

Il virtuale, il potenziale, l'attuale ed il reale nell'arte elettronica: i casi di *Desert Rain*, *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*

Giulia Gelmini

gg@psychology.nottingham.ac.uk

‘Noi non usciamo mai indenni da una narrazione, qualunque essa sia; la narrazione più superficiale modifica quell’episodio nella memoria, modifica il nostro sé, modifica il senso che diamo a noi stessi’

Giuseppe O. Longo

In un magazzino dismesso della periferia di Stoccolma, sei persone vengono condotte dal gruppo di artisti britannici **Blast Theory**¹ in una stanza semibuia e istruite da un attore sulla missione che stanno per intraprendere: ciascuno di loro dovrà localizzare una persona (target) nell'ambiente virtuale che verrà proiettato innanzi a loro. L'ambiente in cui si articola la performance *Desert Rain* consiste in una rappresentazione del territorio fra la città di Umm Qasr e Baghdad, al momento dell'invasione perpetrato dalle milizie americane in Kuwait. Prima di accedere alle rispettive postazioni, ai sei partecipanti viene chiesto di depositare i propri effetti personali in una scatola, e di indossare un giubbotto da combattimento. Viene loro inoltre illustrato come muoversi nell'ambiente virtuale: allo spostamento e bilanciamento del proprio peso su una piccola piattaforma, corrisponderà un movimento del loro avatar (la loro controparte virtuale nella rappresentazione sullo schermo). Le regole e gli obiettivi sono semplici: localizzare il proprio target collaborando e aiutandosi reciprocamente. La sfida non consiste nel sopraffare gli altri giocatori, bensì nell'orchestrazione di un'operazione collettiva in un ambiente ignoto. Ai giocatori è consentito comunicare tra di loro tramite un canale audio. Il tempo a disposizione è 30 minuti.

Esauritasi questa fase preliminare, ciascun partecipante viene introdotto nella propria postazione: un cubicolo delimitato, a un lato, da una sottile e fitta cortina di vapore acqueo, sulla quale viene proiettata l'immagine di una stanza d'albergo. Un scrosciare d'acqua fa da sfondo sonoro; in primo piano le parole di un telecronista della CNN che annuncia l'attacco aereo americano, provenienti dal televisore della stanza d'albergo.

¹ <http://www.blasttheory.co.uk>

Ciascuno nel proprio cubicolo, i partecipanti si muovono sulla propria piattaforma, e ben presto l'ambiente virtuale proiettato sulla parete si dispiega nella sua interezza, aprendosi ad uno scorcio sul deserto mediorientale. Improvvisamente l'azione si sposta sul piano del reale, e un attore attraversa lentamente la cortina di vapore in ciascuna delle sei stanze, consegna in silenzio una carta magnetica a ciascun partecipante, per poi ritornare a nascondersi dietro lo schermo. Ancora sconcertati da questo momentaneo ritorno alla realtà, i partecipanti tornano alla dimensione virtuale, per proseguire la loro ricerca delle persone-target in un bunker sotterraneo. Attraverso un labirinto di corridoi, ognuno di loro deve completare la missione, per poter accedere alla fase successiva: l'attraversamento dello schermo-cortina, e il ritorno alla dimensione reale. Una stanza d'albergo – creata all'interno del magazzino con fotografie e riproduzioni di oggetti reali e un televisore incassato nella parete – li attende. Ciascuno di loro dovrà inserire la propria carta magnetica in un pannello collegato al televisore per accedere ad un'intervista ai rispettivi personaggi-target. Glen, un soldato in servizio nella Guerra del Golfo; Shona, un soldato ricoverato in ospedale durante gli eventi in Irak, e che li seguì dal televisore della propria camera in ospedale; Richard, coinvolto nelle operazioni di pace in Medio Oriente; Eamonn, un giornalista della BBC che si trovava a Baghdad la notte dell'attacco aereo; Sam, un attore che interpretò il ruolo di un soldato in un film sulla Guerra nel Golfo; Tony, un turista che si trovava in Egitto al momento dell'attacco. Questi i sei personaggi-target che offrono la propria testimonianza sugli eventi in Irak; queste le sei prospettive dalle quali una medesima serie di fatti viene interpretata e rielaborata.

Nella fase finale, i partecipanti si ritrovano davanti ad una parete sulla quale è riprodotto un testo tratto da una notizia diffusa dai media inglesi nel 1988, quando la nave da guerra anglo-americana Vincennes intervenne nel Golfo Persico in sostegno alle milizie Irakene nel conflitto contro l'Iran. Dotata di un sofisticato sistema in grado di controllare 122 missili e svariate armi da artiglieria, il 3 luglio la Vincennes abbatté un Airbus iraniano uccidendo 290 passeggeri. L'equipaggio della Vincennes fece cieco affidamento sui dati forniti dal sistema radar, che identificavano l'Airbus iraniano come un F14 nemico. Al suo ritorno, il comandante della Vincennes ricevette la Legione d'Onore per la sua 'condotta meritoria nel servire gli Stati Uniti nella Guerra nel Golfo Persico'.

L'episodio fu riportato brevemente dai media in Occidente, mentre ebbe una vasta risonanza in Medio Oriente.

Infine, i partecipanti riprendono possesso dei propri effetti personali, per scoprire che fra di essi si nasconde una piccola scatola. Il messaggio che la accompagna li informa del contenuto: 100.000 granelli di sabbia, tanti quante le vittime stimate della Guerra del Golfo.

All'estremità opposta dell'Europa, in Italia, anche **Studio Azzurro**² affronta il tema della battaglia in una delle sue video-proiezioni interattive. A Lucca, nei sotterranei del Baluardo S. Paolino, il terzo lavoro della serie Ambienti Sensibili del gruppo di artisti milanese ha un nome e un tema, *Totale della Battaglia*, che si ispirano liberamente alla Battaglia di San Romano di Paolo Uccello.

² <http://www.studioazzurro.com>

Zone di suolo sterrato delimitate da cumuli di ghiaia costituiscono lo spazio sul quale vengono proiettate immagini di luoghi, scene di battaglia, intrecci di cavalli e figure. Le tappe della videoinstallazione si articolano in quattro tracciati, a loro volta raccolti nei due corridoi e nella sala centrale del Baluardo. Nel corridoio d'entrata, (la parte di tracciato intitolata '*clamori*'), i visitatori attivano le immagini proiettate al suolo con i movimenti e rumori prodotti dal loro stesso incedere. Improvvise presenze umane si rivelano attraverso suoni e movimenti; il gelo delle immagini fisse si scioglie nello scorrere dei filmati.

Lungo il percorso si intravede un monumento equestre (denominato '*mischia*'), un complicato intreccio di cavalli e figure che avvolge il pilastro centrale della sala principale, dalla quale si dipana il secondo corridoio ('*mucchi*'), verso l'uscita. Qui, l'insieme di immagini proiettate su mucchi di terra posti a distanza regolare rappresenta uno sguardo globale sulla battaglia. E' come se le immagini si urtassero ed esplodessero, in una cacofonia e cacografia di forte impatto sensoriale ed emotivo. Completa la scena una proiezione ('*visione sbloccata*'), che ipotizza una nuova visione della battaglia dinamica e liberata, 'sbloccata' della componenete frammentaria che caratterizza le tre parti precedenti dell'opera.

A Berlino, a Transmediale, il festival d'arte digitale più prestigioso d'Europa, il gruppo di ricercatori tedeschi del **Media Arts Research Studies Institute for Media Communication** (MARS)³ presenta l'installazione *Murmuring Fields*. I visitatori si muovono all'interno di una stanza, sulle pareti della quale vengono proiettate le immagini di un mondo virtuale, costituito da frammenti di testi di Paul Virilio, Marvin Minsky, Joseph Weizenbaum e altri filosofi. Alle immagini corrispondono altrettanti frammenti audio che riproducono le frasi degli stessi pensatori. I gesti, l'orientamento nello spazio, le interazioni e i movimenti prodotti dalle persone nella stanza sono catturati da sensori, i quali informano il sistema sullo stato dell'ambiente reale, fornendo i dati necessari affinché il sistema traduca tale stato in un corrispondente stato nell'ambiente virtuale. Ciò che succede nel mondo reale viene, insomma, trasformato nei paesaggi visivi e sonori che ne costituiscono l'equivalente virtuale.

In particolare, muovendosi verso la periferia dell'installazione, le immagini e le riproduzioni sonore dei testi di Virilio e colleghi si fanno sempre più frammentarie e disconnesse. Le frasi si smembrano in parole, le parole in morfemi, i morfemi in fonemi.

Sullo schermo vengono inoltre visualizzate tracce grafiche che testimoniano il passare dei visitatori e lo sviluppo della loro esperienza all'interno dell'installazione.

In *Murmuring Fields*, movimenti nello spazio reale provocano un continuo riconfigurarsi di suoni e contenuti, associando coreografie e interazioni fra chi abita lo spazio reale a polifonie e tracce dinamiche nello spazio virtuale dell'informazione.

Desert Rain (1999), *Totale della Battaglia* (1996), *Murmuring Fields* (1999): tre esperienze apparentemente molto lontane fra loro, unite tuttavia dall'intreccio dei medesimi fili concettuali, che si intracciano a costituire un'idea di 'arte interattiva' inedita. Un'idea che il mondo

³ <http://www.imk.fraunhofer.de>

dell'arte contemporanea ha visto emergere nell'ultimo decennio, e che ci accingiamo ad articolare.

Desert Rain è – nelle parole dei suoi creatori e del team di ricercatori del Mixed Reality Lab dell'Università di Nottingham (UK) che li ha affiancati nel progetto – *'a mixed-reality performance about virtual warfare and the blurring of the boundaries between real and virtual events'*⁴. Si tratta, dunque, di una performance, in cui i gli spettatori partecipano dell'evento in modo attivo, e sono spinti ad uscire dalla condizione di osservatore esterno all'opera, per essere immersi nel flusso narrativo della stessa. Tale flusso ruota attorno ad una tematica ben precisa – la guerra in Medio Oriente – e in ciò è possibile individuare una prima scelta forte del gruppo londinese Blast Theory. La performance, infatti, è strutturata a priori nei suoi contenuti: i personaggi-target, le ambientazioni (la camera d'albergo, il deserto, il bunker), i testi dei quali la storia è costellata (le interviste, la notizia sul ruolo della Vincennes nel conflitto nel Golfo Persico), così come gli oggetti e gli strumenti di cui si servono i partecipanti (le carte magnetiche, i giubbotti da combattimento, le pedane per muovere gli avatar, la scatola con i 100.000 granelli di sabbia...) sono tutti strumenti di una macchina scenica strutturata a priori, e sulla quale lo spettatore-attore non ha potere decisionale. Ciò che rende gli spettatori attori nel senso proprio del termine – *agenti* propulsori del motore dell'azione – è la possibilità di scelta, all'interno della macchina narrativa, delle modalità di interazione reciproche e del significato da attribuire alla narrazione stessa. La creazione di un senso globale, piuttosto che del contenuto specifico, è ciò che viene affidato allo spettatore: qual'è il significato della performance?; come si intrecceranno le azioni dei sei partecipanti?; si aiuteranno a vicenda? Sono queste le zone interstiziali sulle quali gli spettatori agiscono, all'interno dei vincoli narrativi imposti dalla struttura stessa dell'opera. Sono queste le zone di intervento all'interno delle quali ogni spettatore-attore costruisce lo scarto fra una performance e l'altra, rendendola unica e irripetibile. *Tessendo le trame di significati possibili, essi agiscono all'interno di vincoli precisi, giocando con essi, esplorandoli, mettendoli alla prova, eludendoli, ma sempre leggendoli all'interno della trama tessuta dagli inesorabili ingranaggi del motore narrativo* (le fasi in cui si scandisce l'azione sono sempre le medesime: istruzioni, navigazione del mondo virtuale, identificazione targets, attraversamento cortina di vapore, visione documenti video, confronto con la notizia della nave Vincennes). I mondi possibili della narrazione sono, come quelli leibniziani, in continua tensione tra le verità di ragione – necessarie e incontrovertibili – degli episodi con i quali gli spettatori si confrontano, e quelle di fatto – contingenti ed emergenti, del senso globale che essi costruiscono a partire da tali episodi. Anche le interazioni fra gli spettatori-attori si articolano sul duplice piano della necessità/possibilità: all'interno della narrazione, essi possono scegliere se e quando interagire fra di loro, ma le modalità di interazione consentite dalla tecnologia e dalla storia che essa mette in scena sono inevitabilmente e incontrovertibilmente parte di una struttura determinata a priori dagli artisti che l'hanno creata.

⁴ http://www.smartlabcentre.com/radical/good_practice/12koleva.html

‘Ogni lettura’, sostiene il filosofo francese P. Levy, ‘è un nuovo montaggio, una nuova edizione’⁵. Allo stesso modo, ogni navigazione all’interno della struttura narrativa di Desert Rain è una storia inedita, una nuova realizzazione dei mondi possibili alla creazione dei quali l’opera ci sollecita ed esorta. Ogni montaggio, tuttavia, si costituisce dei medesimi elementi, ogni storia è la composizione, per quanto originale, dei medesimi episodi.

E’ opportuno, a questo punto, illustrare il concetto di ‘realtà’ formulato da Levy, e le relazioni che il teorico dei nuovi media stabilisce fra le quattro modalità dell’essere: l’*attuale*, il *virtuale*, il *possibile* ed il *reale*.

Il *reale*, secondo Levy, è la controparte materiale del *potenziale*. Nel suo dare consistenza ad una possibilità, selezionandola fra una serie di altre possibilità pre-definite, il reale si colloca sullo stesso piano del potenziale: il *piano della selezione*. La differenza fra reale e potenziale consiste nella materialità del primo e nella formalità del secondo.

L’*attuale*, al contrario, è l’altra faccia del *virtuale*. Creando una forma nuova, l’attuale inventa un processo attraverso il quale rispondere al problema posto dal virtuale. Se, da un lato, il virtuale rappresenta la tensione verso una problematica e la sua risoluzione, dall’altro, l’attuale risolve tale tensione in un processo creativo. Entrambi, virtuale e attuale, si collocano sul *piano dell’invenzione*.

L’esempio che Levy, rifacendosi ad Aristotele, propone per illustrare queste quattro modalità dell’essere, è quello della creazione di una statua per il culto di Apollo.

‘La *causa materiale*’, scrive Levy, ‘indica il marmo; la *causa formale* sposa il profilo del kouros che prima di risplendere sotto il sole di Delo riposa nella pietra e nella mente dello scultore; lo scultore, agente dell’azione, è la *causa efficiente*; infine, la *causa finale* della statua rimanda al suo uso, alla sua utilità: per esempio il culto di Apollo’⁶.

A questo quadrivio di causalità, Levy associa il proprio quadrivio ontologico. La *causa materiale* può essere assimilata alla *realizzazione*: essa conferisce materia a una forma preesistente (la figura di Apollo come se la rappresenta lo scultore). La *causa formale* può essere associata alla *potenzializzazione*: esso rappresenta la selezione di un’idea all’interno di un insieme di idee predefinito (la rappresentazione di Apollo nella mente dello scultore, che la intravede nel blocco informe di marmo). La *causa efficiente* si trova sul piano dell’*attuale*: essa è il processo creativo di produzione di una forma che non è predeterminata in nessun modo (la forma finale della scultura può deviare dalla rappresentazione di Apollo che risiede nella mente dello scultore, per una serie di motivi legati al processo: abilità dello scultore, materiale utilizzato, vandalizzazione dell’opera...). La *causa finale*, infine, appartiene al piano del *virtuale*: essa è lo scopo, il *telos* verso cui tende lo sforzo creativo dello scultore (il suo desiderio di creare un oggetto destinato al culto di Apollo).

Volendo dare un altro esempio che illustri il quadrivio di Levy, possiamo pensare ad un progettista che voglia creare un’infrastruttura che colleghi due città fra di loro. Il piano del virtuale consiste, appunto, nell’intenzione, nel desiderio di progettare tale infrastruttura (la causa finale). La potenzializzazione che risiede in tale progetto è l’idea (la causa

⁵ P. Levy, (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano, p. 31.

⁶ *Ibidem*, p. 130.

formale) che il progettista privilegerà all'interno di una serie di possibili soluzioni al problema di creare l'infrastruttura: in questo caso, ipotizziamo che egli decida di realizzare una strada piuttosto che una ferrovia o una teleferica. L'attualizzazione consiste, come dice la parola stessa, nel mettere in atto l'idea (causa efficiente), ossia nel costruire la strada. Come si è detto, tale processo si distingue per il suo carattere di creatività e non predeterminatezza. La forma effettiva che la strada verrà ad assumere – la dislocazione delle curve e dei rettilinei, il materiale con il quale verrà costruita, la riuscita generale del progetto – dipenderà da una serie di fattori che non possono essere determinati a priori, primi fra tutti il contesto (ambientale, urbano, territoriale) e le risorse. La conformazione del terreno, la collocazione degli abitati, la disponibilità di risorse umane e finanziarie sono tutti fattori contingenti che influenzeranno il prodotto finale. La mappa (la forma ideale) non corrisponderà mai al territorio (la forma attuale). La dimensione reale dell'opera, infine, si manifesta in ogni percorrimto della strada: ogni volta che un'automobile, una motocicletta, un pedone percorreranno la strada, il desiderio iniziale del progettista verrà realizzato.

Vediamo, ora, come queste quattro modalità si configurano nelle tre opere in esame.

Il virtuale

Secondo P. Levy, l'arte digitale si troverebbe all'incrocio di tre virtualizzazioni: quella della tecnica, quella dei linguaggi, e quella delle funzioni sociali⁷. *Desert Rain* mette in scena tutte e tre. Nello sperimentare strumenti tradizionalmente utilizzati nei videogames (la piattaforma dalla quale si pilota il proprio *avatar*), sulla scena teatrale (travestimenti e riti che inscrivono l'evento fra un inizio e una fine ben precisi) e nei luoghi di intrattenimento e divertimento come i luna park (la cortina di vapore acqueo), Blast Theory e colleghi giocano con la tecnica, la ricontestualizzano, per provocare una riflessione sul ruolo dello strumento in ambiti diversi. Il gruppo, come si è già detto, è particolarmente interessato alla ricerca sull'interazione uomo-macchina e alle possibilità creative che soggiacciono alla sperimentazione con le 'mixed realities'; in altre parole, Blast Theory gioca con la *virtualizzazione della tecnica* attraverso la sperimentazione e la ricerca sulle interazioni che esse generano. I confini fra reale e virtuale sfumano in una nuova dimensione, in cui strumenti reali servono per interagire nel virtuale, e mondi virtuali trovano supporto su schermi semi-reali. Non a caso, i momenti in cui l'opera sembra assumere la massima pregnanza metaforica e concettuale sono proprio quelli di attraversamento della cortina di vapore acqueo, i passaggi dal reale al virtuale, e viceversa.

La *virtualizzazione dei linguaggi* ha luogo nel gioco di contaminazioni e ibridazioni fra diversi linguaggi artistici: quello dei war videogames, del teatro, dell'action movie, del cinema, della detective story, del documentario, della notizia mediatica.

⁷ *Ibidem*, p. 71.

La capacità di incorporare discorsi e di suscitare il dibattito sul loro grado di aderenza al canone estetico risveglia un confronto con la norma e con il suo continuo fluttuare fra costellazioni e ibridazioni di linguaggi eterogenei.

La *virtualizzazione dei processi sociali*, infine, si realizza, nell'opera di Blast Theory, nella riflessione sul valore che l'informazione assume in un'epoca di pervasività e invasività del mezzo mediatico. Desert Rain nasce, nelle parole degli autori, come replica all'audace affermazione di J. Baudrillard⁸, secondo il quale la guerra del Golfo non sarebbe mai avvenuta. Secondo il filosofo francese, infatti, la guerra, così come si configura nell'esperienza di milioni di persone in tutto il mondo, non sarebbe altro che un'enorme costruzione mediatica: la pletora di immagini ripetutamente riprodotte dalle reti televisive e dai giornali avrebbe, infatti, avrebbe risucchiato l'evento stesso in una vertigine mediatica. L'informazione diventa rappresentazione; la realtà viene messa in scena, perdendo la propria consistenza tra gli ingranaggi del meccanismo comunicativo. Desert Rain mette in scena proprio questo processo di de-realizzazione della realtà, attraverso la metafora della ricerca della verità (localizzare i personaggi-target per poter accedere alle loro versioni dei fatti, nell'intervista finale nella camera d'albergo), immergendo i partecipanti in un mondo dove nulla è ciò che sembra. Un mondo in cui gli schermi video sono porte verso altre dimensioni; in cui una semplice caccia all'uomo si trasforma in un viaggio alla scoperta dell'identità e delle opinioni della persona che si sta inseguendo; un mondo in cui le navi da guerra attaccano i bersagli sbagliati proprio a causa di un malfunzionamento delle loro strumentazioni più sofisticate; un mondo, infine, in cui si scopre che perfino i propri effetti personali non sono più tali (qualcuno vi ha lasciato una scatola con della sabbia): il privato diventa pubblico, il reale diventa virtuale, i fatti diventano opinioni. Gli eventi trasmessi in diretta durante la Guerra del Golfo, così come quelli che avvengono in Desert Rain – che è al contempo videogioco, palcoscenico e set televisivo – assumono un'accelerazione tale da farli svanire; *la realtà viene riflessa da un gioco di specchi in una coazione a ripetere che ne assorbe l'esistenza*. Come il cormorano ricoperto di petrolio la cui immagine fu diffusa massicciamente dalle reti televisive di tutto il mondo durante la Guerra nel Golfo, le informazioni diventano vischiose e compromesse; l'immagine di quell'uccello poteva essere stata catturata durante la guerra nel Golfo o su un set televisivo, così come in Desert Rain le interviste ai personaggi-target possono essere reali o immaginarie.

I confini tra realtà e mistificazione sfumano in una cortina di vapore acqueo, come quella sulla quale le immagini di Desert Rain sono proiettate: ciò che distingue ciò che è reale da ciò che è fittizio è la volontà della comunità di credere nella realtà del messaggio mediatico, la fiducia che ogni spettatore ha in ciò che gli viene proposto, la credibilità delle istituzioni che formano il contesto in vive lo spettatore.

Ma vediamo, ora, come si configura la modalità del virtuale in *Totale della Battaglia*. L'opera nasce dal desiderio degli artisti di Studio Azzurro di formulare una risposta alla critica della *Battaglia di S. Romano* di

⁸ J. Baudrillard, (1991), *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Éditions Galilée: Paris.

Paolo Uccello, in cui il critico d'arte Bernard Berenson⁹ vide "una mischia di automi improvvisamente bloccatisi". Una diffidenza critica, quella di Berenson, riconducibile alla condanna vasariana di 'perdita di prospettiva', che ha accompagnato le opere di Paolo Uccello sino alla contemporaneità. Studio Azzurro trova in queste parole lo spunto per il proprio lavoro, creativa e interpretativa riflessione sulla follia della macchina da guerra e allo stesso tempo il fascino perverso e sensuale dello scontro fisico. La 'mischia di automi improvvisamente bloccatisi' viene rappresentata – nella traduzione estremamente vivida e dinamica che il gruppo di artisti milanesi realizza dell'opera di Paolo Uccello – attraverso un insieme disorganico e confuso di frammenti grafici e sonori. Nell'insieme di stimoli raggelati e conchiusi in se stessi che costituisce la prima fase di *Totale della Battaglia*, le immagini sono ridotte a ciechi scatti fotografici, i suoni a sordi rumori e vocii indistinti. La componente virtuale dell'opera, la tendenza alla problematizzazione, la progettualità che Studio Azzurro innesta sulla propria opera consiste proprio in questo mettere in scena lo scontro fra visione globale e scorcio parziale sulla battaglia. La frantumazione dei contenuti – che si riflette in quella dei materiali (cocci, ghiaia, zolle) – è metafora della *frantumazione dello sguardo onniscente rinascimentale*, collocato in posizione centrale e puntato su scene che ad esso si disvelano con la chiarezza geometrica della prospettiva vasariana. La lacerazione e polverizzazione dei contenuti in un pulviscolo di immagini e un brusio di suoni invita lo spettatore ad *abbandonare ogni atteggiamento placido e contemplativo di fronte all'opera*, per immergersi in questa 'polveriera' di stimoli sensoriali, per comporre il proprio singolare montaggio. La forza argomentativa dell'opera sta proprio nella tendenza, nella vettorialità del percorso, che porta dalla molecolarità dell'evento chiuso in se stesso alla molarità della composizione finale, nella quale lo spettatore si fa *bricoleur* e interprete della propria esperienza. Lo spettatore viene così 'risvegliato' dalla composita sollecitazione sonoro-auditiva, e 'pungolato' all'atto significativo, stimolato a creare un senso che ricomponga la propria esperienza in modo unico e autentico¹⁰.

Tuttavia, quella avanzata da *Totale della Battaglia* non è una sollecitazione urlata, bensì un *sottile ricamo di storie*, che lo spettatore è chiamato a percorrere e tessere a sua volta. Il gioco simbolico della virtualizzazione di un'idea diviene, così, la chiave per innescare la creazione di storie che rispondono alle *sollecitazioni proposte e mai imposte dall'opera*, invitando lo spettatore a intervenire sui nodi dell'affabulazione.

Se da un lato *Desert Rain* e *Totale della Battaglia* sono rette, seppur in modo molto diverso tra loro, da una progettualità forte, dall'altro *Murmuring Fields* – l'ultima opera di cui trattiamo – non sembra nascere da un'idea portante, bensì emergere e ridefinirsi in continuazione. Lo spettatore-attore non solo sembra costruire progressivamente la propria concezione dell'opera e della progettualità che la motiva: esplorando i

⁹ B. Berenson, (1959), *I pittori italiani del Rinascimento*, Sansoni: Firenze.

¹⁰ Usiamo, qui, il termine 'pungolato' racendoci a Barthes, che nella sua opera sulla fotografia, *La camera chiara* (R.Barthes, (1980), *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi: Torino, p. 28), parla dell'effetto dell'opera d'arte fotografica come un "*Punctum*, puntura, piccolo buco, macchiolina, piccolo taglio", che stimola lo spettatore ad andare oltre il sovraccarico di immagini e informazioni la tecnologia può portare con sé.

paesaggi sonori e visivi di *Murmuring Fields*, si ha l'impressione che tale costruzione progressiva dinanzi al messaggio (le frasi dei suddetti filosofi) sia essa stessa parte della poetica dell'opera. La materializzazione del processo di navigazione tra senso (le frasi) e non-senso (i fonemi) e viceversa, la trasposizione di tale processo dal supporto virtuale (i collegamenti tra i pensieri nella nostra mente) al supporto materiale (il corpo che si muove fisicamente nella stanza dove sono proiettate le immagini), sembrano essere lo scopo finale dell'opera, il *telos* che ne informa la virtualità-progettualità così come la intende Levy.

Vediamo, ora, come i processi di potenzializzazione prendono forma nelle tre opere prese in considerazione.

Il potenziale

Come abbiamo visto, la potenzializzazione consiste – secondo Levy – nella selezione di un'idea all'interno di un insieme di idee predefinito. Nell'esempio dello scultore che crea un'opera per il culto di Apollo, essa corrisponde alla rappresentazione del dio così come lo scultore la intravede nel blocco di marmo ancora da scolpire. Nell'esempio del progettista che crea un'infrastruttura per collegare due città, la potenzializzazione consiste nella scelta di realizzare una strada, piuttosto che una ferrovia o una teleferica.

All'interno di quale insieme di possibilità si realizza la selezione di una forma piuttosto che di un'altra nelle tre opere in esame?

Desert Rain – lo abbiamo già sottolineato – è il prodotto di un'ibridazione di linguaggi che convergono verso la narrazione serrata di un evento bellico visto da più punti prospettici.

Giocando con la sintassi e la grammatica di linguaggi e forme diverse, Blast Theory si confronta non solo con i codici estetici e le possibilità espressive della tecnologia, ma anche con quelli di generi tradizionali (come quello narrativo), ripensando le regole del gioco che unisce tradizione e innovazione.

La macchina narrativa è scandita da fasi ben precise, che i partecipanti non possono eludere: l'*iniziazione* (briefing sulla missione, vestizione), la *navigazione* (la caccia ai personaggi-target nel mondo virtuale), la *rivelazione* (attraversamento dello schermo-cortina di vapore), l'*agnizione* (la scoperta dell'identità e della storia dei personaggi-target), la *conclusione* (la lettura della notizia sulla Vincennes) e, infine, l'*epilogo* (il ritrovamento della scatola contenente i 100.000 granelli di sabbia).

Se – come si è detto – il progetto che muove Blast Theory è la messa in scena di un avvenimento e la sua scomparsa attraverso il suo consumo mediatico, la selezione dei generi e dei linguaggi con cui articolare questo progetto è ciò che abbiamo definito potenzializzazione. La scelta di articolare il discorso narrativo in tappe ben distinte; la scelta di ibridare i linguaggi del videogioco, della rappresentazione teatrale e della comunicazione televisiva delle notizie; la scelta della forma narrativa stessa come catalizzatore dei suddetti generi: in ciò consiste la potenzializzazione di *Desert Rain*.

Anche *Totale della Battaglia* si articola in un percorso narrativo ben riconoscibile: la *molecolarizzazione* dell'idea di battaglia in una miriade di riflessi visivi e sonori (lo sguardo frammentato in 'clamori'), il *climax* ('mischia'), la *molarizzazione* dell'idea di battaglia (lo sguardo globale in 'mucchi') e la *conclusione* ('visione sbloccata').

La scelta della tipologia narrativa, del linguaggio della videoinstallazione interattiva, e la scansione dello stesso in fasi ben definite compongono, in definitiva, il piano potenziale dell'opera.

Murmuring Fields, infine, stabilisce un gioco dialettico tra corpo reale e corpo virtuale attraverso la scelta di utilizzare *interfacce/dispositivi naturali*. La potenzializzazione dell'opera consiste proprio nella scelta di utilizzare dispositivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, bensì attraverso l'utilizzo di modalità comunicative che riproducono quelle umane (il gesto, il movimento...), grazie alla quale i movimenti nello spazio vengono catturati e riprodotti in forma di movimenti all'interno dello spazio dell'informazione (la riproduzione video-audio delle frasi dei filosofi). Una scelta – quella operata dai ricercatori del Media Arts Research Studies Institute for Media Communication (MARS) – che nasce in risposta al desiderio di sperimentare con il mezzo informatico, e di supportare l'emergenza di paradigmi interattivi e di navigazione che riflettano quelli che intercorrono tra lo spazio fisico e i suoi abitanti.

Inoltre, la selezione stessa di frasi che riflettono il pensiero di studiosi della comunicazione e dei processi di trasmissione dell'informazione costituisce una precisa presa di posizione nei confronti dei possibili contenuti dell'opera, permettendo la messa in scena di un dialogo tra spazio reale e spazio virtuale dell'informazione secondo una direttrice filosofica che è, appunto, solo una delle possibili prospettive sul medesimo discorso.

L'attuale

Nelle parole di Levy, l'attuale è 'la generazione di una forma, la concettualizzazione e la selezione di creazione di un'idea che non è predefinita in alcun modo'¹¹.

Nell'esempio della scultura, lo ricordiamo, esso non è la forma finale della statua, bensì il processo che porta alla sua realizzazione. La forma effettiva che la statua assumerà è, tuttavia, dipendente dal processo di attualizzazione, ossia da tutte quelle variabili che esercitano una certa influenza sulla produzione della statua: le circostanze ambientali, l'abitabilità tecnica dello scultore, le risorse di cui egli dispone (il tipo di marmo, gli strumenti per la sua lavorazione, il tempo che egli dedica alla realizzazione della statua). Allo stesso modo, la costruzione di una strada dipenderà da una specifica combinazione di effetti prodotti dal contesto ambientale, urbano e territoriale e dalle risorse umane e finanziarie in cui il progetto – mettere in comunicazione due città tra di loro mediante la forma specifica della strada – viene attualizzato.

Allo stesso modo, l'idea che accomuna le tre opere – ossia la creazione di ambienti di '*realtà mista*' in cui il reale e il virtuale si interfacciano in

¹¹ P. Levy, (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano, p. 130.

nuove configurazioni di senso – si attualizza in un contesto ambientale ben preciso, i cui effetti non sono stabiliti a priori dal gruppo di artisti che la progettano. L'interazione fra diversi strumenti tecnologici e l'ambiente in cui essi vengono impiegati costituisce l'elemento contingente, la specificità dell'opera finale, che confluisce in una forma non predeterminata, bensì situata in un contesto specifico. Situare una tecnologia – sia essa uno schermo di vapore acqueo o un sistema di motion capture in grado di innescare la produzione di suoni e immagini – in un magazzino dismesso nella periferia di Stoccolma, o in un baluardo medievale a Lucca, o in una sezione espositiva di un festival d'arte digitale a Berlino, significa collocarla all'interno di interazioni e situazioni specifiche, esercitando un'influenza sull'opera finale secondo modalità che solo in parte rientrano nella progettualità e nell'intenzionalità degli suoi autori.

L'ambiente in cui si innesta la progettualità dell'artista, in definitiva, determina la forma finale nella quale tale progettualità si attualizza. L'approccio più o meno naturale ad una determinata tecnologia non è, infatti, determinato esclusivamente dalla tecnologia stessa, ma dal complesso di situazioni in cui essa viene situata: la medesima tecnologia supporterà interazioni completamente diverse a seconda che queste avvengano in un baluardo medievale, in un magazzino dismesso, o in all'interno di un festival d'arte digitale. Allo stesso modo, la medesima tecnologia supporterà l'emergenza di paradigmi comunicativi e di fruizioni estetiche completamente diverse a seconda del profilo culturale e personale dei soggetti fruitori.

L'attualizzazione dell'opera, dunque, si può definire in termini di processo, più che di prodotto. Essa è la risultante di una serie di elementi potenziali e progettuali sui quali l'artista esercita il proprio controllo, ma anche di derivate contestuali e ambientali sulle quali egli non ha potere, ma che contribuiscono alla ricchezza dell'opera, alla sua individualità e unicità.

Se, come sostiene Levy¹², 'Il nuovo artista non narra più una storia', bensì 'e' architetto dello spazio degli eventi, ingegnere per i miliardi di storie future', allora l'opera d'arte non è più il luogo delle Grandi Narrazioni, bensì di una moltitudine di eventi e situazioni che, proprio nella loro contingenza e transitorietà, costituiscono l'originalità dell'opera.

Secondo W. Benjamin, l'originalità di un'opera d'arte si costituisce in ciò che egli definì 'aura', ossia nella misura in cui essa è unica e irripetibile. L'aura di un'opera d'arte, secondo Benjamin, è la misura dell' 'autenticità dell'opera, della sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova'¹³.

Così come il concetto d'arte cambia fisionomia in continuazione, anche la nozione di aura elaborata da Benjamin nel 1936 non ha potuto che trasformarsi nei decenni. L'unicità e irripetibilità alle quali gli artisti dei quali abbiamo trattato sembrano essere interessati ha origine dalla *sinergia di contesti e situazioni, dall'imprevedibilità dei percorsi di fruizione ai quali l'opera si presta*. L'originalità dell'opera non risiede più nella loro capacità di proporre Grandi Narrazioni, interpretabili in modo univoco dallo sguardo onniscente del visitatore iniziato e detentore della

¹² *Ibidem*, p. 141.

¹³ W. Benjamin, (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi: Torino 1966, p. 23.

conoscenza che ne permette la decifrazione. Piuttosto, essa si rivela nella molteplicità delle storie ed esperienze che emergono dall'interazione *qui ed ora, in un contesto culturale, personale e ambientale irripetibile, unico proprio perchè evanescente e transitorio*. L'artista, nelle opere di cui trattiamo, abbandona il concetto di arte come *templum* dove le sue manifestazioni si rivelano allo sguardo di una minoranza di iniziati, e lo declina in una serie di luoghi e situazioni che generano eventi. Alcune componenti di questi eventi, come abbiamo detto, sono determinate da una selezione a priori operata dall'artista: la scelta di tecniche, strumenti, linguaggi esercita indiscutibilmente un'influenza sul tipo di evento che l'opera genera (una performance che ruota intorno al tema della guerra difficilmente evocherà sensazioni di tranquillità e pace, la scelta di utilizzare cortine di vapore acqueo attraversabili come schermi non potrà che suscitare sorpresa nel fruitore dell'opera, la scelta del formato narrativo scandito in fasi progressive sicuramente influisce sull'orizzonte d'attese di chi vi partecipa). Altre componenti, tuttavia, sfuggono al controllo dell'artista: è in queste che si configura la dimensione attuale dell'opera. In esse prende forma *l'evento come accadimento improvviso, come scheggia di significato che origina dall'interazione fra una circostanza, un'opera, un pubblico fruitore*. Le storie che nascono da questa interazione sono uniche e irripetibili, evanescenti e transitorie come le micro-narrazioni di certa letteratura contemporanea, prime fra tutte quelle di Thomas Bernhard, che con i suoi 'Ereignisse'¹⁴ (la parola tedesca esprime, appunto, la nozione di evento-accadimento) esemplifica, appunto, la natura contingente di queste storie, e che si consumano, nel loro stesso svolgersi, e che esistono solo nella durata della loro esperienza, nel qui e ora della loro attualizzazione.

L'opera d'arte che risulta da queste storie di interazione fra persone, tecnologie, contesti, situazioni, dunque, va ben oltre il meccanismo di produzione di significati da parte dell'artista: essa è la *risultante di un processo di integrazione fra la fase di produzione* (progettazione, potenzializzazione), *e quella di fruizione* (attualizzazione e, come vedremo, realizzazione). L'attività di ricezione degli spettatori diventa una componente fondamentale nella costruzione del significato dell'opera e del suo valore artistico.

Lo spettatore che interagisce con l'opera, creando eventi e interpretandoli, ne attualizza il significato. Contrariamente ai tradizionali paradigmi estetici che attribuivano il processo di produzione di significato all'artista, e concepivano tale processo come una fase conclusa, sulla quale lo spettatore non aveva alcun potere se non quello di decifrare il messaggio promosso dall'artista, il nuovo paradigma nel quale si inseriscono le opere prese in esame il processo di significazione si estende e coinvolge anche il contesto e il destinatario del messaggio dell'opera. Un messaggio – quello che l'opera porta con sé – che non consiste in una verità da contemplare, o in una Grande Narrazione da decifrare, bensì emerge dalla *cooperazione interpretativa* fra chi lo produce e chi lo fruisce.

In termini linguistici, l'opera può essere intesa come un insieme di segni che costituiscono un *significante*, mentre il significato che si associa al *significante* viene definito significato¹⁵.

¹⁴ T. Bernhard (1994), *Ereignisse*, Suhrkamp: Frankfurt am Main.

¹⁵ F. de Saussure (2002), *Écrits de linguistique générale*, Gallimard: Paris (originale pubblicato nel 1916).

Con il cambiamento di paradigma del quale abbiamo trattato, il meccanismo che associa un significato specifico ad un insieme di segni (il significante) si inceppa. Scompare la nozione di un codice a priori che, applicato ad un sistema di segni, li attraversa e li trasforma in significato. All'interno del paradigma innovativo nel quale si collocano le opere in esame, un processo di questo tipo perde ogni senso, in quanto il progetto che percorre tali opere è, in ultima analisi, quello della virtualizzazione del significato¹⁶.

Il processo di significazione dell'opera – ovvero il processo attraverso il quale l'opera viene a comunicare un significato – non è più meccanica trasmissione di un messaggio dalla fonte (l'artista che crea un'opera-significante) al destinatario (lo spettatore che decodifica l'opera attraverso un codice dato a priori). Immersa in una situazione specifica, in un contesto fatto di persone, tecnologie, ambienti, culture, l'opera-significante non si presta più alla semplice decodifica dei suoi segni, bensì si opacizza e assume significati diversi.

‘Il testo’, scrive Levy¹⁷ ‘è bucherellato, crivellato, costellato di vuoti’.

Allo stesso modo, l'opera non può mai dirsi definitivamente strutturata: essa si apre alle attualizzazioni dello spettatore, ai suoi attuali interventi e ai significati che da essi emergono. Interagendo con l'opera, lo spettatore si insinua negli interstizi del testo, nella trama narrativa dell'opera, per innestarvi le proprie storie.

Il tessuto narrativo che ne risulta sarà diverso e unico ogni volta; l'aura della quale si riveste l'opera sarà un continuo e mutevole susseguirsi di interazioni e interpretazioni uniche e irripetibili.

Il reale

Abbiamo visto come la componente *virtuale* di un'opera corrisponda al progetto che la regge, al desiderio che la muove (causa finale). Il *telos* verso il quale tende lo sforzo creativo dell'artista si *potenzializza* attraverso la selezione che l'artista opera all'interno di una serie predefinita di forme (causa formale). Il processo creativo di produzione e fruizione dell'opera è ciò che abbiamo definito *attualizzazione* (causa efficiente). Rimane da considerare, ora, un ultimo aspetto dell'opera: la sua realizzazione. Come il desiderio dello scultore di creare un'opera per il culto di Apollo ha bisogno, per realizzarsi, del supporto marmoreo, e come il desiderio del progettista di mettere in comunicazione due città necessita del supporto fisico del terreno e dei veicoli che la percorrono, così le componenti progettuali che reggono le opere in esame hanno bisogno, per realizzarsi, di un supporto materiale (causa materiale).

In che cosa consistono i supporti materiali sui quali si reggono *Desert Rain*, *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*?

¹⁶ Quando parliamo di virtualizzazione del significato, lo ricordiamo, ci riferiamo all'accezione che Levy dà del termine 'virtualizzazione', ossia di configurazione dinamica di tendenze, forze, finalità. Lungi dal distruggere la realtà, essa è, dunque, 'uno dei vettori più importanti della produzione di realtà', in quanto promotrice della creazione di idee, di significati, di progettualità.

¹⁷ P. Levy, (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano, p. 25.

La risposta immediata riguarda l'insieme di strumenti tecnologici dei quali le opere si avvalgono e di strutture architettoniche nelle quali esse si collocano.

I sistemi di generazione e proiezione delle immagini e di trasmissione dei suoni dei quali è costituito il mondo virtuale di *Desert Rain*, le carte magnetiche e le pedane mobili delle quali i partecipanti si avvalgono per navigare lo spazio informativo che costituisce quest'opera di Blast Theory, sono gli strumenti attraverso i quali essa si realizza.

Gli apparati di rilevazione dei movimenti, quelli di proiezione di immagini e suoni, e quelli di interfaccia attraverso i quali i primi comunicano con i secondi, costituiscono l'insieme di strumenti che realizzano *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*.

Ma c'è un'altro tipo di supporto materiale attraverso il quale le tre opere si realizzano: il corpo di chi le esperisce.

Abbiamo detto di come il processo di fruizione attraverso il quale l'opera si attualizza consista nella costruzione di un significato originale, unico e irripetibile che ogni spettatore mette in atto nel momento in cui interagisce con l'opera. Tuttavia, il processo mentale di creazione di senso non può esistere senza l'interazione fisica: l'esperienza diretta con l'opera. Così come un software non esiste, per chi ne fruisce, se non nel momento in cui esso gira su un supporto hardware, allo stesso modo la navigazione tra i significati dell'opera non può avvenire senza la navigazione reale tra le strutture fisiche con le quali e nelle quali l'opera è realizzata.

L'avatar che si aggira tra gli ambienti virtuali di *Desert Rain* non potrebbe esistere se a pilotarne i movimenti non ci fosse un corpo reale; le sinfonie di immagini e suoni trasmessi negli ambienti di *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields* hanno bisogno di una presenza fisica che le inneschi e che le fruisca in modo consapevole, affinché un senso generale possa emergere e confluire in un'orchestrazione di significati. La dimensione performativa del camminare, toccare, manipolare nella quale si realizza l'interazione con l'opera è la necessaria controparte fisica alla dimensione riflessiva (di creazione di significati) nella quale l'opera si attualizza. Lo spettatore – in *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields* – è il soggetto interagente che mette in moto il racconto audiovisuale, colui che costruisce e realizza le potenzialità semantiche e comunicative dell'opera. *Il sistema simbolico dell'opera, infatti, è reso possibile da un coinvolgimento dinamico 'a pieni sensi', nel quale lo sguardo dello spettatore tradizionale si estende al corpo intero di coloro che nell'opera si interfacciano con tutti i sensi. Il corpo, in altre parole, diventa l'interfaccia hardware tra la componente virtuale dell'opera (l'idea che la sorregge) e quella attuale (l'interpretazione della storia che essa è portata a raccontare).*

Il corpo del fruitore è il supporto attraverso il quale il senso dell'opera si incarna.

Insieme, il corpo e la mente attraverso i quali le dimensioni riflessive e performative dell'opera si attualizzano e realizzano concorrono alla narrazione finale, all'evento unico e irripetibile che costituisce l'aura virtuale dell'opera.

I gradi delle quattro modalità dell'essere

Avendo analizzato le quattro modalità nelle quali si articolano *Desert Rain*, *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*, rimangono ora da esprimere alcune considerazioni in merito al diverso grado in cui tali modalità sono presenti nelle tre opere.

Il virtuale:

Come abbiamo visto, Blast Theory articola il proprio progetto di virtualizzazione su tre livelli. La virtualizzazione della tecnica avviene in un gioco di ricontestualizzazione di strumenti tecnologici in diversi ambiti disciplinari al fine di provocare una riflessione sulle possibilità creative della sperimentazione sull'interazione uomo-macchina e le 'mixed realities'. Allo stesso modo, discorsi diversi tra di loro (quello teatrale, cinematografico, dei videogames e della detective-story), vengono virtualizzati, ossia inseriti in un progetto di sperimentazione e ibridazione di linguaggi.

La virtualizzazione dei processi sociali, infine, si articola nella riflessione sul valore che l'informazione assume in un'epoca di pervasività e invasività del mezzo mediatico.

In definitiva, la componente virtuale gioca – nella sua triplice declinazione – un ruolo fondamentale nel supportare la argomentativa dell'opera.

Anche *Totale della Battaglia* presenta una forte componente virtuale: la messa in scena dello scontro fra visione generale e scorcio parziale sulla battaglia, fra molarità dello sguardo finale 'sbloccato' e molecolarità degli iniziali frammenti di immagini e suoni, ridotte ciechi scatti fotografici e a sordi rumori, costituisce il vettore portante del tessuto narrativo intrecciato da Studio Azzurro.

Murmuring Fields, al contrario, non sembra presentare una componente virtuale altrettanto forte. L'intenzione finale e la progettualità innestate dall'opera, si riducono al gioco di navigazione tra senso e non-senso, ai percorsi di navigazione dello spettatore tra il centro dell'installazione e la sua periferia, e tra densità di significato e assenza di comunicazione (allontanandosi dal centro della stanza, le frasi e i suoni diventano sempre meno intelligibili). La sperimentazione, quando non è motivata da una progettualità precisa come nel caso di *Murmuring Fields*, si esaurisce in se stessa. Senza il virtuale, quando 'il possibile schiaccia il virtuale', come scrive Levy¹⁸, c'è deriva senza progetto, lo scopo viene a mancare. Si ha l'impressione che, in *Murmuring Fields*, le possibilità della tecnologia schiaccino la virtualità del progetto. I virtuosismi tecnologici di un sistema che combina ambienti virtuali a sistemi di *motion capturing* non trovano una giustificazione forte, una finalità che guidi il visitatore nella sua esplorazione dell'opera. *La moltiplicazione delle possibilità tecnologiche che dovrebbe, teoricamente, supportare la costruzione di senso da parte del visitatore, finisce col soffocarla e inibirla.* L'esibizione delle possibilità tecnologiche da parte dell'artista e l'eccitamento per la moltiplicazione degli stimoli e degli effetti visivi e

¹⁸ P. Levy, (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano, p. 141.

sonori da parte del fruitore innescano una coazione a ripetere in cui l'opera viene depredata delle sue possibili significazioni.

Il potenziale:

Il potenziale tecnologico che in *Murmuring Fields* abbiamo visto schiacciare il virtuale sotto il peso dell'esibizione delle possibilità tecnologiche, si configura in *Desert Rain* nella selezione di forme e dei linguaggi con i quali esprimere il motivo trainante dell'opera: la messa in scena di un avvenimento e la sua scomparsa attraverso il suo consumo mediatico. La scelta della performance interattiva, di tecnologie per la creazione di 'realtà miste' e la scansione della tipologia narrativa in fasi ben definite compongono, come abbiamo visto, il piano potenziale dell'opera.

Allo stesso modo, *Totale della Battaglia* opera delle scelte precise all'interno di un insieme di potenziali tipologie e linguaggi espressivi. La videoinstallazione interattiva, insieme ad una forma narrativa che si articola in un *inizio-climax-fine*, ma che rimane aperta alle suggestioni e al percorso del visitatore, compongono il piano potenziale dell'opera.

L'attuale:

L'apertura alla *contingenza* e al *contesto ambientale* in cui l'opera viene situata, ma soprattutto *l'apertura al processo di significazione attuato dal fruitore*, sono *gli elementi che individuano i diversi gradi di attualizzazione delle tre opere*. Riprendendo la metafora dell'*opera-testo* le trame della quale offrono dei varchi, degli interstizi al lettore, è possibile collocare le tre opere su un continuum, che va da *Desert Rain* e la sua struttura serrata e riluttante all'intervento interpretativo dello spettatore, a *Murmuring Fields* e la sua apertura quasi totale che, come si è visto, ne precipita la componente virtuale riducendola all'esibizione del possibile. Gli ingranaggi della macchina narrativa che muove *Desert Rain* sono, in confronto alle altre due opere, inesorabili. Le fasi che ne scandiscono il progressivo sviluppo non sono interscambiabili: la fruizione segue una serie di tappe forzate, ognuna delle quali necessariamente precede la successiva, e senza l'esistenza di ognuna delle quali la narrazione non potrebbe sussistere. Coloro che prendono parte alla performance agiscono all'interno di vincoli precisi: la fase di *briefing* sullo scopo della loro missione, la navigazione del mondo virtuale, l'identificazione dei personaggi-target, l'attraversamento della cortina di vapore, la visione delle interviste ai personaggi-target e della notizia sulla nave Vincennes, e, infine, il ritrovamento dei 100.000 granelli di sabbia. *Ogni fase è un tassello che compone il mosaico finale nel quale leggere il significato dell'opera; ogni tassello ha una collocazione precisa all'interno del mosaico, senza la quale il significato finale risulta illeggibile e frammentario*. In particolare, i vincoli narrativi imposti dall'opera sono di duplice natura: da un lato le fasi vanno attraversate secondo una sequenzialità predefinita, dall'altro ogni fase è un elemento a se stante, impermeabile all'infiltrazione delle altre. Nel primo caso, l'opera non consente, per esempio, di accedere alle interviste ai personaggi-target prima di averli individuati nel mondo virtuale. Ciò non può che influire sulla costruzione del significato complessivo dell'opera: ogni partecipante

si lancia nell'affannosa ricerca del proprio personaggio-target, durante la quale egli non può che sviluppare una serie di aspettative e di legami affettivi e intellettuali con il personaggio. Apprendere le storie dei personaggi assegnati agli altri partecipanti dopo aver intrattenuto un rapporto privilegiato di inseguimento e cattura nei confronti del proprio personaggio, sortirà inevitabilmente un effetto diverso che apprendere tali storie nella fase iniziale della performance.

Nel secondo caso, riprendendo l'esempio dell'accesso alle interviste ai personaggi, notiamo come questo non possa avvenire durante la fase di inseguimento. La storia che i partecipanti costruiscono attorno al proprio personaggio durante l'inseguimento nel mondo virtuale sarà certamente diversa dalla storia che sarebbe potuta emergere dall'interazione fra le due fasi narrative, ossia se le interviste fossero accessibili durante l'inseguimento.

Allo stesso modo, le fasi di attraversamento della cortina di vapore, di rivelazione dei fatti nel Golfo Persico e di ritrovamento dei granelli di sabbia verrebbero investiti di significati completamente diversi se fossero attraversate in diversi momenti della performance. Ma tale possibilità è preclusa ai fruitori della storia: il testo, con la sua duplice chiusura, si rivolta a questo tipo di interazione col lettore.

Totale della Battaglia, al contrario, si presta ad essere fruito in modo più attivo dallo spettatore. Il percorso, infatti, pur essendo chiaramente articolato lungo direttrici spazio-temporali ben riconoscibili (la successione 'clamori'-'mischia'-'mucchi'-'visione sbloccata'), non solo mantiene una propria leggibilità anche se fruito in modo libero, ma, addirittura, si arricchisce di nuove significazioni ogni qualvolta lo spettatore gioca con le regole e gli ingranaggi del motore narrativo. Egli può, per esempio, dirigersi direttamente verso la stanza centrale del Baluardo, ignorando in un primo momento le installazioni del corridoio d'ingresso, per poi tornarvi in una fase successiva. Egli è libero di farlo, e la storia che risulterà dalla serie di scelte da lui operate, il disegno che emergerà dall'insieme di linee tracciate lungo il suo percorso, sarà unica e irripetibile. Tuttavia, affinché all'interno di questo disegno sia riconoscibile la componente virtuale dell'opera – il *thelos* che la muove – essa esercita una pressione sullo spettatore, orientandone la fruizione, e riconfigurandone i modelli percettivi. Anche lo spettatore più distratto, indisciplinato, o deciso a sovvertire le direttrici spazio-temporali lungo le quali l'opera si dispiega, non potrà evitare le sollecitazioni verso le quali l'opera lo orienta. Tornando all'esempio del visitatore che si dirige direttamente verso la stanza centrale del Baluardo, è opportuno notare che egli è sottoposto ad una serie di stimoli audio-visivi innescati dal suo stesso passaggio lungo il corridoio d'ingresso. Egli può scegliere di ignorarli, ma i suoi organi percettivi non possono sottrarvisi, e la traccia che essi lasciano nella sua memoria sarà comunque parte del disegno complessivo che emergerà dall'attraversamento dell'opera.

Lo stesso tipo di traccia si insinua nell'apparato percettivo e cognitivo – sullo hardware e il software – attraverso i quali lo spettatore esperisce *Murmuring Fields*. L'opera, come abbiamo detto, si colloca – lungo il *continuum* che unisce opera chiusa a opera aperta – all'estremo opposto di *Desert Rain*. Lo spettatore è completamente libero di innestare la propria storia tra le trame dell'opera, immergendosi nel flusso di stimoli audio-visivi innescato dal suo stesso attraversarli. *L'assenza di strategie di*

incanalamento da parte dell'opera, d'altra parte, risulta in una deriva di significato. La fruizione dell'opera, il suo attraversamento, espone lo spettatore ad una moltitudine di associazioni e continue riconfigurazioni percettive, risultando in un'anarchica cacofonia di stimoli sensoriali che assorbono ogni possibile costruzione di senso. La moltiplicazione delle attualizzazioni sensoriali non lascia spazio alla costruzione di un senso che le unisca in una storia coerente; l'accelerazione del processo di tessitura della trama narrativa manda in corto circuito la macchina narrativa stessa.

Il reale:

Il supporto materiale attraverso il quale l'opera si realizza, lo abbiamo visto, è costituito da due componenti: l'insieme di strumenti tecnologici che supportano la fruizione dell'opera, e il corpo degli spettatori, che esperiscono l'opera attraverso il proprio apparato percettivo. Come si può facilmente intuire dalla descrizione degli apparati tecnologici impiegati nelle tre opere in esame, essi ricoprono un ruolo fondamentale nella loro realizzazione. Senza i sistemi per la navigazione di ambienti virtuali, buona parte di *Desert Rain* non sarebbe concepibile; senza il sistema di motion capturing che supporta le interfacce naturali di *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*, esse non esisterebbero nemmeno.

Allo stesso modo, il corpo dello spettatore gioca un ruolo altrettanto fondamentale nella realizzazione dell'opera. Se non ci fosse il movimento fisico dei partecipanti sulle piattaforme, non ci sarebbe alcuna navigazione dell'ambiente virtuale di *Desert Rain*; senza il passaggio dei visitatori attraverso i corridoi lungo i quali sono dislocate le videoinstallazioni di *Totale della Battaglia*, le immagini e i suoni in esse contenuti non si potrebbero 'sbloccare'; se gli spettatori di *Murmuring Fields* non si aggirassero nella stanza dove l'opera è messa in scena, le informazioni audio-visive di cui essa è costituita non potrebbero essere innescate.

Ma c'è un'altra motivazione che soggiace alla scelta degli artisti di strutturare le tre opere in modo tale che esse non possano esistere senza l'interazione fisica dello spettatore. Se l'intenzione comune alle tre opere è – lo abbiamo visto – quella di creare ambienti in cui il reale e il virtuale si interfacciano in nuove configurazioni di senso, allora è evidente come l'interazione tra il corpo – lo hardware grazie alla quale l'esperienza viene realizzata – e la mente – il software che unisce i frammenti di esperienza in un senso globale – è un passaggio fondamentale della fruizione delle opere stesse. Se *Desert Rain* mette in scena la sparizione del reale (la guerra) attraverso l'accelerazione del virtuale (delle immagini e della loro circolazione mediatica), allora la scelta dei suoi creatori di contrapporre scenari reali a scenari virtuali nella performance andrà letta come una scelta artistica forte, consapevole, e coerente con il dibattito nel quale l'opera si pone.

Anche *Totale della Battaglia*, sollecitando il visitatore a interagire fisicamente con essa, instaura una corrispondenza tra il tipo di riflessione alla quale l'opera vuole invitare – una riflessione sulla follia della macchina da guerra che si frantuma in mille micro-battaglie e allo stesso tempo il fascino perverso e sensuale dello scontro fisico – e il mezzo attraverso essa si realizza – il corpo, appunto.

Murmuring Fields, infine, si propone di sperimentare con le possibilità di interazione e navigazione fisica di uno spazio – quello dell'informazione – che è, al contrario, virtuale.

Conclusioni

Per capire le interazioni tra tecnologia e arte, è necessario considerare il contesto comunicativo nelle quali esse si situano. A tal fine, si è scelto di adottare gli strumenti analitici forniti da P. Levy, e di considerare come le quattro modalità dell'essere – il *virtuale*, il *potenziale*, l'*attuale* ed il *reale* – si articolano nelle tre opere in esame.

‘Più che interpretare il mondo’, scrive Levy, ‘l’artista da direttamente voce a processi e a dinamiche sociali e collettive’¹⁹. In una società dell'informazione come la nostra, in cui la circolazione mediatica delle immagini alimenta nuove forme di fruizione e significazione, anche l’arte si confronta con le possibilità comunicative offerte dai nuovi media. Le tre opere esaminate testimoniano un cambiamento di prospettiva nei confronti di tali potenzialità comunicative, allo stesso tempo ribaltando i tradizionali canoni di fruizione artistica che vedono lo spettatore nella placida e contemplativa posizione di osservatore, più che di attivo fruitore e co-costruttore dell’opera. Reagendo criticamente ad una tendenza da parte dei mass media a comunicare attraverso potenti flussi di immagini finzionali, che finiscono con l’essere subite in modo passivo dal consumatore, le tre opere propongono un nuovo approccio all’utilizzo dei nuovi media, in cui nuovi percorsi sensoriali e inediti percorsi di interazione emergono dal dialogo tra l’opera e il suo fruitore. Sia in *Desert Rain*, che in *Totale della Battaglia* e *Murmuring Fields*, infatti, il prodotto artistico è il prodotto emergente, situato e contingente, dell’integrazione fra le fasi di produzione e fruizione. Gli ambienti virtuali e reali creati dai tre gruppi di artisti, inoltre, sono ambienti in cui l’informazione viene costruita, piuttosto che subita, all’interno di apparati narrativi più o meno aperti all’intervento dello spettatore. La tessitura della trama narrativa è, anche se in misura diversa nelle tre opere, un processo in cui il contributo dello spettatore si insinua negli interstizi dei quali il testo è costellato, per creare nuovi disegni, nuove significazioni. Il testo dell’opera, dunque, diviene il luogo del movimento e dell’interazione, in cui lo spazio non va osservato dall’esterno, con uno sguardo onniscente, bensì percorso dall’interno. L’attraversamento *fisico* (il muoversi nell’ambiente), ma anche quello *epistemologico* (il muoversi attraverso i segni e l’attribuire loro significati) e *percettivo* (il muoversi attraverso stimoli audio-visivi) dell’opera diviene, insomma, una parte cruciale affinché essa comunichi la propria storia. Il discorso che essa viene a comunicare è, letteralmente, la testimonianza di un dis-correre dell’artista e del fruitore con il testo, l’ambiente e la situazione in cui esso è situato. Confrontarsi con la particolare sinergia che emerge dall’interazione di questi fattori significa, per chi produce discorsi sull’arte, confrontarsi con la progressiva dissolvenza di un canone estetico, quello rinascimentale, secondo il quale

¹⁹ P. Levy, (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano, p. 140.

lo spettatore posa, come si è detto, uno sguardo onniscente e *contemplativo* sull'opera. Quello che lo spettatore getta sulle tre opere in esame è, al contrario, uno sguardo *in-coativo*, che determina l'inizio di un'azione, mettendo in moto la macchina narrativa dell'opera.

Un altro aspetto del canone estetico tradizionalmente applicato all'arte vuole i linguaggi artistici come esclusivamente legati alla disciplina artistica dalla quale essi sono emersi: il linguaggio teatrale deve essere applicato al teatro e solo al teatro, il linguaggio della pittura ai dipinti ecc. Sovvertendo le regole del gioco, ibridando linguaggi, tecniche e pratiche, i tre gruppi di artisti dei quali si è trattato vanno oltre i recinti disciplinari del teatro-cinema-musica, le incrociano con pratiche più recenti come la performance, l'installazione, il videogioco, e le reinventano applicando i linguaggi di una alle tecniche di un'altra, per definire nuovi sistemi dinamici e in trasformazione.

Viene destituita, infine, la polarità *reale/virtuale*, tra esperienza quotidiana e immaginario, tra fatti e finzione. Le tre opere tessono una sottile trama tra le due dimensioni che caratterizzano l'esperienza del visitatore, creando ambienti di 'realtà mista' in cui i confini tra reale e artificiale sfumano e si intrecciano in nuove configurazioni di senso. Spazi reali e spazi virtuali vengono messi a confronto: simulazioni di ambienti reali come quello del deserto (*Desert Rain*), o della battaglia di San Romano (*Totale della Battaglia*), o semplicemente delle pagine di un libro (*Murmuring Fields*) vengono inserite in contesti reali, come la camera d'albergo riprodotta nel magazzino dismesso di Stoccolma, i mucchi di sabbia nel Baluardo S. Paolino di Lucca, la stanza all'interno del festival Transmediale. Si è visto come, nelle tre opere, la dimensione virtuale sia in diversa misura inserita e contestualizzata all'interno della dimensione reale, creando effetti di *co-presenza*, ma non sempre di riuscita *coalescenza*. Se, infatti, la messa in scena dell'informazione rimane il motivo principale che percorre le tre opere, gli artisti – anche se in misura diversa tra loro – non si accontentano di trasportare il proprio pensiero su supporti digitali, e neppure di indagare le potenzialità del mezzo informatico. Una tale operazione risulterebbe in una combinatoria infinita di virtuosismi ed effetti speciali; la vera ricerca artistica risiede, invece, nell'esplorazione delle specifiche pratiche di interazione e fruizione dell'opera in un contesto comunicativo specifico, così come esse vengono innescate dalle operazioni pragmatiche del fruitore.

Non è sufficiente, insomma, mettere alla prova la tecnologia: affinché essa dia corpo ad un'idea, affinché la macchina narrativa produca storie, è necessario considerare in quali contesti di fruizione la tecnologia è collocata, qual'è la progettualità che ne motiva l'utilizzo, qual'è, in definitiva, la direttrice lungo la quale si muove la narrazione prodotta dall'opera e che, allo stesso tempo, produce l'opera stessa.

Bibliografia

Barthes, R., (1980), *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi: Torino.

Baudrillard, J., (1991), *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Éditions Galilée: Paris.

- Benjamin, W., (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi: Torino 1966
- Berenson, B., (1959), *I pittori italiani del Rinascimento*, Sansoni: Firenze.
- Bernhard, T., (1994), *Ereignisse*, Suhrkamp: Frankfurt am Main.
- Levy, P., (1997), *Il virtuale*, Cortina: Milano
- Saussure, de, F. (2002), *Écrits de linguistique générale*, Gallimard: Paris (originale pubblicato nel 1916).