

Artribune, 30/09/2018, « [VR\\_I: la realtà virtuale come esperienza extracorporea](https://www.artribune.com/television/2018/09/video-vr-i-realta-virtuale-come-esperienza-extracorporea/) »

<https://www.artribune.com/television/2018/09/video-vr-i-realta-virtuale-come-esperienza-extracorporea/>

## VR\_I: la realtà virtuale come esperienza extracorporea

Un progetto che unisce danza e nuove tecnologie, per offrire ai partecipanti un'esperienza unica. Tra giganti, creature lillipuziane e paesaggi psichedelici. Dopo Venezia, lo spettacolo torna a novembre in occasione di Romaeuropa Festival ...

By

**Valerio Veneruso**

-

30 settembre 2018

Presentata fuori concorso al [Venice Virtual Reality](#) durante l'ultima edizione della Mostra del Cinema di Venezia, [VR\\_I](#) si è rivelata una delle opere più interessanti dell'intera manifestazione. Reduce dal Sundance Film Festival 2018 e dai premi ricevuti durante la 49esima edizione del Festival del nuovo cinema di Montreal (Grand Prix per l'innovazione e il Premio del pubblico) l'ambizioso progetto, partorito dalla mente del coreografo svizzero **Gilles Jobin** in collaborazione con i fondatori dell'Artanim Motion Capture di Ginevra **Caecilia Charbonnier** e **Sylvain Chagué**, offre infatti la possibilità di vivere un'esperienza unica.

Come spiegato anche dagli autori, l'obiettivo è quello di mettere in contatto i fruitori (è stato concepito per un numero massimo di cinque alla volta) con qualcosa di sconosciuto. A partire dal proprio corpo, che può vestire i panni di un avatar con connotazioni fisiche ben precise, in grado di soddisfare anche le esigenze di chi è costretto su di una sedia a rotelle, fino all'incontro con le creature pantagrueliche che si muovono all'interno di uno scenario dai toni mutevoli e psichedelici.

## UN CAMBIO CONTINUO DI PROSPETTIVA

I partecipanti vengono così messi nella condizione di essere osservati da figure mastodontiche (interpretate dallo stesso Jobin e i suoi ballerini) e, al contempo, di osservare delle creature lillipuziane, in uno scambio costante di prospettive in grado di stimolare empatia verso l'altro. Attraverso un'attrezzatura specifica (costituita da sensori per mani e piedi, un computer indossabile come uno zaino, un paio di cuffie, un microfono e ovviamente un visore) si è dunque portati a percepire se stessi come un portale tramite cui poter vivere

un'esperienza multisensoriale dalla quale non è semplice poi distaccarsi.

Il corpo e i suoi infiniti movimenti sono i cardini essenziali di questa particolare avventura, come si evince anche dalle opere d'arte che arredano le stanze di una casa la cui architettura strizza l'occhio a quelle di Le Corbusier. Tra statue classiche, riproduzioni di un trittico di Francis Bacon e il celebre *Nudo che scende le scale* di Duchamp, ogni cosa omaggia il corpo e le potenzialità di conoscenza che esso custodisce.

Per chi si fosse perso il debutto italiano di *VR\_I* ricordiamo che l'opera sarà fruibile presso l'Istituto svizzero di Roma, dal 21 al 23 novembre prossimo, in occasione del [Romaeuropa Festival 2018](#).

– *Valerio Veneruso*