

Quando ho deciso di partecipare al convegno ho pensato a quale potessero essere tre esempi emblematici tra i tanti artisti, tra le molteplici pratiche, tra i tanti progetti che ho seguito, significativi per il tema del convegno che si apre a riflessioni legate alla comunicazione, all'interattività, emblematici per quello specifico linguaggio di cui mi occupo cioè la performance tecnologica per la precisione di teatro intermediale, persino significativa del periodo storico che viviamo in cui il digitale e le tecnologie on line hanno occupato una parte significativa del nostro tempo, delle nostre ricerche. Ne ho scelte tre che hanno in comune alcune cose e si differenziano per molto altro e che rimettono in discussione alcuni temi legati al digitale. Il tema che li accomuna è la performance con visore di Realtà virtuale, la prima è di Lino Strangis è della fine del 2019. **Altre musiche per altri mondi** e l'altra è **Dealing with Absence** di Margherita Landi e Agnese Lanza 2021. Progetto vincitore del bando Residenze digitali. Il terzo è OOC di Francesco Luzzana vincitore del progetto He-Humanism e presente a RoamEuropa 2021 una lecture performance sospesa tra reale e virtuale. Il secondo progetto ci introduce anche nel tempo della chiusura dei teatri e la sua realizzazione è avvenuta in parte sulle piattaforme on line in parte all'esterno, la terza nei teatri.

La relazione col pubblico per ovvi motivi è di natura diversa, essendo il primo in presenza e il secondo mette in campo la digital liveness perché prevede un live streaming in cui appunto live è il pubblico anzi i pubblici connessi. Il terzo combina la possibilità per il pubblico in sala di essere connesso on line e di essere presente.

Mentre il primo progetto ha al centro la creazione di mondi, ambienti virtuali, il secondo progetto è molto più elaborato rispetto alla ricerca di quello che prendendo da Nicolas Bourriaud ma anche dalle riflessioni di Paolo Rosa sui suoi ambienti sensibili, dell'estetica della relazione, e arriva da un lungo processo di costruzione della strategia della connessione, strategia della condivisione, della comunicazione col pubblico e su una riflessione sui media incorporati e approda al pubblico in una modalità particolare. Il terzo vuole coreografare architetture dati cercando una connessione in tempo reale col pubblico.

Per tutti vale l'idea di fondo che *fare teatro di ricerca significa sperimentare zone nascoste anche nel settore delle nuove tecnologie. Trovare un uso non normalizzato della tecnologia, che non segue quello dal mercato, ma come spesso fa l'arte, sono riusciti a piegare la tecnica a svolgere funzioni per le quali non è stata progettata.*, Condivido l'espressione di Rosalind Krauss studiosa di estetica, che afferma che l'artista è colui che "reinventa il medium", deviandolo dagli usi normali che se ne fa, dagli scopi abituali, dalle regole, dalle convenzioni, dagli automatismi del mezzo tecnico. ovvero elabora intorno al medium tecnologico una nuova grammatica e una nuova sintassi, dunque lo rende a tutti gli effetti un linguaggio. In sintesi sono tre esempi in cui la realtà virtuale rappresenta uno spazio dei possibili narrativi

I 3 tutti hanno una caratteristica, non da poco, il visore è indossato dal performer e in due casi su tre il pubblico non vede quello che vede il performer. Cioè l'headset è usato dall'artista o da un performer, che in questo caso diventa **l'interfaccia fra la componente virtuale dell'opera d'arte e lo spettatore.**

Abbiamo sempre letto come i mondi virtuali siano fatti per ATTIVARE ESPERIENZE IMMERSIVE per il pubblico. **per simulare la sensazione di presenza, di essere davvero lì, l'illusione percettiva di non mediazione, cioè stare dentro**

l'ambiente virtuale senza percepirlo come tale, senza percepire l'ambiente che lo ha generato, anche attraverso un'azione mediata diretta o indiretta del nostro corpo, navigando in spazi con visore, mouse, sensore di tracciamento della testa e altri dispositivi di controllo.

La realtà virtuale si definisce **interfaccia esperienziale** proprio perché la componente percettiva (visiva cinestetica, tattile) si fonde con l'interattività, **con il ruolo attivo dell'utente di muoversi nello spazio peripersonale o extrapersonale**. Potremo aggiungere un altro elemento che ci viene dalla teoria dell'immagine-paesaggio, della teoria dell'AN-ICON di Andrea Pinotti, studioso, filosofo e teorico di Visual Culture che recentemente ha coniato questo termine per indicare la realtà virtuale (**an-icon perché non si nega la loro ontologia in quanto immagine si nega il suo effetto sul fruitore cioè la sua fenomenologia**): dice Pinotti per l'utilizzatore di caschi di realtà virtuale il campo visivo è saturato a 360 gradi dall'immagine. Chi si immerge vede, coglie l'immagine come la realtà, come Narciso del mito. Non è più possibile per lui in questa condizione di eseguire un'operazione che, per quanto possa sembrare banale, è invece cruciale: focalizzare lo sguardo su ciò che immagine non è, **sul fuori-immagine**. Un'operazione che si può ancora compiere quando l'immagine è il mosaico o il dipinto, la scultura o la fotografia, il film proiettato sullo schermo cinematografico o visibile sullo schermo della televisione o del computer. Ma non con la realtà virtuale la cui caratteristica è quella di essere senza interruzioni e perciò opposta all'immagine tradizionale che è **framedness, cioè incorniciata**, che consiste nell'occupare un ritaglio del campo visivo all'interno del quale vigono leggi spazio-temporali. Non mancano esempi di questa immersività senza fuori immagine nella storia dell'arte dai grandi affreschi barocchi a Bill Viola. La caratteristica che Pinotti propone di aggiungere è quella dello scorniciamento.

Quindi lo **scorniciamento**, poi la **immediatezza** (stare dentro senza una mediazione, non percepire la mediazione) e la **presentness** data dalla sensazione di esserci fanno parte di questa esperienza.

Che impatto hanno queste an-icon sull'osservatore e che impatto avranno nella condizione di spettatore teatrale e quale elemento aggiungono alla storia, alla mediaturgia?

In realtà Pinotti si ferma perché probabilmente non riesce o non ha abbastanza esempi di "immersività teatrale". Si ferma perché come abbiamo avuto modo di constatare anche con un banale censimento realizzato con Simone Arcagni per una pubblicazione Rai, le produzioni nel cinema, nel postcinema, nel video, nei videogames è alta, nel teatro faceva fatica ad arrivare a tre, uno di questi è appunto Lino Strangis per l'Italia, poi altre compagnie hanno lavorato su questo con risultati non straordinari come Crew. Quale è il problema della realtà virtuale e il teatro?

Certamente il limite è quello che viene chiamato il *single person solution* quello che viene meno indossando il casco o visore, è la **presenza sociale**; il visore ci immette in una dimensione, in un ambiente che è completamente altro rispetto alla comunità partecipata del teatro. Questa esperienza è più di solitudine, forse sorprendente, esaltante, ma solitaria (per i videogames oggi risolvono con i social games).. E' stato studiato come anche molti ambienti virtuali multiutenti non riescono a sviluppare nei fruitori un senso di presenza sociale, tale da permettere interazioni soddisfacenti. Il teatro è interazione, parola che non

deriva da un lessico tecnologico ma banalmente appartiene alla sostanza dei rapporti umani. Forse il metaverso apre scenari futuristici: gli utenti saranno immersi in un ambiente in cui hanno la percezione dell'esistenza fisica degli altri fruitori

E qua intervengono i 3 progetti che cercano di individuare e creare un "terreno comune" levando il casco dai visitatori, portandolo alla performer e lasciando alla comunità il gioco della scoperta casuale, soggettiva e interpersonale dei suoni delle immagini, ma anche di una narrazione testuale.

Quindi l'immersività, la unframe è del performer che non vive la socialità teatrale ma permette attraverso la sua navigazione coreografata, di creare Altri mondi- L'Ambiente condiviso dal pubblico è quello reale.

Parto da questo **frame dalla performance PARTITURE- Altre musiche per ALTRI MONDI performer e visore VR** dell'artista calabrese ma residente a Roma, Lino Strangis, che ama definirsi artista intermediale e che lavora con la realtà virtuale in forme installative e performative. Strangis elabora degli ambienti 3 D attraverso software come Unity o Unreal Engine spesso usati per ambienti di videogame e li sonorizza live mentre una performer attraversa questi Altri mondi. Ma non fa videogame.

Lo spettacolo in questione realizzato in spazi non teatrali al Macro Testaccio di Roma. Lino Strangis è tra i protagonisti della computer art in Italia propone un habitat digitale interattivo che esplora nuove percezioni, nuove sensorialità, ma anche nuove forme di performatività.

Gli ambienti 3D non riproducono il reale sono aggregati di crome, totem di crome che durante la performance vengono stampati con la stampante 3D in stereolitografia. Fanno capolino dall'altro mondo. I due mondi comunicano, dal virtuale al reale. E il pubblico di ritrova in una totalità visiva sonora. Si cerca di mettere il fruitore-lo spettatore nelle condizioni di poter percepire l'opera d'arte mediante tutti i sensi simultaneamente: Immersione in un mondo di voci, suoni quadrifonici, immagini emotivamente coinvolgenti, **sviluppando la sinestesia come approccio di strategia estetica.** Quello che sembra ricordare Strangis è che le tecnologie innescano una nuova forma di sinestesia che non è soltanto l'incrocio tra i sensi naturali, ma l'intreccio tra i sensi naturali e una nuova sensibilità artificiale, virtuale.

In qualche modo questo mi ha riportato a quella **PLURALITA' SENSORIALE**, di cui parlava Paolo ROSA nel Manifesto dell'arte tecnologica L'arte fuori di sé. **Le tecnologie oggi sfidano la nostra sensorialità a confrontarsi con mondi sempre più immateriali.** L'artista deve quindi essere capace di interpretare e di operare su questa "sinestesia raddoppiata". L'artista plurale si avvale di una tavolozza polisensoriale e sviluppa la capacità di far dialogare sensibilità diverse, che derivano da diversi modelli percettivi del reale o del virtuale.

Come suggerisce Remo Bodei, l'arte crea combinazioni capaci di disincagliare il nostro sentire. Quest'epoca ha generato un processo di **profonda desensibilizzazione, pensiamo a quella che qualcuno ha definito l'Aggregazione formattata dei social**

network: la saturazione di stimoli prodotti da un sistema mediatico che invade ogni spazio e ogni istante. **C'è bisogno di nuove pratiche del sentire e del conoscere attraverso i sensi.**

BISOGNA SVILUPPARE PRATICHE DI UNA NUOVA SENSORIALITA' VIRTUALE, DICE PAOLO ROSA Rinunciando alle tradizionali protesi tecnologiche come mouse, tastiere, caschi o data gloves, le interfacce devono essere semplici, amichevoli, bisognava toccare, calpestartappetti tavole, emettere suoni. Questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile delle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere una immersione più spontanea tra le varie sensorialità.

Proprio questo aumento della sensorialità, dell'uso delle tecnologie della realtà virtuale in direzione di una nuova sensorialità, di una totalità del sentire mi ha portato quasi naturalmente a prediligere un progetto che vi propongo tratto da Residenze Digitali

Quello di Margherita Landi Peacefull. Un'esperienza in VR tramite il cinema 360. Dal punto di vista della restituzione si tratta di un tentativo tramite **la danza, il cinema e il VR di incorporare nel virtuale, gli abbracci e i gesti affettivi**; vi esplora la possibilità di creare una partitura coreografica partendo da video immersivi di corpi reali che mostrano senza parole le loro storie. un tentativo di imitazione di un gesto naturale ma a distanza, iniziando quindi a muoversi e a comporre una semplice coreografia istantanea fatta di gesti.. **IL PUBBLICO AGISCE PER EMPATIA.**

Un viaggio **nel contatto fisico con l'altro ma a distanza-sperimentando un diverso tipo di prossimità esplorando il contatto in una nuova prospettiva.** Ha grande importanza il fatto che Margherita abbia avuto l'idea di creare dei laboratori per entrare in contatto con queste tecnologie, muovendo da un'esperienza emotiva e coinvolgente.

Si parte da come possiamo rapportarci con le tecnologie, che sono diventate parte fondamentale del nostro habitat, veri prolungamenti del corpo e dei nostri sensi, con cui vediamo diversamente, sentiamo diversamente, conosciamo diversamente. Possiamo trovare altri spazi di sensibilità, le tecnologie possono farci co-muovere muovere insieme, possono indurci a sensazioni mai provate prima? Ci si trova così a mettere in scena corpo e mente in una zona liminare, sperimentativa, in cui i codici della comunicazione e gli immaginari collettivi possono essere reiventati e personalizzati.

Il progetto con il visore VR continua con una performance che ha due momenti

1.un momento di avvicinamento, di coreografia che viene fatta dalle danzatrici con il visore VR,

2.il secondo si fa esperienza personalmente.

Normalmente le esperienze di VR ci impongono di stare assolutamente fermi perché perdiamo il controllo del nostro corpo, qua invece è richiesto un movimento, la ricerca di un nostro equilibrio al buio. In questo video che vediamo tramite i visori, che non è in diretta, non c'è subito l'azione da imitare, ci si arriva gradualmente, c'è un avvicinamento lento, una specie di rito di ingresso in cui progressivamente passiamo da una dimensione a un'altra o per meglio dire, stiamo dentro entrambe le dimensioni, non solo il qui e ora ma qui ma anche là, ora ma anche allora.

Ciò che unisce queste dimensioni, sul piano spaziale e temporale è il corpo. Quindi il recupero del corpo porta anche a una dimensione di **liveness soggettiva che porta a una dimensione qui e ora il video registrato.** La particolare luce del giorno calda, l'architettura a ferro di cavallo che ricorda l'abbraccio portano uno stato d'animo, a **un'emozione e-movere, muovere fuori, uscire da sé, che indica attività motoria, invita a un comportamento emotivo. E' quasi un riflesso condizionato. C'è una coreografia degli affetti che si trasmette come un contagio..**

La questione dei neuroni specchio, un comportamento imitativo.

Coreografare gli affetti: c'è un orientamento, ci sono delle traiettorie, ci sono degli equilibri, dei corpi aggregati, c'è un combinarsi di movimento e quiete, velocità e lentezze. Paura del contatto o ricerca del calore.

Si sviluppa prima **un effetto di straneamento poi di immedesimazione, empatia, identificazione**

La realtà virtuale in questo senso diventa uno strumento per "aumentare" l'esperienza corporea e sensibile, della propriocezione

Per una serie di motivi questa visione mi ha riportato a Bill Viola, come ho annunciato alle autrici. Il dispositivo video diventa un momento-soglia, liminale, il video registrato si prolunga nello spazio qui e ora di chi guarda con il proposito di creare una dialettica tra un 'al di qua' e un 'al di là', dai molteplici significati (spirituale metafisico), e questo nel tentativo di sollecitare un risveglio visivo ed emotivo. Anche in questo caso lo stato d'animo nasce dalla tecnologia come in Bill Viola. "Due donne, in due fasi opposte delle proprie vite, stanno percorrendo ciascuna il proprio viaggio. Nel momento in cui si incrociano durante un breve incontro, i legami esistenziali si rafforzano e il mistero della conoscenza viene trasmesso silenziosamente dalla più anziana alla più giovane". L'opera fa parte di un corpo di lavori "che esplorano i diversi strati di realtà e illusione nel mondo fisico. Assistiamo a un'opera d'arte, assistiamo a qualcosa che sembra la realtà ma stiamo facendo un viaggio interiore, metafisico.

Diventiamo parte di questo paesaggio quando ci riconosciamo nell'altro, l'immedesimazione, sentiamo di essere necessari a quel quadro.

Landi che nasce da un approccio non solo di danzatrice ma anche di antropologa. L'aspetto comportamentale del pubblico di fronte a questi tecnologie non è quello di un mediologo. E proprio dall'osservazione del comportamento nasce questa performance che è prima di tutto del pubblico.

Se normalmente si è immobili nell'esperienza della RV in questo caso si chiede di usare in realtà solo la vista e per il resto siamo immobili, in questo caso è tutto il corpo che partecipa e "imita" il gesto e attraverso il gesto è presente qui e ora e là allora in un corto circuito spazio temporale che passa attraverso l'esperienza del corpo. La sensazione di prossimità è reale, è un esserci col corpo, L'embodiment riguarda sviluppo delle capacità propriocettive.. Queste immagini generano un movimento, intervengono sulla sensibilità propriocettiva.

Come arriviamo a questo? Sul piano della creazione e dello sviluppo performativo?

La qualità della liveness si sposta dalla creazione degli ambienti allo spettatore che è parte attiva.

Finisco dicendo che con grande semplicità e con una coreografia degli affetti, loro riescono a portare a termine un utilizzo trasformativo della realtà virtuale che riguarda la capacità di far arrivare a esperienze coinvolgenti e autorealizzanti che la psicologia positiva sintetizza nei due passaggi di flusso e awe, stupore, meraviglia.

Consapevolezza positiva, emozione e smarrimento che è poi è quello che le grandi tragedie antiche e i grandi spettacoli ci permettono di avere.

Dalla propriocezione alla interocezione.

Infine Lozzana *OOO Object Oriented Choreography* è una performance collaborativa nella quale pubblico e performer tentano di impersonare ed entrare in empatia con le realtà delle grandi piattaforme digitali contemporanee, con un'attenzione particolare alla loro componente relazionale e logistica.