

# Ars Electronica 2015

Temps Mort / Idle Times

Vanessa Vozzo

Il Festival *Ars Electronica* di Linz è una tappa obbligata per gli amanti del connubio tra arte/creatività e tecnologie innovative/scienza/società.

*Ars Electronica* è ovunque a Linz: dentro le università, nei musei, in locali alternativi, in aree dismesse riqualificate e all'*Ars Electronica Center*, ovviamente.<sup>1</sup>

Tema di questo anno: *Post City - Habitats for the 21st Century*: come si configureranno le città del futuro dopo la rivoluzione digitale, dopo i cambiamenti globali dei poteri politici e dell'economia, dopo i cambiamenti climatici? Un'edizione che pone domande importanti, ma che al contempo smorza i toni apocalittici dettati da inconsce paure sui temi trattati per approdare a una vera e propria esposizione di nuove competenze, di nuovi saperi, di creazioni fortemente innovative ma non per questo "disumanizzate".<sup>2</sup> Nell'*OK Center for Contemporary Art* c'è lo showcase delle opere del *Prix Ars Electronica 2015* (i cui vincitori sono stati annunciati a maggio), ma molto interessante appare anche *Post City*, principale location del Festival. Qui hanno luogo tutti i simposi, l'esposizione principale e un laboratorio per creare la Città del Futuro. L'enorme spazio è quasi interamente occupato dal Festival. Nella *train hall* si svolgono alcune performance, ma per non perdersi tra le proposte e comprendere la logica dell'esposizione è possibile seguire un percorso guidato (chiamato *We guide you*). La visita permette di attraversare comunità e popolazioni, di osservare e comprendere situazioni sociali e politiche, di avventurarsi nell'incredibile mondo creativo/scientifico giapponese, di commentare eventuali soluzioni per la creazione di un'ipotetica città del futuro. Dal prototipo di un'automobile completamente automatizzata con sedili "a salottino" per socializzare, a sistemi VR alienanti per guardarsi un film in 3D senza essere disturbati, a robot che ripetono in real time gesti umani, alberi che autonomamente abbinano un cambiamento di colore all'emozione del passante, monitor mobili interattivi, guanti ispirati all'ecolocalizzazione dei delfini che permettono di ritrovare oggetti sommersi e così via. Videoarte, Interactive Media Art, Sound Art, Performing Arts, Performance Art, Fotografia, Computer Grafica. Nessun limite, tutto è possibile.

<sup>1</sup> La mappa di *Ars Electronica 2015*: <[www.aec.at/postcity/en/locations/](http://www.aec.at/postcity/en/locations/)>.

<sup>2</sup> Se si vuole approfondire il tema dell'edizione 2015 del Festival: <[www.aec.at/postcity/en/thema/](http://www.aec.at/postcity/en/thema/)>.

Come l'opera *Portrait Series No.1* della fotografa Carina Hesper (NL),<sup>3</sup> un ritratto interattivo frutto di una residenza presso la *Summer Session* dell' Institute for the Unstable Media,<sup>4</sup> un'opera esposta per la prima volta ad *Ars Electronica* che fonde video, fotografia, antropologia e arte interattiva. Ad *Ars Electronica* gli artisti sono spesso accanto alle loro creazioni e comunicano con i visitatori, questo permette di comprendere meglio le opere, di intrecciare relazioni e di avviare un coinvolgente scambio dei saperi. La Hesper, pur non essendo esperta di tecnologie interattive, descrive l'interfaccia utilizzata per creare l'interazione. È una *Kinect* per *Xbox 360*, un dispositivo di controllo composto di una telecamera e di un doppio sensore di profondità a raggi infrarossi. Nata per essere abbinata alla *console* per videogame *Xbox 360*, la *Kinect*, economica e agile, viene oggi comunemente usata in ambito artistico per la creazione di installazioni interattive e, in particolare, per performance di danza e spettacoli che utilizzano sistemi di interazione digitale. È interessante notare che dall'installazione è stata ricavata una *app* che si può ottenere digitando il nome di *Carina* e il titolo dell'opera su qualsiasi motore di ricerca.

Nell'esposizione *CyberArts* presso l'OK Center for Contemporary Art, è esposto lo showcase delle opere che hanno ricevuto un riconoscimento da parte del *Prix Ars Electronica*.

Il quadro complessivo dell'esposizione è di assoluta varietà dei generi e degli strumenti creativi utilizzati, molto interessante. Ogni opera è un progetto, ogni progetto è un mondo da esplorare. Da un punto di vista puramente estetico, però, qualcosa di omogeneo rende la percezione un po' noiosa, tutto abbastanza «moderato».

Ancor meno convincenti appaiono i contributi più dichiaratamente performativi, sia quelli legati allo showcase, sia quelli presentati separatamente come *Second Body*,<sup>5</sup> del coreografo taiwanese Chieh-hua Hsieh. Invece l'uso inter-attivo del corpo del visitatore/utente, un particolare utilizzo dell'ambientazione audiovisuale e delle tecnologie e uno studio drammaturgico e/o narrativo che sottende alcune opere induce a interessanti riflessioni sul legame delle arti performative con i media e le arti visive. Sono lavori difficilmente circoscrivibili all'interno di un genere preciso in cui, manifestamente, gli artisti, nel realizzare l'opera, si rifanno alle arti performative senza esserne formalmente vincolati.

*Temps Mort / Idle Times*,<sup>6</sup> di Alex Verhaest (BE), la giovane artista vincitrice del *Golden Nica 2015* nella categoria *Computer Animation / Film / VFX*, è un'opera molto coinvolgente, sia per le scelte estetiche visive e sonore, sia per le scelte

<sup>3</sup> <[www.carinahesper.nl/](http://www.carinahesper.nl/)>.

<sup>4</sup> <[v2.nl/lab/residency/](http://v2.nl/lab/residency/)>; <[v2.nl/archive/works/portrait-series/](http://v2.nl/archive/works/portrait-series/)>.

<sup>5</sup> <[www.aec.at/postcity/en/second-body/](http://www.aec.at/postcity/en/second-body/)>.

<sup>6</sup> <[prix2015.aec.at/prixwinner/16337/](http://prix2015.aec.at/prixwinner/16337/)>.

narrative e drammaturgiche, sia per l'efficacia del semplice sistema interattivo che viene utilizzato.

In un ampio spazio espositivo il visitatore si trova di fronte a una serie di 10 video animazioni proiettate a loop su schermi della grandezza di 19 pollici. Su uno schermo di 50 pollici, che la stessa autrice definisce "interattivo", vengono invece presentati insieme i personaggi già mostrati singolarmente sugli schermi più piccoli.

Il confine tra video e fotografia è, anche in questo caso, molto sfocato. Alex ha studiato fotografia, questo è evidente, soprattutto dal tipo di attenzione posta nel trattamento della luce. La deformazione dei volti, il tono dei colori e il suono rende l'atmosfera cupa e inquietante. Tutto appare surreale, ma anche straordinariamente credibile. I personaggi sembrano essere osservati interiormente attraverso una lente d'ingrandimento che ne espone le mostruosità dell'anima, ma il loro corpo è imprigionato in abiti consueti, in atteggiamenti codificati e contenuti.

Il video interattivo mostra la cena di una famiglia formata da cinque membri disposta frontalmente e replicata in maniera simmetrica (tranne il personaggio "autore/osservatore"). La morte del padre suicida è il soggetto dell'opera. La sensazione è che tutti attendano qualcosa.

In sala, su una didascalia, compare un numero di telefono da chiamare. Se si compone il numero indicato un telefono squilla in video (quello del personaggio Peter). Peter, però, non risponde, stacca il telefono. A questo punto la situazione di "attesa" si sblocca e, grazie allo stimolo interattivo, vengono avviate le conversazioni tra i personaggi.

I dialoghi non affrontano il tema della morte, ma piuttosto rivelano, attraverso una serie di frasi convenzionali supportate da una gestualità abitudinaria, un percorso psicologico che riguarda "l'assenza".

Questo è ciò di cui si può fruire ad *Ars Electronica*, anche se occorre chiarire che l'opera completa prevede altri due schermi interattivi sui quali l'autrice fornisce poche informazioni.

Durante la conferenza al *Prix Forum I* Alex Verhaest rivela inoltre di aver presentato quest'opera in un festival di teatro arricchita di una sezione narrativa: uno dei personaggi, infatti, comincia a mandare messaggi telefonici all'ultima persona che ha fatto squillare il telefono di Peter. In questo modo si avvia una doppia interattività attraverso una sorta di *live chat*.

Il legame con il teatro è evidente: la Verhaest, sempre durante la conferenza, parla addirittura di scenografia e vorrebbe che questo lavoro fosse propedeutico alla realizzazione di un'opera che tenda all'abbattimento della "quarta parete".<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Il video del *Prix Forum I* è visionabile per intero al link: <[www.aec.at/aeblog/en/2015/10/07/computer-animation-boring-way/](http://www.aec.at/aeblog/en/2015/10/07/computer-animation-boring-way/)>..

Inoltre in un articolo pubblicato questo anno dalla rivista giapponese di cultura creativa “Shift” la Verhaest dichiara: «Il mio lavoro è in gran parte incentrato sul linguaggio, sulla storia e sull'impossibilità di comunicare. Alla base di ogni mio progetto c'è uno script narrativo, esistente o inventato, attorno al quale creo la struttura dell'opera».<sup>8</sup>

I livelli interpretativi sono molti, alcuni apertamente indirizzati dall'artista, altri accennati e poi volutamente abbandonati per lasciare maggiore libertà al fruitore. Sempre nell'articolo di “Shift” rivela che «Il titolo [dell'opera] deriva dallo strano tempo sospeso generato dall'epoca digitale contemporanea. Il tempo è diventato un concetto completamente differente da quando interagiamo sempre più con gli strumenti in rete. La scena della cena è un'investigazione sul tempo e sulla memoria come convergenza tra passato e presente».<sup>9</sup>

Per la realizzazione di *Temps Mort*, la Verhaest si ispira all'arte medievale per la quale, come affermato dalla stessa artista sia su “Shift”<sup>10</sup> che durante il *Forum*, ha una forte passione. In particolare da un *pamphlet* anonimo che ripercorre cinque tappe di accompagnamento del malato verso la morte. Anche *Hieronymus Bosch* è una fonte d'ispirazione, la creatura animata metà libellula e metà rana presente nei video ne è un esempio esplicito.<sup>11</sup>

Spunti, riflessioni, idee che riguardano il teatro e la performance in un'opera che in apparenza non rientra tra tali discipline, ma, forse, è proprio questa sua “non appartenenza” a un ambito spesso ingessato da complessi o obsoleti codici a renderla così interessante.

Il sistema interattivo utilizzato dall'artista è semplice, funzionale e adattabile a differenti contesti artistici e si ha l'impressione che proprio l'elemento “interattività” renda l'opera libera da ogni etichetta e insieme fortemente connessa alla corporeità (dell'attore e dell'utente) e alla narrazione.<sup>12</sup>

I video in animazione 3D vengono composti con Cinema 4D Studio e grazie al supporto di Adobe After Effect e di Adobe Photoshop. Per la deformazione dei volti viene usata una semplice applicazione facewarp che lavora in 2D implemen-

<sup>8</sup> Aya Shomura, *Alex Verhaest*, «Shift», 5 maggio 2015, <[www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex\\_verhaest.html](http://www.shift.jp.org/en/archives/2015/02/alex_verhaest.html)>. Testo originale: «My work is largely focused on language, story and the impossibility of communication. The basis of each project is a narrative script, existing or newly written, around which I create a body of work».

<sup>9</sup> *Ibid.* Testo originale: «The title [of the artwork] is devised from the strange “in between” time modern technology generates. Time has become something completely different since we interact more and more with networked devices. The dinner scene is an investigation of time and memory as a convergence of past and present».

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> Alex Verhaest ne parla nel *Prix Forum I*.

<sup>12</sup> Anche questa sezione è stata realizzata grazie alle rivelazioni dell'artista durante il *Prix Forum I*.

tata attraverso un sistema di motion tracking. Così viene realizzata la parte visuale (abbinata ovviamente a un audio specifico).

L'interazione avviene invece attraverso una telefonata. Da un punto di vista tecnico, è realizzata attraverso la connessione tra un servizio di telefonia in rete (tipo Skype, ma open source, di nome Twilio) che si sintonizza, attraverso un'applet Java, con un ambiente di programmazione per l'elaborazione dati in real time che ha come contenuto il video sul computer. In questo modo lo "strumento" telefono del visitatore/spettatore si trasforma in un'interfaccia che non solo permette di collegarsi a un altro strumento, ma mette in connessione mondi apparentemente incommunicabili: quello della realtà e quello della finzione. L'interfaccia assume il ruolo di "confine" tra dimensioni spaziali e temporali differenti e questo pone il visitatore/spettatore in una situazione di appagante incredulità. Attraverso un'azione immediatamente comprensibile per qualsiasi utente come, appunto, fare una telefonata, la realtà si trasforma inesorabilmente, si mescola con il virtuale senza soluzione di continuità e senza l'intervento di un processo mentale logico e conscio. Per usare termini noti a chi si interessa di Interactive Media Art, l'opera passa dall'essere "non immersiva" a "immersiva". Uno slittamento notevole, difficile da ottenere ed entusiasmante. È rassicurante il fatto che in un contesto così «tecnologizzato», i contenuti, le competenze, la creatività e l'attenzione verso il fruitore dell'opera abbiano ancora un'importanza primaria. *Ars Electronica* resta un Festival stimolante e coinvolgente.