

“EXTRA|ORDINARY WORLD”

Testo di Federica Patti per il catalogo della mostra "DE ORACULIS NOVIS"
di **MARCO MENDENI**

Nel Ventunesimo secolo l'influenza ideologica del *gaming* non si attiene più esclusivamente al solo contesto videoludico o di *entertainment*. La *Gamification* è attualmente l'approccio politico e di marketing più diffuso e impattante a livello socio culturale, traendo vantaggio dall'interattività concessa dai mezzi moderni ed ovviamente dai principi alla base del concetto stesso di divertimento. La quotidiana percezione spazio/temporale, i ritmi narrativi e di fruizione, finanche alla personale coscienza identitaria: il videogame ha talmente influenzato le abitudini da accelerare il processo di compenetrazione - e confusione - fra reale e virtuale, fra vero e falso.

Marco Mendeni da anni usa il bacino stilistico e tecnico dell'ambiente *gaming* come strumento artistico e campo espressivo per avviare una riflessione critica ed estetica a cavallo tra concreto e digitale, simulazione ed astrazione. Ne trasmuta la funzionalità originaria attraverso il senso di *détournement* creato dai *bug*, trasportando lo spettatore da dimensioni ludiche verso isole di inquietante ipnoticità; virtualità e realtà, presenza e assenza, tradizione e innovazione sono alcune delle coppie antinomiche su cui si basa la sua pratica. Nei suoi lavori, il game si svela per quello che è: una realtà sospesa, "altra", da esplorare, che assume molteplici - a volte inquietanti - significati, a diversi livelli, riferimenti alla dimensione spuria verso cui stiamo migrando. Sperimenta il crossover e la contaminazione tra materia, *computer animation* e produzione in 3D, con un focus particolare: quello sul processo che porta questo medium a diventare un strumento di azione sociale. *“Marco Mendeni gioca con gli errori di un mondo che sembra non averne. Gli ambienti di programmazione dei videogame sono alla continua ricerca della mimesi, ci stupiscono con somiglianza e fruizione sempre più dettagliate. Mendeni sovverte questa percezione, ci mostra un mondo, per assonanza il nostro, che aspetta conturbante.”*¹

Per la mostra "DE ORACULIS NOVIS", Mendeni presenta una nuova evoluzione del progetto *r_lightTweakSunlight*: un *unicum* artistico, un'operazione di rimediazione che incentra la propria identità intorno alle possibilità di ibridazione e implementazione fra i supporti pittorico e digitale, in un clash di diversi ritrovati stilistici, tecnici e tecnologici. La superficie dipinta ha sempre rappresentato per lo spettatore una sorta di "realtà virtuale", ma cosa succede se, grazie ad uno smartphone e ad un visore, diventa possibile entrare in maniera immersiva e attiva dentro questa realtà virtuale? Mendeni ha scelto un visore quale risorsa fondamentale del processo artistico, decisione perfettamente in linea con il proprio tempo; un gesto centrato e audace, considerando invece la diffidenza e il consistente ritardo accusato dalla produzione artistica contemporanea (New Media Art compresa) rispetto alla creazione e all'utilizzo di contenuti in realtà aumentata e virtuale, invece protagonisti ormai da anni in settori creativi narrativi come cinema, social media, *entertainment*. Non a caso infatti il settore storicamente più fertile per la realtà virtuale è stato quello del *gaming*, e negli ultimi anni anche quello dello

¹ Michela Malisardi, testo critico dal catalogo di ROBOT 05, 2012

storytelling: il cinema soprattutto ha trovato in questa dimensione nuovi sviluppi narrativi - e commerciali.

Dalla sperimentazione cinematografica derivano le prime macchine per la visione stereoscopica.² L'evoluzione dei visori per la fruizione di realtà virtuale ha subito un'importante accelerazione a partire dagli anni Sessanta; è nel 1963 che lo scienziato informatico Ivan Sutherland, uno dei padri della *computer graphic*, sviluppa *Sketchpad*, il software precursore dei moderni programmi CAD; nel 1968, insieme a Bob Sproull, crea il primo sistema di realtà virtuale con visore, il famoso prototipo denominato "Sword of Damocle". Il trisavolo degli HMD usava già trasmettitori ultrasonici per tracciare il movimento, due tubi a raggio catodico ed elementi ottici per proiettare le immagini generate dal computer negli occhi dell'operatore. Un sistema meccanico e ad ultrasuoni consentiva di rilevare il movimento della testa e di inviare i dati relativi alla direzione dello sguardo al computer, che ridisegnava in tempo reale la scena dall'esatto punto di vista.³

La maggior parte dei visori e dei sistemi di proiezione virtuale sono stati introdotti sul mercato di massa a partire dagli anni Novanta. Uno dei primi *head-mounted display* HMD disponibili in commercio è stato il Forte VFX-1, rilasciato nel 1995; era composto da un casco con doppio display LCD a colori, un controller palmare e una scheda di interfaccia ISA ed era dotato di speaker audio e eye-tracking. Attualmente i dispositivi più diffusi sono appunto HMD come il Samsung Gear, gli Oculus Rift e i Google glass. Il classico HMD è costituito da uno o due piccoli display con lenti e specchi semitrasparenti incorporati in un casco, occhiali o visiera. Se ne distinguono due macro tipologie: una visualizza un'immagine generata da computer o cellulare, generalmente indicata come immagine virtuale; l'altra combina quest'ultima con dati provenienti dal mondo reale, creando una realtà aumentata.

Il vero boom si avverte con la nascita di Google Glass e Google X e con l'acquisizione della Oculus da parte di Facebook nel 2014; l'ormai epica conferenza stampa in realtà aumentata tenuta da Zuckerberg per la presentazione di Oculus Connect risale a esattamente un anno fa - ottobre 2016. Il processo di progressiva normalizzazione dello strumento è cominciato, accompagnato da una sempre maggiore attenzione circa la qualità dei contenuti.⁴

"Carne y Arena" di Alejandro Iñárritu, attualmente esposto a Fondazione Prada, Milano, si sta rivelando un caso eclatante, sia in termini di entusiasmo generale sia per la natura stessa del progetto: una narrazione in realtà virtuale immersiva, realizzata da uno dei registi più famosi e premiati al mondo, presentata all'interno di uno degli spazi espositivi più prestigiosi a livello internazionale.

Fondazione Prada non è l'unico spazio espositivo ad aver acceso i riflettori sull'esperienza in realtà virtuale come strumento artistico per il Ventunesimo secolo. In prima fila nella diffusione di questo linguaggio troviamo, fra gli altri, MOMA di New York, ZKM di Karlsruhe e soprattutto

² Dall'idea di cinema come esperienza sinestetica nacque il "Sensorama" di Morton Heilig nel 1957, una macchina da intrattenimento pionieristica composta da: immagini stereo 3D, vibrazioni, vento, manubrio direzionale, sensazione tattile di movimento, audio stereofonico, sistema per riprodurre i profumi.

³ The Rise and Fall and Rise of Virtual Reality https://www.theverge.com/a/virtual-reality/oral_history

⁴ Riva, Giuseppe; Mantovani, Fabrizia; Capideville, Claret Samantha; Preziosa, Alessandra; Morganti, Francesca; Villani, Daniela; Gaggioli, Andrea; Botella, Cristina; Alcañiz, Mariano (February 2007). "Affective interactions using virtual reality: the link between presence and emotions". *Cyberpsychology & Behavior: the Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*.

Hek di Basilea, che nel gennaio di quest'anno ha presentato "The Unframed World", una panoramica di progetti artistici internazionali basati sul medium VR.

Il più recente *endorcement* verso l'unicità dell'esperienza virtuale arriva da Laurie Anderson, che dichiara: *"this technology enables you to fly, like in your dreams. I feel now that everything that I have ever done is about one thing: disembodiment. In virtual reality, this is even more evident, as you become the ultimate viewer, who has amazing abilities such as flying. My goal is to make an experience that frees you."*⁵

I molteplici linguaggi delle arti elettroniche hanno assorbito tutte le soluzioni formali novecentesche per riproporle nella videoinstallazione, nell'animazione e nel *live media*, combinandole al suono e dotandole di movimento. Composta tramite software di simulazione grafica che consentono di alterare e sovvertire le leggi fisiche che comunemente agiscono sulle nostre azioni quotidiane⁶, e più in generale di rimescolare secoli di logica e cultura visiva antropocentrica per ottenere elaborati fantasiosi, alieni, ma pur sempre verosimili,⁷ anche la realtà virtuale sembra così essere potenzialmente quel territorio in cui il linguaggio visionario e precursore delle Avanguardie trova finalmente realizzazione e compimento. La fruizione in isolamento visivo e acustico amplifica il senso di disorientamento e sorpresa: l'opera virtuale si dispiega allora secondo infinite combinazioni imprevedibili, attraverso la fruizione personale attiva svolta dallo spettatore, libero di muoversi spostando continuamente il proprio punto di vista a 360°. L'arte diviene pura esperienza emozionale e plurisensoriale: una creazione che porta lo spettatore sempre più al di là del supporto oggettivo e della propria consapevolezza razionale.⁸

Sia sulla tela che nel visore, anche "r_lightTweakSunlight" propone il collasso delle coordinate cartesiane: una *vertigo* spaziale, corporea, multimediale, la vanificazione dei confini dimensionali reali e virtuali. Una soluzione artistica coraggiosa e felice che riconosce alla tecnologia VR l'unicità di permettere una composizione polidimensionale fatta di assurde aberrazioni prospettiche geometricamente sensate, sospensioni logiche e temporali a completamento della metafora bidimensionale.

*"Alice came to a fork in the road. 'Which road do I take?' she asked. 'Where do you want to go?' responded the Cheshire Cat. 'I don't know,' Alice answered. 'Then,' said the Cat, 'it doesn't matter.'"*⁹

⁵ <https://issuu.com/massmoca/docs/laurie-anderson-gallery-guide-print/2>

⁶ Interessante articolo di V. Heffernan sulla vertigine - e sulla nausea - che si prova durante la fruizione di realtà virtuale tramite visori VR: <https://nyti.ms/2kpc7oT>; e *The Impact of Virtual Reality on Chronic Pain* <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0167523>

⁷ <http://dragons.org/what-is-vr/>

⁸ Cline, Mychilo Stephenson (2005). *Power, Madness, & Immortality: the Future of Virtual Reality*.

⁹ Lewis Carroll, *Alice in Wonderland*, 1865