

Esquire, 28/11/2018, « L'arte aumentata in realtà virtuale »

<https://www.esquire.com/it/cultura/arte-design/a25219022/arte-realta-virtuale/>

L'arte aumentata in realtà virtuale

Alla Mostra di Venezia abbiamo visto i progetti migliori, la tecnologia più convincente, le idee più allucinanti.

Di Gabriele Niola

28/11/2018



LABIENNALE.ORG

Non ci sono manifestazioni paragonabili alla sezione VR della Mostra del Cinema di Venezia. Circa 30 progetti di realtà virtuale in anteprima mondiale, più un pugno già visti altrove, considerati il meglio di quel che è stato fatto durante l'anno: alcuni dei creatori e produttori più noti e interessanti, la tecnologia di frontiera, indipendenti e grandi studi assieme con creatori che provengono dal videogioco, dalla videoarte, dall'arte classica, dal cinema e dalla televisione.

Tutto si svolge sull'isola Lazzaretto Vecchio, dal cui nome è evidente l'utilizzo che una volta era fatto della struttura che occupa tutta l'isola, raggiungibile dal Lido con un barca-navetta. Lì sono organizzate in piccoli ambienti a loro dedicate le Stand Up, cioè le opere che richiedono che il fruitore stia in piedi per poter guardare e muoversi dentro

l'ambiente virtuale; le Interattive, quelle cioè che consentono all'utente non solo di muoversi ma anche di prendere parte attiva a quel che vede; e il VR Theatre, la zona in cui si sta seduti e si guardano i progetti che non prevedono né movimento né interazione, i più simili ad un film in cui poter spostare lo sguardo di 360 gradi ma da un punto fisso.



LABIENNALE.ORG

C'era ad esempio un cortometraggio della serie *Ghost In The Shell* molto blando, e uno più divertente e centrato, contenuto extra di *L'isola dei cani* di Wes Anderson, in cui i personaggi protagonisti (i cani) sono intervistati e tutt'intorno a loro c'è una specie di finto backstage del film.

PUBBLICITÀ - CONTINUA A LEGGERE DI SEGUITO

Ma chiaramente sono le Stand Up e le Interattive le esperienze più affascinanti. Tra il meglio visto c'è solo un progetto italiano, *X-Ray Fashion* di Francesco Carrozzini (figlio di Franca Sozzani) in cui si entra scalzi e si indossa il visore e lo zaino contenente il computer cui è collegato il visore, per potersi muovere liberamente senza limiti. L'installazione è un percorso che, nel visore, è un viaggio di stazione in stazione, ognuna delle quali è un diverso momento della produzione di un capo d'abbigliamento, immagini reali a 360 gradi di sfruttamenti e disastri ecologici causati dall'industria. Di volta in volta elementi nel

mondo reale aiutano l'immersione. Quando siamo in una sartoria indiana angusta e mortale un pannello riscaldato aumenta la temperatura nel mondo reale, quando siamo in una zona ventosa dell'aria arriva da un ventilatore e quando siamo nelle conchiglie con un passo entriamo in una vaschetta d'acqua.

L'accusa al mondo della moda è trattata con una certa puerilità e una buona dose di semplicismo, ma l'installazione funziona e mostra le possibilità di immersione con qualche aiuto dal mondo reale.



Umami

LABIENNALE.ORG

La stessa cosa che avviene in *Umami* di Landia Egal e Thomas Pons, l'installazione più complessa della mostra, animata in tempo reale nel mondo reale. Ci sono cioè persone che lavorano mentre lo spettatore ha il visore per muovere intorno a lui oggetti, odori e sapori così che ciò che vede nella realtà virtuale abbia un riscontro in quel che può toccare. Anche qui l'obiettivo è la creazione di diverse sensazioni ibride tra il virtuale e il reale, verso una confusione dei due piani. La spallata del mondo reale crea un'illusione di realismo interessante, che non è certo la stessa che si può ottenere con una buona narrazione (lo vedremo più

avanti) ma è affascinante. Non sostenibile per uno sviluppo commerciale, è una stranezza videoartistica niente male.



VR_I

LABIENNALE.ORG

PUBBLICITÀ - CONTINUA A LEGGERE DI SEGUITO

In fondo un po' lo stesso lavoro di *VR_I*, installazione di Gilles Jobin in cui 5 persone insieme girano in un ambiente mentre intorno a loro si alternano giganti immensi e uomini minuscoli. Con sensori a mani e piedi, nel mondo virtuale ognuno ha un suo avatar che risponde bene ai movimenti e può interagire con gli altri, i quali esistendo anche nel mondo reale possono stringere mani, parlare e toccare. È un'esplorazione della percezione degli spazi che stupisce a ogni svolta con le proporzioni e non è niente male.



Crow: the legend

LABIENNALE.ORG

Meno impressionante per quanto tecnicamente valida è la Stand Up intitolata *Crow: The Legend* di Eric Darnell, in cui una favola new age su corvi colorati che si sacrificano per creare la primavera è raccontata con animazione un po' poligonale dentro la quale lo spettatore si può muovere. Nel senso che ogni scena di questa storiella animata si svolge in uno spazio piccolo e confinato nel quale ci si può spostare e guardare dal punto che si preferisce gli eventi, le interazioni e i personaggi che parlano. Il problema, come sempre con qualsiasi racconto, è che se non è appassionante la storia, è noiosa la presenza e si avverte l'artificio. La tecnologia però è buona e immaginare una storia avvincente dentro la quale muoversi per vederla da dove si preferisce non è male.



Berlin Blitz

LABIENNALE.ORG

Infine il progetto forse più serio e appassionante visto nella sezione veneziana è uno dei più semplici (a dimostrazione dell'imperitura massima per la quale un'idea azzeccata compensa qualsiasi tecnologia). *Berlin Blitz* di David Whelan ha uno spunto formidabile, è una Stand Up senza interazione che mette lo spettatore dentro un aereo da bombardamento britannico durante la seconda guerra mondiale. L'ambiente è strettissimo e angusto e anche se nel mondo reale si è invece in uno spazio ampio si avverte la claustrofobia. Dentro l'aereo 4-5 persone lavorano al bombardamento, chi pilota, chi controlla le mappe, chi sta alla radio. L'audio delle loro conversazioni è autentico, è la registrazione di un vero equipaggio e di un vero volo del 1938.

Partono e vediamo dagli oblò la notte arrivare, poi con uno stacco siamo in volo con altri aerei vicini in uno squadrone che approccia la Germania e da terra iniziano i proiettori antiaerei, un altro stacco e siamo su Berlino. Ovviamente spostandosi con un passo di lato si può uscire dalla carlinga e vedere da fuori il mondo sotto e l'aereo, le luci di contraerea e gli spari che arrivano da terra per abbattere aerei così pesanti che non possono deviare, solo sperare di non essere presi. Nonostante sia tutto molto statico la tensione è alta, gli scenari di Berlino in fiamme sono

fantastici e le voci monocordi dei piloti, una volta superata la città intatti, quando vedono le scogliere di Dover, si sciolgono in battute, risate e una canzone cantata per la gioia d'essere vivi.