

Le arti performative nel mondo di Internet e dell'Interaction Design: L'avventura tecno-artistica di Konik Thtr di Barcellona

Vincenzo Sansone

Università di Palermo

Che cos'è internet? Che cos'è l'interaction design? Queste sono domande che oggi appaiono abbastanza scontate ma cosa rappresentano e come cambiano internet e interaction design quando si intrecciano alle arti performative, da sempre state legate a uno spazio di condivisione fisico e reale, sia per la relazione tra performer e spettatore, che per i rapporti tra performer e performer e in cui i performer sono sempre stati esseri umani, corpi fatti di carne e di ossa?

La diffusione e l'implementazione di internet sta cambiando la natura delle arti performative, che a loro volta costringono internet a trasformarsi, a cercare nuove vie per migliorarsi. L'avvento delle tecnologie ha permesso la realizzazione di diverse iniziative che in differenti modi utilizzano la rete internet per realizzare performance on-line, trasformando lo spazio da fisso e reale in mobile e fluido. *Cyberformance*, *networked performance*, *online performance*, *webcam performance*, *telematic performance* sono le terminologie più usate per indicare questi tipi di eventi. Tutte queste varianti sono accomunate dall'uso di Internet e dallo svolgersi in real-time come la performance tradizionale, sebbene vi siano diversi modi per adoperare la rete. Infatti, la performance può essere creata e presentata esclusivamente on-line e lo spettatore a distanza può intervenire mediante software; la performance può essere realizzata in spazi fisici ma tra performer che, trovandosi a distanza tra loro, interagiscono tramite la connessione di rete; infine, la performance può svolgersi in un luogo fisico, agita da performer che si trovano a distanza e fruita da un pubblico che può essere fisicamente presente in uno dei due luoghi dell'azione oppure interagire da casa tramite software. Diversi gli esperimenti che si sono succeduti negli anni, il *Waiting for Godot* di Samuel Beckett, realizzato dal gruppo artistico californiano DeskTop Theater nel 1997, gli esperimenti di Webcam Teatro di Giacomo Verde, il teatro a distanza di Emiliano Campagnola, le realizzazioni di Marianne Weems e del suo gruppo The Builders Association.

Sul versante Interaction Design invece cosa sta succedendo? L'interaction design è quell'attività che permette all'uomo di interagire con le macchine informatiche appartenente all'HCI (Human Computer Interaction) facilitandone il processo. È dunque pensata per l'uomo che in questo caso deve sottomettersi a un intermediario per poter dialogare con la macchina. Nelle arti performative sta avvenendo un cambio di tendenza: interaction design indirizzato alla macchina. È

la macchina che deve adattarsi all'uomo, che, in un certo senso, deve creare delle interfacce per approcciarsi all'uomo e non viceversa. In campo performativo, infatti, l'interaction design cerca di studiare quale relazione vi possa essere tra sistemi digitali e corpo umano. Uno dei gruppi più rappresentativi di questa tendenza è la compagnia francese Adriem M. / Clair B., che opera nel campo delle arti performative coniugate alle tecnologie digitali, in particolare con videomapping e videoproiezioni, ricercando un mondo digitale vivo quanto quello umano.

Se i due ambiti sembrano distinti (la prima tipologia utilizza internet quindi è una performance che ricorre sempre all'on-line, la seconda tipologia sfrutta tecnologie digitali ma non sempre la rete) qualche artista si muove in entrambi gli ambiti, cercando talvolta di coniugarli. È il caso della compagnia di Barcellona Konik Thtr, fondata nel 1985 da Rosa Sanchez e Alain Baumann. Pionieri dell'arte interattiva, i due artisti sono stati tra i primi a impiegare le tecnologie di *motion capture* all'interno delle loro performance. I loro progetti sono basati sull'impiego di vari media tra cui la rete internet e più recentemente si sono avvicinati alla pratica del videomapping sia su larga scala (architectural mapping) che all'interno delle performance come micro mapping. Il duo, infatti, definisce i propri lavori in due differenti modi: *escena interactiva* (performance interattiva) ed *escena distribuida* (performance telematica).

Alla prima tipologia appartiene *Hypernatural*, una performance site-specific che oltre al micro mapping, impiega danza, musica, immagini in movimento, tecnologie di interaction design interattive attivate dai gesti del performer o dello spettatore per esplorare il legame dell'uomo con l'ambiente che lo circonda attraverso il suo rapporto con i colori, la luce e gli oggetti quotidiani. *Hypernatural* però non è la natura reale, è appunto una *hypernatura*, una simulazione della vecchia natura e una critica della natura attuale in cui tra le tante cose, ad esempio, la genetica interviene rendendo i suoi prodotti molto più belli e appetitosi alla vista. Le tecnologie servono per costruire questa natura esagerata, questa natura spropositatamente aumentata e per esplorare le relazioni che l'uomo intrattiene con i vari elementi del paesaggio. Sono, infatti, i gesti ad attivare lo spazio ibrido, in cui elementi comuni e gadget tecnologici convivono senza conflitti.

Alla seconda tipologia appartiene *Near in the Distance 2*, una performance telematica in cui danzatori, artisti visivi e musicisti si trovano dislocati in differenti parti del mondo, come Barcellona, Vienna, Linz, Berlino, New York, Londra ma allo stesso tempo sono virtualmente tutti sullo stesso palcoscenico per realizzare un'unica performance dal vivo.

Dall'unione delle due tipologie di performance elencate, i Konik creano *Before the beep*. In questa site-specific performance, con danza e tecnologie interattive, il duo artistico esplora il senso della presenza oggi, al tempo della vita on-line, in cui la presenza in assenza si manifesta anche da grandi distanze. Gli spettatori, infatti, possono intervenire nella performance in vari modi: nella

maniera tradizionale che è quella della presenza fisica *hic et nunc* nel luogo della performance, una presenza però aumentata dall'ausilio di sensori di movimento che gli permettono di interagire con la scena; utilizzando, sempre in presenza, i propri dispositivi mobili agganciati a una rete predisposta nel luogo della performance; da remoto mediante l'ausilio di Internet. *Before the beep* è dunque un confronto tra corpo fisico e nuovi sistemi tecnologici di comunicazione, in cui il corpo deve ripensare alla sua stessa presenza in un determinato luogo e all'idea stessa di presenza. In un'intervista realizzata da Anna Maria Monteverdi i Konik affermano:

“In *Before the Beep* we wanted to explore how our cultural context, highly mediatized, constructs and determines our behaviour and the way in which we communicate. The use of social networks, Internet and the apps we have installed on our inseparable mobile devices are creating new communication codes, and establish new, more playful, social relations. The society has become more proactive and we take this into account when we invite the audience to participate actively during the show. Ask them for instance, by sending phrases through their mobile phone, to bring the semantics of a situation that the actors have to follow. In *Before the Beep*, we are not really making a criticism about the excessive mediation of our society as much as asking ourselves – and the audience – where can we situate the membrane that separates the private space from the public space on the Internet. [...] In *Before the Beep*, we also ironize on some situations brought by that intensive use of communication devices, as for example one performer is calling by phone the other performer on stage at sight, something which we experience everyday when people are meeting in crowded areas and cannot see each other even though they are a few feet from each other.” (Monteverdi 2014)

Before the Beep dunque, oltre a essere un ibrido teatrale, è, riprendendo proprio un termine teatrale, metateatro o teatro nel teatro (la concezione che pone come oggetto dell'opera teatrale il teatro stesso), un metamedium digitale, cioè un'opera in cui i media si interrogano su se stessi.