



LIME.art:

R # 5: TIME + AIR DANCE

Dal 5 all'8 aprile, al SIB 2008 – XXI mostra internazionale delle tecnologie per lo spettacolo, l'installazione e il broadcast – all'interno dello stand dell'azienda Peroni, che li ha ospitati ed ha fornito i materiali tecnici, LIME.art ha proposto un'installazione che ha rappresentato senza dubbio una nota di novità sia per il pubblico che per gli operatori di settore: *Rehearsal # 5: Time + Air Dance*. Nel progetto, in cui chi scrive ha sviluppato scenograficamente il concept dell'installazione, il pubblico aveva libero accesso all'area centrale, ripresa senza interruzioni da quattro videocamere. I segnali video, variamente elaborati, venivano trasmessi a tre schermi – due per retroproiezioni e uno a LED – che riproponevano in tempo reale o differito le performance di una ballerina e/o quanto accadeva spontaneamente tra i visitatori. Sulla destra, un grande specchio rifletteva inoltre l'intera area, creando un'ulteriore ridondanza di immagini e di punti di vista. Si è trattato, nello specifico, di tre grandi schermi montati dentro una sorta di enorme camera scura, sui quali altrettante interazioni, basate principalmente sulla cattura del movimento in tempo reale, sono riuscite a creare immagini di grande impatto e suggestione. L'attenzione per la qualità dell'immagine da ricreare ha indotto a sperimentare prima – e a scegliere poi – una serie di doppi schermi per le proiezioni, montati sui due lati di tralicci di alluminio a sezione quadrata, che sono stati alla base della particolare resa visiva. Lo spirito dell'installazione ha posto in secondo piano, quindi, la qualità tecnica delle proiezioni che risultavano deliberatamente spurie, quindi non "oleografiche", a causa dei filtri, delle sovrapposizioni e delle elaborazioni delle immagini.

L'acronimo LIME (Live Interactive Media) è la denominazione di un gruppo di professionisti e docenti di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Brera i quali si sono dedicati alla ricerca ed alla sperimentazione in campo performativo ed installativo. Il gruppo è di recente formazione ma già da qualche anno aveva raccolto e sviluppato esperienze in campo intermediale, in particolare da parte del regista Ezio Cuoghi, uno dei fondatori ed attuale direttore artistico della LIME.art.

In **Time 1** due telecamere hanno ripreso l'osservatore/attore/danzatore da punti di vista differenti e, grazie all'elaborazione di un software specifico (Eyesweb), la "somma" delle diverse visioni veniva proiettata su una coppia di schermi (un PVC "Nebbia" ed un tulle bianco), ricreando un'atmosfera chiara, luminosa, quasi irrealistica. **Time 2** proponeva non solo tre punti di vista differenti, ma anche tempi diversi: le riprese coglievano il movimento dell'osservatore/attore/danzatore in real-time, dopo uno o due secondi e dopo sei secondi, e venivano proiettate contemporaneamente su un'altra coppia di schermi (un PVC scuro "Arizona" ed un tulle nero) con un effetto di calda oscurità in

cui triple figure si rincorrevano nello stesso movimento. **Air** era invece un'installazione basata sulla tecnologia del motion-capture. La telecamera riprendeva il performer ma lo speciale software, appositamente studiato, riconosceva soltanto il movimento, dando origine ad una sorta di densa aria colorata omogenea che si diradava soltanto nel momento e nella zona interessati dal gesto, lasciando affiorare, a seconda dell'azione, parti del corpo del performer oppure l'intera figura. La proiezione (forse la più spettacolare), in questo caso, era visibile su uno schermo, più grande, a LED ad alta risoluzione (fornito da *Le Grandi Immagini*) posto dietro un materiale speciale riflettente, ma trasparente ("Specchio Magico" della ditta Peroni, come tutti gli altri schermi). Una giovane danzatrice si è assunta il compito di "stimolare" l'interesse dei visitatori del padiglione C7 i quali, subito dopo le sue performance, hanno potuto sperimentare di persona i processi interattivi proposti, con un entusiasmo senza dubbio coinvolgente.

E qui le parole dello stesso Cuoghi diventano significative: "Al contrario di ciò che è prevalentemente avvenuto per il passato, oggi la forma dell'arte si sviluppa e assume la sua dimensione finale in uno spazio e in un tempo 'abitato'. Le nuove tecnologie sembrano proporre sistemi relazionali complessi, che possono essere colti solo nel loro sviluppo spaziale e temporale da una moltitudine di fruitori che hanno coscienza delle dinamiche proprie dell'esistenza e che, anzi, quasi esplicitamente le chiedono, per potersi forse... riflettere". Oggi l'ambito delle ricerche artistiche, percorse nell'alveo delle nuove tecnologie, richiede una disponibilità ad aprirsi a segni ed a pratiche che non obbediscono più alla stretta osservanza di ciascun ambito disciplinare. In questo specifico settore, l'opera riceve sempre maggiori impulsi da ambiti disciplinari disparati, anche molto distanti fra loro, apparentemente incompatibili con l'agire artistico tradizionale. L'habitat relazionale prodotto da queste nuove tecnologie sembra abbattere il diaframma che divideva le intenzioni dalle azioni, introducendo forme di collaborazione fra 'artificiale' e 'naturale' impensabili anche solo un decennio fa. Nel teatro, per esempio – che più di ogni altro ambito artistico specifico sa accogliere in sé le diverse forme dell'esperienza artistica – questo processo appare come una grande matrice plastica, in grado di accogliere e potenziare tutte le istanze creative che si trovano nelle condizioni di partecipare

a questo processo autogenerativo di 'scultura' sociale. La questione assume un'evidenza quasi tattile laddove possiamo osservare spettacoli, o eventi installativi/interattivi – come quello che si è potuto osservare al SIB di Rimini – che fondano la loro struttura drammaturgica su sistemi di interazione avanzati. Là, dove l'agire dell'attore, o del danzatore, o del fruitore, e l'impianto visivo (proiettivo e non solo) e sonoro si fondono in un fenomeno artistico emergente non più separabile, e in un divenire quasi 'alchemico'. Queste esperienze teatrali e installative, che attingono in modo marcato alle più avanzate ricerche tecnologiche sull'interazione uomo-macchina, includendo le proprietà e le pertinenze della rete web, declinano modalità espressive che sfuggono al tradizionale e conosciuto rapporto meccanicistico tra causa ed effetto, tra azione e reazione formale. Con queste nuove tecnologie questo rapporto si propone e si manifesta con sconfinamenti verso la non-linearità, o almeno verso l'indistinguibilità del confine che li separa, generando modalità e forme percettive inedite ed olistiche. Le nuove tecnologie interattive consentono e sostanzialmente presentano la 'forma relazionale' di questo rapporto, la 'forma di processo', in un risultato spesso non del tutto prevedibile ed 'emergente'. In questi territori il naturale e l'artificiale si fondono in processi multimodali, e non di rado multilocali, che rappresentano e sono la forma dell'opera.

Time + Air Dance ha destato vivo interesse anche da parte di Vittorio Storaro, il notissimo direttore della fotografia e premio Oscar, che ha inaugurato il SIB International 2008. *R # 5: Time + Air Dance* porta la firma del regista **Ezio Cuoghi**, direttore dell'Istituto di Nuove Tecnologie dell'Arte e docente di Regia Multimediale dell'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano. La scenografia è dello scrivente **Daniele Paolin**, la direzione installativa di Carlo Ansaloni, la progettazione tecnologica di Daniele Suffritti. Musiche di Marco Gommoni. Sviluppo interfacce di Luca Orlandi e ricerca informatica di Riccardo Gherardi. ■