

[ateatro]  
[Associazione  
Culturale Ateatro]  
[ate@tropedia]  
[l'archivio]  
[cerca nel sito]  
[contatti]

Gli speciali di  
[www.ateatro.it](http://www.ateatro.it)  
[Le Buone Pratiche  
2012]  
[Un teatrino dell'io]

ISSN 2279-9184

ateatro 137.31  
1/16/2012

**L'arte della superficie**  
Dal videomapping all'interaction design per il teatro  
di Anna Maria Monteverdi e Enzo Gentile

#### Mappando superfici

Prima era la videoproiezione. Poi il *digital mapping* ha oscurato tutto il resto: *architectural mapping, facade projection, 3D projection mapping, videoprojection mapping, display surfaces, architectural Vj set* sono alcune delle definizioni usate per questi nuovi formati artistici. L'ambito è quello della cosiddetta *augmented reality*, una sovrapposizione di strutture materiali con un rivestimento virtuale che ne modifica la percezione visiva. Sulla base di questi esperimenti di realtà aumentata sono state create opere video artistiche architettoniche intrinsecamente notturne e spettacoli teatrali con scenografia/attore virtuale che prevedono una mappatura (*mapping*) 2D, 3D e persino 4D di grande realismo e una proiezione su enormi superfici: pareti di palazzi, castelli, torri ma anche fondali teatrali. Animazione, musica, sperimentazioni video-grafiche e interattività si prestano allo sviluppo di oggetti multimediali e artistici sempre nuovi. Questa tecnica aggiunge un'interazione arida tra la solidità dell'architettura e la fluidità delle immagini in movimento. Se lo street artist americano Julian Beever - ribattezzato familiarmente *Pavement Picasso* - usa il gessetto per creare effetti tridimensionali illusionistici sul pavimento delle strade (*3D street art*), oggi è la tecnologia video quella in grado di ingannare l'occhio e farci credere di vedere quello che non c'è.

Julian Beever Chalk Drawings



Per l'Italia sono specializzati in questo campo Apparat Effimeri (creatori del visual di *Madre assassina* per Teatrino Clandestino), Roberto Fazio, Luca Agnani, AreaOdeon, Claudio Sinatti, Enzo Gentile/Giacomo Verde di White Doors Vj e Insynchlab.

Nel mapping internazionale operano i tedeschi Urban Screen, architetti specializzati in allestimenti digitali e installazioni anche in aree urbane. Nati come gruppo nel 2008 ma già attivi sin dal 2004 con sede a Brema, lavorano nel campo dell'intrattenimento, della pubblicità e dello spettacolo usando i nuovi media digitali e le videoproiezioni. Aperti alla collaborazione con artisti che lavorano nell'ambito della motion graphic e del video, hanno creato un nuovo genere di arte pubblica rigorosamente digitale. L'operazione artistica che inaugurano con tecniche e programmi creati appositamente prevede un preciso mapping della superficie parietale e la proiezione di un rivestimento digitale video o animato, perfettamente sagomato sullo sfondo architettonico: questa proiezione dà vita a straordinari eventi ed effetti tridimensionali, improbabili quanto fantasmagorici.

#### Reale o virtuale? Dal monumentismo prospettico al videomapping

L'illusione percettiva, nei casi più riusciti di videomapping, è quella di una "architettura liquida", mobile, che aderisce come pellicola o si stacca dalla superficie vera. Frammenti di superfici come fossero mattoncini di Lego vanno a creare un'illusione ottica di forte impatto, il tutto sotto gli occhi del pubblico inconsapevole o del passante, che non distingue più tra la trama architettonica vera e propria e quella virtuale. Subito acquisita dai grandi marchi internazionali per la pubblicità e il lancio di nuovi prodotti, la tecnica fa intravedere anche un possibile utilizzo performativo digitale, che permette di unire video art, animazione, installazioni, graphic art, light design e teatro dal vivo.

Facciate di case e chiese con i singoli elementi architettonici che si disgregano, diventano quadri/pitture in movimento, arricchiti di macchie di luci e di colore che si modificano a ritmo di musica, personaggi digitali che si arrampicano su finestre, portoni, tetti: è una nuova arte mediale, una arte media-performativa. I confini del teatro si allargano: l'ambiente non è più lo sfondo, è l'opera.

La tecnica è quella del *mapping and masking*, che sfrutta la pre-distorsione dell'immagine o del filmato per farlo apparire non distorto sulla superficie da mappare. La proiezione deve essere prima di tutto perfettamente omografa: due piani risultano essere omografici quando gli elementi geometrici dell'uno corrispondono biunivocamente a quelli dell'altro. Qualunque alterazione involontaria della distanza e dell'angolo di incidenza del fascio luminoso implica modificazioni dimensionali e prospettive dell'immagine, e conseguentemente irregolarità geometriche e defocalizzazioni più o meno estese dell'immagine proiettata. È necessario considerare inoltre, la posizione degli spettatori (max + o -15°) rispetto alla proiezione per ridurre gli effetti di percezione innaturale del 3D (che sono in 2D...).

Siamo di fronte a una rinnovata "macchina di visione": in fondo le video proiezioni in mapping si basano sullo stesso principio su cui erano fondate anche le "visioni ineffabili" del Cinquecento, quelle cioè, soggette all'anamorfose, forzatura estrema della prospettiva lineare rinascimentale. Nelle opere anamorfiche, *la realtà può essere percepita solo attraverso uno specchio deformante*, mentre il mapping video non è che una maschera che deforma/crea una realtà inesistente.

La storia dell'arte ci ha fatto conoscere non solo la prospettiva esatta "all'italiana", ma anche gli scorci, gli "sfondati prospettici", la concatenazione dei piani e i punti di vista multipli che pongono in pittura il problema della profondità - l'espressione piana della terza dimensione.

Per dare spessore storico-artistico a questa nuova tecnica video di illusione tridimensionale sopra un'architettura, si

potrebbero citare la prospettiva monumentale e le architetture dipinte barocche (il cosiddetto *quadraturismo*, il "lavoro di quadro" secondo l'espressione del Vasari con riferimento alla rappresentazione di finte architetture in prospettiva che "sfondano" i limiti dello spazio reale, ingannando l'occhio, quella che Omar Calabrese definisce la *tripla spazialità* nella pittura) e il *trompe-l'oeil*.



Gli affreschi della Cancelleria del Vasari.

La suggestione, la costruzione fittizia dello spazio, l'unione del fondo al primo piano e il conseguente artificio illusionistico sono alla base dell'arte monumentale: dal Vasari degli *Affreschi della Cancelleria* al Tiepolo degli affreschi a Palazzo Labia, dal Veronese della *Cena in casa Levi* al Michelangelo della *Cappella Sistina*, la pittura si unisce all'architettura e si fonde con essa.

Così spiega Charles Bouleau ne *La geometria segreta dei pittori*:

*"La prospettiva monumentale è l'insieme delle compatibilità imposte a un'opera dal posto che essa occupa in un monumento. Occorre che non vi sia conflitto ma armonia tra l'opera rappresentativa istoriata o meno e il monumento che è anch'esso un'opera. Il monumento ha diritto al rispetto delle sue pareti, delle sue proporzioni, al rispetto della sua scala. Le pitture non devono distruggere, con le illusioni che fanno nascere, la superficie murale; e d'altra parte gli scorci non devono nuocere alle pitture".*



Dall'alto: la scena di Baldassarre Peruzzi per la *Calandria*, la *scena comica* del Serlio, gli affreschi del Bibbiena a Villa Prati.

Ripercorrendo la storia del teatro, è impossibile evitare di citare le tecniche di raffigurazione pittorica dello spazio con lo sfondo dipinto prospetticamente, le scenografie illusionistiche del Cinquecento e del Seicento e relativa trattativa: dai disegni di Baldassarre Peruzzi per la *Calandria* (1514) alle scene-tipo dipinte del Serlio e ispirate alla classicità per la scena comica, tragica e satirica (1545), alla sezione teatrale dell'opera *Perspectivae libri sex* di Guidubaldo (1600) ai libri di Andrea Pozzo (1693) e di Ferdinando Galli Bibbiena (1711), passando per la celeberrima *Pratica di fabbricar scene e machine ne' teatri* di Nicotò Sabatini (1638) (su questo, vedi gli studi specifici e in particolare il volume di Ferruccio Marotti *Lo spazio scenico. Teorie e tecniche scenografiche in Italia dall'età barocca al Settecento*, Bulzoni, 1974).

Per la contemporaneità, si possono citare:



- il *landscape*, il cubo di Lepage per *Andersen Project*, un dispositivo concavo che accoglieva immagini in videoproiezioni le quali grazie al rialzamento della struttura, sembravano avere corporeità tridimensionale



- la *gabbia prospettica* dell'*Ospite dei Motus*, una scenografia monumentale che incombe e schiaccia i personaggi costituita da un piano inclinato chiuso su tre lati composti da altrettanti schermi. L'ingegnosità di questa tecnica permette, in entrambi i casi, un'artigianale ed efficace integrazione di corpo e immagine grazie a un leggero rialzamento centrale della struttura, restituendo l'illusione di volumetria e profondità delle immagini proiettate.

La tecnica del videomapping sta suscitando grande interesse generale e praticamente non c'è ormai grande evento, notte bianca, celebrazione di centenario che non preveda un videomapping. Il videomapping è inoltre diventato un passaggio "obbligato" per lanciare grandi marchi: si è passati dai manifesti pubblicitari inquadri e stampati alle insegne al neon fino alla *digital signage* (la réclame in formato elettronico, a led su schermi LCD o al plasma su touch screen in spazi pubblici). Spesso si tratta di eventi non solo finanziati ma promossi da grandi major come Toshiba, Nokia, Sony, Smasung, LG, per mostrare la potenza dei loro proiettori (considerato che ovviamente i principali fruitori di proiettori da decine di migliaia di lumen sono i mega-eventi da stadio, concerti e promotional). Fondali live con maxi schermo a led per concerti in facciate di palazzi sono stati usati in piazza Duomo nel 2008, in occasione dell'apertura del Salone del Mobile con il concerto di Christian Fennesz con i visuals di Giuseppe La Spada. L'evento era firmato dalla società italiana Urban Screen Spa, assegnataria a Milano del primo progetto di medializzazione urbana in Italia con una mediafacciata di 487 metri quadri (cantiere Arengario, piazza Duomo Milano, progetto *Mia, Milano In Alto*): Mia rappresenta la più grande architettura multimediale a led esistente in Europa. Si sono poi moltiplicati i festival internazionali dedicati al genere, come il Mapping Festival di Ginevra, Urban Screens a Caceres in Spagna e il Kernel a Desio.

Il fenomeno, che sta assumendo proporzioni sempre più vaste e una diffusione internazionale, è stato anche oggetto di conferenze internazionali organizzate dall'International Urban Screen Association, eventi (a Manchester e Amsterdam) e una pubblicazione liberamente scaricabile dalla rete dal sito [Networkcultures.org](http://Networkcultures.org). Al Lumière Festival di Lyon il gruppo 1024 Architecture si fa notare perché fa letteralmente indossare una maschera al palazzo.



Al Festival di Kernel è tutto un susseguirsi di crolli, crepe e intrusioni vegetali e fantascientifiche nella facciata di Palazzo Tittoni a Desio.

Originale è il mapping del terreno dei campi da tennis per il French Master a Paris Bercy nel 2010, attivata con un controller PS3 e software MadMapper (semre a opera di 1024 Architecture).

Anche Studio Azzurro ha realizzato nel novembre 2011 un videomapping dal titolo *Risveglio, allegoria di figure e musica* a Milano in piazza Scala: in occasione dell'inaugurazione del Polo museale "Gallerie d'Italia", dedicato all'Ottocento, il mapping ha coinvolto Palazzo Beltrami, Teatro alla Scala e Palazzo Marino. Coerentemente con la poetica di Studio Azzurro, le figure delle pitture si animano, fluttuano, escono dal quadro per invitare la gente a entrare nel museo.

White Doors Vj usa la superficie architettonica mappata come "luogo" per un live videoperformativo, in cui Giacomo Verde agisce in diretta a ritmo di musica, conferendo effetti digitali su forme e oggetti videoripresi che si mescolano al contenuto del videomapping. E' una significativa variante dei suoi "videofondali" live realizzati per reading poetici, eventi coreografici o sonori.

WHITEDOORS VJ



Un vero inganno per gli occhi è invece, questo *evento berlinese*, un mapping come un film 3D con il palazzo che diventa un robot, un cubo di Rubik, un Transformer, una reggia di ghiaccio.

07:09 |

[LG optimus One with Google is Coming - Maximize 3D Effect by Facade Mapping Image Show - Kulturbrauerei in Berlin](#) from [Lee Inho](#) on [Vimeo](#).

I software più usati per il videomapping sono: vvvv (V four), *processing* (open source); *KPT* (free), *Isadora*, *Flash Adobe*, *Cinema 4D*, *MAX/MSP*, *Pure data* (open source), *Jitter*, *OpenFrameworks* (open source). Per il 3D: *Blender* (open source), *3D Studio Max*.

**Processing** è un linguaggio di programmazione basato su Java, a sua volta erede del progenitore di tutti i linguaggi a oggetti - il C - con cui è possibile sviluppare applicazioni visuali molto suggestive, gestire l'interazione suono-ambiente e creare simulazioni realistiche per giochi o contenuti interattivi. Possiede una sintassi estremamente lineare, anche se può arrivare ad alti livelli di complessità, in termini di prodotto. E' particolarmente indicato per il multimedia e viene distribuito con licenza open source. Il linguaggio, che ha valenza multi-piattaforma (Windows, Mac, Linux, ...), s'avvale di un'estesa community internazionale, in cui è possibile sperimentare un confronto continuo e condividere i risultati raggiunti.  
Principale sito di riferimento: [www.processing.org](http://www.processing.org)

**VVVV** (convenzionalmente denominato V4 o "V four") è un altro ambiente per la programmazione multimediale dall'utilizzo *free* per uso non commerciale. Gestisce grafica, audio e video in tempo reale attraverso un'interfaccia visiva a diagramma di flusso, che non richiede la scrittura di codice e rappresenta icone-oggetto, dotate di proprietà interattive e modificabili. E' un modo di programmare per "nodi linkati" d'approccio intuitivo, particolarmente adatto a chi è abituato a trattare rappresentazioni visive della comunicazione. Principale sito di riferimento: [www.vvvv.org](http://www.vvvv.org)

#### Mappando oggetti

Si può mappare qualunque cosa, non solo superfici parietali, ma anche (e più agevolmente) oggetti piccoli, pezzi di arredamento, persino manichini. E' dunque possibile usare il mapping per la scenografia, i costumi, l'interior design,

gli show room.

In questa demo si mostrano le infinite possibilità del videomapping su piccola scala, usando come superficie di proiezione un manichino che viene mascherato e vestito videodigitalmente in mille modi differenti.

LCI - 3D Video Projection Mapping o...  



Anche l'installazione artistica cambia veste per dare vita a quella che potremmo definire con un ossimoro, la *moving installation*, versione hi tech delle *videoculture* di Tony Oursler. Ecco l'installazione in videomapping interattiva di Sembilan Matahari:

Video Mapping DESIGN.ID 2010 - De...  



Originale e inquietante la macchina umana pensata per l'installazione realizzata con la tecnica del mapping al Place des Arts dal titolo *Locomotive* del gruppo canadese Departement: un groviglio di corpi vanno a formare un ingranaggio corporeo dentro uno schermo a mosaico.



01:54



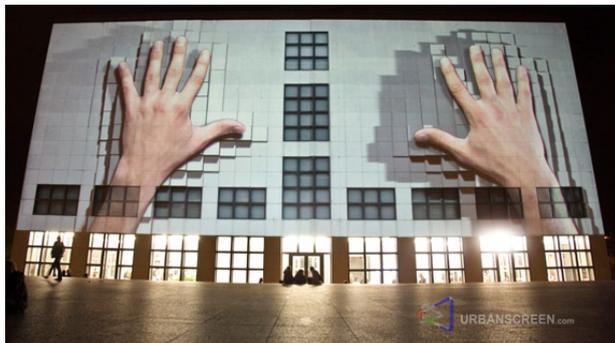
[Locomotive - Place des Arts - Espace culturel - Teaser](#) from [departement](#) on [Vimeo](#).

Impressionante anche l'installazione di AntiVJ.

La serie *Sony Great Films Fill Rooms*, che trasporta i personaggi della storia in universi lontani solo modificando videodigitalmente gli oggetti presenti in una stanza, sta spopolando in rete. Ovviamente qualunque oggetto può mutare forma con programmi di animazione e dare vita a video o film: la differenza è il live.

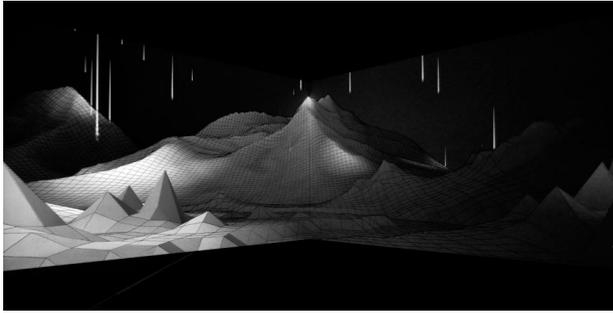
**Dal cubo alle cattedrali**

A inaugurare il genere "videomapping" sono stati gli Urban Screen, quattro anni fa, con il loro 555Kubik.



Un edificio cubico ospita una mano gigantesca e una tastiera, mentre i diversi quadri della superficie fuoriescono con un gioco geometrico assai intrigante.

In questo ambito si collocano anche Rose Bond, Fokus Productions, Telenoika, Paradigma, AntiVJ, Obscura Digital (che hanno creato sia il mapping per l'anniversario della Coca Cola, sia per un evento di interazione ispirato al mondo di Facebook in occasione del meeting degli sviluppatori del social network).



AntiVJ.

Sono stati proprio gli Obscura Digital, dopo il lavoro per l'Opera House di Sidney, a realizzare la più spettacolare videoproiezione mai realizzata, quella sulla Gran Moschea di Abu Dhabi per celebrare l'Unione degli Emirati Arabi. I numeri parlano da soli: 44 proiettori per un totale di 840.000 lumen hanno coperto una superficie larga 180 metri e alta 106.



02:23



[Sheikh Zayed Grand Mosque Projections](#) from [Obscura Digital](#) on [Vimeo](#).

I budget utilizzati dalle grandi società non sono però ovviamente, alla portata della maggior parte degli artisti indipendenti. Occorre quindi puntare sulle idee innovative per sopperire a questo limite. La videoproiezione architettonica in spazi chiusi, meglio se interattiva, è una grande occasione che artisti e scenografi hanno a disposizione per rappresentare le loro idee.

Il videomapping può essere applicato in spazi chiusi, in teatri attrezzati, senza dover utilizzare proiettori dal costo di un appartamento: in situazioni del genere, le emozioni e le idee possono prevalere sul gigantismo tanto di voga in questo momento. Ecco che il mapping viene applicato alla vj culture, per i club, le discoteche e altri locali affollatissimi, dove la musica techno si accompagna sempre più spesso con il video live. A Ibiza il gruppo Palnoise intrattiene il pubblico con un mapping astratto collegato allo scatenato ritmo di un DJ.

Ma gli audiovisual mapping più spettacolari sono quelli di Amon Tobin: le sue performance sono caratterizzate da una struttura geometrica posta al centro del palcoscenico, sulla quale vengono proiettate delle immagini. L'impatto visivo offre un ottimo supporto al suo particolare sound. Il gruppo Le Collagiste VJ, come dice il nome, propende per soluzioni spettacolari di VJ mapping.

[Amon Tobin 'ISAM' Live : Mutek Prem...](#)  



Il pubblico è particolarmente attratto da tali forme di spettacolo visivo-musicale, non solo perché rappresenta una novità ma anche perché rimane affascinato dagli stravolgimenti della sua percezione, dalla creazione di oggetti "impossibili", e dalla precisa sincronia tra suono e immagini.

Rimandiamo al canale video di Vimeo dedicato al videomapping con aggiornamenti continui:

<http://vimeo.com/channels/ilovemapping>; e naturalmente ai numerosi blog, siti e "tutorial" in rete che spiegano il procedimento e il funzionamento dei vari software.

Il passaggio successivo è stata l'aggiunta dell'interazione con il pubblico: un esempio di *interactive projection mapping* è *Dancing House*, a cura dell'artista austriaco Klaus Obermaier/Exile per il Lichtsicht, (Bad Rothenfelde, Germania).

[Dancing House – Klaus Obermaier](#)  

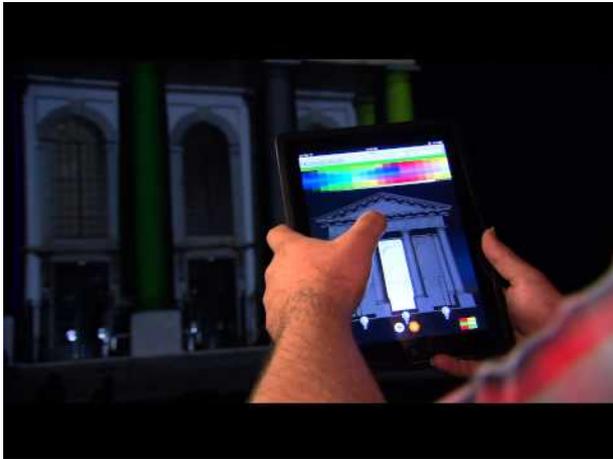


Roberto Fazio con Nicola Saponaro sta sperimentando l'interactive architectural mapping usando vvvv. L'interazione avviene attraverso il movimento umano letto dalla Kinect, ma è possibile interagire anche parlando o cantando da un microfono in questo mapping di *1024 architecture* per il Festival Lumière di Lyon, Teatro dei Celestini.



E' anche possibile usare un IPAD secondo Nuform: le persone possono scegliere colore, effettistica luminosa e altri prodigi da proiettare sui palazzi.

NuFormer, società che ha sede nei Paesi Bassi, è specializzata nella comunicazione digitale, motion graphics, film digitali e proiezioni 3D per eventi commerciali: straordinariamente d'effetto il loro *Projection on Buildings*



Il video della facciata del palazzo che sembra sfaldarsi sotto gli occhi del pubblico o riempirsi di palline colorate ha fatto il giro dei siti di arte digitale, decretando il successo di questa specialissima nuova forma d'arte.



[NuFormer Showreel 2011](#) from [NuFormer](#) on [Vimeo](#).

Così Rob Delfgaauw di Nuformer:

*"Abbiamo richieste per spettacoli, performance, eventi e concerti. Siamo sviluppando una tecnica per usare proiezioni 3D all'interno specialmente per teatri in occasione di concerti. Attualmente la nostra ricerca riguarda come trovare la modalità più adatta per unire le proiezioni 3D con l'interattività e comunicare l'esperienza al pubblico. Dal momento in cui c'è abbastanza buio e la luce d'ambiente è bassa, noi possiamo proiettare indifferentemente all'esterno o in un teatro all'interno. Gli artisti hanno di fronte un nuovissimo modo e un nuovo ambiente con cui esprimersi. Prova a considerare un enorme edificio come se fosse il fondale animato di un palcoscenico. E' impressionante. Soprattutto se il contenuto viene generato in tempo reale."* (intervista di Anna Maria Monteverdi/Enzo Gentile, 2010).

#### Interaction design per il teatro e la performance

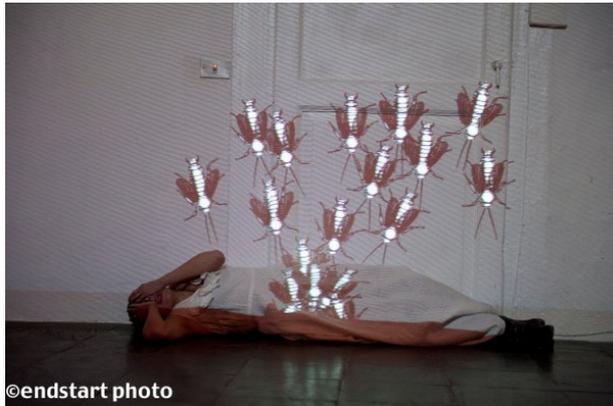
Vorremo soffermarci proprio sull' "è impressionante" di Rob Delfgaauw, con alcuni esempi che dimostrano le potenzialità del mapping teatrale. L'utilizzo nel teatro riguarda non solo le scenografie (si proiettano ambienti digitali oppure le videoproiezioni lambiscono completamente i volumi della scena) ma anche l'interazione di oggetti e spazio (e grafiche e video) con gli attori in scena. I nuovi programmi svincolano l'attore da posizioni preimpostate e da movimenti obbligati, lo liberano dai lacci delle armature protesiche a sensori e dai cavi di collegamento: l'attore è così libero di agire, mentre è il sistema (vero co-protagonista) a "riconoscerlo", a "seguirlo" e a rispondere con un feedback di qualunque genere, audio e video.

*Cinématique*. un procedimento di creazione di segni grafici realizzati in diretta e interattivi con i danzatori, come fosse un disegno animato, è quello della compagnia Adrien M. e Claire B per *Cinématique*: lo spazio scenico è un mondo di oggetti, grafica e segni virtuali (lettere, punti, linee) che appaiono e scompaiono, dove tutto diventa mutevole intorno ai performer e persino il pavimento sembra ingoiarli dentro. Il sistema interagisce attraverso una webcam, con i movimenti dei ballerini e con la luce.  
<http://www.am-cb.net/projets/cinematique>

Il cuore della coreografia è il programma originale E-motion creato dal fondatore del gruppo Adrien Mondot nel 2006. Il software E-motion riconosce i movimenti di una persona (a 60 frame per secondo, per una maggiore fluidità) e li fa interagire con figure, sfondi, oggetti animati al computer in accordo con le leggi fisiche (massa, gravità, velocità). Utilizza un protocollo standard che si chiama OSC (il successore del MIDI) per lo scambio di dati tra le periferiche e il pc (wiimote, webcam, sensori...). Rispetto ad altri software non richiede grande capacità di programmazione, è compatibile con Quartz composer (MAC) ed è particolarmente ottimizzato per la danza e dove il movimento rappresenta una priorità. Lo spettacolo, dopo il debutto nel 2010, è arrivato quest'anno anche al Festival Prospettiva di Torino a cura di Fabrizio Arcuri.

*Insezione* di Matilde De Feo: un significativo progetto di *interaction design* è quello ideato dall'artista performativa e video Matilde De Feo per la Fondazione D'ARS di Milano (progetto di residenza artistica e produzione 2011 lanciato da Melting Pot-cantiere creativo diretto da Cristina Trivellin). Il titolo è *Insezione*, installazione e performance interattiva realizzata dall'artista napoletana con Tommaso Megale,

Davide Todaro, Manuel Buscemi per la parte tecnica interattiva e la gestione del software.



Un insetto (proiettato sulla parete) si muove in base al movimento dell'attore, in tempo reale in "circuitto aperto" (cioè senza una regia preregistrata), grazie al tracciamento di una webcam. Si capovolgono le regole del normale comportamento uomo-insetto e l'attore viene inseguito da un fastidioso sciame. La parte performativa consiste principalmente nell'interpretazione dell'attrice che gestisce lo spostamento degli insetti digitali attraverso i propri movimenti di allontanamento/avvicinamento dallo schermo di proiezione. Ancora in forma non definitiva, la performance mette in luce le mille possibilità narrative di un programma aperto e dell'interazione in tempo reale tra attore e dispositivo.

DOCUMENTO PROVE (INSECTIONE ...  



Il sistema interattivo è composto per la parte hardware da una webcam, un proiettore (attuatore), due casse attive (attuatori); per quanto riguarda il software, il sistema operativo è Ubuntu Studio. L'interazione quindi la cattura ed il processamento delle immagini in ingresso dal sensore viene gestito da *Pure Data*. Le grafiche vettoriali sono invece gestite da *Processing*. Così Matilde De Feo, animatrice di *Malde*, ci spiega da dove nasce il progetto e la sua estensione dal formato installativo a quello performativo:

*"Il concept di Inseccion nasce nel 2008, quindi un paio di anni prima dalla sua vera realizzazione, pienamente nello spirito di ricerca di mald'è che cerca di mettere in relazione le arti visive a quelle sceniche. Mi piaceva l'idea di lavorare sul concetto di malattia della forma, sulla normopatia che ci separa dalle forme instabili. Partendo quindi da un saggio di Evelyne Grossman, La Défiguration. Artaud-Beckett Michaux, ho sviluppato questo tema, ed è nato un lavoro sul rapporto uomo/insetto. Inseccion si propone di gettare, attraverso l'interazione, un ponte tra mondo umano e reame degli insetti, di de-figurare le forme stabili in cui l'uomo facilmente si riconosce. Nella performance, nata successivamente e in coda all'installazione, gli insetti immateriali interagiscono e si muovono con l'attore grazie al tracciamento di una webcam, in tempo reale, in un circuito aperto, senza una regia preregistrata. I corpi immateriali si muovono come corpi reali in un contesto performativo e in una drammaturgia insolita e innovativa, forzando l'incontro tra le specie. L'avvicinarsi dell'attore-uomo non provoca la fuga dell'insetto, ma il suo moltiplicarsi e dilagare. Il flooding della psicologia comportamentista, l'inondazione, e la sovraesposizione del soggetto all'agente fobico permette la desensibilizzazione, il superamento della malattia della forma. Il lavoro nasce come installazione ma il suo scopo e obiettivo ultimo è lo spettacolo dal vivo, la performance, l'interazione con i corpi degli attori. Mi piace immaginare uno spettacolo che si scrive sulla scena grazie all'interazione con questi corpi immateriali, programmati per muoversi con gli attori con un certo margine di improvvisazione. E' l'attore, attraverso il tracciamento della webcam a decidere l'azione dell'insetto, l'attore è quindi anche autore della performance. Con Processing tutto questo è possibile. La prossima tappa è sviluppare la performance fino a 25/30 minuti, partendo dai primi 10 minuti costruiti a Milano, pensando sempre ad una scrittura scenica che parte proprio dall'interazione (dalla tecnologia interattiva) per costruire una storia. Sto cercando in questi mesi spazi e mezzi per sviluppare questo tipo di ricerca, magari un laboratorio più o meno stabile centrato su questo tipo di lavoro. Napoli, la città dove vivo più spesso, non è attenta o molto sensibile ai nuovi linguaggi. mald'è cerca un posto buono, da qualche parte per proseguire il lavoro con Inseccion.*

Tommaso Megale ha curato l'aspetto tecnico:

*"Sia Pure Data che Processing, sono tool di programmazione facilitata, che permettono di creare con un buon margine di elasticità ciò di cui si ha bisogno. Considerando poi che si tratta di tecnologie libere la possibilità di modificarle per i propri scopi da molta libertà. La potenza di processing è limitata perché si basa su java, un linguaggio ad alto livello che per essere compatibile con tutti i sistemi operativi deve essere decodificato e ricodificato da una java virtual machine che appesantisce*

ISSN 2279-9184