

HERbarium-Dancing for an AI

L'artista italo-ungherese residente a Milano Kamilia Kard è diventata negli ultimi anni tra le figure più autorevoli nel mondo della media e della net art, recentemente tra le 4 finaliste del Var Digital Art Award. Spazia tra diversi media, dall'immagine stampata, al videogioco, dal sito internet, alla stampa 3D e all'ambiente virtuale. La sua ricerca esplora come le nuove forme di comunicazione online abbiano influenzato la percezione del corpo, dei gesti e dei sentimenti. Il suo lavoro nasce da un'unione tra ricerca pratica e pensiero critico: il corpo umano e il comportamento umano in tutte le sue declinazioni, sono centrali nella sua indagine.

A partire dal 2020 l'artista inizia a creare ambienti d'arte dentro il Metaverso: il primo risultato è *Dance dance dance-Toxic Garden*, una proposta a metà tra la web experience e la performance on line sulla piattaforma di videogame Roblox risultata vincitrice del Premio Residenze digitali 2022.

Qui sette piante virtuali velenose – che equivalgono nell'intenzione creativa della Kard, alle relazioni sentimentali “tossiche” cioè disfunzionali- diventano il soggetto principale, estetizzato ed enfatizzato della mappa gaming sviluppata ad hoc su Roblox. A ogni pianta corrisponde un sentimento “tossico”, una dipendenza malata: entrando nell'area di corrispondenza del fiore, come navigando in un video game, l'avatar assume quelle fattezze e quei colori e può decidere di danzare in base ai movimenti che una danzatrice reale, ha precedentemente impresso, tramite l'Intelligenza artificiale, alle piante. *Toxic garden* ha avuto anche una versione mista, teatrale in presenza e on line con gli spettatori collegati su tablet e cellulare, in occasione di Onlive presso la Lavanderia a vapore nel febbraio 2023, sperimentando così un formato figitale.

Il prosieguo di *Toxic Garden* è *HERbarium-Dancing for an AI*, nato questa volta, come performance tecnologica solo su palcoscenico e presentato con successo al Festival dello spettatore di Arezzo diretto da Massimo Ferri, presidente della Rete Teatrale Aretina; il Festival toscano quest'anno ha dedicato una sezione proprio al rapporto tra Teatro e Intelligenza Artificiale ospitando un dibattito a cui sono stati invitati, oltre a Kamilia Kard, anche gli artisti e ricercatori come Federico Bomba di Sineglossa e la Compagnia italo-tedesca Welcome Project. Si tratta del primo felice esperimento di programmazione nel mondo teatrale italiano, di nuove forme di spettacolo che attingono a modelli linguistici di deep learning per elaborare nuove drammaturgie, o che usano l'intelligenza artificiale “incarnata” come personaggio di una storia come nel caso di *Never be lonely again. Intimacy in the age of machines*, di Welcome Project con Aurora Kellermann, Maria Grazia Bardascino, Silvia Massicci e la regia di Chiara Elisa Rossini.

Nel progetto della Kard l'intelligenza artificiale si incontra con l'intelligenza vegetale: scandagliando e comparando l'anatomia vegetale a quella umana, la Kard provoca un interessante cortocircuito di sperimentazione visiva e performativa che non trascura un riferimento agli studi di botanica di Leonardo e alla visione unificata del mondo della sua scienza.

Protagonista è ancora una volta una pianta, la belladonna riprodotta digitalmente in un candido sfondo rosa, sotto il cui nome dall'aria inoffensiva si cela una pianta estremamente pericolosa, in grado di compromettere svariate funzionalità del corpo umano; i movimenti delle danzatrici sono trasmesse al fragile stelo della pianta e viceversa, in un continuum dinamico tra umano e vegetale. Si tratta di una proposta per come uscire dall'universo antropocentrismo ed entrare consapevolmente in un nuovo habitat sistemico fortemente ibridato, che sfida le dicotomie tra esseri viventi, animali e vegetali. Aleggia in queste premesse il pensiero interspecista di Donna Haraway e Rosi Braidotti e le loro ricerche in direzione di una distruzione delle distinzioni delle categorie tra umani e altre specie. Tanti sono gli strati di significato di questa prima uscita di *HERbarium* in cui rintracciamo non solo tematiche filosofiche ma anche di impegno strettamente femminista (da qui la sottolineatura dell'HER nel titolo).

Intervista a Kamilia Kard

Il rapporto tra la tua arte visiva/installativa e la performance è nata con *Toxic Garden* e con la possibilità drammaturgiche che offrono le piattaforme social?

Sì, il lavoro *Toxic Garden Dance Dance Dance* (d'ora in poi, *TGDDD*) è stato un momento naturale di arrivo e ripartenza di un percorso artistico che incrocia lavori partecipativi online a esperienze gaming, ricerca sulle relazioni tra individui e sulle emozioni e sentimenti provati in rete, creazioni di mondi virtuali e osservazione del pubblico che li visita, studi sulla parola e le sue ripetizioni in relazione agli stati emotivi, a cui aggiungerei la mia precedente formazione e ricerca sul movimento umano, dalla gestualità alla danza. Questo rapporto tra arte visiva e performance è stato agevolato dall'utilizzo di alcune piattaforme online in cui l'esperienza dell'utente tramite avatar e doppi digitali lascia ampio spazio all'azione performativa, al rapporto con gli altri, alla creazione di una narrazione e a quella di un proprio immaginario; e infine alla possibilità di mettere sulla scena virtuale una rappresentazione teatrale, cinematografica e coreografica tramite avatar.

Perché hai scelto proprio Roblox?

Tra le piattaforme disponibili io ho scelto di basare la performance *TGDDD* su Roblox, un popolare metaverso frequentato per lo più da giovanissimi in cui videogiochi e comunicazione coesistono in maniera "user friendly", e dentro al quale ho osservato come le relazioni tra giocatori differenti potessero

complicarsi fino a diventare tossiche, soprattutto per gli utenti più piccoli di età: preadolescenti e adolescenti. Visto che quello era il luogo della ricerca, mi è sembrato coerente ambientare il mio progetto su Roblox.

La performance di danza partecipativa *TGDDD* si svolge su un mondo progettato e disegnato da me, in cui i visitatori sotto forma di avatar si muovono su passi di danza creati da un gruppo di danzatrici (**Federica Rignanese, Aurora Mecca, Francesca Picca Piccon e Giada Zilio, del BTT di Torino e di Egri Bianco Danza**) che, previa una riflessione sui comportamenti tossici, hanno estratto tutta una serie di parole chiave che poi hanno tradotto in movimento. L'insieme dei passi di danza è stato prima ripreso in video, poi processato da una AI che ne ha restituito il formato digitale e poi inserito nell'ambiente virtuale, in duplice forma: una forma coreografica nel momento della performance partecipativa e invece come singola unità sempre disponibile sulla mappa di *TGDDD*.

Quanto è stato importante far parte di una rete teatrale, vincere Residenze digitali e far avanzare il progetto su palcoscenici reali e non in studio? Cosa è cambiato in questa nuova prospettiva teatrale nel tuo lavoro?

È stato molto importante per me far parte di una rete teatrale e avere l'occasione di portare il progetto a teatro, lì mi sono incontrata e scontrata con una realtà e un pubblico molto attento all'interno di un dispositivo che esiste da secoli con strutture ben consolidate. Dopo il debutto online di Residenze Digitali 2022, ho ricevuto diverse proposte per riproporre *TGDDD*, sia solo online su Roblox che in ambienti teatrali o istituzionali. Da entrambe le esperienze ho tratto una serie di osservazioni significative. Nella performance puramente online, io sono svincolata dal compito di dover fornire un punto di vista principale dell'esperienza (in termini di ripresa e inquadrature) e per questo, la mia interazione e la mia comunicazione con il pubblico diventa più attiva, sfruttando sia la presenza digitale dell'avatar che la scrittura. È interessante notare che, in questo scenario, la protagonista non sono io, ma lo spettatore stesso che è sia performer che osservatore principale della performance. Infatti, ogni performer-avatar, collegandosi direttamente dal proprio dispositivo, adotta una prospettiva soggettiva, decentralizzando l'illusione del tradizionale punto di vista unico e dominante dell'artista. Nella parte coreografica, in cui il corpo dell'avatar è controllato da un codice che ne determina i movimenti e li sincronizza con quelli degli altri, alcuni accettano volentieri la perdita di controllo, altri reagiscono irritati con comportamenti provocatori, saltando e correndo in giro invece di danzare, o morendo intenzionalmente per cambiare l'aspetto dell'avatar durante la performance. Alcuni si coordinano per formare un corpo di danza unico, mentre altri si muovono liberamente, creando una varietà di espressioni artistiche. Chi si sente a disagio nella parte coreografica, spesso ama sperimentare la libertà di giocare, correre ed esplorare il giardino virtuale che gli viene concessa alla fine della performance.

Oltre alla versione on line che era determinata dalle caratteristiche del Premio, dopo hai realizzato anche una versione mista, phigital dello spettacolo. Hai notato molte differenze sul piano della restituzione allo spettatore?

La forma ibrida delle performance teatrali (presentata alla Lavanderia a Vapore) in cui io controllo la videoproiezione mentre il pubblico partecipa autonomamente attraverso i propri dispositivi, offre una gamma di prospettive diverse e uniche, ampliando il dialogo tra l'artista e il pubblico. Le dinamiche emergenti da queste esperienze conferiscono alla performance una risonanza più ampia e complessa: la decentralizzazione dei punti di vista emerge come elemento chiave, regalandoci una prospettiva affascinante. Gli spettatori, con i loro dispositivi in mano, prendono posto sugli spalti del teatro, mentre la mia visione, proiettata centralmente sul palco, crea un legame unico tra chi esegue e chi osserva. È un intreccio tra il digitale del Metaverso e il tangibile del teatro, una sorta di "catasta" virtuale, come direbbe Benjamin H. Bratton. La "catasta", in questa cornice, rappresenta la coesistenza e sovrapposizione di sistemi, una fusione di realtà fisiche e digitali che si svela davanti agli occhi degli spettatori. L'architettura a schiuma di Peter Sloterdijk, poi, offre uno sguardo intrigante quando ci immergiamo nelle varie prospettive degli spettatori-performer. Come una schiuma organica, ogni punto di vista contribuisce in modo unico alla struttura fluida e dinamica della performance. Dalla mia postazione privilegiata in teatro, ho osservato con interesse come gli spettatori interagivano con queste teorie. Alcuni si lanciavano attivamente nel Metaverso, creando un ponte tra realtà diverse, mentre altri seguivano passivamente la performance proiettata sul palco, dando vita a un intreccio visuale e concettuale di dimensioni multiple. In questa straordinaria fusione di teatro e tecnologia, la "catasta" e l'architettura a schiuma diventano metafore viventi, offrendo una lente attraverso cui comprendere la complessità della nostra performance ibrida. È un dialogo tra il tangibile e il virtuale, tra il singolo punto di vista e la totalità della visione collettiva, che si traduce in un'esperienza teatrale unica nel suo genere.

La drammaturgia di *HERbarium* prosegue il tema di *Toxic Garden*; usi la danza ma escludi il mondo dei social e delle piattaforme Metaverso (ma forse in futuro lo potrai estendere...). Perché questo spostamento?

HERbarium prosegue la drammaturgia di *Toxic Garden*, e hanno due elementi in comune molto evidenti (la danza e le piante velenose) e uno meno evidente perché è di processo: l'uso dell'intelligenza artificiale. Ma è nel processo e nell'utilizzo della AI per *Toxic Garden* che ho trovato un nuovo *trigger* concettuale, risultato di una riflessione avvenuta durante la sperimentazione: l'errore delle AI. In *Toxic Garden*, quando chiedevo all'AI di processare un movimento della danzatrice e l'AI me lo restituiva sbagliato, correggevo l'errore manualmente affinché il passo corrispondesse a quello fatto dalla danzatrice; in *HERbarium* ho deciso invece di mantenere gli errori dell'AI, e ho invitato le danzatrici a provarci il più possibile, rispettando due criteri di

base: restare sempre nell'inquadratura e partire in piedi nel passo di danza perché l'AI aveva bisogno come prima cosa di riconoscere il loro corpo per intero. Per rispondere alla domanda, con *HERbarium* ho rinunciato per ora alla interattività per far emergere il linguaggio incrociato tra danza e intelligenza artificiale in una performance più "semplice" da fruire per lo spettatore rispetto a *Toxic Garden*, in modo tale che quest'ultimo potesse concentrarsi nel catturare le uguaglianze e le differenze tra specie diverse (piante e umani). Quando lo spettatore assiste allo spettacolo e vede sia le danzatrici che le piante danzare contemporaneamente, si accorge che stanno ballando la stessa coreografia ma rimane evidente anche quel livello di differenza, di estraneo e a volte *uncanny*.

Quale è esattamente il concept?

Il concept di *HERbarium – Dancing for an AI* nasce dall'associazione della donna come strega – associazione secolare – e della AI come entità femminile, che ricorre spesso nella cinematografia, nella narrativa e nell'uso comune – si pensi alle assistenti vocali, come Siri e Alexa. In film come *Her*, di Spike Jonze, o *SimOne*, di Andrew Niccol, l'intelligenza artificiale è femmina, e l'umano finisce per sviluppare una dipendenza tossica o subire una serie di manipolazioni da queste personificazioni femminili delle AI che si potrebbero paragonare a delle vere e proprie *streghe digitali* in grado di far perdere il controllo all'uomo che ne è succube. Storicamente, la strega è sempre stata una figura femminile e malefica, in grado non solo di creare sortilegi ma anche di maledire l'uomo attraverso trasformazioni fisiche e la creazione di mostri deformi, in parte uomini in parte animali. Le piante velenose, a loro volta sono spesso state associate alla stregoneria, che se ne serviva per produrre veleni, pozioni d'amore e allucinogeni.

C'è una scansione drammaturgica, è uno spettacolo in 3 atti con tre protagonisti...

HERbarium – Dancing for an AI è una performance articolata in tre atti: *Love Potion*; *Death Potion* e *Dream Potion*. La scelta di amore, morte e sogno non è casuale. Da sempre, nella storia dell'essere umano e di conseguenza nelle narrazioni in versi, in prosa e nelle rappresentazioni drammaturgiche, amore, morte e sogno hanno avuto un peso importante nella vita dell'uomo, a tal punto che si è cercato di provocare questi modi dell'essere anche in maniera innaturale. Con l'alchimia si possono ottenere stati di allucinazione e sogno, si può incentivare il sentimento d'amore e infine, con molta facilità, si può provocare la morte. Ad esempio, nella raccolta *Magia Naturalis* (1558) di Giambattista della Porta si possono trovare molte ricette di intingoli, afrodisiaci, droghe, veleni, calmanti, rilassanti che uniscono il sapere scientifico-botanico ad un'aura magica, e la magia risiede appunto nell'abilità di un essere umano di manipolare ingredienti naturali, abbinarli, mescolarli facendo emergere così nelle persone che assumono queste pozioni sentimenti come l'amore, alterazioni

della percezione del corpo, dell'inconscio e quindi dei sogni e infine la capacità di porre fine a una vita.

Nelle pozioni magiche così come nella vita amore, morte e sogno sono combinazioni di elementi che vanno amalgamati con giusto equilibrio. Una dose sbagliata di un ingrediente anziché provocare l'amore può portare alla morte. Una esagerazione di sogni può alterare la percezione sentimentale verso qualcuno o qualcosa, facendoci credere che sia amore. Le relazioni umane non sono perfette, hanno sempre un margine di errore che le fa sembrare uniche a modo loro. Lo stesso sentimento può animare due persone ma ottenere due comportamenti diversi, così come la stessa pianta mischiata in dosi diverse con ingredienti diversi può portare a molteplici esiti.

È sullo scenario di queste considerazioni che *HERbarium – Dancing for an AI* attribuisce il ruolo di strega all'intelligenza artificiale. Nella narrazione di *HERbarium*, l'AI manipola non solo il sapere botanico ma anche le movenze umane, creando "pozioni" che sono composte di piante e umani. La AI è l'anima che gestisce i fili conduttori della scena, è animatrice digitale e coreografa, prende dall'essere umano, trasforma, applica alle piante e riporta tutto all'individuo. È la strega digitale addestrata dall'umano, che ne trasforma le sorti, rendendosi autonoma, facendosi spazio tra tutta una serie di errori e differenze.

In *HERbarium*, l'ordine ipotizzato per le pozioni è Amore, Morte e Sogno ma questi atti possono avere anche ordini diversi, o svolgersi tutti e tre insieme. In sintesi, partendo da questa associazione AI-donna, *HERbarium* racconta la relazione complessa tra umano e intelligenza artificiale, mettendo in luce il potere di seduzione, manipolazione e tecnofobia esercitato dalle AI attraverso una coreografia in cui corpi umani, piante velenose e "streghe digitali" danzano assieme.

Su cosa si sono orientate le danzatrici per creare i movimenti che venivano insegnati alla AI?

Per creare i movimenti da assegnare alla AI, le danzatrici si sono orientate sia sul concept principale del progetto che sulle drammaturgie dedicate alle singole pozioni. In altre parole, si sono basate su una suggestione concettuale – e non sulla musica che è venuta dopo – per creare dei passi che parlassero di amore, morte e sogno. Alcuni passi li hanno pensati in un contesto narrativo, altre volte invece si sono lasciate trasportare da una sensazione, come nel caso di *Love Potion* e *Dream Potion*; altre volte hanno cercato di immaginare come una AI, che in questo caso è la nostra tecno-strega, possa percepire ed elaborare questi tre grandi stadi della vita (amore, morte e sogno) tra allucinazione, seduzione, immaginazione e ipnosi. Queste quattro parole si ripetono – pronunciate in maniera ASMR su una base techno – nell'intro musicale di *HERbarium dancing for an AI*, accompagnando le danzatrici e lo spettatore verso "le pozioni".

La prima parte dello spettacolo racconta di come questi corpi cerchino in qualche modo di sfuggire dalla manipolazione della AI. Non a caso, l'ingresso è in "T-pose", la tipica posizione del modello anatomico umano digitale a braccia e gambe aperte a formare una "T" nei programmi di modellazione 3D. Subito dopo, i corpi cadono a terra e cominciano a strisciare, nello sforzo di non farsi riconoscere, di sfuggire lo sguardo, e quindi il richiamo, della "techno-strega". Nonostante questi tentativi di evasione, le danzatrici verranno comunque richiamate, attratte dalla AI, che si manifesta attraverso la musica con i suoi richiami testuali, i simboli magici come il pentacolo, il triquetra e il triskele, e una coreografia che unisce danza contemporanea a trend e *challenge* di danza presenti sui principali social network come TikTok e Instagram. I simboli magici sono metafore visive dell'AI-strega che, come una centrifuga, attrae nel suo vortice e processa tutti i contenuti che le vengono sottoposti, dai prompt testuali ai video dei passi delle danzatrici, ai fenomeni social usati come riferimento (ASMR, Challenge ecc).

In rete ho cercato altri esempi di danza con AI e direi che il caso più lampante (ma di difficile comprensione sul piano del processo creativo) è *Discrete Figures* di Daito Manabe. È una bella responsabilità essere il primo esempio di danza realizzata con Intelligenza Artificiale in Italia. Come ti è venuta questa idea?

L'idea mi è venuta in seguito a una riflessione sui movimenti innaturali generati dalla AI, non sui piccoli errori riproducibili, ma di più su quelli impossibili. Quei movimenti che non avrei mai immaginato perché non facenti parte della nostra esperienza estetica. Disarticolazioni di arti e torsioni del busto che nemmeno l'essere umano più sciolto riuscirebbe a replicare, scatti veloci improvvisi fuori dai nostri tempi di reazione, rotazioni mostruose, insomma tutti quei gesti, espressioni e movimenti che non rientrano nelle possibilità della nostra anatomia. Espressioni del corpo interessanti perché non riconducibili ad alcun significato conosciuto, e a volte non riconducibili alla danza, la fonte iniziale dei movimenti digitali che stavo osservando. In questo senso, *HERbarium* risponde alla sfida di tradurre in una coreografia per corpi umani dei movimenti impossibili, innaturali e inumani, senza cadere nello stereotipo della "robot dance".

Una volta cominciato a lavorarci molte altre suggestioni sono emerse, spesso da parte delle danzatrici stesse che condividevano con me le loro difficoltà, i loro dubbi e le loro soluzioni per far fronte all'impossibile. Le danzatrici hanno fatto un grande lavoro di studio del movimento per riuscire a ricreare la coreografia della AI, e un grande sforzo per rinunciare ad alcuni canoni e criteri propri della danza classica e contemporanea da cui provengono.

La coreografia che parte dall'errore. Mi viene in mente un'edizione di *Ars Electronica* che era dedicata proprio all' *Error*, in cui erano messi in

mostra, tra le altre cose, gli errori della macchina e gli errori umani secondo il punto di vista della macchina. Cosa ti ha portato a questo?

Sì, in molti casi l'arte ha fatto dell'errore e del glitch un oggetto di studio o una possibilità estetica. Tra i tanti artisti che hanno esplorato l'errore come opportunità di ricerca, un esempio che mi piace molto è il lavoro di Hito Steyerl *Hell Yeah We Fuck Die*, 2016. In questa video installazione, l'errore dei robot riscontrato nella fase di test delle abilità e coordinamento tra hardware e intelligenza artificiale, si trasforma nella componente umana. Il video mostra simulazioni in 3D di robot e video documentari dei fallimenti fino ad arrivare a riproduzioni immaginarie di veri e propri balletti sincronizzati di robot.

Nel mio lavoro la componente dell'errore della AI nell'interpretazione del movimento diventa una opportunità di apprendimento o di interpretazione di un passo innaturale, un'espressione del corpo che non esiste in natura. Oltre a questo, come ho detto già sopra ho letto gli errori che la AI inseriva nei passi di danza come una forma di autorialità e libertà della AI stessa. Nella libertà di movimento della AI e nell'idea dell'AI come strega in grado di creare ibridi tra differenti specie ho costruito la mia idea di movimento mediato dall'intelligenza artificiale come opportunità di incontro tra umano e tecnologia, tecnologia e vegetale, umano e vegetale. Sì, perché mentre le danzatrici imparavano la coreografia riproposta dall'intelligenza artificiale, non potevano fare a meno di seguire anche i movimenti delle piante (che a loro volta si muovevano con la stessa coreografia assegnata alle danzatrici, aggiungendo diversi errori dettati dalla loro natura di vegetale antropomorfizzato). Dunque, se alla fine le piante sullo sfondo si muovevano grazie al movimento umano mediato e trasformato in digitale tramite la AI, le danzatrici a loro volta danzavano una coreografia che racchiudeva AI e movimento vegetale. Il movimento mediato dalla AI e l'errore riprodotto diventano nel mio lavoro un importante fattore di collante tra umano, vegetale e digitale, creatore di una incertezza ontologica che apre infinite possibilità verso una conoscenza più ampia, un avvicinamento verso il non umano; un elemento che crea un ibrido interspecie che sottolinea e dà maggior valore al concept del progetto e all'idea di AI come strega.

La storia è ricca di trame legate a numeri simbolici, a figure alchemiche, che ritroviamo negli aggregati di questa interspecie vegetal-umana. Il pensiero è anche rivolto a Donna Haraway e all'idea di futuro di alleanze ibride e coesistenze di organismi diversi?

Sì, immaginavo questa forma di interspecie vegetale-umana come un'opportunità per capire meglio gli altri organismi in un momento in cui ci siamo dimenticati delle nostre origini naturali. Molte volte come esseri umani ci comportiamo come se fossimo al di sopra della natura, senza considerare che siamo parte integrante di essa. Avvicinarsi a un'altra specie, in questo caso quella vegetale, potrebbe essere un gradino verso un'alleanza che vede l'antropocene dare spazio a un nuovo periodo di alleanze ibride grazie anche

all'ausilio della tecnologia, come accade nel *Novacene* di James Lovelock. Nell'idea di condivisione e coesistenza trovo una grande affinità con il pensiero di Haraway nel mio progetto. Il movimento umano è l'anima che abita il mondo vegetale che lo ospita, le piante condividono con le danzatrici movimenti derivanti dalla loro natura, le danzatrici si trasformano in un veicolo che ospita e condivide con il pubblico un'anima digitale e vegetale. Su larga scala questo processo potrebbe corrispondere a un meccanismo di cura interspecie dove l'anima ponte è la tecnologia.

Agrupaciò Senor Serrano ha creato la prima drammaturgia al mondo scritta con Gpt3.5 per uno spettacolo intitolato *Una isla*. Alla fine però gli autori dicono che non sono sicuri che la macchina abbia la capacità di comprendere cosa significhino concetti prettamente umani: comunità, sentimenti, emozioni, e le figure generate dalla AI rimangono liquide, credibili e verosimili ma non umane. Nel tuo spettacolo è la macchina che si è umanizzata o gli umani che si sono automatizzati?

Nel mio spettacolo c'è un *do ut des* reciproco tra macchina e umano. Il processo parte dalle danzatrici che creano i passi di danza che la AI deve processare, ma poi la AI stessa diventa "autrice" e restituisce alle danzatrici una nuova coreografia che a loro volta devono imparare. Si attiva un ciclo che parte dall'umano, passa per la tecnologia e ritorna all'umano arricchito di una visione in più nel campo del movimento che è quella della tecnologia AI. Più che automatizzazione della danzatrice o umanizzazione della macchina (e anche del vegetale digitale), nel mio spettacolo ho cercato di esplorare quelle linee di mezzo, stando sui limiti di entrambe le situazioni, sfocando il confine dicotomico tra uomo e macchina e gettando il dubbio su cosa venga prima. L'impianto visivo con il corpo di ballo "**vigital**" (vegetale digitale) amplifica il mio tentativo di nuance tra queste due dimensioni.

Ci sarà la possibilità di un *HERbarium* seconda puntata o resterà stabilizzato come lo abbiamo visto al Festival dello Spettatore ad Arezzo?

Si, penso che ci sarà una seconda puntata di *HERbarium*, in cui farò delle piccole aggiunte e chi lo sa magari potrei inserire una piccola interazione del pubblico. No spoiler

HERbarium – dancing for an AI (2023)

di Kamilia Kard

danzatrici **Bruna Cerasa, Marieta Georgieva, Aurora Lamonaca**

musica **Chiara Fabian**

Anna Monteverdi

Prof.ssa Associata Storia del Teatro/Drammaturgia multimediale

Dipartimento Beni culturali, Università Statale di Milano