

Nuove frontiere per la performance e le arti si aprono grazie alle caratteristiche di *immersione, interazione, ipermedialità, interattività, narrativa* non lineare propri del sistema digitale: dall'evoluzione nel web delle performance alla creazione di ambienti interattivi, all'elaborazione di una nuova scrittura e drammaturgia multimediale. I nuovi media di oggi non equivalgono ai nuovi media di ieri per le caratteristiche tecniche innovative, per i meccanismi sociali che innescano e per l'impatto comunicativo che determinano, ma di una comunicazione di nuova generazione, ramificata, orientata all'immediatezza, all'interattività, allo scambio, alla creazione di reti, proiettata cioè, al network. Emerge una nozione di *scena aumentata* che ha a che fare con il trattamento/processamento in tempo reale di informazioni multimediali, con il coinvolgimento sensoriale del pubblico e con la mediazione tra performer e computer. Una scena aumentata negli effetti e animazioni tridimensionali, nelle immagini in movimento, nella scena interattiva e in quella virtuale che sostituisce quella reale, negli attori sintetici che recitano in una *live action* insieme ai loro doppi in carne ed ossa, nella percezione del pubblico sollecitato a una visione multipla, a una compresenza di punti di vista. La scena diventa caleidoscopica e le immagini sono frammentate, simultanee, proiettate su più schermi, su superfici curve o su oggetti in movimento (grazie al videomapping). Le immagini in movimento, le animazioni, i sistemi interattivi, i programmi informatici per una gestione live del materiale audiovisuale sono stati già da tempo assorbiti nella materia teatrale inaugurando un nuovo genere al confine con le altre arti (installazioni, concerti, film, opere video). L'ibridazione, ovvero per usare l'esatta definizione McLuhiana, "l'interpenetrazione di un medium nell'altro" in questa generalizzata computerizzazione della cultura, produce una fenomenologia artistica mutante derivante dal web, dal fumetto, dal videoclip, dalla videoarte, dal *vjing*, dalla *motion graphics*, al passo con le tecnologie digitali, altrettanto metamorfiche e "mimetiche". Le cross-ibridazioni tra sistemi di informazione, scritture, dispositivi di visione e di ascolto, complice il comune codice digitale, sono potenzialmente infinite: dai radiodrammi alle video performance, dalle installazioni performative, ai live set fino alla drammaturgia ipertestuale e on line in un'evoluzione continua e in una serie pressoché infinita di possibilità trasformative. Masbedo, Big Art Group, Dumb Type, Tam Teatromusica e Motus sono emblematici di questa "Tendenza Ambivalente" della tecnologia e del teatro. Privilegiano infatti, la libertà espressiva di un nuovo genere tecno-artistico affrancato dai vincoli e dalle convenzioni del singolo mezzo e derivante indistintamente dal videoclip, dalle installazioni, dai concerti, dal *vjing*, dalla graphic art, fino al cinema di animazione e persino alla *videogame art*.

GIF ART

Il formato animato GIF - Graphics Interchange Format - CompuServe, 1987, S. Wilhite; la Rete l'ha riportato in auge e oggi spopola su siti e social di tutto il mondo ed è diventato un formato artistico a se stante. Usa un formato compresso LZW per immagini digitali di tipo bitmap, che consente di memorizzare in un unico file più immagini cui sono associate delle informazioni di temporizzazione. Questo permette di costruire semplici animazioni ripetute, istantanee, con pochi colori costituite da più immagini statiche che vengono presentate in successione creando l'illusione del movimento e leggere, dunque ideali per il web. Si tratta esattamente della stessa tecnica utilizzata nell'animazione a fotogrammi. Nulla viene abbandonato e nulla è davvero "obsoleto" in arte e tutto può tornare in auge: così il formato GIF (surclassato da animazioni FLASH negli anni 2000-2005) risorge nel generale revival del vintage. In veste questa volta più che creativa, generando addirittura un filone definito "gif art" che usa le caratteristiche del formato e che sta dentro le sue limitazioni tecniche (le immagini GIF sono in scala di colore, la profondità dei colori è di 8 bit, che consente di usare una tavolozza di soli 256 colori). Si passa così dal Cinemagraphs, una GIF che ha una resa fotografica eccellente e un breve tocco di vitalità animata di frame multipli, quasi cinematografica (applicata dai suoi inventori Kevin Burg e Jamie Beck alla pubblicità nel campo soprattutto della moda, e sbarcata viralmente sulle piattaforme Twitter e Tumblr) alle GIF collegate con le applicazioni della Realtà Aumentata (per musei e libri). L'evoluzione del genere è dimostrata dall'opera del GIF artist turco **ERDAL INCI** creatore nel 2012 di uno straordinario CLONE SERIES in GIF. L'effetto, moltiplicato all'infinito, è quello di una suggestiva processione di una sola persona (l'artista medesimo in forma di originale autoritratto) che percorre ambienti urbani, boschi e spiagge.

L'Alma Artis Academy di Pisa, l'Accademia di Belle Arti di Catanzaro e la ESAD Cordoba, Spagna, denominato "Perception of Performance", si è articolato tra (interscambio docenti tra le tre istituzioni), laboratori, residenza d'artista e ha prodotto come risultato finale molteplici e significative performance artistiche - curate dalla Prof.ssa Elvira Todaro, docente di Design e Applicazioni Digitali per l'Arte - con la partecipazione attiva di circa cinquanta giovani creativi, afferenti ai diversificati indirizzi artistici delle tre suddette istituzioni. Gli elaborati grafici e le performance realizzati dagli studenti e presenti in questo catalogo sono di indubbio valore, frutto di studi, ricerche e sperimentazioni attuati in un anno accademico".

(Dario Matteoni)

"Nuove frontiere per la performance e le arti si aprono grazie alle caratteristiche di immersione, integrazione, ipermedialità, interattività, narratività non lineare propri del sistema digitale: dall'evoluzione nel web delle performance alla creazione di ambienti interattivi, all'elaborazione di una nuova scrittura e drammaturgia multimediale. I nuovi media di oggi non equivalgono ai nuovi media di ieri per le caratteristiche tecniche innovative, per i meccanismi sociali che innescano e per l'impatto comunicativo che determinano, ma di una comunicazione di nuova generazione, ramificata, orientata all'immediatezza, all'interattività, allo scambio, alla creazione di reti, proiettata cioè, al network."

(Anna Maria Monteverde)

"Ed ecco che dal racconto si ritorna alle azioni e agli spettacoli di Elvira Todaro. Ella stessa ci presenta in questo volume altri esempi di performance da lei realizzate, e nel leggere le narrazioni dei suoi mondi, nel condividere le sue diverse esperienze, si percepisce e si riconosce una potenzialità fisica e sensoriale, che rispecchia una certezza del suo essere nel mondo. Ogni gesto, ogni danza, ogni travestimento, ripercorrono le tradizioni e i saperi antichi, in un continuo sacro rito che si differenzia dalle tante presunte performance in cui corpi timidi ripetono automaticamente gesti aridi."

(Lara Caccia)

Elvira Todaro (Kansas City MO U.S.A, 1975). Designer, Artista e Performer.

Laurea in Disegno Industriale, Politecnico di Milano. Dottorato di Ricerca (Phd) in "Innovative Technologies of Informatic & Communication, Engineering and Robotics" Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa. Docente a contratto di Progettazione Grafica, Università di Pisa. Docente a contratto di Sistemi di Elaborazione dei Media, Università di Firenze. Docente a contratto di Linguaggi Multimediali, Accademia di Belle Arti di Carrara. Docente (I fascia) di Design, Accademia di Belle Arti di Catanzaro, Firenze e Perugia. Responsabile Ufficio Erasmus e Rapporti Internazionali, Accademia di Belle Arti di Catanzaro. Docente a contratto di Applicazioni Digitali per le Arti Visive, Alma Artis Academy, Pisa.

Membro Fondatore del Laboratorio di Cultura Digitale (Ricerca, Didattica e Servizi) dell'Università di Pisa. Membro fondatore del "PERCRO Art and Robotics Group", Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa. Ha fatto parte della Rete Europea di Eccellenza "Enactive", e del Progetto Europeo "Skills" nei quali ha definito la propria ricerca scientifica e produzione artistica "Kinesthetic Thinking".

Ha lavorato principalmente come designer (Eco & Recycle Design), come artista nel video e installazioni interattive con l'uso di tecnologie tradizionali e innovative ed il corpo presentando i propri lavori in mostre, festival, musei e conferenze nazionali ed internazionali (Stazione Leopolda, Pisa, Museo Industriale Piaggio, Pontedera, Galleria Peccolo, Livorno, Museo della Grafica, Pisa, Museo Nazionale di San Matteo, Pisa, Scuola Normale Superiore, Pisa, Palazzo dei Priori, Volterra, Palazzo dei Principi, Lucca, Complesso Monumentale San Giovanni di Catanzaro, Centro per l'Arte Contemporanea Open Space, Catanzaro, Conferenza Consortium GARR, Roma, Salone Internazionale del Mobile, Milano, Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, Venezia, Three Cultures of the Mediterranean Foundation, Sevilla, Spagna, "Enaction_in_Art" La Bastille, Parigi, Francia, Ville européenne des sciences, Parigi, Francia, Baynun Museum, Sana'a, Yemen, ICHIM, Toronto, Canada International Design Competition, Osaka, Giappone). Ultima pubblicazione: E. Todaro, CZ Lumen - Happening Urban Multimediali, 2016, Rubbettino Editore.

ISBN 978-88-942869-1-5