittuale all'interno del locale, mentre il detenuto con problema di dipendenza può svolgere un ruolo in cui, ad esempio, evita di andarci per non esporsi all'uso di sostanze. Entrambi possono usare la tecnica del gioco di ruolo in questo modo durante il lavoro di gruppo, così come individualmente al di fuori del gruppo.

Ma cosa motiva le loro scelte all'interno dell'ambiente virtuale?

Il trattamento cognitivo comportamentale utilizza tecniche di rinforzo positivo e negativo, nonché punizioni per aver cambiato il comportamento indesiderato. Il rinforzo incoraggia il comportamento desiderato, cioè quello che dovrebbe essere raggiunto usando il trattamento, perciò gli scenari durante il trattamento del programma di IVR possono essere progettati in modo che i trasgressori "raccolgano punti" in base al processo decisionale durante le attività in una simulazione virtuale. Questo può aumentare la motivazione e l'impegno perché il programma imita effettivamente un videogioco, con il benefit ulteriore rappresentato dal fatto che i punti raccolti possono essere successivamente scambiati con alcuni premi o benefici specifici.

Ad esempio, “*Virtual Environment for the Treatment of Offenders*” (VETO)¹¹⁶, una ricerca pilota in partnership con l’Università di Cincinnati, ha implementato la IVR nel programma di trattamento di gruppo per i detenuti minorenni di Wyoming, Ohio, nel 2013. L’intento era proprio quello di valutare l’efficacia della tecnica del gioco di ruolo nell’ambiente virtuale, la tecnica del rinforzo, il feedback e l’impegno dei minori. Secondo quanto riporta la ricerca, i ragazzi detenuti hanno ammesso di sentirsi maggiormente a proprio agio all’interno dell’ambiente virtuale, non avvertivano lo stress di sentirsi giudicati, e che la possibilità di ottenere dei premi (come un’auto virtuale), dava loro la sensazione di immergersi in un videogame.

Una menzione a parte merita l’esempio italiano della REMS (Residenza per l’Esecuzione delle Misure Speciali) di S. Nicola Baronia¹¹⁷ (Avellino) che sostituisce gli Ospedali Psichiatrici Giudiziari della zona, e che nel 2019 ha inaugurato un progetto pilota in IVR.

La specificità delle REMS sta nel fatto che, diversamente dalle strutture detentive, originariamente riservate alla punizione e solo gradualmente riconvertite alla riabilitazione al rientro, sono naturalmente orientate all’attività riabilitativa per il reinserimento sociale perché accolgono specificatamente i pazienti psichiatrici autori di reato. Le attività vanno da momenti di aggregazione a interventi strutturati riabilitativi di tipo cognitivo, il training per le abilità sociali, il Problem Solving, e la formazione di gruppi psicoeducativi. L’allestimento del laboratorio di IVR si pone come un’implementazione di attività che si svolgono già e che identificano questa

¹¹⁶ B. Ticknor, *Virtual Reality and Correctional Rehabilitation: A Game Changer*, in “Criminal Justice and Behavior”, vol. 46, num. 9, 2019, pp. 1319-1336.

¹¹⁷ A. Russo, C. Cucciniello, M. Pisapia, La Rems di San Nicola Baronia: un luogo di inclusione, in “Rassegna Italiana di Criminologia”, num. spec. 2019, pp. 56-60 (<https://doi.org/10.7347/RIC-NS2019-p56>).

struttura, che è peculiare anche nella scelta della sua locazione all'interno del tessuto urbano, motivo per il quale l'inserimento nella società è inteso letteralmente e passa attraverso la partecipazione ad iniziative comunitarie.

Il laboratorio è gestito dagli operatori dell'Assing Group SPA, che possiede un dipartimento di Virtual Lab, che hanno sviluppato un programma di desensibilizzazione ricreando un ambiente strutturato e controllato dal terapeuta. Per nove pazienti reclutati sulla base di criteri prestabiliti, sono state previste quattro sessioni a cadenza settimanale con scenari ambientali e sociali diversi che dovrebbero stimolarli "come" nel contesto reale, modulando l'intensità e la durata di ogni esperienza.

Non stupisce che questo esempio virtuoso sulla carta sia stato realizzato in un contesto ancora fortemente caratterizzato dalla cultura propria delle realtà locali, lontane da quella cifra capitalista che pervade interamente le altre società. Si pensi alla Brooklyn House of Detention¹¹⁸, un'enorme prigione di undici piani situata sull'Atlantic Avenue nel centro di Brooklyn, che aveva annunciato l'intenzione di avvolgerla con usi commerciali per placare il disappunto dei residenti, che non accettavano di buon grado l'architettura dell'edificio. Il dipartimento di Design e Costruzione della città ha quindi chiesto al collettivo di architetti di realizzare un rendering della facciata con negozi e altre funzioni civiche rivolte alla comunità "libera" per occultare la funzione detentiva dell'edificio. Oggi, l'edificio è chiuso e si attende la sua demolizione. L'iniziativa di avvolgere gli edifici con usi commerciali non è nuova, è anzi ormai una tendenza del presente per gli edifici residenziali a livello globale, ma ciò che risalta nel caso specifico è il gesto specifico di

¹¹⁸ E. Dickinson, The Future of Incarceration, in "Architect. The Journal of the American Institute of Architects, 2008 (https://www.architectmagazine.com/design/buildings/the-future-of-incarceration_o);

I dettagli del progetto mai realizzato: (<https://www.architectmagazine.com/project-gallery/the-brooklyn-detention-center>).

irrobustire il “muro” della prigione per isolarla, di fatto rigettandola, rendendo davvero complicato pensare a un ponte tra persone detenute e la società.

Il caso italiano è certamente utopico se confrontato con la prigione di Brooklyn, soprattutto isolato, al punto tale che sul caso in questione non ci sono altre notizie, soprattutto circa gli esiti di questo progetto pilota.

L'immersività e la presenza, abilitate attraverso la IVR, possono migliorare il modo in cui abilità e conoscenze possono essere trasferite nel mondo reale. La chiave consiste nella capacità di questo strumento di simulare un ambiente mimetico, naturale, nel quale provare una sensazione di immersione tale che i detenuti possano “sospendere” le proprie credenze, a cominciare dal fatto di trovarsi in una situazione di testing.

L'implementazione tecnologica della IVR rispetto alle simulazioni tradizionali e i videogiochi ha allargato il ventaglio delle decisioni o azioni specifiche da assumere nel mondo simulato rendendolo più sofisticato, nel senso che gli utenti possono comunicare con altri esseri umani, manipolare più oggetti e percorrere spazi più ampi, non solo, le simulazioni tradizionali rappresentano ambienti accessibili tramite monitor di computer standard e usano un numero limitato di sistemi sensoriali (cioè visione, udito, olfatto e tatto) impegnati durante la simulazione, mentre i sistemi completamente immersivi coinvolgono tutti i sistemi sensoriali.

L'utente, infatti, mentre indossa il visore (HMD), comprende che nessun movimento è capace di condurre lo sguardo oltre i limiti dell'immagine che sta osservando, la sua cornice. Nel caso ideale, ovvero nel caso in cui gli specifici dispositivi utilizzati siano di ultima generazione, abbiamo a che fare con una perfetta simulazione a 360 gradi in cui l'utente comprende di trovarsi a interagire con il cyberspazio ma affronta costantemente il rischio di

non percepire più di essere in una IVR. Questa tecnologia interviene proprio sull'amplificazione della sensazione di immersività perché assimila la percezione dell'immagine alla percezione del mondo reale in maniera indistinguibile.

4.1 - La Realtà Virtuale Immersiva (IVR) nel trattamento della violenza: il legame tra aggressione ed empatia

L'offesa violenta è stata spesso associata a una mancanza di empatia. La perpetrazione di atti violenti contro gli altri sembra legata a un deficit nella capacità dei trasgressori di mettersi nella prospettiva delle loro vittime. Ad esempio, alcuni trasgressori hanno difficoltà a riconoscere emozioni come la paura e la rabbia, e secondo questo assunto non proverebbero una sensazione di compassione. Tuttavia, andrebbe presa in considerazione la natura multidimensionale dell'empatia (che va dalla percezione delle emozioni all'assunzione di prospettive cognitive), le differenze nelle metodologie utilizzate per valutare l'empatia, l'uso di soggetti che sono eterogenei e i vincoli riscontrati quando si cerca di indurre risposte empatiche in un ambiente di laboratorio. In questo senso, gli studi sperimentali volti a comprendere gli aspetti fondamentali dell'empatia devono tener conto di questioni etiche perché è considerato immorale ricreare in laboratorio una situazione in grado di indurre intensi sentimenti di paura o angoscia nei partecipanti.

La terapia focalizzata sull'emozione è stata sperimentata nel trattamento dei trasgressori con disturbi mentali (MDO), con l'intento di comprendere il nesso tra emozioni e comportamenti di violenza, come quella domestica.

Questo è un caso esemplare da sottoporre alla simulazione in IVR per incoraggiare l'empatia tra i trasgressori, perché la simulazione virtuale viene realizzata in modo da creare la piena illusione per l'utente di "essere nel corpo" di una vittima e sperimentare "sulla propria pelle" l'abuso a cui hanno sottoposto le vittime.

Gli studi sperimentali raccolti in questa sezione sono utili ad analizzare la retorica secondo la quale l'assunzione della prospettiva altrui migliori

l'autopercezione, il riconoscimento dei propri comportamenti disadattivi e infine l'empatia.

Il primo esempio in questo senso, è la collaborazione tra esperti di simulazione e psichiatria forense e un team cinematografico professionale per lo sviluppo di una simulazione chiamata "*Reactions on Display*" (RoD), nell'ambito di uno studio pilota con ventiquattro trasgressori maschi, i cui risultati sono stati confrontati con un gruppo di controllo di dieci uomini non violenti¹¹⁹.

Lo studio non menziona l'utilizzo di specifici dispositivi VR, ma la somministrazione di immagini e scene di violenza del partner, per facilitare il cambiamento nel comportamento violento di un partecipante consentendogli di osservare visivamente e riflettere su sentimenti, pensieri, azioni e conseguenze comuni in un tipico scenario di violenza domestica.

In questo studio pilota sul sistema RoD/IPV, quattordici dei trasgressori avevano precedentemente completato il "Programma integrato di abuso domestico" (IDAP), un percorso più classico nelle sue modalità, che affronta l'analisi socioculturale dei comportamenti e delle credenze sulle donne e offre forme alternative di pensiero. È stata effettuata una sessione di simulazione di due ore per partecipante durante la quale sono state registrate le scelte fatte e le risposte date alle domande interattive. I trasgressori che non avevano subito IDAP hanno mostrato una tendenza a fare scelte più violente e sono emerse differenze significative tra i gruppi nell'interpretazione delle emozioni dei personaggi simulati. Ciò fornisce un dato sulle differenze nell'elaborazione emotiva tra tra trasgressori e non trasgressori e suggerisce che gli interventi terapeutici che somministrano

¹¹⁹ K. Sygel, M. Kristiansson, R. Furberg, U. Fors, *Reactions on Display/Intimate Partner Violence (RoD/IPV) – A Study of a New Interactive Computer Simulation Program for the Treatment of Men Convicted of Intimate Partner Violence*, in "International Journal of Forensic Mental Health", Vol. 13, Issue 4, 2014, pp. 369-380 (<https://doi.org/10.1080/14999013.2014.951104>).

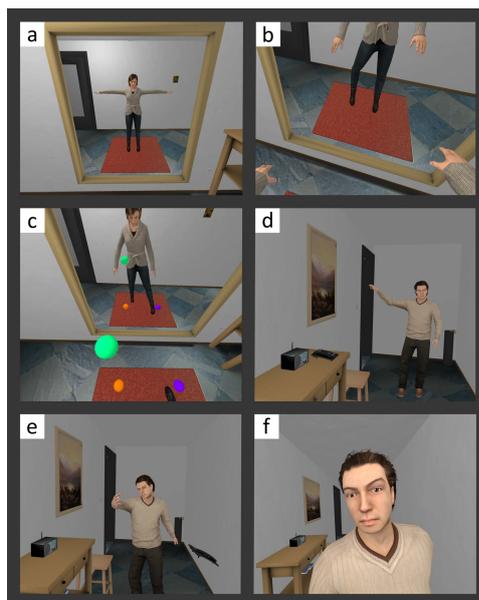


Fig. 3 Lo scenario immersivo di realtà virtuale. (a) Il partecipante guarda il suo corpo virtuale femminile allo specchio. (b) Il partecipante guarda verso il proprio corpo da una prospettiva in prima persona. (c) Il partecipante tocca le sfere virtuali. (d) Il personaggio virtuale maschile entra nella stanza e inizia ad abusare verbalmente del personaggio virtuale femminile. (e) Il personaggio virtuale maschile invade lo spazio personale del partecipante.

delle immagini e scene di violenza necessitano comunque dell'accompagnamento di percorsi di rieducazione all'autocontrollo, dal momento che questo è un fattore protettivo dei trasgressori.

Un altro studio¹²⁰ mostra un aumento dell'autocontrollo nei trasgressori subito dopo aver avuto un intervento di IVR. Tuttavia, il suo effetto non è durato a lungo. Indipendentemente dal breve effetto, il risultato mostra un potenziale nella riabilitazione dei trasgressori, tant'è che è presente in altri tentativi. Un esempio¹²¹ in questo senso introduce un nuovo paradigma per

¹²⁰ [11] H. Kip and Y. H. A. Bouman, *A Perspective on the Integration of eHealth in Treatment of Offenders: Combining Technology and the Risk-Need-Responsivity Model*, in "Frontiers in Psychiatry", vol. 12, 2021 (<https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.703043>).

¹²¹ S. Seinfeld, J. Arroyo-Palacios, G. Iruretagoyena, R. Hortensius, L. E. Zapata, D. Borland, B. De Gelder, M. Slater and M. V. Sanchez-Vives, *Offenders become the victim in virtual reality: Impact of changing perspective in domestic violence*, in "Scientific Reports", vol. 8, no. 1, 2018.

studiare l'empatia e l'aggressività nelle persone violente, che include l'assunzione di prospettiva in prima persona poiché consente ai partecipanti di sperimentare vividamente una situazione virtuale violenta dal punto di vista della vittima. Questo lavoro si basa su recenti scoperte che hanno utilizzato la IVR per indurre illusioni di embodiment in un corpo virtuale. In questi studi, i partecipanti sperimentano l'illusione di possedere un corpo virtuale a grandezza naturale che sostituisce visivamente il proprio corpo, non solo, lo scenario VR offre configurazioni ambientali valide mantenendo un alto grado di controllo sperimentale, dove gli individui hanno l'illusione di trovarsi in un ambiente reale e si comportano di conseguenza. Si è visto che l'illusione di embodiment può influenzare la cognizione sociale alterando le percezioni, gli atteggiamenti e i comportamenti dei partecipanti.

Pertanto, la IVR fornisce uno strumento senza precedenti per simulare e studiare comportamenti violenti senza esporre i partecipanti ad alcun pericolo reale, superando così le questioni etiche che sorgono nelle esperienze non virtuali.

L'obiettivo principale di questo studio era indagare su alcuni dei meccanismi del comportamento violento. In particolare, l'impatto dell'assunzione di prospettive e dell'empatia sul riconoscimento delle emozioni nei partecipanti.

A tal fine, i partecipanti (dotati del visore head-mounted (HMD) e di un paio di cuffie), sono entrati nello scenario VR che raffigurava una stanza con un lungo corridoio in cui il loro corpo è stato sostituito da quello di una donna virtuale (Fig. 3 a-c). Il corpo virtuale si muoveva in tempo reale in base ai movimenti effettivi dei partecipanti, producendo la sincronia visuale e motoria. Il personaggio femminile virtuale si trovava a un'estremità del corridoio di fronte a uno specchio a figura intera, che aveva un tavolo con una radio e un telefono sul lato. Verso l'altra estremità del corridoio c'era una

porta aperta. Un tappeto a terra davanti allo specchio è stato usato come riferimento per l'area in cui il partecipante poteva stare in piedi e navigare.

Da questa prospettiva in prima persona hanno visto un uomo virtuale entrare in scena e affrontare discorsi e gesti abusivi insieme a una progressiva invasione dello spazio peripersonale della vittima (cioè del partecipante). L'aggressore era in grado di guardare verso il volto del partecipante, di urlargli di tacere nel caso parli, o di intimare di guardarlo nel caso distolga lo sguardo, mostrando un'alta capacità interattiva del software.

La valutazione si è concentrata sulle capacità di riconoscimento delle emozioni prima e dopo l'esperienza VR, il grado di illusione dell'embodiment e l'opinione soggettiva sull'esperienza di IVR. Nel primo caso è stato utilizzato il test "Face - Body - Compound" prima e dopo l'esperienza virtuale.

Prevedibilmente, il pre-test ha mostrato che i trasgressori di abusi domestici avevano un valore di capacità significativamente inferiore a riconoscere la paura sui volti delle donne, mentre questa è migliorata dopo aver attraversato l'esperienza virtuale immersiva. Tuttavia, la capacità generale di riconoscere le emozioni è rimasta bassa rispetto al gruppo di controllo. Sebbene i risultati non offrano la possibilità di prevedere il futuro comportamento del trasgressore degli abusi domestici, lo studio mostra la possibilità di influenzare la percezione utilizzando la IVR.

L'illusione percettiva di possedere un corpo virtuale, a grandezza naturale, che sostituisce visivamente il proprio corpo, può funzionare anche quando i corpi virtuali sembrano drasticamente diversi dai corpi dei partecipanti in termini di dimensioni, altezza, tono della pelle o età, perché gli individui possono ancora provare una forte sensazione soggettiva di proprietà, influenzare la cognizione sociale alterando le percezioni, fino alla modifica degli atteggiamenti e i comportamenti dei partecipanti. Abbiamo visto come

L'assunzione della prospettiva femminile da parte di un gruppo maschile all'interno di un ambiente VR abbia aiutato a riconoscere le emozioni. Questo risulta importante specie nella prospettiva di riduzione dei bias verso una categoria diversa dalla propria, avvalorando la tesi di Mel Slater¹²² e del suo laboratorio di VR embodied. Secondo il ricercatore, infatti, la forma del corpo virtuale può influenzare atteggiamenti impliciti (incarnare persone di pelle chiara in un corpo virtuale con pelle scura è associato a una diminuzione immediata del loro pregiudizio razziale).

L'illusione di proprietà del corpo ha comunque delle condizioni. Si è visto¹²³ che quando la mano virtuale viene ruotata in una posizione anatomicamente non plausibile, non si verifica l'illusione di proprietà. Quindi, sebbene la sincronia visuale, tattile e motoria dal basso verso l'alto sia una condizione necessaria, in particolare la disposizione del corpo "surrogato" e la continuità tra le parti del corpo, tutto ciò non è sufficiente. Ad esempio, in uno studio che indaga l'illusione di adulti incarnati in un bambino e che parlano con una voce di un bambino, si è riscontrato che la proprietà del corpo dipende dalla congruenza con tutte le sue caratteristiche, ad esempio l'embodiment in un bambino che parla con una voce adulta o in un adulto con la voce di un bambino risulta incongruente. Che la voce corrisponda al corpo sembra essere importante per l'illusione di proprietà, per non indurre nell'utente un effetto uncanny.

Ma questo non basta. Se esaminiamo la retorica dell'immersione totale della quale fanno esperienza i pazienti detenuti con il principio secondo il quale

¹²² D. Banakou, P. D. Hanumanthu, M. Slater, *Virtual Embodiment of White People in a Black Virtual Body Leads to a Sustained Reduction in Their Implicit Racial Bias*, in "Front. Hum. Neurosci.", 2016 (<https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00601>).

¹²³ A. Kalckert, H. Ehrsson, *Moving a rubber hand that feels like your own: a dissociation of ownership and agency*, in "Front. Hum. Neurosci.", 2012, **6**, 40, ([doi:10.3389/fnhum.2012.00040](https://doi.org/10.3389/fnhum.2012.00040)).

aumenti la capacità empatica ci accorgiamo che alcune questioni restano escluse, prima fra tutti l'effettiva immersività totale che darebbe l'illusione di presenza; e l'ipotesi secondo il quale il detenuto, all'interno dell'ambiente virtuale immersivo, faccia esperienza di uno scenario che simuli effettivamente le condizioni di attuazione del - suo - comportamento criminale.

La prima questione, nonostante i risultati degli studi che evidenziano molte potenzialità future, resta sospeso. Dal presupposto che in un ambiente immersivo il campo visuale risulti a 360°, scorniciato, senza possibilità di volgere lo sguardo altrove, non ne consegue che l'utente che ne faccia esperienza incorpori la percezione dell'altro fino a riscoprire di provare empatia, e gli effetti a breve termine nella riabilitazione in VR ne sono una traccia. I risultati non offrono la possibilità di prevedere il futuro comportamento, ad esempio, nell'ambito dell'abuso domestico, e dunque non possono confermare convintamente la narrazione secondo la quale la Realtà Virtuale sia la "macchina dell'empatia definitiva"¹²⁴.

Sebbene gli utenti trasgressori degli studi presi in esame rispondano positivamente all'utilizzo per la familiarità pregressa e generale con le dinamiche del videogioco, resta il concetto che l'esperienza è totalmente soggettiva e risponde alla propria capacità di abitudine. Inoltre, le sessioni in VR non hanno particolare effetto se non accompagnati da percorsi formativi di rieducazione tradizionali che insistano sulle rappresentazioni mentali disfunzionali.

L'idea di dissolvere la cornice dell'immagine è stata il perno di molti lavori cinematografici nei quali le tecnologie virtuali sono state implementate senza precedenti, ma la retorica immersiva attraverso cui vengono presentati

¹²⁴ C. Milk, *How Virtual Reality can create the best machine for empathy*, TEDtalk, 2015 (https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=it).

contenuti e dispositivi VR è stata confutata¹²⁵, sostenendo invece che l'esperienza VR è invece "trafitta da una serie di discontinuità nella percezione¹²⁶". Non solo, l'autrice si è interrogata sulla sovrapposizione dei limiti dell'immagine, i confini del corpo e quelli stabiliti da confini geografici e biopolitici, e mostrava come la funzione stessa dell'inquadratura non si dissolva, ma, piuttosto, sia assunta dal corpo dell'utente e dallo sguardo incarnato. Similmente, bisognerebbe tener conto del fatto che l'utente detenuto comprenda percettivamente che, nonostante i personaggi virtuali interagiscano con lui, non è in grado di agire come vorrebbe all'interno dell'ambiente perché in realtà è "virtualmente presente", ma "fisicamente invisibile"¹²⁷. Questo vale anche nel caso dell'esperimento dell'assunzione della prospettiva di una donna abusata, analizzato precedentemente, dove l'aggressore era in grado di rompere la quarta parete per osservare l'utente direttamente negli occhi, perché la sensazione di presenza è presto tradita dalla grafica del corpo che resta "attraversabile". Alla luce della descrizione non risulta, infatti, la possibilità di respingerlo fisicamente.

Per quanto riguarda la seconda questione, se si vuole appoggiare, in laboratorio, la retorica della perfetta simulazione dell'ambiente esterno e dei bisogni criminogenici della persona detenuta, allora lo scenario che simuli perfettamente le condizioni di attuazione del suo comportamento disadattivo è molto complesso da ricreare, e deve tener conto del contesto culturale e criminale di riferimento, senza limitarsi a un pacchetto "demo", e dunque è una questione molto più delicata di quanto si penserebbe.

¹²⁵ A. C. Dalmasso, *The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments*, in "Cinéma&Cie. International Film Studies Journal", vol. XIX, num. 32, 2019, pp. 101-19.

¹²⁶ Ivi, p. 105.

¹²⁷ Ivi, p. 110.

In conclusione, la capacità della IVR resta quella di intercettare le emozioni che prevedono i comportamenti, i bias verso delle categorie, incoraggiare il cambiamento comportamentale attraverso l'identificazione temporanea dell'utente con un carattere virtuale, in questo senso potrebbe catalizzare un atteggiamento empatico. L'approccio all'aumento della consapevolezza dell'empatia e delle conseguenze per gli altri attraverso le immagini immersive in IVR sembra essere valutato positivamente dagli studiosi, concordi che queste abbiano un potere nella trasformazione dell'esperienza sensibile, ma non risponde ai limiti del corpo e a quelli socio-culturali, che continuano a costituirsi come i fattori più rilevanti affinché possa realizzarsi un'effettiva sensazione di presenza.

4.2 - L'applicazione della Realtà Virtuale (VR) per le visite ai detenuti

Oltre alla riabilitazione comportamentale e psicologica, la VR rivela un forte potenziale di stravolgere il modo in cui le strutture correttive gestiscono le relazioni tra i detenuti e il mondo esterno. Le aziende private stanno comprendendo la necessità di amplificare i servizi che producono per le persone detenute, intercettando le necessità a cui rispondere, ma sottoponendole a interessi contingenti che non sempre rispondono al progresso dell'esperienza di reclusione. Il rigido distanziamento sociale reso necessario nell'ultimo periodo ha avuto un impatto ancora più profondo su chi vive in contesti dove le relazioni sono già di per sé limitate.

Il gigante Global Tel Link Corporation (GTL), un'azienda di telecomunicazioni con sede in Virginia che gestisce una grossa fetta dell'industria delle comunicazioni carcerarie, ha ottenuto un brevetto¹²⁸ per un sistema che consentirebbe a un detenuto di comunicare con la sua famiglia attraverso una sessione di videochiamata virtuale, una sorta di Skype versione VR, che inserisce i partecipanti in un ambiente immersivo totalmente generato al computer. Il servizio non è gratuito, e l'addebito di commissioni per le telefonate è direttamente assegnato ai detenuti che ne usufruiscono e alle loro famiglie.

Il dato rilevante è il fatto che il brevetto globale di Tel Link sia stato concepito per integrare o sostituire le visite in prigione di persona, e questo ha indotto a ipotizzare sospettosamente sull'obiettivo finale dell'azienda di mediare tutte le interazioni tra le persone incarcerate e il mondo esterno, di fatto

¹²⁸ Il brevetto statunitense è stato concesso a Global Tel*Link Corporation, l'invenzione è accreditata a Stephen L. Hodge(<https://uspto.report/patent/grant/10,986,187#:~:text=10%2C986%2C187>). Lo stesso autore ha realizzato un programma in Realtà Aumentata per assistere e sorvegliare le guardie (<https://uspto.report/patent/app/20210104148>).

erodendo le ultime possibilità di connessione di persona tra i prigionieri e i loro cari all'esterno e fornendo alle prigioni di potenziare la sorveglianza. Il brevetto della società giustifica il proprio sistema facendo leva sul fatto che per i detenuti, le opportunità di comunicazione con i propri cari erano precedentemente limitate ad una o due occasioni di compresenza, mentre con il metodo proposto le interazioni sono potenzialmente maggiori.

Nel 2015, la grande azienda è stata denunciata per comportamenti illeciti e per i prezzi eccessivamente elevati delle normali conversazioni telefoniche, motivo per cui è stata sottoposta a una causa collettiva, la quale, però, è stata respinta. Al di là della causa giudiziaria in sé, che apre potenziali questioni etiche sulle modalità in cui viene assicurato il rispetto della privacy da parte di tutti gli attori di sorveglianza e della stessa azienda del servizio, questo esempio è paradigmatico di come l'utilizzo della Realtà Virtuale nelle strutture correttive possa diventare pervasiva in ogni aspetto quotidiano del detenuto. In questo caso si tratta di appaltatori che, letteralmente, non lascerebbero scampo ai detenuti e i loro parenti o amici, che sono dunque costretti a farne uso nel caso sentano la necessità di comunicare coi loro cari, avviando una sessione di realtà virtuale personalizzata, la quale, ovviamente, si svolge in un ambiente controllato.

Dotato di un dispositivo tablet e un visore HMD, l'utente detenuto invia una richiesta per avviare la sessione di realtà virtuale, che include le informazioni dell'utente per uno o più utenti associati al dispositivo; la richiesta viene processata sulla base dell'effettiva autorizzazione a effettuare una sessione VR; in seguito, la sessione viene personalizzata sulla base delle preferenze dell'utente e dell'amministratore e infine avviata. La sessione è monitorata continuamente nel caso ci siano azioni sospette come cambiamenti nelle azioni consentite e affermazioni proibite, eventualità che porterebbero all'allerta del centro di monitoraggio e alla chiusura della sessione VR.

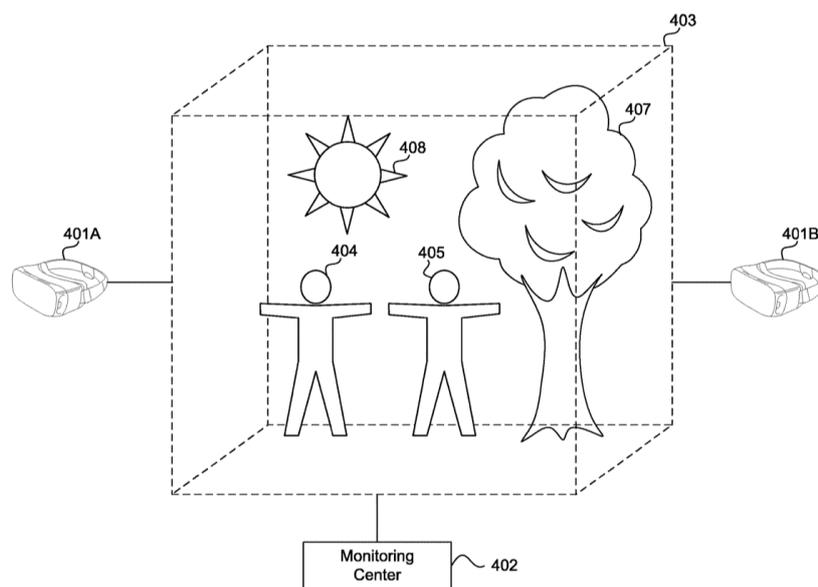


Fig. 4 Una sessione di realtà virtuale consente a un detenuto di interagire con i contenuti di un ambiente virtuale e, per un breve periodo, immaginarsi al di fuori o lontano dall'ambiente controllato. Nel frattempo, il centro di monitoraggio controlla l'interazione.

La comunicazione in VR è simultaneamente visualizzabile attraverso un display del dispositivo di comunicazione del detenuto e un display del dispositivo di comunicazione esterno. La comunicazione in realtà virtuale fornisce anche un canale audio attraverso il quale gli utenti parlano tra loro utilizzando il microfono del dispositivo. Gli utenti possono personalizzare il proprio avatar, e di conseguenza possono visualizzare una rappresentazione virtuale l'uno dell'altro come parte della comunicazione VR.

Come accennato, la sessione in VR non è limitata a soli due utenti all'interno della sessione, che può includere più di due utenti che partecipano alla comunicazione. La finestra del browser virtuale può visualizzare informazioni o contenuti contemporaneamente a tutti gli utenti, in modo tale che chi partecipi alla sessione possa manipolare gli oggetti virtuali o interagire con la finestra del browser per inserire contenuti multimediali come film o programmi televisivi, documenti come e-mail o siti web.

L'azienda, inoltre, ha sviluppato per le guardie carcerarie un dispositivo di Realtà Aumentata (AR), molto simile al Google Glass per intenderci, che avrebbe la funzione doppia di eseguire il riconoscimento del profilo di ogni detenuto attraverso la scansione facciale sui detenuti e visualizzare dettagli come il loro nome e la loro storia di incarcerazione, ma anche memorizzare una serie di criteri che definiscono se l'attività monitorata è normale sulla base dei tempi impiegati per il completamento delle mansioni, e addirittura l'intervallo di frequenza cardiaca della guardia.

Questo esempio chiude il cerchio a proposito della capacità degli Stati Uniti di rappresentare un laboratorio di previsione delle tendenze evolutive future della politica carceraria. La tecnologia possibile è il mezzo per organizzare le strutture, controllare i detenuti ma anche i loro controllori, sistematizzare una rappresentazione del carcere che si orienta in maniera diretta all'amplificazione dell'occhio onnipotente del panopticon.

Se l'esempio dell'azienda GTL abbia indotto a immaginare un ambiente detentivo con un design che ricorda ed evolve il Panopticon di Bentham, con una presenza pervasiva della tecnologia nella vita dei detenuti, le riflessioni filosofiche¹²⁹ su come le pratiche punitive potrebbero cambiare con l'avanzare della tecnologia lambiscono la distopia. L'occasione è data dal particolare rilievo nell'opinione pubblica sull'alternanza delle ragioni che sostengono la punizione definitiva, come la pena di morte o l'ergastolo, rivolti ai casi di reati particolarmente efferati, e le ragioni che sostengono l'approccio della giustizia riparativa, che mette faccia a faccia l'autore del reato con chi è stato danneggiato dal crimine; queste ragioni si confrontano con l'avanzamento delle scienze cognitive e la possibilità di "calibrare"

¹²⁹ R. Roache, *Enhanced punishment: can technology make life sentences longer?*, in "Practical Ethics", Univ. of Oxford, 2013 (<http://blog.practicaethics.ox.ac.uk/2013/08/enhanced-punishment-can-technology-make-life-sentences-longer/>).

l'esperienza soggettiva della punizione attraverso la modellizzazione della funzione del cervello umano (la Whole Brain Emulation - WBE).

Sostanzialmente, nel futuro prossimo la tecnologia sarà in grado di fare la scansione dei processi del cervello e caricare il suo contenuto su un hardware. Con una potenza del computer sufficiente, sarà possibile accelerare la velocità di esecuzione delle sue funzioni cognitive rispetto a quella biologica. Trasferendo questo concetto nell'ambito criminale, una studiosa britannica ha sollevato la questione circa quale cifra etica avrebbe caricare la mente di un criminale condannato per farla funzionare più velocemente del normale e consentirgli di scontare una condanna di mille anni in otto ore e mezza. In un colpo solo, ammette la studiosa, si avrebbero due risultati: i criminali più vili potrebbero scontare un millennio di duro lavoro e tornare completamente riabilitati nel mondo reale, mentre i contribuenti vedrebbero alleggerire i costi della detenzione. Il caricamento mentale si propone, quindi, come l'ultima frontiera della punizione, ma a quel punto si dovrebbe prendere in considerazione diverse questioni come la percezione del tempo, l'alterazione degli stati emotivi, che influisce sull'esperienza soggettiva della durata, e molte altre questioni di natura etica e fenomenologica.

In Italia, invece, questa prospettiva è ancora lontana, mentre, specificatamente per le visite, ci si è limitati ai soli colloqui virtuali effettuati con il supporto di un'azienda, la Cisco¹³⁰, già presente in diversi istituti di pena con i programmi di formazione e reinserimento sociale dei detenuti. L'iniziativa è partita dal carcere di Bollate ed è condivisa da un numero crescente di altri istituti (che supera le trenta strutture, tra cui il Regina Coeli

¹³⁰ *Colloqui virtuali per i detenuti delle carceri italiane con il supporto di Cisco Webex*, in "Cisco News", Press Release, 24 Marzo 2020 (<https://news-blogs.cisco.com/emear/it/2020/03/24/colloqui-virtuali-per-i-detenuti-delle-carceri-italiane-con-il-supporto-di-cisco-webex/>).

a Roma, San Vittore a Milano, la Casa Circondariale di Aosta e quella di Gela in Sicilia), i quali sono stati alla ricerca di un supporto che desse la possibilità di continuare a tenere i colloqui previsti, specie durante il periodo di distanziamento sociale dovuto al Covid19. Il sistema di comunicazione virtuale italiano si caratterizza per due differenze sostanziali: la sua disponibilità con licenza gratuita scaricabile online su qualsiasi dispositivo, cosa che si rivela molto utile alle strutture che non possono impegnare le infrastrutture tecnologiche interne, e il fatto che il sistema non supporta la Realtà Virtuale Immersiva (IVR), ma è un semplice sistema di videoconferenza capace al massimo di modificare il background virtuale.

Certamente, potremmo non attendere molto affinché, in carcere, ci sia la possibilità che lo schermo del tablet si sottoponga a una “rimediazione”, rilocandosi nello schermo di un visore HMD. Ma quello che avvicina i due contesti, ancora così lontani tra di loro in termini di possibilità esecutive ed etiche, è la progressiva “innervazione” delle strutture correttive con tecnologie che tendono a sostituire la realtà, per cui, gli schermi diventano la chiave di relazione con il mondo esterno. L’accesso massivo agli schermi, infatti, è agevolato dall’economicità del software di colloquio virtuale che renderebbe possibile avviare ogni giorno moltissimi colloqui, coinvolgendo in maniera significativa le persone detenute e i loro familiari e creando nuove sensibilità che affinano il modo in cui tutto viene percepito, dal momento che, per le persone detenute, gran parte dell’esperienza del mondo sarebbe mediata dal schermi. In questo modo, allora, gli schermi riconfermano il ruolo che era assegnato alla finestra Albertiana, attraverso la quale lo spettatore vedeva rappresentata una porzione di realtà. Lo schermo, in tutte le sue declinazioni, accoglie il ritorno della finestra, poiché alle persone detenute, e non solo, tutto è reso visibile attraverso questa cornice, che può

essere attraversata letteralmente, diversamente da quanto era immaginabile per lo spazio della finestra rinascimentale.

Nel caso americano della visita al detenuto, la simulazione non riguarda più quella di luogo referenziale, ma si riferisce alla generazione per modelli di un reale senza origine o realtà: un iperreale.

Per dirla nei termini realistici e lucidi del filosofo Jean Baudrillard:

«Dissimulare è fingere di non avere ciò che si ha. Simulare è fingere di avere ciò che non si ha¹³¹». La simulazione all'interno del carcere finge di restituire qualcosa (e qualcuno) di assente, minacciando la differenza tra il reale e l'immaginario. Attraversando uno spazio la cui curvatura non è più quella del reale, la simulazione, di fatto, liquida tutti i referenziali. Si tratta di scoraggiare ogni processo reale attraverso il suo doppio: il mezzo stesso (il medium) non è più identificabile come tale, mentre, come il Panopticon, il centro di monitoraggio gioca sottilmente sull'opposizione di vedere ed essere visti. La prospettiva di una viralità del medium nel contesto carcerario ci porta a immaginare una graduale mutazione del reale nell'iperreale, particolarmente nelle strutture dove la tecnologia non è utilizzata in modo preferenziale per il rientro ma si comporta come un'estensione del corpo, con il conseguente spostamento degli equilibri verso una realtà mediata che ridefinisce il modo in cui si esprime il sé e la relazione tra il mondo e il corpo. Ovvero, non vuol dire che la nostra identità sia pienamente determinata dai media, ma piuttosto che impieghiamo i media per definire sia l'identità personale che culturale. Poiché questi media diventano contemporaneamente analoghi tecnici (secondo una visione funzionalista delle macchine, i media sono estensioni destinate a diventare il corpo organico dell'uomo) ed espressioni sociali della nostra identità, diventiamo simultaneamente sia il

¹³¹ J. Baudrillard, *Simulacra and simulation*, (1981), trad. Ing. S.F. Glaser, Univ. of Michigan 1994, p. 2.

soggetto che l'oggetto dei media contemporanei. Questo non potrebbe essere più vero nel caso delle persone detenute, oggetti dello sguardo delle telecamere di sorveglianza, e soggetti che si autodefiniscono attraverso i nuovi media.

Capitolo 5 - Progetto di Virtual Room al CPIA1 di Roma per la Casa di Reclusione Femminile di Rebibbia (Roma)

Gli esempi trattati nelle pagine precedenti dimostrano come la Realtà Virtuale sia uno strumento potente per incorporare la percezione dell'altro. In quest'ultima parte, ho scelto di trattare un esempio nazionale di utilizzo delle immagini in realtà virtuale immersiva (iVR) in contesti di reclusione, nell'ambito di un ampio progetto finanziato dall'Unione Europea, nel tentativo di comprendere più da vicino in che modo la loro somministrazione abbia implicazioni nella trasformazione dell'esperienza delle persone ristrette.

STEPS (Supporting Ties in Education of Prisoners), è un Progetto del programma Erasmus+ 2018-2021 per la Cooperazione e l'innovazione e lo scambio di buone pratiche, che ho approfondito personalmente recandomi presso l'istituzione che vi ha partecipato, il CPIA1 - Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti - di Roma.

Sostenuta dalla ricca documentazione pubblicata online negli archivi del CPIA1, ho analizzato gli obiettivi e la metodologia enunciati nella Project Guide¹³², redatta dalla greca EEPEK, l'Associazione Scientifica per la Promozione dell'Innovazione nell'Educazione. EEPEK è un'organizzazione senza scopo di lucro con sede a Larissa, che rappresenta i professionisti che lavorano nei settori dell'istruzione degli adulti, e dunque sostiene gli insegnanti nella creazione, valutazione, uso e diffusione di pratiche e metodi di insegnamento innovativi. In modo particolare, EEPEK ha proposto e

¹³² K. Oikonomou, C. Stathopoulos, A. G. Malamos, K. Gerostergiou, E. Liakos, E. Lisitsa, K. Papadakis, D. Liovas, D. Kolokotronis, G. Trantas, *Virtual Reality in Humanistic Prisons Education. The STEPS project*, in 24th Pan-Hellenic Conference on Informatics (PCI 2020), November 20-22, Athens 2020. ACM, New York, NY, USA, pp. 250- 255 (<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3437120.3437318>).

coordinato il progetto STEPs, insieme a un partenariato internazionale di diverse organizzazioni operanti nell'educazione non formale, che mirano espressamente alla rieducazione, all'inclusione sociale delle persone ristrette, e alla prevenzione delle recidive. Dietro lo slancio dei greci, si è costituita una cooperazione virtuosa che ha coinvolto Portogallo, Cipro e Italia, dove il CPIA1 di Roma ha colto e sviluppato il proposito nelle sedi che operano all'Istituto Penitenziario di Rebibbia.

Il cuore del progetto è la realizzazione di Virtual Rooms - ambienti virtuali interattivi -, allestiti con i racconti anonimi dei detenuti sulla loro esperienza di incarcerazione. I plot vengono realizzati in seguito a un'attività di co-scrittura guidata dall'insegnante, devono riflettere fedelmente il racconto del detenuto, e diventano parte di un archivio di storie utili ad essere somministrate ad altri detenuti, costituendosi come materiale di training da utilizzare nei corsi in carcere o anche nei centri di riabilitazione. Mediante un visore VR e dei controller, il detenuto-studente naviga nel racconto virtuale di un ex-detenuto anonimo, per riconoscersi in percorsi capaci di sostenere il processo di elaborazione e riflessione su di sé e un progetto di vita.

L'obiettivo principale della CPIA1 in questa occasione è soprattutto incoraggiare e promuovere l'ingresso dei detenuti nei sistemi di istruzione e formazione formale nelle carceri, dove in particolare insistono quattro sedi attive. In data 28 ottobre 2021, durante il convegno finale di STEPs, il CPIA1 ha presentato i risultati della ricerca e della sperimentazione, e una guida metodologica all'utilizzo delle realtà virtuali (VR) nella didattica in condizioni ristrette¹³³.

¹³³ Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti - Roma (CPIA1), *La Tecnologia nei percorsi educativi per adulti ristretti - Progetto Erasmus KA2 STEPs / Supporting Ties in Education for Prisoners - Convegno Nazionale*, 28 ottobre 2021, IP Rebibbia - Casa Circondariale Femminile "Germana Stefanini", Roma, (<https://drive.google.com/drive/folders/1kjoYyJMLLnkjgesdmLL1ms3IcT1dwr>).

A questa analisi seguirà infine la descrizione della mia personale esperienza immersiva, corredata con l'illustrazione della Virtual Room attraverso le immagini che ho raccolto.

5.1 La Project Guide di STEPs e la filosofia del suo metodo

La Project Guide formulata da EEPEK è intesa come un'introduzione approfondita alla filosofia del progetto e mi consente di comprendere i propositi, a partire dalla digressione, nel quadro dei principi teorici del progetto, sulla letteratura dedicata all'educazione in carcere e alle norme carcerarie europee¹³⁴.

Le approfondite citazioni degli studi teorici rivelano subito che il grande obiettivo del Programma europeo consiste nella riduzione delle occasioni di recidiva nei detenuti, attraverso una metodologia oculata incentrata sul vissuto della persona.

Così formulato, il Progetto chiama i detenuti a ripercorrere la storia personale di reato attraverso gli strumenti dello storytelling, veicolo della sua successiva "messa in scena" virtuale: la storia è rielaborata nel corso di un processo lento e individualizzato, dove gli eventi, gli oggetti, le personalità che popolano i ricordi del detenuto emergono come materiale narrativo di base per la costruzione di una sceneggiatura e per lo sviluppo dell'applicazione in Realtà Virtuale.

Già a distanza è possibile intravedere la portata emotiva dell'esperienza del detenuto-biografo, ma anche quella del detenuto-utente a cui è destinato il film VR. Le analogie con l'esperienza individuale di incarcerazione dunque

¹³⁴ Si menzionano i fondamenti della promozione dell'educazione carceraria, come i testi del Consiglio d'Europa (Consiglio d'Europa, 1987, 2006) e le raccomandazioni sull'istruzione in carcere (Consiglio d'Europa, 1990), che, in generale, hanno chiarito la necessità di attuare un'educazione antropocentrica e sociocentrica. Un quadro teorico che in definitiva sostiene l'idea di trasformare le prigioni in scuole, promettendo ai detenuti di liberarli «dall'ignoranza, dalla goffaggine sociale e dalla disabilità e offrendo loro esperienze correttive per sfuggire al circolo vizioso di emarginazione, criminalità e disoccupazione. Il modo per rompere questo ciclo è coltivare la fiducia in loro e nella società, in modo che possano sopravvivere con mezzi legali ed evitare la recidiva» (virgolettato tradotto). K. Oikonomou, *STEPs - Supporting Ties in the Education of Prisoners - Project Guide*, Scientific Association for the Promotion of Educational Innovation (EEPEK), Larissa 2021, p. 5, (<https://drive.google.com/drive/folders/1kjoYyJMLLnkjgesdrnLL1ms3IcT1dwr>).

implementerebbero l'attenzione verso il racconto; il percorso immersivo in realtà virtuale invece catalizza dinamiche interne di attenzione, percezione, provocando un cambiamento dell'esperienza sensibile e contribuendo di fatto a un coinvolgimento emotivo. Nella natura delicata del materiale autobiografico, e in quella pervasiva della Realtà Virtuale, si intuisce la chiave del processo riabilitativo.

La Guida è dunque una lunga dichiarazione di intenti, una descrizione di metodi e suggerimenti basati su un assunto di base, e cioè che il successo della transizione dei detenuti alla vita sociale dipenda da un sostegno di tipo olistico, che si esprime nell'organizzazione combinata della Consulenza e della Formazione, fino all'ottenimento del cambiamento comportamentale della persona. A tal proposito, il cambiamento del comportamento è definito nei termini di spostamento delle posizioni dei soggetti (percezioni, principi, valori) da quelle che possedevano all'inizio a forme più flessibili. In breve, e citando il documento, «if you become a criminal because you learned it, then the opposite is true as well; you can forget it and learn to be not a criminal»¹³⁵.

Il metodo di STEPs consiste nel fatto che attraverso la Virtual Room i detenuti o rilasciati vivano un'esperienza di vita secondaria (intesa come esperienza indiretta, e finalizzata all'educazione), ma il più vicino possibile a quella primaria (un'esperienza di vita nel suo presente), che è una storia autentica, la "storia reale" di persone che, per una serie di motivi, ad un certo punto hanno infranto la legge e hanno sperimentato l'arresto, lasciandosi alle spalle la loro vita precedente, la famiglia, gli amici, il lavoro e la libertà. Secondo il metodo descritto, ogni storia VR ha le sue dinamiche, le sue immagini, aspetti, messaggi, emozioni, preoccupazioni, tutti elementi essenziali che vengono isolati ed evidenziati. In questo modo, il detenuto-

¹³⁵ Si menziona Papastamatis, 2010.

utente è chiamato a sentirsi presente in un mondo composito, virtuale e – soltanto ontologicamente – lontano dalla realtà e a vivere un’esperienza di telepresenza.

Pertanto, l'obiettivo principale della sceneggiatura è quello di riflettere fedelmente ogni storia, al fine di porre alcuni stimoli e domande in modo che ogni utente-detenuo (durante il processo educativo) lo sperimenti e lo decifri nel miglior modo possibile. Quindi, una volta esperita questa storia “altrui”, è chiamato a riflettere sul ruolo che ha interpretato, anche se inconsciamente. In questo modo l'utente non è solo uno spettatore in una storia che si evolve semplicemente nei suoi occhi, ma attraverso le domande il suo pensiero e la sua immaginazione sono attivi: dà risposte, spiegazioni o cerca da solo di trovare soluzioni alle domande poste da oggetti interattivi. Di solito questi oggetti sono legati alla causa della prigionia, al reato, come: articoli di giornale, foto, narrazioni o video.

In questo processo, l'utente-detenuo o l'ex detenuto viene supportato attraverso la riflessione e il contesto generale per connettersi con il pensiero positivo e procedere con la trasformazione. L'intenzione a lungo termine è quella di aumentare il numero di film VR disponibili e valutare i risultati dell'implementazione del programma educativo presso tutti gli Stati partecipanti. Ciò che infine dovrebbe risultare alla persona ristretta che per prima valuta gli effetti su di sé, è l'intensità rieducativa dell'esperienza, il suo valore trasformativo del comportamento.

L'accezione data alla rieducazione, che in Italia si prevedeva come obiettivo fondante della pena nella riforma dell'ordinamento penitenziario del 1975, sembra sforzarsi di prendere le distanze dall'accezione infantilizzante, tradizionalmente malintesa, che vedeva il detenuto come ricettore passivo di un piano trattamentale per lui elaborato e avviato. Questa tendenza nell'ambito progettuale dell'educazione in carcere si rivela come una criticità

che persiste, specie nei riguardi di detenzioni estremamente brevi e dunque nell'impossibilità effettiva di un percorso realmente rieducativo, perché questo necessita l'elaborazione di un piano di accompagnamento della persona che richiede almeno sei mesi, e che pone il rischio di una rieducazione meramente formale (appunto, "infantilizzante"). È una questione che il prof. Mauro Palma, giurista e Garante nazionale dei detenuti dal 2016, ha sollevato¹³⁶ nei confronti dello stato dell'arte nell'ambito della riabilitazione sociale in carcere. Sarebbe certamente interessante conoscere il suo parere professionale riguardo all'esperienza virtuale immersiva, la cui spinta responsabilizzante sembra insita già nella difficile e non banale operazione della rielaborazione delle proprie scelte, di messa in discussione delle vecchie convinzioni; ma anche a proposito di come, una volta sedimentato il metodo del Progetto, l'adozione della Realtà Virtuale in carcere possa essere suscettibile di alterazioni negli utilizzi, nel lungo periodo. Non essendo esperta in materia giuridica, il mio contributo consiste nell'analizzare gli aspetti fenomenologici e il fine "correttivo" della Virtual Room, riconoscendo in questo il terreno su cui il progetto fonda nuovi valori. A monte di ciò, il percorso di storytelling da una parte, e quello immersivo dall'altra, rientrano nel percorso di riabilitazione basato sull'esperienza.

¹³⁶ M. Palma, "Rappresentare il carcere, rappresentarsi in carcere" in *Arte in Carcere - Convegno*, Associazione Nazionale Forense Venezia (ANF), 25 febbraio 2022. (<https://www.anfvenezia.it/palma-garante-arte-in-carcere/>).

5.1.1 - Le fonti di ispirazione

Il teatro documentario, di cui il progetto condivide espressamente il suo principio di base, il materiale autentico, è un bacino di esperienze simili. In altre parole, proprio come uno spettacolo documentario è un'opera teatrale che riflette la realtà e la porta allo spettatore, così questo progetto offre, attraverso la realtà virtuale, qualcosa di autentico, preso dalla vita stessa.

Si pensi alle "Situation Rooms", un gioco di teatro documentario dal vivo creato nel 2014 da Rimini Protokoll, team di sceneggiatori e registi con sede a Berlino, che lavora con varie forme teatrali al fine di ridurre o eliminare completamente la distanza tra gli artisti e il pubblico.

Le Situation Rooms eliminano il personaggio e introducono persone reali provenienti da vari continenti, le cui vite sono state plasmate dall'uso delle armi, in un ambiente cinematografico complesso. Le persone sono chiamate a svolgere un percorso ad ostacoli intricato, e sono guidati attraverso il labirinto da un tablet.

L'ambiente è costituito da un enorme spazio con stanze autonome. Con le narrazioni personali dei loro "residenti", le immagini iniziano a muoversi e gli spettatori seguono i loro percorsi individuali attraverso le loro singole fotocamere e cuffie. Iniziano a vivere nell'edificio da soli e vivono per novanta minuti la vita degli altri, seguendo la prospettiva personale dei protagonisti. Come in un videogioco, assumono la prospettiva del narratore. Successivamente, la prospettiva cambia da lobbista delle armi ad attivista per la pace, da rifugiato siriano a soldato israeliano, da autore a vittima. La persona comune viene riposizionata nel meccanismo teatrale, esposta con un semplice: "questo è un attore che interpreta sé stesso".

STEPS si basa dunque sulle Situation Rooms del teatro documentario e le traspone in realtà virtuale. Le sale VR sono adattate all'uso nelle carceri

scolastiche e nei centri formativi per ex detenuti, come nel caso del CPIA di Roma. I detenuti che ne fruiscono vivono la vita degli altri, seguendo la prospettiva dei protagonisti attraverso il film VR.

5.1.2 - La ricerca delle storie e la Consulenza individuale: lo Scripting

È necessario sottolineare dunque che la ricerca e l'affidamento della storia è la fase fondamentale del progetto, nella convinzione che questa contenga in germe un forte potenziale emotivo per i detenuti. Volgendomi adesso a come la materia prima delle storie registrate nel modo descritto dalla Guida siano state trasformate in plot VR, ci sono due processi parziali: lo Scripting e lo Sviluppo dell'applicazione VR stessa, mentre la selezione di storie per diventare storie VR è stata il risultato di un voto da parte di tutti i collaboratori del progetto tra le storie che sono state presentate. Da questo punto in poi, il processo è stato quello di dare ogni storia allo sceneggiatore per adattarla a una sceneggiatura, e poi passarla al team di sviluppo per adattarla a una storia VR interattiva.

Una nota di franca ammissione dice che ogni parte isolata della storia è stata trattata in modo diverso: arricchita o spogliata. Alla fine, questi pezzi sono stati assemblati utilizzando oggetti interattivi o piccole scene successive per completare la fornitura di "informazioni" attraverso la storia.

Il CPIA1 annota nel suo blog di essersi confrontato a lungo sulle diverse tecniche di storytelling, e di aver attraversato una fase di ricerca delle esperienze educative a livello internazionale, elaborando una scheda di raccolta dati. Ho potuto analizzare la genesi del plot della Virtual Room destinata agli utenti detenuti a Rebibbia, attraverso la costante documentazione del blog del CPIA1, che descrive la metodologia utilizzata nello specifico, liberamente ispirata ai principi esposti e che gradualmente porta il racconto al varco delle memorie individuali. Il gruppo di ricerca ha concordato di concentrarsi sulle esperienze che prevedono un empowerment delle persone ristrette, per connetterle più agilmente alle politiche di

reinserimento, relativamente alla sfera affettiva e a quella delle attività di formazione, e specie su tematiche come la sostenibilità ambientale, le fake news, la discriminazione razziale.

Tuttavia, la motivazione della partecipazione dei detenuti a questo percorso innovativo non è sempre mossa dalla considerazione sull'utilità del percorso. La Guida avverte come ad essi basterebbe l'incentivo di trovarsi in uno spazio del penitenziario dove non si sentono imprigionati, per apprestarsi a seguire le attività nella speranza di "uccidere il tempo" e "scappare dalla prigione". Un grande vantaggio di questa categoria è il fatto che i detenuti entrano in contatto con un tipo di personale che non appartiene all'istituzione del carcere, cioè con gli insegnanti. Mentre sono a scuola, i detenuti escono dalla cornice autoritaria del carcere.

Diverse altre categorie invece riconoscono come l'acquisizione di abilità e conoscenze siano necessarie nella preparazione al rilascio, nella prospettiva di ottenere una vita produttiva all'esterno; altri riconoscono il desiderio di impegnarsi nell'educazione con il proposito di trasformazione personale, e per questo dimostrano interesse a sviluppare relazioni sociali, che sono il risultato della loro decisione volontaria più che di un imperativo dall'alto; altri ancora sono la categoria di detenuti-studenti che sono già stati coinvolti in un processo di pensiero critico, perché vogliono cambiare la propria cornice di riferimento e acquisirne di nuove. Queste ultime categorie non obbediscono, ma agiscono volontariamente e responsabilmente verso un cambiamento.

Certamente si tratta di un percorso di didattica e di co-scrittura sostenuta e guidata dall'insegnante, anche se tutta la fase sembra valorizzare il ruolo maieutico di questa professione, determinante al fine di consegnare un prodotto efficace. Con questo intento, il CPIA1 ha affidato nelle mani della coordinatrice del progetto, la prof.ssa Marina Tutino, l'adattamento della

strategia enunciata nella Guida, basata infatti sul rinnovato rapporto insegnante-persona ristretta, ovvero quel rapporto che già si dispiega durante i corsi, e che si fortifica con l'opportunità della Consulenza.

La Guida sembra prevedere la difficoltà di un processo immediato di Consulenza, preferendo una maniera più discreta, dal momento che i detenuti molto spesso non si aprono facilmente agli altri e non vogliono raccontare le loro storie di incarcerazione. È in questa prospettiva che si preferisce che i detenuti sperimentino le storie di incarcerazione di altri detenuti. I plot già realizzati sono un ausilio di esteriorizzazione delle proprie riflessioni e implementano quella dinamica del mettersi nei panni di-, perché nell'esperire le storie di altri detenuti, questi vengono introdotti in realtà simili alle loro (criminalità e incarcerazione), ma non nella propria (realtà). Diventano gli "altri" per alcuni minuti e ciò che conta di più è che entrino in una situazione di confronto con queste realtà "scrutando" le biografie degli altri nel modo più fruttuoso per sé stessi.

Il primo momento della didattica finalizzata all'individuazione delle storie dunque non avviene in un setting rigidamente preimpostato, ma usa lo spazio dei corsi in attesa di momenti quieti in cui, come narra sul blog la prof.ssa Tutino, «chiacchiere inavvertite si generano spontaneamente, seminando già frammenti di narrazione autobiografica»¹³⁷.

Durante i corsi collettivi, credo sia interessante la particolare attenzione a un approccio laboratoriale basato sull'osservazione dei fenomeni naturali dalla finestra - anch'esso suggerito nella Guida come tecnica adeguata - perché si costituisce come metafora molto potente che suscita osservazioni e analogie col carcere. I detenuti sono invitati a riferirsi a un'opera di Salvador Dalì,

¹³⁷ Tutino M., *Metodologia per la raccolta delle storie: la finestra, le finestre* in "Diario del gruppo di lavoro del CPIA 1 Roma partecipante al progetto Erasmus+ STEPs [Supporting Ties in the Education of Prisoners]", 2021 (https://stepscpia1rm.blogspot.com/2019/03/metodologia-per-la-raccolta-delle_19.html).

Ragazza alla finestra (1925), e ad alcuni componimenti poetici dell'autore turco Nâzım Hikmet come pretesto per una discussione sulle sensazioni che le opere suscitano in loro. La finestra allora diventa l'occasione per esperire la percezione dei fenomeni naturali, dove sperimentare un rapporto simpatetico con la Natura. Dedicando dei momenti all'atto del guardare, alla percezione del sensibile oltre la finestra e poi all'aperto, si intende riabilitare la capacità della fantasia di trascendere i muri e riscoprire lo sconfinamento del cielo, ma anche la capacità di cogliere il valore simbolico della natura, così come il padre di Rober Vischer, Friedrich Th. Vischer, parlava di "sentire dentro", o di "co-sentire", nella misura in cui cogliamo la vita della Natura attraverso il medium del nostro corpo¹³⁸. Al principio c'è l'assunto secondo il quale vi è una complessiva struttura analogica della Natura creata, esiste cioè una sintonia tra tutte le creature che sono intrecciate nel comune movimento verso la vita; o ancora, una risonanza universale che Johann Gottfried Herder nel suo breve trattato *Sul conoscere e il sentire dell'anima umana* ci invitava a cogliere, guardando al sentire come un medium fra il Sé e la Natura nel suo complesso che ne permette la comprensione simpatetica.

Quello che cerco già di affermare è che la strategia di implementazione dell'empatia¹³⁹ dei plot immersivi in VR viene richiamata partendo da lontano, e cioè dalla riabilitazione della capacità della fantasia dei detenuti di

¹³⁸ E. Stein, *L'Empatia* (1917), tr.it. di M. Nicoletti, Franco Angeli, Milano 2008, p. 29.

¹³⁹ Nella Guida, l'abilità dell'empatia non è richiesta in maniera isolata, ma è giustapposta ad altre che sono in riportate nel Report di Unicef del 2012, in occasione della Valutazione globale dei programmi educativi sulle "life skills". A loro volta, queste abilità erano state identificate dall'OMS, l'Organizzazione Mondiale della Salute (WHO), che ha sistematizzato cinque aree di base di "life skills" che sono "rilevanti tra le culture", una di queste, appunto, l'empatia.

Global Evaluation of Life Skills Education Programmes in "UNICEF - Global Development Commons", 2012, p. 8 (<https://gdc.unicef.org/resource/global-evaluation-life-skills-education-programmes-2012>).

sentire nella natura, riflessa, la vita dello spirito. Così sospinta, la coscienza si rimette nelle condizioni di connettersi con la natura e di sentirsi in sintonia.

Secondo la documentazione del blog del CPIA1, il primo momento di condivisione delle attività ha modificato il gruppo e le relazioni al suo interno, realizzando quella partecipazione interiore (come affermerebbe Lipps descrivendo l'empatia) ai racconti delle esperienze vissute altrui. In questo momento si raccoglie ciò che le persone decidono di raccontare di quanto le ha condotte in carcere, ponendo da parte l'interesse per una verità fattuale e concentrandosi sui vissuti e gli stati d'animo.

È in un secondo momento che, rintracciati i racconti esemplari e riconosciuta la disponibilità del detenuto a raccontare la propria storia, si passa alla fase di Consulenza individuale in un set relazionale regolato. L'insegnante e la persona ristretta si dispongono alla confidenza e all'ascolto di un racconto che ripercorre le ragioni della prigionia, individuando la catena di eventi che ha generato questa condizione, cosa che implica un rapporto di fiducia reciproca¹⁴⁰, discrezione. Infatti, secondo quanto narra la prof.ssa Tutino:

«Chi ascolta sospende il giudizio su quanto viene detto e confidato, senza giustificare il reato, non giudica i comportamenti, si dispone dalla parte di chi si sta cercando e cerca di capirsi. Il giudizio resta estraneo al contesto narrativo, appartiene ad altri ambiti ed attività scolastiche e sociali diverse, la sua sospensione attiene al tempo della narrazione autobiografica»¹⁴¹.

Non a caso, si decide di sottoporre il progetto di STEPs a persone che si conoscono già: sono detenuti o ex detenuti con misure di custodia attenuata che hanno partecipato ai laboratori, alle attività didattiche, e soprattutto conoscono gli insegnanti con cui hanno già intrecciato momenti di

¹⁴⁰ Tutino M., *Come raccogliere le storie individuali per le Virtual Room?* in "Diario del gruppo di lavoro", cit., (<https://stepscpia1rm.blogspot.com/2019/09/come-raccogliere-le-storie-individuali.html>).

¹⁴¹ Ivi.

espressione dei vissuti. Con loro hanno imparato tecniche di ascolto e di racconto, di ragionamento, di elaborazione dei contenuti, e con questo retroterra si dispongono a trascorrere il residuo della condanna giudiziaria. Diversamente da quanto accennato a proposito della generale resistenza dei detenuti a ripercorrere i ricordi legati all'incarcerazione, nell'esperienza della professoressa e dei suoi collaboratori, in taluni casi i detenuti esprimono con forza il desiderio di raccontarsi, nello sforzo di definirsi autonomamente e prendere le distanze rispetto alla narrazione che polizia e magistratura hanno compiuto sul reato di cui sono accusati. Ci sono casi in cui sono le domande poste dal docente che permettono alla storia di nascere, altri in cui questa prende a costruirsi da sola nel flusso della conversazione.

La fase di Consulenza individuale tra docente e detenuto conduce il primo a fare esperienza della percezione del dolore dell'altro, cosa che ci conduce a fare una necessaria digressione sulla distinzione husserliana tra esperienza vissuta colta nella percezione originaria (intesa come presentazione), ed esperienza vissuta colta nella percezione non-originaria (intesa come presentificazione). Diversamente dalla percezione del sensibile, dove si esperiscono oggetti "in carne e ossa", o meglio, si "presentano" davanti a noi in maniera originaria, nell'esperienza empatica si dà nella percezione originaria solo il corpo proprio estraneo, un corpo fisico tra gli altri corpi fisici, mentre il dolore è percepito non come una cosa, ma come una presenza che aleggia sul rapporto uno ad uno. L'atto empatico permette di concludere in un'unità-uomo quel corpo fisico che percepisco e la sua vita psichica di cui "mi rendo conto". Affinché si stabilisca una relazione tra me e l'altro dunque, deve stabilirsi una relazione corporea.

Nel tentativo di costruire una fenomenologia dell'empatia, Edith Stein chiarisce cosa sia questo "rendersi conto", dimostrando come l'atto empatico sia un atto in realtà originario, attraverso il quale possiamo cogliere in modo

non-originario un vissuto estraneo, cosa che avviene in un momento particolare di un processo che attraversa tre fasi distinte: nell'istante in cui il vissuto emerge di fronte a me, ad esempio, dall'espressione del volto dell'altro, ce l'ho davanti come Oggetto, ovvero, leggo il dolore dell'altro sul suo volto e questo è un dato; successivamente, il vissuto viene attualizzato, e sono coinvolta nello stato d'animo altrui, ne faccio esperienza. Si compie una sorta di riempimento per cui nell'atto di portare a datità il sentire altrui, questo smette di essere oggetto in senso stretto, poiché, immedesimandomi in esso, ne sono stata coinvolta e rivolgendomi intenzionalmente al suo oggetto, ne sono diventata il soggetto: "sono presso" di esso; dopo essere stato esplicitato, il vissuto torna ad essere oggettivato come altrui.

L'esperienza empatica si consuma pienamente in quel preciso istante in cui il dolore dell'altro non è oggettivato, ovvero quando la coscienza si dispone ad attualizzarlo - come se - fosse proprio¹⁴².

In sostanza, il soggetto del vissuto empatizzato (il detenuto) non è lo stesso che compie l'atto di empatizzare (il docente), ma il docente partecipa della vita psichica dell'altro in un contesto di compresenza fisica, in cui l'uno sperimenta il dolore in modo originario, l'altro in maniera non-originaria, ed è l'attestazione di due soggetti separati ciò che fa dell'empatia un atto esperienziale distinto dagli altri atti della coscienza. Per la Stein l'esperienza empatica dell'altro consente di apportare un contributo significativo alla costituzione del proprio Io, di ottenere una maggiore consapevolezza di sé, perché può far emergere delle strutture personali non ancora esplicitate, oppure sopite.

La conoscenza dell'altro, attraverso l'intercettazione dei suoi vissuti, può aprire la strada a valori sconosciuti della propria persona, e dunque la

¹⁴² E. Stein, "L'essenza degli atti di empatia", (1985), in *Il problema dell'empatia*, tr. it. di E. Costantini, E. Schulze Costantini, Studium, Roma 1998, pp. 67-115.

costituzione dell'individuo estraneo è la condizione per la piena costituzione dell'individuo proprio. La prof.ssa Tutino si riferisce all'esperienza della Consulenza come un momento che ha condizionato le sensibilità dei docenti, spingendoli a riflettere su quanto il ricercatore sia stato influenzato dalla ricerca, e alle ricadute sulla propria identità: «Insomma, al quasi termine di questo lavoro, mi riconosco più o meno identico al mio me che vi aveva aderito e che lo aveva iniziato?»¹⁴³.

L'esperienza di vivere empaticamente il sentire altrui non si risolve in una fusione, ma conserva l'individualità del singolo nel riconoscimento del "simile". È però necessario che l'uno abbia sperimentato, o sia disposto a sperimentare l'esperienza di sé in quanto persona, a ottenere piena cognizione di sé, necessaria condizione per rendersi comprensibile l'altro coi suoi stati d'animo.

Nonostante l'utilizzo della metodologia consapevole e strutturata dell'ascolto del vissuto, lo sforzo di neutralità e auto-annullamento non sembra impedire che le narrazioni rivelino qualche traccia dei docenti. Ma qui mi fermo, temporaneamente, per riprendere in un secondo momento la valutazione del livello di condizionamento del soggetto-insegnante sul racconto, e anche l'orientamento ideologico tout court.

Seguendo il metodo e le tecniche spiegate nella project guide, l'intero consorzio è stato in grado di raccogliere sessanta storie, e quindi sessanta occasioni di sperimentazione del processo di introspezione di cui le VR Rooms sarebbero capaci. Il progetto raggiunge il suo compimento con la realizzazione di 6 storie VR, le cosiddette Rooms, che propongono lo svolgimento di 6 attività educative corrispondenti. Pertanto, si tratta di un programma educativo composto da sei attività di apprendimento che

¹⁴³ Tutino M., *La valigia degli attrezzi III - Il gruppo in "Diario del gruppo di lavoro"*, cit., 2021 (<https://stepscpia1rm.blogspot.com/2021/11/la-valigia-degli-attrezzi-iii-di-piero.html#more>).

normalmente si svolgono in un ambiente educativo o in un altro luogo all'interno di un carcere, e che hanno come protagonisti detenuti ed ex detenuti provenienti da vari paesi europei, in totale tre storie di donne e tre di uomini. Infine, un elemento importante cui la Guida mette in guardia, riguarda in primo luogo le questioni legate alla cultura carceraria e in particolare la questione di genere, specialmente nelle carceri maschili: alcuni detenuti di sesso maschile potrebbero non voler affrontare le cosiddette storie di "donne", e viceversa.

5.1.3 - Esperienza virtuale e attività educativa

Il principio di apprendimento innovativo, che qui prendo in esame relativamente all'uso che questo fa delle immagini in Realtà Virtuale, consiste nella convinzione che lo sviluppo di abilità psicosociali avvenga idealmente in maniera esperienziale e non attraverso la predicazione, con l'attività continua di negoziazione con gli studenti detenuti sui loro bisogni profondi.

A tal proposito, rimando all'ultimo capitolo circa l'analisi degli obiettivi, nel tentativo di intercettare le ragioni più ampie che potrebbero essere sottese all'utilizzo delle immagini in VR nella rieducazione; ma la questione dell'apprendimento esperienziale è qui utile a rammentare le riflessioni di John Dewey sulla definizione di Esperienza e sul processo tripartito del metodo educativo, che parte dall'osservazione, si lega al riconoscimento di conoscenze già acquisite tramite esperienze simili, già vissute in passato, e si conclude col raffronto tra le esperienze vissute e il contesto attuale, da cui genera un giudizio. Secondo Dewey, facciamo un'esperienza quando il materiale esperito porta a compimento il proprio percorso (quando un problema trova la sua soluzione; un lavoro è compiuto; in questo caso quando il percorso iniziato dalla storia in VR trova il suo compimento riabilitativo). Questo approccio mi sembra il fondamento epistemologico dell'esperienza come metodo educativo¹⁴⁴.

Nel più stretto ambito dell'educazione dei detenuti, il sistema qui adottato è riferibile al Social and Emotional Learning (SEL), che la Guida cita specie applicata a popolazioni tradizionalmente "unserved", ovvero persone che

¹⁴⁴ J. Dewey, *Le fonti di una scienza dell'educazione*, (1951), tr. it. della II ed. (1967) di M. Tioli Gabrieli e L. Borrelli, La Nuova Italia, Firenze 1971, pp. 60-62.

potrebbero avere disabilità o disturbi emozionali, che non ricevono servizi di salute mentale¹⁴⁵.

Il sistema SEL sembra che abbia dimostrato di ridurre i problemi comportamentali specie in fase giovanile, quando generalmente si abilita un mindset di crescita e successo a lungo termine, l'auto-efficacia, e la credenza che la scuola sia rilevante nella vita. Una volta ottenuto, il giovane studente è capace di sviluppare resilienza, tenacità accademica e un senso dell'agency. Il sistema è costruito su "blocchi", o costruzioni, che supportano questa crescita partendo dal blocco di sviluppo della Salute fino a quello di ottenimento dell'Indipendenza, passando per i blocchi di Prontezza scolastica, Atteggiamento orientato alla crescita, Perseveranza, e che fanno leva sulle influenze positive derivanti dal contesto sociale, come la comunità inclusiva, l'ambiente sicuro e modelli di ruolo a cui ispirarsi. Certamente riferendoci al contesto correzionale del carcere, lo sviluppo di abilità sociali ed emotive dei giovani reclusi risulta difficile per il carattere traumatico dell'esperienza di confinamento, ed è noto come il sistema carcerario abbia contribuito a creare barriere, rendendo questo modello educativo particolarmente difficile da proporre.

La Realtà Virtuale in tal senso è percepita come un particolare aiuto didattico. Utilizzando tali ausili didattici, l'educatore attiva più sensi allo stesso tempo, offre contesti formativi autentici e rilevanti, dunque trasmette chiaramente concetti, relazioni e fenomeni, attira l'attenzione e stimola l'interesse, rappresenta la realtà. Tuttavia, gli esperti avvertono in tal senso che i sussidi didattici dovrebbero essere strumenti di presentazione, "collaboratori di

¹⁴⁵ L. N. Beyer, *Social and Emotional Learning and Traditionally Underserved Populations*, in "American Youth Policy Forum", 2017 (https://www.aypf.org/wp-content/uploads/2017/10/SEL-Special-Populations_Final.pdf).

insegnamento" e mezzi di applicazione creativa; non dovrebbero essere usati solo per offrire qualche "spettacolo"¹⁴⁶.

Ognuna delle sei attività educative che ho citato in precedenza è composta da due parti principali. La prima parte si concentra sulla storia VR, mentre la seconda si concentra sulla parte rieducativa. La Realtà Virtuale è al centro di una struttura più complessa e ciò significa che è incorniciata da altri processi che servono a conferirle un ricco significato educativo. Tutto il sistema sembra strutturato come un ciclo di apprendimento esperienziale che parte dal presente problematico dei detenuti e li invita a una riflessione, a partecipare alla vita dell'Altro, a costruire attraverso diversi "step" il proprio capitale decisionale. L'obiettivo finale consiste nel definire uno scenario di vita per se stessi, dentro e fuori la prigione.

Nella prima parte, l'utente-detenuto viene adeguatamente preparato a fare esperienza della storia VR. Nella seconda parte, il gruppo docente si impegna in attività strutturate con l'aiuto di un facilitatore, al fine di identificare un nuovo ruolo di vita per il protagonista della storia che hanno visto.

Questo significa che l'educatore deve aver guardato attentamente tutte le storie da solo e che ha già elaborato un primo piano per il loro uso. Ad esempio, porre le basi per la partecipazione all'esperienza virtuale con l'aiuto di domande, in particolare: «Hai mai provato a metterti nei panni di qualcun altro?».

A questo punto, l'educatore aiuta l'utente a guardare la storia, rimanendo all'interno o all'esterno della classe.

Nell'esperire l'esperienza in VR, il detenuto-utente percorre l'attività proposta dalla Guida, che ha una struttura in tre parti:

¹⁴⁶ G. Valakas, "Educational aids and educational space, in Programme of training (Adult) Educators, EKEPIS, 1999.

La prima parte si chiama "prima e durante l'esperienza della realtà virtuale" ed è la parte del metodo che essenzialmente prepara gli studenti all'esperienza.

A seconda che la partecipazione sia individuale, o si opti per un uso di gruppo, l'attività si dispiega in due percorsi differenti: "Esplorare i lati di me stesso" è destinato al caso della partecipazione individuale; "Il corso della mia vita in prigione" è destinato all'uso di gruppo, ma accettando i tempi di attesa che derivano dall'esistenza di un solo pezzo di equipaggiamento.

La seconda parte si chiama "dopo aver sperimentato la realtà virtuale", a cui segue un'attività che dovrebbe essere svolta in gruppo.

L'attività consiste nella riflessione su questioni come la situazione sociale ideale che questi vorrebbero trovare al rilascio. Il riferimento alla società ideale è fatto in termini di struttura familiare, relazioni personali e sociali, sistema economico, istituzioni, con la menzione istruttiva di concentrarsi sul sogno "fattibile", e cioè coerente con la realtà delle cose.

Una nota importante riguarda il coordinamento del gruppo e l'operazione di stimolo e incoraggiamento affinché questo non si rompa, coi suoi componenti persi o indeboliti nei loro ruoli. Il fattore gruppo è molto importante ai fini della rieducazione e dell'implementazione dell'empatia. Dopo aver esperito il film VR infatti, questi sono invitati a condividere il lavoro tra di loro, e ad aprire una discussione sul cambiamento positivo e sullo sforzo di comporre un sogno per il futuro. L'espressione di contenuti nel corso dei vari livelli di attività pre- e post- esperienza in VR, così come precedentemente accennato, aiuterebbe a migliorare la capacità di empatia, nei termini di collaborazione, condivisione e confronto sulle storie che hanno vissuto perché sviluppino un senso di solidarietà, affetto sociale, interesse per i compagni; tutte abilità che contribuiscono a ridurre occasioni di criminalità all'interno e all'esterno del carcere.

Quando tutti hanno fatto la loro esperienza, si chiede loro di chiudere gli occhi e rimanere in un silenzio assoluto, in modo da approdare a una “conoscenza tacita”, la conoscenza per mezzo dello spirito.

La fluidità del macro-percorso tripartito fino alla situazione di riflessione in silenzio, sembra interrotta da momenti di attesa derivati dall’esistenza di un unico visore nell’equipaggiamento, che mi porta a dedurre - personalmente - che il progetto non tiene conto della frammentazione dell’esperienza immersiva tout court. Con questo intendo riferirmi al rischio di distrazione che il contesto di gruppo potrebbe provocare, laddove non sia attentamente gestito un eventuale ascendente negativo che alcuni componenti potrebbero avere sul singolo prima e dopo l’esperienza VR. Mi riferisco a forme di resistenza di una categoria di detenuti, quelli che partecipano alle attività perché mossi da semplici motivazioni di “evasione” dal circuito autoritario del carcere. Non ho infatti letto nulla a proposito di questo rischio, cui la gestione dell’educatore ha responsabilità fino a un certo punto, e che non può controllare in toto. Ad ogni modo, sembra che questa possibilità venga continuamente scongiurata dalla complessità delle attività educative che si dispiegano in diverse micro operazioni e gesti volti a favorire parti diverse della coscienza: il disegno e l’utilizzo dei colori, che rivelano emozioni inconscie e riconnettono con memorie remote dell’infanzia; la discussione stimolata dal contraddittorio circa il ruolo che si vuole abbia il protagonista; l’utilizzo di materiali di ausilio simbolici, come la matassa di cotone, da passarsi di mano in mano per esprimere opinioni, le fotografie che congelano i punti chiave della storia, a cui fare continuo riferimento; il richiamo continuo ad assumere una posizione personale, all’espressione di sensazioni, alle proprie aspettative sul futuro. E poi, l’esperienza virtuale si esperisce comunque individualmente, ed è alla sfera individuale che ci si riferisce costantemente interrogando i detenuti come segue:

- Eri presente nel mondo virtuale? Hai preso il posto del personaggio principale o di un altro eroe? / Sei diventato tu stesso uno dei protagonisti?
- La situazione in alcuni aspetti ti rappresenta? E se sì, come?
- C'è qualcosa che ti ha spinto a una riflessione particolare?
- Perché le persone hanno passioni e debolezze? Come pensi che possano controllarli?
- Cosa faresti diversamente in una tua presunta situazione e in quali punti?

La terza parte si concentra sulla valutazione. Si chiama "Integrazione: valutare i partecipanti dalla partecipazione all'esperienza VR". La "performance" dei partecipanti può essere valutata dagli educatori al termine dell'attività in base agli obiettivi/criteri che si sono posti.

La questione della valutazione mi sembra sia direttamente connessa a quella dei valori educativi come obiettivi dell'educazione.

In questa fase si cerca di capire se un utente-detenuto si stia davvero muovendo verso il cambiamento. La prova decisiva del successo (dell'impatto dell'esperienza e del suo valore trasformativo) si vedrà nella vita dopo il rilascio (nei suoi risultati a lungo termine), quindi, è bene distinguere tra risultati diretti e impatto a lungo termine. Il tentativo responsabilizzante dell'attività educativa, si completa con l'autovalutazione, che implementa la capacità di autoanalisi.

Ad esempio, l'educatore menziona diversi punti chiave riguardanti la storia VR, ad esempio se la sua visione li ha aiutati a prendere il posto dell'altro; che livello di coinvolgimento c'è stato e se questo influenzerà il proprio comportamento in prigione. Le risposte potrebbero essere registrate nell'ottica di un'analisi contro-fattuale a lungo termine, ovvero a distanza di

tempo, per valutare se e come il programma abbia effettivamente provocato un vero cambiamento nei detenuti.

La Guida calcola la durata dell'attività educativa fino a 3-4 ore/storia VR, e dunque il programma dovrebbe avere una durata totale di 24 ore in 6 settimane (1 storia VR a settimana) o in 3 settimane (2 storie VR a settimana). Nello specifico, un team di formazione di quattro persone può completare il programma in 6 giorni.

Si ammette che il metodo non è per tutti, perché in realtà non esiste un metodo assolutamente adatto a tutti i detenuti, accettando che alcuni di questi possano rifiutarsi di partecipare.

5.1.4 - Lo sviluppo dell'applicazione VR

Una volta completata la fase di Scripting, il "team di progettazione" ha iniziato a creare gli spazi 3D e i materiali 3D previsti dallo script.

Il punto di partenza è la resa degli ambienti carcerari, che dovevano essere



Fig. 6 Visore HMD Vive HTC e i due controller

rappresentati nel modo più fedele possibile. Sono stati selezionati gli elementi che ogni "spazio" doveva avere, attraverso la raccolta di fotografie delle carceri che operano negli Stati che partecipano al progetto, cosa che ha permesso al gruppo di trovare un'ambientazione comune. Questo "spazio" VR è stato poi investito di vari oggetti fotorealistici, sono stati pianificati tutti gli oggetti interattivi e quello che accade in ogni scena.

Infine, gli attori che dovevano "prestare" la loro voce alla narrazione. Dopo la prima selezione di attori, la prima prova si è tenuta in studio per mostrare come le loro voci "scrivano" davvero e come possano interpretare il ruolo. Le narrazioni sono drammatizzate e recitate sotto la direzione di un regista.

Gli attori selezionati ogni volta sono stati informati sulla storia del detenuto, sullo stato mentale, sulla carica emotiva in ogni scena. Infine, ancor prima della distribuzione finale dell'applicazione per l'uso, un gruppo di utenti ha "vissuto", cioè ha provato in pratica, la storia VR con le apparecchiature installate in laboratorio. Pertanto, sono stati effettuati feedback, una ri-

ispezione ed eventuali ulteriori interventi per migliorare la qualità funzionale, estetica e interattiva del prodotto finale.

La Guida contiene una sezione particolarmente dettagliata sulla la tecnologia VR utilizzata, e corredata da immagini e fotografie. Come riporto direttamente, le stanze VR utilizzano il dispositivo e i controller HTC - VIVE. Le stanze VR sono film VR basati sulla tecnologia VR cinematografica e delle telecamere omnidirezionali con lo scopo esplicito di aumentare l'immersione degli utenti e migliorare l'esperienza. Prima di tutto si utilizza la presenza virtuale in prima persona e si presume che gli utenti assumano posture naturali. Se il personaggio è in piedi, è perché l'utente è in piedi, lo stesso quando deve muoversi leggermente o sedersi. Per evitare vertigini, particolarmente diffuse negli utenti non abituati a questa tecnologia come lo sono i detenuti, si sta generalmente in posizione eretta o seduta. Al fine di evitare distrazioni, si utilizza un'interattività semplificata ma realistica all'interno del film VR, ad esempio il teletrasporto, d'altra parte si incoraggiano gli utenti a catturare oggetti all'interno della scena virtuale e quindi possono leggere una lettera, ascoltare e vedere la televisione o prendere il telefono che squilla. Inoltre, si basa l'intero sforzo su una sceneggiatura dettagliata dello scenario, garantendo così il flusso della trama del film e la sequenza tematica.

Il progetto viene creato utilizzando Unity Game Engine versione 2019.2.9 f1 e SteamVR Unity Plugin - v2.4.5 (sdk 1.7.15) per collegare il visore VIVE VR al motore che si trova su Unity Asset Store. Questo progetto è creato da zero utilizzando oggetti e risorse di Unity Asset Store e diverse piattaforme aperte come Mixamo per personaggi e animazioni¹⁴⁷.

¹⁴⁷ *STEPS VR Rooms fundamental principles technical description* in "Virtual Reality in Humanistic Prisons Education. The STEPS project", cit., p. 252.

Per questo progetto è stato creato un sistema di log files (Un log file è un file di dati generato dal computer che contiene informazioni sui modelli di utilizzo, le attività e le operazioni all'interno di un sistema operativo, un'applicazione, un server o un altro dispositivo), che registra in modo anonimo le interazioni dello spettatore con gli oggetti e le scene di ogni film. Ogni volta che lo spettatore guarda un film, viene aggiunta una registrazione al file di registro esistente, questo per monitorare durante l'esperienza comportamenti e scelte dei partecipanti, tenere traccia a fini statistici ed educativi del tempo che lo spettatore ha trascorso su ciascun oggetto e quante volte ha interagito con ciascuno di essi. Il trattamento dei dati raccolti dai registri statistici sarà poi oggetto di un lavoro futuro.

L'utente-detenuto (d'ora in poi semplicemente utente) indossa il visore (1) e impugna rispettivamente i controller (2) (L) sinistro e (R) destro.

Il movimento della testa degli utenti e il movimento nel mondo reale si traducono in rotazioni del punto di vista e di movimenti all'interno dello spazio virtuale (Rooms). I controller si traducono in un paio di guanti rossi/neri che sono l'avatar delle mani all'interno delle stanze.

Nella Guida si rammenta che, vista la scarsa esperienza dell'utente con il sistema VR, potrebbe provare una sorta di vertigini, e che dunque è necessaria una previa familiarità con il visore VR, con la costante presenza in loco del docente che dovrebbe sempre prendersi cura di lui/lei, oltre a dare alcune istruzioni di base sulle interfacce VR Rooms e su come l'utente dovrebbe interagire con gli oggetti e seguire lo scenario.

Una volta indossato il visore e impugnato i due controller, la stanza VR inizia con la schermata di selezione della lingua, che viene selezionata spingendo il grilletto del controller. Tenendolo premuto, questo proietta un raggio laser verde, che si posiziona a seconda dei movimenti del controller.

Gli oggetti che interagiscono con il raggio laser verde sono sempre sufficientemente illuminati da una luce per distinguersi dall'ambiente. Alcuni oggetti hanno una sfera illuminata, che sta a indicare che questo oggetto può essere "catturato" dall'utente premendo il grilletto. Può quindi spostarlo, leggerlo, nel caso in cui si tratti di un pezzo di carta, e in generale può interagirci.

L'utente può muoversi all'interno della stanza VR, a seconda dello scenario. In questo caso l'utente può spostarsi tramite "teleporting". Una volta che il controller viene spinto davanti, appare una trave curva rossa e sul pavimento appaiono alcune macchie azzurre (cerchi) che mostrano le possibili "mosse" che l'utente può scegliere. Se il raggio rosso corrisponde a una macchia azzurra, questi diventano di colore verde e una freccia mostra l'esatta posizione del teletrasporto, che si verifica rilasciando il pulsante.

A seconda dello scenario, l'utente può avere la sensazione di muoversi all'interno dell'ambiente virtuale. Questo accade perché alcuni dei movimenti sono automatizzati al fine di semplificare l'interattività.

5.2 - Karla's Story

Dopo aver raccolto le informazioni necessarie alla mia ricerca, mi sono recata personalmente presso il CPIA1, innanzitutto nell'intento di visionare gli aspetti fenomenologici dell'esperienza immersiva e dunque il livello di scorniciamento dell'ambiente esperito, la sensazione di presenza degli oggetti virtuali e la natura trasparente o opaca del medium durante il corso della narrazione immersiva. In seconda istanza ho analizzato il livello di implementazione dell'empatia, ossia quanto questa sia stata sospinta dall'efficacia dei mezzi cinematografici del racconto e quanto la natura trasparente/opaca del medium abbia condizionato il coinvolgimento emotivo. Infine, sempre a proposito di condizionamenti, ho cercato di analizzare l'orientamento ideologico, appoggiandomi da una parte al linguaggio filmico, dal momento che il medium virtuale condivide gran parte degli stilemi compositivi con il dispositivo cinematografico, dall'altra alla produzione filosofica di Michel Foucault inerente la prigione, e di come questa sia compresa dalla microfisica del potere.

Ho raggiunto la sede amministrativa del CPIA1 di Via C. A. Cortina, nell'intenzione di esperire in prima persona l'ambiente virtuale allestito specificatamente per Karla - nome di finzione che si riferisce ad una giovane ex-detenua della sezione femminile del carcere di Rebibbia - e già reintegrata nella società - che ha esperito la stanza VR allestita con la sua stessa storia di incarcerazione, prima di concederla come materiale di training.

Nell'estate del 2016, Karla ha 21 anni e sta viaggiando dal Brasile dal quale le viene chiesto di trasportare una valigetta in Svizzera. Il suo bagaglio nasconde, nel rivestimento interno, un carico di droga. Il volo fa scalo a Fiumicino dove la ragazza viene scoperta, arrestata e portata nel carcere femminile di Rebibbia.

Questo intreccio verrà narrato cinematograficamente, ovvero nella forma del Cinema VR, il che mi porta a trattare il problema della segmentazione del testo, ovvero la divisione in parti della storia confezionata lungo la complessa fase già esplorata dello scripting.

Giunta in sede dunque, mi dirigo verso la Virtual Room - un visore HTC Vive e due controller - installata in un'aula adibita a questa funzione. Il visore è collegato a un computer attraverso il cavo, può altresì funzionare in modalità wireless, permettendo il movimento libero. È possibile regolare il raggio dell'azione che può essere corto per brevi passi, oppure più lungo per muoversi liberamente in aula.

Una volta indossato il visore, e partito il film interattivo, riconosco che nelle primissime scene di apertura il mio sguardo va inquadrandosi nel punto di vista in soggettiva, e si consolida poi nel first person shot, in cui lo sguardo viene maggiormente soggettivizzato. Mi accorgo inoltre di stare svolgendo un'esperienza in solitaria, nello spazio virtuale non c'è presenza sociale, ovvero la presenza fisica dell'altro.

Da questo momento, la mia funzione dipende unicamente dall'istanza narrante del film. Il racconto alterna la cronaca della storia di incarcerazione e le memorie infantili, cambiando conseguentemente anche il punto di vista da soggettiva a oggettiva. Il film è più volte sospeso, frammentato in parti, oserei dire atti che, coerentemente con il modello teatrale, procedono gradualmente a edificare la storia. Questa infatti è intervallata da diversi momenti di interattività che mi portano fuori dal flusso del racconto, mi conducono (o "teletrasportano") all'interno di una stanza, un salotto sospeso nello spazio-tempo, che lascia agli oggetti che l'arredano di porsi come referenti del tempo presente di Karla: il rendering di un suo quadro realizzato in carcere; il manifesto del progetto STEPs. Il salotto è uno spazio progettato nei dettagli, una Realtà Aumentata al contrario, laddove gli

oggetti fotorealistici prendono posto all'interno di uno spazio sintetico ed esplorabile.

Il tempo presente del racconto ha luogo in questo intermezzo, che mi incoraggia a interagire con gli oggetti, a fare i conti con i cimeli degli anni in prigione, e rivela la natura indiziaria di questa stanza virtuale. È questo l'unico momento in cui mi è dato muovermi più liberamente nello spazio virtuale, e che asseconda la mia volontà esplorativa, mentre la griglia - il sistema chaperone - che delimita la mia area virtuale, si manifesta quando inavvertitamente valico il limite dello spazio percorribile. Il raggio di azione che per me è stato impostato appare troppo stretto, e in questo regime mi appresto a indagare sugli oggetti informativi di Karla.

L'avatar delle mie mani - un paio di guanti - è troncato all'altezza dei polsi e queste si muovono sospese nell'aria. Nel tentativo di comprendere le leggi fisiche sottese ai miei movimenti, riesco ad impugnare un oggetto alla volta, sollevarlo, e lasciarlo cadere. Alcuni di questi sono semplicemente esaminabili da vicino, altri invece attestano una breve riflessione che può essere ascoltata o letta.

All'interno della storia la voce diegetica si costituisce come la cornice del racconto, delimitandolo e inserendolo nel presente, nell'intenzione di compiere un lungo monologo di memorie.

5.2.1 - Immagini immersive in Karla's Story tra punto di vista in "Soggettiva" e "Oggettiva"

Nelle prime scene sono incarnata in diversi flashback del passato. La storia si apre in un contesto aeroportuale dal vero, con i suoi transiti, le code, i processi di controllo ai varchi, per raccontare il momento dell'arresto. Questo episodio si serve di immagini renderizzate di aeroporti reali e di corridoi della prigione: immagini di repertorio, scene di non-luoghi di transizione uguali a sé stessi. A questo punto un cambio di grafica mi porta all'interno di una cella, dove l'ambiente è reso sinteticamente al computer, e le sbarre vengono serrate davanti ai miei occhi.

Nei salti temporali e durante tutto il racconto è implicita una mancanza di reciprocità, perché si riproducono dei ricordi con i quali non è possibile interagire, ma si invita esclusivamente ad osservare e udire. L'attenzione è diretta passivamente al film VR, mi sembra a tutto vantaggio dell'interattività dell'attività educativa post-film VR. Il tempo risulta frammentato e ricucito, seguendo un racconto in prima persona nel tentativo di ricostruzione della memoria della detenuta. Così come nella convenzione teatrale, mi è affidato tacitamente il compito di ricomporre cronologicamente i fatti rappresentati, anche se in una successione non consequenziale.

La storia dunque riproduce non la realtà, ma il contenuto di questa ricostruzione dei ricordi attraverso un monologo. Chi parla e almeno nel primo atto, non fa un vero e proprio racconto, quanto una rassegna dolorosa degli avvenimenti per tutto il film VR - per ricordare e capire cosa è accaduto - in un'azione filmica che trova un analogo su tutti in L'anno scorso a

Merienbad (1961) di Alain Resnais, nel momento in cui cerca di ricostruire memorie vicine e altre remote¹⁴⁸.

La rarefazione delle memorie remote è percepibile anche dalla loro rappresentazione grafica. Mi riferisco ad una scena che rievoca un episodio di violenza subìta nell'infanzia, dove la sagoma dell'aggressore è appena accennata, come a voler tratteggiare la difficoltà stessa di isolare emotivamente e razionalmente quel momento, mentre l'avatar di Karla è plasmato attraverso la modellazione poligonale dei volti - una soluzione che sa di vetusto laddove il film si apriva con ambienti dal vero -. Questo potrebbe essere un tentativo di usare i mezzi cinematografici per tradurre l'atto di ricordare episodi antichi o assopiti nella coscienza, lo sforzo di un'analisi incerta a proposito di quelle che potrebbero essere state identificate - durante la fase di Consulenza e confidenza - le concause dello stato di dispersione sociale, prima ancora che della propria condotta negativa.

Nel flashback di questo trauma antico, la voce diegetica si incarna in un avatar di bambina, che osservo mentre è rannicchiata su un letto e l'ombra dell'aggressore la affianca; il punto di vista subisce una conversione e si sposta dal first person shot delle scene in apertura, all'oggettiva dei ricordi infantili, ovvero sposta la posizione dello sguardo davanti al soggetto anziché dentro, e di conseguenza il mio ruolo a quello di spettatore invisibile, posto alla soglia del fuori-campo.

Nel tentativo di comprendere le ragioni dell'oscillazione del punto di vista in prima persona e un campo "oggettivo", azzardo, sulla base della coerenza cui vengono utilizzati rispetto agli elementi narrativi, diverse ipotesi.

Una di queste è la necessità di distinguere scene che si sono svolte in un tempo presente o recente, da quelle più remote, sebbene si tratti di una

¹⁴⁸ J. M. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, a cura di L. Ponzio, Mimesis/ Cinema, Milano-Udine 2019, pp. 171-78.

dinamica non sempre coerente. Un esempio in questo senso è il cortometraggio VR *I Philip* (2016), che alterna la visione in prima persona per il tempo presente del robot-protagonista, con il campo “oggettivo” per il tempo passato delle memorie. È questo un esempio calzante anche rispetto all’organizzazione dell’intera storia attorno a un personaggio, la cui voce fuori campo (diegetica) interviene a più riprese. Allo stesso modo infatti, in *Karla’s story* la voce di colei cui si suppone appartenga lo sguardo, organizza l’intera storia e mi inchioda al suo punto di vista: posso ruotare la testa in tutte le direzioni ed eseguire un taglio percettivo, ma sono condotta dallo sguardo della telecamera¹⁴⁹.

¹⁴⁹ L. Acquarelli, *L’esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziamento* in “La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini”, a cura di C. Dalpozzo, F. Negri; A. Novaga, Mimesis/Filosofia, Milano-Udine 2018, pp.107-118.

Oppure, il punto di vista oggettivo è utilizzato indipendentemente dalla sua funzione di distinguere le memorie dai fatti più recenti, ma per la sua capacità di oggettivare una realtà soggettiva, darne uno sguardo dall'esterno. In particolare, ne faccio esperienza quando incontro l'avatar della protagonista, sempre sul letto, ma questa volta nella cella di detenzione. Il posizionamento del mio sguardo mi riporta al margine, e mi consente di guardarla mentre, nuovamente rannicchiata in lacrime e in solitudine, contempla amaramente la propria condizione. Dunque, sorge il mio interesse su come Karla, o meglio, la persona reale che si cela dietro questo nome, abbia esperito emotivamente questa oggettivazione e l'incontro col suo stesso avatar nelle diverse situazioni violenza subita e di autocommiserazione in prigione, e apprendo dalla prof.ssa Tutino che, mossa dal turbinio di sentimenti e pensieri che questo momento condensa, Karla ha teso il braccio su di esso, come se volesse consolarlo (fig. 7)¹⁵⁰.



Fig. 7 Immagine estratta dal video "Karla's Story" realizzato dal CPIA1.

¹⁵⁰ "Karla's Story" in "Diario del gruppo di lavoro", cit., 2021 (https://drive.google.com/file/d/1Ub_0NqhbaFu0bI6WDwh1gH6jlx6UaV1/view)

Secondo un'interpretazione generica in ambito teorico, la coincidenza tra esperienza VR e soggettiva comprende il medium virtuale come presentazione di esperienze in prima persona, cosa che genererebbe empatia, perché consente di vedere ciò che l'altro vede, e dà la sensazione di incarnare l'intenzionalità del soggetto della percezione. Questa base teorica è stata confutata¹⁵¹, individuando nel legame genetico tra medium virtuale e dispositivo cinematografico la tendenza interpretativa della soggettiva come esperienza in prima persona con la retorica dell'empatia che ne discende.

Tirando le fila sulle dinamiche dell'oscillazione tra polo soggettivo e oggettivo, concluderei che la tendenza a tornare al punto di vista del campo oggettivo risponda all'esigenza di escludere dall'intenzione del protagonista, posizionando lo sguardo a distanza; ma anche nella trattazione di episodi di violenza, che non vengono esperiti nel regime del first person shot, ma in oggettiva.

In *Strange Days* di Kathryn Bigelow (1995), l'intreccio si basava sulla possibilità di esperire e incarnare - in first person shot - singole esperienze altrui tramite un dispositivo di realtà virtuale, col rischio di fare esperienza gratuita di episodi vissuti di violenza brutale. Se l'interpretazione empatica della realtà virtuale consiste nel fatto che essa presenta esperienze in prima persona¹⁵², questo cambia quando è richiesto di assistere dall'esterno a episodi che fanno da appendice alla storia di reclusione.

Nella fase di realizzazione grafica del plot per gli utenti-detenuti, lo sviluppatore ha probabilmente ritenuto che l'utilizzo del punto di vista in

¹⁵¹ A. C. Dalmasso, *I nuovi limiti della visione. Cornice e fuori campo tra soggettiva e realtà virtuale*. "FataMorgana", n° 39, 2021, "Cornice", pp. 33-53, qui p. 38.

¹⁵² Mateer caratterizza il medium della realtà virtuale come «the presentation of first person experiences through the use of a head-mounted display», J. Mateer, "Directing for Cinematic Virtual Reality: how traditional film director's craft", in "Journal of Media Practice", May 2017, pp. 14-25, qui p. 14.

first person shot nelle scene di violenza subita fosse in questo caso gratuito, che distogliesse dal senso più conciliante insito nella richiesta di “mettersi al posto dell’altro”, decidendo di spostare il punto di vista al di fuori, e diluendo di fatto l’impatto, - lo choc -, che la soggettivazione avrebbe prodotto.

Il fine d’altronde è usare la storia nel suo valore di leva di slancio per lo svolgimento posteriore dell’attività educativa, ragion per cui lo sguardo esperisce in soggettiva le sensazioni e i fatti con cui si ha maggiore familiarità («Cosa è successo quando mi hanno arrestato, come mi sentivo? Cosa avrei fatto nei panni del protagonista? Come rivalersi sul tempo sottratto e riprendersi la propria vita?»), che possono essere discusse nelle attività; mentre assume lo sguardo impersonale dell’oggettiva in rapporto agli episodi di memorie individuali del protagonista, le quali sono diverse caso per caso.

Analogamente ma in un contesto diverso, come quello esterno della cinematografia VR di impegno umanitario, la ricostruzione di particolari eventi dolorosi in modalità immersiva è finalizzata a implementare un sentimento di partecipazione per la visione del vissuto (altrui), a volte esacerbando la violenza delle situazioni esperite in regime di first person shot. *Karla’s story* si pone al cospetto dell’immagine del dolore dell’altro, sostenendo però la similarità con il dolore dell’utente, col fine di autoriconoscimento delle dinamiche sottese alla sua condotta negativa. Inscenare aneddoti traumatici del passato induce la persona detenuta a rivelare a sé stessa le concause del disagio sociale, come a spiegarsi da quali meccanismi lontani nel tempo provenga l’attuazione del reato, e a fare una riflessione per affinità con la propria esperienza.

Il film VR nell’ambito detentivo (in particolare quello che qui analizzo, che è stato confezionato per una persona che è stata arrestata per ragioni che non

hanno a che fare con la violenza) è un prodotto che parte dal racconto personale di un detenuto e rivolto a un altro detenuto, o meglio, rivolto a un utente - fragile -, cioè più sensibile al potere evocativo di un'immagine, ed esposto all'iconosfera della violenza in misura decisamente minore rispetto agli utenti esterni, ragion per cui i contenuti violenti vengono trattati diversamente da altri prodotti VR. Inoltre, diversamente dagli utenti esterni, l'utente-detenuto conosce già l'esperienza di incarcerazione (ha vissuto su di sé una catena di eventi affini, ed è portatore nella coscienza di concause ugualmente forti sul piano emotivo), dunque rispetto all'evocazione di certe memorie, avverte già a priori la portata dolorosa della loro rielaborazione. Il prodotto VR destinato al detenuto, adotta delle misure di implementazione dell'empatia diverse, per cui concludo che l'urto dello choc proprio delle immagini immersive VR, in *Karla's Story* è ammorbidito dall'alternanza dei punti di vista, concedendo momenti percettivi diversi che sostanzialmente distolgono (es. l'intermezzo del salotto virtuale, lo spostamento del punto di vista in oggettiva).

Siamo coscienti che parte dei detenuti stia scontando una pena a causa di violenza a danni di un altro, e questo mi porta al quesito su come verrebbe organizzato l'orientamento dello sguardo-macchina nel plot destinato a una persona detenuta con precedenti esperienze di visione e attuazione della violenza, questione a cui non posso rispondere.

Confrontando questo prodotto VR con le sue capacità tecniche, mi rendo conto che il livello non è assimilabile a quello dei prodotti immersivi "totali" (presunti tali), dove l'immagine stereoscopica immerge in uno spazio iconico "sigillato". Le caratteristiche grafiche dell'immagine sono tali che ho la possibilità di distinguere bene gli oggetti iconici da quelli reali, perciò ho ragione di credere che per i detenuti che la esperiranno, la soglia tra mondo reale e mondo iconico resta ancora nettamente distinta. L'ambiente è

frameless, e mi permette di percorrerlo a 360°, orientando lo sguardo e la testa, ma anche attraverso il movimento del corpo. La presenza della cornice però è più volte richiamata, oltre che dalla sua funzione nel momento in cui il mio sguardo opera una selezione sul campo visivo, ma anche dalla sua presenza iconica, affissa sulle pareti virtuali dei diversi ambienti che esperisco, il salotto immersivo e la cella detentiva.

Al di là dei requisiti tecnici, l'implementazione dell'empatia mi sembra situata nella generale coincidenza di esperienze tra diegetica e realtà, prima ancora che nello sguardo incarnato del medium virtuale, che si comporta più come veicolo tecnico, un facilitatore, che fa convergere lo "sguardo" del protagonista e dell'utente, intendendo il termine nella sua accezione di modo di guardare, il comune stato d'animo. Per questa ragione, la mia esperienza immersiva è perforata più volte dal divario esperienziale esistente tra me e la protagonista, se si riflette sul fatto che l'efficacia della storia ai fini dell'empatia, si fonda espressamente sull'assenza di divario tra protagonista e utente.

Sebbene il bando STEPs indicasse i detenuti terzi come i fruitori dell'esperienza VR, ho trovato interessante l'operazione messa in atto dal CPIA1 di far esperire la storia di incarcerazione alla stessa protagonista del racconto, la quale mette in atto un'autoanalisi sensibilmente più viva rispetto a quella assunta da un terzo, se non altro perché assistere alla propria storia di reato induce a riviverlo, e inevitabilmente a oggettivizzarlo.

5.3 - Il valore “correttivo” della Virtual Room negli spazi di detenzione

Nell’esperire il film VR, si avverte un sentimento di vicinanza e compassione verso le sofferenze di Karla, che si converte in valore “correttivo” verso sé stessi quando implica il gesto di “guardarsi da fuori” rispetto all’operazione più ampia che c’è a monte, cioè di tipo disciplinare. In questo senso comprendo la ragione che giustifica lo spostamento dello sguardo dal first person shot (in aeroporto una guardia mi ferma; le sbarre della cella si chiudono davanti ai miei occhi), all’oggettiva (osservo dall’esterno le concause che mi hanno condotto alla condizione di detenzione, e rivivo il senso di smarrimento, lo sbigottimento, di privazione della libertà che queste immagini di memorie passate mi evocano). L’orientamento della camera in oggettiva, che permetterebbe uno sguardo esterno sull’avatar-surrogato dell’identità propria, permette di situare le occasioni in cui c’è una messa in discussione delle proprie scelte e valori.

Abbiamo analizzato le sequenze di questo film VR, e utile sarebbe adesso analizzare più direttamente il ruolo trasformativo della Virtual Room in ambito detentivo, partendo dall’oggetto che si intende modificare: le abitudini, i valori, l’identità del detenuto.

Il mio approccio consiste nel ricercare il modo in cui gli obiettivi sono concettualizzati nella Guida del progetto STEPs, ovvero nel contesto del suo intento disciplinare, e metterli a confronto con la comprensione degli stessi concetti nella produzione filosofica del Novecento (in particolare, la tesi di Foucault riguardante il processo di controllo disciplinare, attraverso il quale si è formato il quadro della moderna concezione della psiche). L’intento è di recuperare alcuni temi per interrogare la Virtual Room nel contesto

detentivo, testare l'applicabilità di alcune acquisizioni teoriche alle questioni in esame.

Nella Guida, il termine "identità" occorre senza specificarlo esattamente, ma viene richiamato nella funzione di contribuire allo sviluppo della società:

«Therefore, prison should strive to provide a humane living environment and focus on education, which will give people access to power and the ability to change their identity. (...) However, a change of identity occurs only when the person is considered a subject, that is, when the peculiarities of the prisoners are fully recognized. When a person is considered a subject, they can also be considered a citizen. (...) However, a change of identity occurs only when the person is considered a subject, that is, when the peculiarities of the prisoners are fully recognized. When a person is considered a subject, they can also be considered a citizen.¹⁵³».

Secondo il filosofo, il problema dell'identità si pone nei termini della sua definizione da parte della forze sociali e culturali con cui interagisce. La mente individuale è cioè immersa in un ambiente virtuale, ma reale, cioè un ambiente compreso come un milieu psicologico collettivo, per cui è integralmente connessa all'organizzazione delle convenzioni culturali¹⁵⁴.

L'identità sarebbe allora un costrutto astratto prodotto per soddisfare il bisogno della società moderna di concepire il sé in modo più disciplinato, allorché la stessa sanità mentale è un concetto a cui si è giunti dopo le pressioni di conformità nei comportamenti che si addicono ai cittadini. Il processo di controllo disciplinare dunque è un processo produttivo, i cui individui sottoposti al trattamento, sono sollecitati a partecipare a questo, quindi a confermarne la validità. Il detenuto, appunto, viene spinto a impegnarsi per la propria riabilitazione e diventa attore di un rituale

¹⁵³ *STEPS - Supporting Ties in the Education of Prisoners - Project Guide*, cit., pp. 12; 18.

¹⁵⁴ P. H. Hutton, *Foucault, Freud e le tecnologie del sé* in "Tecnologie del Sé. Un seminario con Michel Foucault", a cura di L. H. Martin, H. Gutman, P. H. Hutton, Bollati Boringhieri, Torino 1992, pp.112-34.

costruito per confermare le norme comportamentali della società in generale¹⁵⁵.

L'analisi del film VR in questione dovrebbe essere analizzato dunque nel contesto del regime scopico, che intreccia lo sguardo dell'utente-detenuto con lo sguardo collettivo, dal momento che, dopo la lezione foucaultiana, il discorso della visualità è determinato dalle istituzioni che producono e distribuiscono gli sguardi.

Dal mio punto di vista si tratta cioè di riportare l'esperienza immersiva del film VR nel contesto di punizione, nella misura in cui

«nel termine punizione, si deve comprendere tutto ciò che è capace di far sentire (...) l'errore commesso, tutto ciò che è capace di umiliarli, di dar loro un senso di confusione: ...un certo freddo, una certa indifferenza, un tormento, una umiliazione, una destituzione di posto¹⁵⁶».

La citazione di cui si serve Foucault, ha la funzione di sottolineare il trattamento parallelo che esisterebbe tra i fanciulli nel contesto scolastico e i prigionieri, un riferimento chiaro all'infantilizzazione di questi ultimi, e che deriva da un certo esercizio del potere¹⁵⁷.

Mi sembra, in definitiva, che l'utilizzo dello strumento VR - attraverso l'inquadratura, l'inclinazione e angolazione della camera - si configuri anche e soprattutto come un dispositivo disciplinare compreso in quella che Foucault individua come la "Tecnologia del Potere sul corpo", che interviene allo scadere e oltre il tempo della pena, e che la "Tecnologia dell'anima" (l'"esercizio di tecnici", tra cui gli educatori, ma anche i medici, i sorveglianti, gli

¹⁵⁵ M. Foucault, *Sorvegliare e Punire. Nascita della prigione*, (1975), tr. it. A. Tarchetti, Einaudi, Torino 1978, pp. 231-48.

¹⁵⁶ J. B. de La Salle, *Conduite des Écoles Chrétiennes* in "Sorvegliare e punire. Nascita della prigione", Foucault, M., cit., pp.195-96.

¹⁵⁷ Deleuze in conversazione con Foucault discute a proposito dell'infantilizzazione dei detenuti in M. Foucault, *Microfisica del potere. Interoenti politici*, (1971), a cura di A. Fontana e P. Pasquino, Einaudi, Milano 1982, pp.111-12.

psichiatri, gli psicologi, i cappellani), sostiene in questo complesso equilibrio riabilitativo.

È infatti sul corpo del detenuto che il visore VR si appoggia, ed è sull'anima del detenuto (valori, abitudini, identità) che intende espressamente intervenire, nella misura in cui lo assoggetta alla modificazione dell'esperienza.

Ciò che qui interessa particolarmente è il contesto di utilizzo, dal momento che il punto di applicazione della pena carceraria è tradizionalmente il corpo (nella sottrazione di libertà di circolazione, nell'imposizione di una routine quotidiana, nella conduzione di attività quotidiane che si richiamano all'obiettivo della trasformazione del comportamento).

Il corpo, sul quale la Realtà Virtuale interviene, e l'anima, che è sede di abitudine e valori¹⁵⁸ che si vogliono convertire attraverso le attività formative, sono i luoghi di correzione in cui si tenta di ricostruire il soggetto "obbediente".

Tra il crimine e il ritorno al diritto, la prigione costituirà uno "spazio tra due mondi", un luogo per le trasformazioni individuali. Un apparato per modificare gli individui¹⁵⁹.

Foucault, in seguito a un'ampia digressione sui meccanismi punitivi europei, ravvede nel carcere una "macchina per riformare gli spiriti"; cosa che mi conduce al correlativo che la Realtà virtuale in carcere è compresa come il suo medium, una protesi, una "macchina dell'empatia¹⁶⁰" all'interno della "macchina per riformare gli spiriti" che si iscrive nella "tecnologia politica

¹⁵⁸ Come accenno nella sezione in cui analizzo la Guida di STEPs, l'obiettivo finale di questo progetto di Realtà Virtuale in carcere è il cambiamento del comportamento, che è definito testualmente nei termini di spostamento delle posizioni dei soggetti (percezioni, principi, valori) da quelle che possedevano all'inizio a forme più flessibili.

¹⁵⁹ M. Foucault, *"Sorvegliare e punire. Nascita della prigione"*, cit., p.134.

¹⁶⁰ cit. Milk, C., 2015.

del corpo”, ovvero quella “microfisica del potere” che, per mezzo delle istituzioni, mette in gioco una strategia a livello dei corpi.

Questa breve storia dai tratti epici di una donna che si appresta a rivivere dall’inizio un percorso di rielaborazione esemplare, trainato dagli oggetti simbolici che di volta in volta incontra, un modello espressamente ispirato a un gameplay, non è però (ancora) in grado di realizzare un forte senso di presenza e di immersione, e dunque la distinzione della soglia tra mondo iconico e mondo reale appare ancora netta. La storia inoltre è narrata da una voce attoriale che interpreta piattamente la scrittura, procede come leggendo da un testo preimpostato, e contribuisce al senso generale di inadeguatezza, mentre l’immersività è scoraggiata dal livello della grafica di sintesi al computer. Cosa accadrà quando il livello di tecnologia sarà tale da affiancare ai risultati finora ottenuti anche quelli riguardo alla modificazione dell’esperienza sensibile?

L’aspetto fenomenologico e tecnico del film VR ha le sue lacune, in parte dettate dallo stato della tecnologia attuale, ma ha coinvolto la protagonista del suo plot. Quello che non mi è ancora chiaro è come il coinvolgimento e l’implementazione empatica vengano esperiti da un utente-detenuto terzo, che non ha familiarità con la storia in sé, ma sia stato scelto come destinatario ad hoc. Ancora, sarebbe utile esperire i film VR prodotti per persone che sono state detenute per reati di violenza sul corpo, per cercare di comprendere come e con quali accorgimenti cinematografici vengono afferrati gli elementi di violenza, e quali strategie vengono usate nell’implementazione dell’empatia.

Conclusioni

In seno alle diverse strategie mimetiche che hanno tentato di rappresentare il carcere e il detenuto, questa trattazione dei progetti immersivi dedicati ha illustrato i diversi dispositivi, spazi e contesti su cui i tropi storici del carcere sono stati di volta in volta trasposti, migrando da un medium all'altro nel processo di rilocalizzazione. Virtualmente, è emerso il desiderio di riportare in presenza ciò che era stato a lungo allontanato dal visibile, il detenuto e il contesto di detenzione, sfidando la soglia che separa il mondo iconico dal mondo reale.

Questa tesi ha preso le mosse dalla riflessione foucaultiana sulla strategia politica alla base della nascita della prigione-“macchina per riformare gli spiriti”, che vede l'ingresso dell'anima sulla scena della giustizia penale, ricostituita nell'ottica di riallineamento e obbedienza attraverso un sapere «scientifico» del corpo, per dialogare con la retorica della “macchina dell'empatia”, definizione largamente associata alla tecnologia in Realtà Virtuale e utilizzata strumentalmente per sensibilizzare sul tema del carcere.

In seguito all'arretramento della visibilità della punizione, le immagini hanno acquisito particolare influenza nel plasmare le percezioni delle persone. Pertanto, l'assenza del detenuto fu colmata dalla sua rappresentazione trasgressiva e mostruosa, al principio localizzandosi sul medium della facciata architettonica del carcere.

Tentando un approccio analitico che guarda retrospettivamente nell'ottica archeologica dei media, ho trattato la facciata come quel medium, “schermo” prefotografico di proiezione delle paure irrazionali, che ha trasmesso a lungo i tropi visivi, colmando mentalmente il vuoto lasciato dalla scomparsa della

punizione, ne ha dato forma e dunque ha rivelato aspetti inediti della realtà. Successivamente, il processo di rimediazione ha permesso di reiterare quei contenuti sui nuovi schermi, perseverando nella stessa rappresentazione perturbante. Scavando nella coscienza collettiva, l'unheimlich, il «nascosto e tenuto nascosto», è riemerso gradualmente migrando dalla facciata architettonica allo schermo cinematografico, alle installazioni basate sulla telepresenza e infine ai film in Realtà Virtuale (VR), adeguando di volta in volta i caratteri dell'estetica "gotica" alla nuova forma della detenzione.

Ho avvertito un'"aria di famiglia" fra media molto distanti nel tempo e nella *medium-specificity*. Infatti, la trasposizione del mito del carcere su dispositivi diversi ha qualificato anche l'approccio o l'esperienza che può essere vissuta, poiché questa cambia a seconda del medium che la rende possibile. Se ci spostiamo dallo schermo cinematografico alle telecamere e al visore VR, infatti, la «rappresentazione completa e totale della realtà» che fu intuita come il proposito del cinema realista, adesso diventa una vera e propria registrazione fattuale. Il corpo del detenuto, che una volta era stato allontanato dallo sguardo pubblico, è narrato dallo schermo cinematografico, è ripreso dalle telecamere di videosorveglianza, è proiettato sul calco esatto del corpo, è riportato in presenza dallo schermo del visore VR.

Laddove il medium cambia e si adatta alla tecnologia a disposizione, il contenuto "gotico" e perturbante rimane una costante. Pertanto, un individuo può avere un'esperienza (multimediale) della prigione contemporanea, ma utilizzerà la prigione gotica come livello di confronto di base per misurare questa esperienza. La differenza risiede, quindi, nel diverso modo in cui si restituisce la visibilità della punizione in termini di coinvolgimento presente, fisico-corporeo ed emozionale dello spettatore, al quale è riproposta la retorica del detenuto disumanizzato che viene

sovraesposto in immagine. Sono state utilizzate diverse strategie mimetiche per colmare iconicamente l'assenza del referente nel suo simulacro, culminando nel trionfo dell'immagine in sé, del solo visibile. Questo detenuto irrealista diventa "reale", un simulacro che, agli occhi del pubblico è più reale della realtà.

A questo punto, si comprende che se il simulacro precede il reale, l'unico aspetto che possiamo analizzare è il simulacro stesso per il fatto di "apparire", ovvero di presentarsi percettivamente allo sguardo, laddove la realtà presente oltre il muro della prigione non ci è data.

L'esempio di *Dal Vivo* è stato paradigmatico rispetto alla perpetrazione del luogo-mito del carcere all'interno di un nuovo contesto mediale. Qui, il medium-calco del corpo assiso in un setting "cavernoso" e poco illuminato che ricorda il contesto funerario delle effigi egizie, riceve l'immagine del detenuto, ripresa dalla telecamera di videosorveglianza dalla prigione, restituendo la temporalità presente e acuendo la sensazione di presenza "dal vivo". Questa occasione ha permesso di analizzare la stratificazione multimediale dell'installazione, rievocando al contempo la teoria fenomenologica di Husserl: si percepisce il supporto fisico (*Bildding*), cioè il calco sul quale è proiettata l'immagine del soggetto, mentre gli atti intenzionali implicati nella coscienza d'immagine coinvolgono un «doppio oggetto»: l'immagine a grandezza naturale del detenuto (*Bildobject*) e il soggetto- detenuto in carne e ossa cui la rappresentazione rinvia (*Bildsujet*), il quale è ripreso dalla prigione per mezzo di una telecamera a circuito chiuso. In questa occasione, quindi, si è portato in presenza il detenuto nella sua forma di doppio perturbante: il detenuto è ubiquo, confinato all'interno del carcere eppure presentificato all'esterno mentre lui e il pubblico vivono la sua evasione virtuale. Nell'ottica di fruizione del significato della punizione, la

stessa artista ripropone lo stesso involucro formale realizzato in *Dal Vivo* per "Habeas Corpus", non per asservirsi alla rappresentazione del detenuto come imitazione, ma per sovraesporre, stravolgendo le proporzioni, un ex-detenuto, che assurge così a testimone esemplare del carcere di massima sicurezza. Lo spazio è occupato da questo one man show e sottoposto allo sguardo di un pubblico numeroso, la cui presenza finisce per eliminare l'idea della prigione in favore della narrazione celebrativa del singolo e della comunità.

La presentificazione del detenuto costringe ad avvertire l'insorgenza di un conflitto nel meccanismo empatico, solo in parte costituito dalla presenza di *bias*, le distorsioni cognitive sul detenuto alimentate dalle rappresentazioni collettive. La risposta è nelle teorie filosofiche e scientifiche sull'origine dell'empatia, che l'hanno rintracciata come fenomeno di trasferimento di significato intersoggettivo. Le scoperte neuroscientifiche sul funzionamento dei neuroni specchio ci informano sui fenomeni di proiezione e comprensione simulata dell'altro, che sono riprodotti e rivissuti a livello cognitivo. Guardare il detenuto, che sia in carne e ossa o in forma presentificata, fa emergere il meccanismo proiettivo di conferimento di un'anima all'inanimato, il carattere istintuale della comprensione intersoggettiva che non si sottopone a catene di deduzioni logiche, ma semplicemente "sente". È proprio sulla conoscenza di questi meccanismi fisiologici del corpo che si è inteso declinare il medium della Realtà Virtuale poiché, eliminando in maniera illusoria i limiti della cornice dell'immagine, immette in un'esperienza percettiva totalizzante e avvertita come "presente", come se fosse vissuta realmente. Quando il nuovo contesto culturale e le sue istituzioni hanno avvertito la necessità di sensibilizzare al tema del carcere, optando per un approccio empatico, il giornalismo VR cosiddetto

“immersivo” si è proposto (almeno retoricamente) di mettere in scena le esperienze vissute dei detenuti col fine di superare gli approcci alienanti e sviluppare l’empatia. Nell’installazione *6 x 9VR*, attraverso la trasposizione dell’ Io in un ambiente virtuale immersivo in cui le pareti della cella d’isolamento premono sul campo percettivo, si è effettivamente replicato l’effetto claustrofobico di uno spazio cellulare e ha prodotto la credenza di essere confinati e ristretti. Nella coincidenza delle due visioni ed esperienze percettive, si è cerca di colmare il divario culturale e sociale tra persona libera e persona detenuta facendo leva sugli effetti emotivi che l’unione tra la scomparsa della cornice del visore VR e il first person shot sono in grado di ricreare, ma gli artifici stilistici e narrativi divergono verso un approccio spettacolare e ludico, evidenziano la discordanza tra un’esperienza reale di confinamento protratta nel tempo e la sua rilettura narrativa. Inoltre, il fatto che l’oggetto iconico non si inserisca nel decorso coerente della connessione oggettuale della percezione lo allontana dal mondo della «realtà». Dunque, la comprensione della VR come macchina dell’empatia dovrebbe essere riformulata come macchina di vissuti indiretti e finalizzati all’educazione, molto vicini all’esperienza primaria (cioè la vita nel presente), in grado di rivelare aspetti inediti dell’esperienza, ma di fatto incongruenti con la realtà presente.

Sotteso rispetto all’intenzione dichiarata di sensibilizzare, attraverso un’esperienza in prima persona, agli effetti deterioranti di questo tipo di punizione, sembra esserci l’antico desiderio della visibilità della punizione: la rappresentazione gotica, mentre persiste nel film cinematografico, condivide con questo dispositivo gran parte degli stilemi compositivi e nel contempo scopre nelle dinamiche del meccanismo empatico della VR uno strumento per riedificare la visibilità del condannato, lo avvicina in primo piano, mentre

agisce come potente fonte di conoscenza fattuale. Questo effetto è bene espresso nell'approccio documentaristico di *VR Free*. La prospettiva è quella di una telecamera di videosorveglianza: lo sguardo passa in rassegna gli ambienti vuoti, animati solo dallo schermo di televisori di vecchia generazione e passa per la registrazione delle reazioni dei detenuti mentre accedono virtualmente ad ambienti virtuali.

Nei nuovi organismi urbani, si assiste alla "scomparsa" della prigione che di fatto si mimetizza nel contesto dell'architettura postmoderna ma mantiene la propria insularità e i caratteri di alterità. Lo spazio del carcere ha perso la sua aura di cattedrale civile che aveva nell'immaginazione per restituire la sua natura riproducibile e automatica; riecheggia il design dei non-luoghi, inondato dalla luce artificiale. Lo spazio eterotopico del carcere, definito dal transito e dalla negazione dell'identità, è lo spazio dell'osservazione, a sua volta scandito da altri spazi che possono essere replicati all'infinito, non ha storia se non nelle ultime ore di cronaca della videosorveglianza. L'oscurità gotica del carcere è sostituita dalla luce, ed è la sua introduzione la condizione che permette la sua rinnovata visibilità per mezzo di tutte le tecnologie dello sguardo.

La VR approfitta della luce per restituire questa visibilità e consegnare uno sguardo illimitato, mentre lo spettacolo dei detenuti nei loro spazi detentivi resta una semplice presa d'atto, anche perché le installazioni analizzate non richiedono l'*agency* dell'utente che si mantiene a distanza emotiva, ma pongono le condizioni di un dilemma nello spettatore come la conseguenza del rapporto tra il desiderio di vedere la punizione e la necessità di rispondere alle esigenze morali imposte dalla prospettiva critica del documentario VR.

In ragione della specificità dello sguardo della telecamera a circuito chiuso, si ricostruisce virtualmente la stessa dinamica dello sguardo proposta nel progetto del Panopticon, a sua volta usato come sinonimo della cultura contemporanea della sorveglianza. In quel contesto, infatti, un singolo osservatore poteva stare nel punto centrale del cerchio e osservare le celle e i loro occupanti nel perimetro, restando invisibile. In maniera correlata, si potrebbe guardare allo schermo come dispositivo tecnologico strumentale disciplinare, poiché informa il mondo esterno sul tenore della punizione, di fatto contribuendo a delimitare i confini del comportamento deviante a un pubblico di massa; in maniera correlata il VR assume la funzione di protesi dello sguardo della persona libera e di medium attraverso il quale l'economia correttiva della pena mantiene la presa sul corpo del detenuto, del quale ho analizzato parte dei programmi di rientro in VR nelle strutture correzionali.

Il progetto di Karla's Story a tal proposito ha tirato al massimo le strategie di implementazione empatica nell'ottica della conversione dell'anima del detenuto. L'ambiente virtuale visualizzato era un metaverso cucito minuziosamente sul racconto autobiografico di una ex detenuta per operare un riepilogo, per cui, la simulazione degli eventi è orientata alla riproduzione dei vissuti a livello cognitivo in funzione correttiva. Il legame genetico tra medium virtuale e dispositivo cinematografico si è rivelato molto stretto, ed è rappresentato dall'uso della soggettiva per denotare l'esperienza in prima persona; la conversione del punto di vista dell'oggettiva per la narrazione dei ricordi infantili, la proiezione del sé in un avatar; non ultimo, la fruizione del film da parte di un osservatore esterno, quale è stata la mia posizione, come spettatore invisibile, posto alla soglia del fuori-campo. La retorica dell'empatia che discende dall'uso delle strategie stilistiche e narrative insieme ai meccanismi di rispecchiamento e animazione dell'avatar hanno

instillato la mia comprensione della VR nella prospettiva foucaltiana, cioè una protesi del carcere “macchina per riformare gli spiriti” che si iscrive nella tecnologia politica del corpo, ovvero quella conoscenza a livello dei corpi che, messa in atto, consente la conversione dell’anima in senso disciplinare. Nel nuovo panorama mediale, le possibilità della tecnologia virtuale e le interpretazioni della realtà virtuale come altra- realtà, fonte di stimoli e di conoscenza non meno creativa di quella reale, mi conducono al correlativo che la Realtà Virtuale in carcere è compresa una protesi, una “macchina dell’empatia” all’interno della più ampia “macchina per riformare gli spiriti”.

Bibliografia

Acquarelli L., *L'esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziamento* in "La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini", a cura di C. Dalpozzo, F. Negri; A. Novaga, Mimesis/ Filosofia, Milano-Udine 2018.

Alarcon A., *Back Home VR*, in MIT - Open Documentary Labs, 2021 (<https://docubase.mit.edu/project/going-back-home-vr/>).

Arasse D., *La ghigliottina e l'immaginario del terrore*, (1987), trad. it. di R. Paini, Milano 1988.

Arendt H., *Sulla Rivoluzione*, (1963), trad. it. di M. Magrini, Milano 1983.

Banakou D., P. D. Hanumanthu, M. Slater, *Virtual Embodiment of White People in a Black Virtual Body Leads to a Sustained Reduction in Their Implicit Racial Bias*, in "Front. Hum. Neurosci.", 2016 (<https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00601>).

Barbato G., *Dentro e fuori le mura del carcere grazie alla VR*, in "Senti chi parla", Lug. 29, 2019: (<https://sentichiparla.it/cultura/vrfree-realta-virtuale-carcere-tangshir/>).

Barthes R., *Camera Lucida: Reflections on Photography*, New York 1981.

Baudrillard J., *Simulacra and simulation*, (1981), trad. Ing. S.F. Glaser, Univ. of Michigan 1994.

Bazin A., *What is Cinema?*, (1958-65), trad. ing. H. Gray, Vol. I, London 1967.

Belting H., *Immagine, Medium, Corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, in "Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo," a cura di A. Pinotti, A. Somaini, (2009), Milano 2014.

Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, (1936), Torino 2000.

Berk R.A. and J. Bleich, *Statistical Procedures for Forecasting Criminal Behavior – A Comparative Assessment*, in "Criminology & Public Policy", vol. 12, no. 3, 2013.

Beyer L.N., *Social and Emotional Learning and Traditionally Underserved Populations*, in "American Youth Policy Forum", 2017 (https://www.aypf.org/wp-content/uploads/2017/10/SEL-Special-Populations_Final.pdf).

Boltanski L., *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, (1993), trad. it. di B. Bianconi, Milano 2000.

Božovič M., *Jeremy Bentham: The Panopticon Writings*, London 1995.

Burke E., *Inchiesta sul bello e il sublime*, (1757), a cura di G. Sertoli e G. Miglietta, Milano 2020.

Carapezza M., S. Garello, *Il triangolo non l'avevo considerato. Metafora, immagini mentali e proposizioni tra Relevance Theory e Perceptual Symbol Theory*, in "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", (2020).

Cecil, D. K., *Prison life in popular culture. From The Big House to Orange Is the New Black*, Boulder 2015.

Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti - Roma (CPIA1), *La Tecnologia nei percorsi educativi per adulti ristretti - Progetto Erasmus KA2 STEPs / Supporting Ties in Education for Prisoners - Convegno Nazionale, 28 ottobre 2021*, IP Rebibbia - Casa Circondariale Femminile "Germana Stefanini", Roma. (<https://drive.google.com/drive/folders/1kjoYyJMLLnkjqsdrnLL1ms3IcT1dwr>).

Clark J., J. Austin, D. A. Henry, "Three Strikes and You're Out": A Review of State Legislation, in "National Institute of Justice", September 1997 (<https://www.ojp.gov/pdffiles/165369.pdf>).

Conte P., *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell'iperrealismo*, Macerata 2014.

Cottret M., *Daniel Arasse, La guillotine et l'imaginaire de la Terreur*, in "Annales. Histoire, Sciences Sociales", 44 (1), 1989.

CPIA1 Roma, *Karla's Story in "Diario del gruppo di lavoro"*, 2021 (https://drive.google.com/file/d/1Ub__0Nqhbafu0bl6WDwh1gH6jlx6UaV1/view).

Cuccio V., M. Carapezza, V. Gallese, *Metafore che risuonano. Linguaggio e corpo tra filosofia e neuroscienze*, (2013), in "Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", anno VII, n. XVII.

Dallari M., *Dire le immagini, vedere le parole. Metafore e figure della competenza emotiva*, in *Encyclopaideia Journal of Phenomenology and Education*, vol. 22 n. 50, (2018).

Dalmasso A.C., *The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments*, in "Cinéma&Cie. International Film Studies Journal", vol. XIX, num. 32, 2019.

Dalmasso, A.C., *I nuovi limiti della visione. Cornice e fuori campo tra soggettiva e realtà virtuale*, in "FataMorgana", n° 39, 2021, "Cornice".

Dell'Anna M., *Il carcere reale. Ripreso dall'interno* in "Questione di Giustizia - Magistratura Democratica", Fascicolo 2/2015, pp. 11-16, qui p. 12 (https://www.questionegiustizia.it/rivista/articolo/il-carcere-reale_ripreso-dall-interno_229.php).

Department of Justice, Federal Bureau of Prisons, *Federal Bureau of Prisons Education Program Assessment Final Report*, in "Department of Justice official website", November 29 2016 (<https://www.justice.gov/archives/dag/page/file/914026/download>); (<https://www.justice.gov/archives/prison-reform#ConsultingReports>).

Department of Justice, *Prison reform: reducing recidivism by strengthening the Federal Bureau of Prison*, in "Department of Justice website (Archives)", March 2017 (<https://www.justice.gov/archives/prison-reform#ConsultingReports>).

Dewey J., *Le fonti di una scienza dell'educazione*, (1951), tr. it. della II ed. (1967) di M. Tioli Gabrieli e L. Borrelli, La Nuova Italia, Firenze 1971.

Dickinson E., *The Future of Incarceration*, in "Architect. The Journal of the American Institute of Architects", 2008 (https://www.architectmagazine.com/design/buildings/the-future-of-incarceration_o).

Dobson K.S., *Psicoterapia cognitivo-comportamentale. Teorie, trattamenti, efficacia: lo stato dell'arte*, (2000), ed. It. a cura di F. Vincelli, II ed, Milano 2002.

Dolezal D., M. Supe, A. Jandric Nisevic, *Possibilities Of Applying Virtual Reality in The Education and Offender Rehabilitation*, 16th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Marzo 2022.

Fagan J., *Cessation of family violence: Deterrence and dissuasion*, In "Family violence", L. Ohlin & M. Tonry (Eds.), University of Chicago Press, 1989.

Fair H., R. Walmsley, *World Prison Population List*, in "Institute for Crime & Justice Policy Research (ICPR)", thirteenth edition, 2021 (https://www.prisonstudies.org/sites/default/files/resources/downloads/world_prison_population_list_13th_edition.pdf).

Fiddler M., *A 'system of light before being a figure of stone': The phantasmagoric prison*, in "Crime Media Culture", 7(1), 2011.

Fiddler M., *Projecting the prison: The depiction of the uncanny in The Shawshank Redemption*, in "Crime Media Culture", 3(2), 2007.

Fondazione Prada, *Laurie Anderson: "Com'è nato Dal Vivo"*, in "Soundcloud - Fondazione Prada podcast", 2021, (https://soundcloud.com/fondazione_prada/laurie-anderson-come-nato-dal-vivo); English Version: https://soundcloud.com/fondazione_prada/laurie-anderson-some-backgrounds-on-dal-vivo).

Foucault M., *Microfisica del potere. Interventi politici*, (1971), a cura di A. Fontana e P. Pasquino, Einaudi, Milano 1982.

Foucault M., *Sorvegliare e Punire. Nascita della prigione*, (1975), tr. it. A. Tarchetti, Einaudi, Torino 1978.

Foucault M., *Utopie, Eterotopie*, (2005) trad. it. a cura di A. Moscati, Napoli 2006.

Frank J., *Sympathy and Separation: Benjamin Rush and the contagious public*, in "Modern Intellectual History", 6, 1 (2009).

Fredriksson T., *Abject (M)Othering: a Narratological Study of the Prison as an Abject and Uncanny Institution*, in "Critical Criminology", 27, pp. 261–274 (2019), (<https://doi.org/10.1007/s10612-018-9412-0>).

Freud S., *Il Perturbante (Das Unheimliche)*, (1919), trad. it. di S. Daniele, in "Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio", Roma 1991.

Gallese V., *Dai neuroni specchio alla consonanza intenzionale. Meccanismi neurofisiologici dell'intersoggettività*, in "Rivista di Psicoanalisi", 2007, LIII, 1.

Gallese V., P. Migone, M. N. Eagle, *La Simulazione Incarnata: i Neuroni Specchio, le Basi Neurofisiologiche dell'Intersoggettività ed alcune implicazioni per la Psicoanalisi*, in "Psicoterapia e Scienze Umane", XL, 3, 2006.

Global Evaluation of Life Skills Education Programmes in "UNICEF - Global Development Commons", 2012 ([<https://gdc.unicef.org/resource/global-evaluation-life-skills-education-programmes-2012>] (<https://gdc.unicef.org/resource/global-evaluation-lif>)).

Gonnella E., *Le Forme della Solitudine: isolamento, co-isolamento, noia e sonno*, in "Lebenswelt, Aesthetics and Philosophy of Experience", n.18, 2021.

Grassian S., N. Friedman, *Effects of Sensory Deprivation in Psychiatric Seclusion and Solitary Confinement*, in "International Journal of Law and Psychiatry", Vol. 8, 1986, pp. 49-65.

Grassian S., *Psychopathological effects of solitary confinement*, in "American Journal of Psychiatry", 140 (11).

Griffero T., *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, (2010), Milano-Udine 2017.

Gross K., *The Dream of the Moving Statue*, Ithaca and London 1992.

Hutton P.H., *Foucault, Freud e le tecnologie del sé*, in "Tecnologie del Sé. Un seminario con Michel Foucault," a cura di L. H. Martin, H. Gutman, P. H. Hutton, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

Il pensiero scientifico Editore, *Milad Tangshir, VR Free: libertà virtuale*, 29 luglio 2019, Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=Lln70grrMs&t=202s>).

Johnson M.L., *Il significato incarnato dell'architettura*, in S. Robinson, J. Pallasmaa, M. Zambelli "La mente in architettura. Neuroscienze, incarnazione e il futuro del design", cap II, Firenze 2021.

Kalckert A., H. Ehrsson, *Moving a rubber hand that feels like your own: a dissociation of ownership and agency*, in "Front. Hum. Neurosci", 2012, 6, 40, (doi:10.3389/fnhum.2012.00040).

Kim G., (website), *Tearless's Press Kit*, 2021 (https://static1.squarespace.com/static/54c58357e4b07ef5453275fb/t/612725b8355ec56f1d104be0/1629955514810/Tearless_EPK_v2.pdf); (https://static1.squarespace.com/static/54c58357e4b07ef5453275fb/t/60a97e3b884aac73774ac7ad/1621720651396/TEARLESS-PRESSKIT_v4.pdf).

Kim J., [Case study] *Interview with Gina Kim on Bloodless and Tearless* (original article Jul 16, 2021), in "XR Magazine", trad. ing. di S. Choi, September 2nd, 2021 (<https://www.xrmost.com/xrmagazine/case-study-gina-kim-bloodless-tearless/>).

Kip and Y. H. A. Bouman, *A Perspective on the Integration of eHealth in Treatment of Offenders: Combining Technology and the Risk-Need-Responsivity Model*, in "Frontiers in Psychiatry", vol. 12, 2021 (<https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.703043>).

Lester M., *As prisoners imagine life on the outside, can technology help them stay out?*, in "Anchorage Daily News", 2018 ([<https://www.adn.com/alaska-news/crime-courts/2018/05/21/can-virtual-reality-help-reform-prisoners-department-of-corrections-wants-to-find-out/>])(<https://www.adn.com/alaska-news/c>).

Lotman J.M., *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, a cura di L. Ponzio, Mimesis/Cinema, Milano-Udine 2019.

Luisetti F., *Macchina, occhio, corpo*, in "Estetica dell'immanenza. Saggi sulle immagini, le parole e le macchine", cap. III, Roma 2008.

Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, (2001), trad. it. R. Merlini, Milano 2002.

Margara A., *La Giustizia e il senso di umanità. Antologia di scritti su carcere, omg, droghe e magistratura di sorveglianza*, a cura di F. Corleone, Fondazione Michelucci, Fiesole 2015.

Markus T. A., *Review of The Fabrication of Virtue: English Prison Architecture, 1750-1840 by Robin Evans*, in "Journal of Environmental Psychology", Volume 3, Issue 1, 1983.

Mateer J., *Directing for Cinematic Virtual Reality: how traditional film director's craft*, in "Journal of Media Practice", May 2017.

Milk C., *How Virtual Reality can create the best machine for empathy*, TEDtalk, 2015 (https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=it).

Milk, C. *How Virtual Reality can create the best empathy machine*, in TEDTalk, 2015 (https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=it).

Nietzsche N., *La Nascita della Tragedia*, (1872), trad. it. A. Treves, Sant'Arcangelo 2014.

Notarfrancesco D., V. Giordano, *La dignità della persona in carcere* in "Ministero della Giustizia", Dispense ISSP n. 4, 2013 (https://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_1_12_1.page?facetNode_1=4_15&facetNode_2=0_2&facetNode_3=3_1&contentId=SPS959271&previousPage=mg_1_12)

Oikonomou K., C. Stathopoulos, A. G. Malamos, K. Gerostergiou, E. Liakos, E. Lisitsa, K. Papadakis, D. Liovas, D. Kolokotronis, G. Trantas, *Virtual Reality in Humanistic Prisons Education. The STEPS project*, in 24th Pan-Hellenic Conference on Informatics (PCI 2020), November 20-22, Athens 2020. ACM, New York, NY, USA, pp. 250- 255 (<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3437120.3437318>).

Oikonomou K., *STEPS - Supporting Ties in the Education of Prisoners - Project Guide*, Scientific Association for the Promotion of Educational Innovation (EEPEK), Larissa 2021 (<https://drive.google.com/drive/folders/1kjoJYyJMLLnkjqesdrnLL1ms3IcT1dwr>).

Palma M., *Rappresentare il carcere, rappresentarsi in carcere* in "Arte in Carcere" - Convegno, Associazione Nazionale Forense Venezia (ANF), 25 febbraio 2022. (<https://www.anfvenezia.it/palma-garante-arte-in-carcere/>).

Parente A., *La Chiesa in Carcere*, in "Ufficio Studi Dipartimento Amministrazione Penitenziaria" , Roma 2007.

Pinotti A., *Che cosa si prova a essere un'aquila? Simulazioni interspecifiche nell'era del virtuale*, in "Intrecci Mediali. Articolazioni dell'iconico nella cultura visuale contemporanea", a cura di R. Boccali, Milano 2019.

Pinotti A., *Empatia: «un termine equivoco e molto equivocato»; Empatia e godimento estetico*, tr. it. a cura di A. Pinotti, entrambi in "Discipline Filosofiche", S. Besoli, M. Manotta, R. Martinelli (a cura di), XII, 2, Una «scienza pura della coscienza»: l'ideale della psicologia in Theodor Lipps, Macerata 2002.

Pinotti A., *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Bari 2011.

Pinotti A., *Immagini che negano se stesse. Verso un'an-icologia*, in "Ambienti mediali", P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), Udine 2018.

Riva, J. Waterworth, D. Murray, *Interacting with Presence. HCI and the Sense of Presence in Computer-mediated Environments*, Warsaw 2014.

Roache R., *Enhanced punishment: can technology make life sentences longer?*, in "Practical Ethics", Univ. of Oxford, 2013 (<http://blog.practicaethics.ox.ac.uk/2013/08/enhanced-punishment-can-technology-make-life-sentences-longer/>).

Rotella L., Freud, *Lipps e il problema dell'empatia. Indagine sull'etica freudiana a partire dall'eredità lippsiana*, tesi di dottorato dell' a.a. 2017/2018 (http://www.fedoa.unina.it/12475/7/Rotella_Ivan_31.pdf).

Rovner J., *Juvenile life without parole. An overview*, in "The Sentencing Project", 2021 (<https://www.sentencingproject.org/publications/juvenile-life-without-parole/>).

Russo A., C. Cucciniello, M. Pisapia, *La Rems di San Nicola Baronia: un luogo di inclusione*, in "Rassegna Italiana di Criminologia", num. spec. 2019, pp. 56-60 (<https://doi.org/10.7347/RIC-NS2019-p56>).

Seinfeld S., J. Arroyo-Palacios, G. Iruretagoyena, R. Hortensius, L. E. Zapata, D. Borland, B. De Gelder, M. Slater and M. V. Sanchez-Vives, *Offenders become the victim in virtual reality: Impact of changing perspective in domestic violence*, in "Scientific Reports", vol. 8, no. 1, 2018.

Slater M., M. V. Sanchez-Vives, *Enhancing our lives with Immersive Virtual Reality*, in "Frontiers in Robotics and AI", Vol. 3, Art. 74, 2016 (<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00074/full>), p. 31. La citazione si riferisce alla definizione di de la Peña, 2010.

Smith C., *The Prison and the American Imagination*, New Haven - London, 2009.

Smith P., *Narrating the Guillotine. Punishment Technology as Myth and Symbol*, in "Theory, culture & society", 20 (5), 2003.

SpearIt, *Keep it REAL: Congress must take action to restore Pell grant funding for prisoners*, in "University of Massachusetts Law Review", vol. 11: Iss. 1, Art. 3, 2016 (<https://scholarship.law.umassd.edu/umlr/vol11/iss1/3>).

Sposito G., *Dai Loci Ciceroniani ai Bias Cognitivi e al 'Rumore'. Come nascono e si alimentano i pregiudizi, anche in ambito giudiziario*, in (a cura di) M. Frunzio, "Il fascino della comunicazione tra antico e presente. Atti della tavola rotonda di Urbino", 7-8 Aprile 2022.

Stein E., *L'Empatia* (1917), tr.it. di M. Nicoletti, Franco Angeli, Milano 2008.

Stein E., *L'essenza degli atti di empatia*, (1985), in "Il problema dell'empatia", tr. it. di E. Costantini, E. Schulze Costantini, Studium, Roma 1998.

Sygel K., M. Kristiansson, R. Furberg, U. Fors, *Reactions on Display/Intimate Partner Violence (RoD/IPV) – A Study of a New Interactive Computer Simulation Program for the Treatment of Men Convicted of Intimate Partner Violence*, in "International Journal of Forensic Mental Health", Vol. 13, Issue 4, 2014, pp. 369-380 (<https://doi.org/10.1080/14999013.2014.951104>).

Ticknor B., *Virtual Reality and Correctional Rehabilitation: A Game Changer*, in "Criminal Justice and Behavior", vol. 46, num. 9, 2019.

Tutino M., *Come raccogliere le storie individuali per le Virtual Room?* in "Diario del gruppo di lavoro", cit., (<https://stepscpia1rm.blogspot.com/2019/09/come-raccogliere-le-storie-individuali.html>).

Tutino M., *La valigia degli attrezzi III - Il gruppo* in "Diario del gruppo di lavoro", cit., 2021 (<https://stepscpia1rm.blogspot.com/2021/11/la-valigia-degli-attrezzi-iii-di-piero.html#more>).

Tutino M., *Metodologia per la raccolta delle storie: la finestra, le finestre* in “Diario del gruppo di lavoro del CPIA 1 Roma partecipante al progetto Erasmus+ STEPs [Supporting Ties in the Education of Prisoners]”, 2021 (https://stepscpia1rm.blogspot.com/2019/03/metodologia-per-la-raccolta-delle_19.html).

United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC), *Doha Declaration on Integrating Crime Prevention and Criminal Justice into the Wider United Nations Agenda to Address Social and Economic Challenges and to Promote the Rule of Law at the National and International Levels, and Public Participation*, in “Thirteenth United Nations Congress on Crime Prevention and Criminal Justice Doha”, 12-19 April 2015 (https://www.unodc.org/documents/congress/Declaration/V1504151_English.pdf); (https://www.unodc.org/dohadeclaration/?lf_id=).

Valakas G., *Educational aids and educational space*, in “Programme of training (Adult) Educators”, EKEPIS, 1999.

Vice News, *Inmates are using VR for a chance to get out of prison*, in Youtube video, 2018, (<https://youtu.be/s7hPBZxHvk4>).

Wittgenstein L., *Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, (1961), a cura di A. G. Conte, Torino 1995.

25million, *Laurie Anderson's Habeas Corpus installation & performance, Oct 3 - 2015, NYC*, in Youtube, 5 Ott. 2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=kUKLA-W0nDM&t=474s>).

6x9: *a virtual experience of solitary confinement (360° video)* in “The Guardian” (website), 2016 (l'intera esperienza in VR: <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>).