



Adrien M & Claire B
in collaborazione con
Brest Brest Brest, *Fauna*.
30 poster dislocati
lungo due percorsi del
centro cittadino da
scoprire attraverso
un'applicazione di
realtà aumentata
personalizzata. Lux
Scène Nationale,
Valence (Francia), 3/06-
17/07/2021. © [https://
www.am-cb.net/en/
projets/faune](https://www.am-cb.net/en/projets/faune) [https://
lux-valence.com/
evenement/faune-2/](https://lux-valence.com/evenement/faune-2/)

Unreal City

Daniela Dispoto

Il modo in cui è organizzata la percezione dei sensi umana, il mezzo in cui si realizza, è determinato non solo dalla natura, ma anche dalle circostanze storiche.

Walter Benjamin¹

I cambiamenti storici e socio-culturali nella società hanno un enorme impatto sul modo di percepire la realtà, dove per percezione s'intende la presa di coscienza di ciò che ci circonda, la nostra conoscenza del mondo, il nostro dare un senso al reale attraverso l'esperienza.

La prima proiezione cinematografica va fatta risalire al 1895 e la prima fotografia al 1826².

A partire da queste date, con l'introduzione delle immagini (statiche e in movimento) non solo si apre una nuova era in cui la comunicazione tra gli uomini, non più basata sull'oralità e la scrittura, viene rivoluzionata, ma anche la percezione del mondo esterno subisce una profonda trasformazione.

Quello che cambia radicalmente è la percezione dello spazio e del tempo: un'enorme quantità di informazioni diventano più accessibili, si ha la possibilità di vedere eventi e cose al di là degli stretti confini dettati dalla vicinanza fisica, gli istanti diventano archiviabili.

Analogamente viviamo in un periodo storico caratterizzato da una fortissima accelerazione tecnologica e le interazioni mediate dalla tecnologia costituiscono una parte sempre più importante della

vita quotidiana, in particolar modo gli ultimi sviluppi nel campo della Virtual Reality e della Augmented Reality stanno rivoluzionando la nostra interazione con il mondo che ci circonda.

Nell'opera *Hyper-Reality* (2016) del designer e artista Keiichi Matsuda la realtà aumentata viene presentata come "il collante tra qualsiasi tipo di relazione ed esperienza": il video di Matsuda rappresenta una realtà futuristica e distopica in cui il mondo non sarà più semplicemente quello percepito dai nostri sensi ma sarà aumentato da grafiche, informazioni, interfacce che cambieranno radicalmente il nostro modo di interagire con l'ambiente fisico. Una realtà multitasking in cui tangibile e virtuale sconfinano fondendosi l'uno nell'altro³.

L'AR rappresenta una tecnologia digitale in grado di leggere informazioni virtuali e sovrapporre oggetti olografici alla visione reale dell'ambiente circostante *aumentando* lo spazio fisico.

A differenza della VR lo *spazio aumentato* si lega all'ambiente in cui è inserito aggiungendovi nuovi significati, nuove letture e naturalmente nuove interazioni spazio-utente.

La definizione di *spazio aumentato* è stata coniata da Lev Manovich: uno spazio invisibile prodotto dalle informazioni digitali si stratifica su quello reale e, interagendo con esso, lo trasforma in qualcosa di nuovo.

Manovich sostiene inoltre che "il paradigma dello spazio aumentato sta prendendo il sopravvento sul paradigma dello spazio virtuale" infatti mentre la realtà virtuale immerge l'utente in uno stato "disincarnato" rimuovendolo dal suo ambiente fisico, lo spazio aumentato dipende dal suo ambiente e ad esso aggiunge significato.

Sia nella VR che nella AR l'esperienza è generata dall'interattività, nelle più recenti applicazioni di AR il dispositivo attraverso cui s'innesca l'interazione è rappresentato dalla fotocamera di uno smartphone che permette di visualizzare dal vivo un'immagine sullo schermo la quale diventa parte integrante dell'ambiente e dello spazio reale in cui l'utente si muove.

Le applicazioni dell'AR sono molteplici, dall'ambito medico a quello formativo, fino al settore culturale, basti pensare alle esperienze di visite dinamiche nei musei in cui le immagini virtuali accompagnano e guidano il visitatore. Ma al di là sia delle applicazioni più settoriali e sia della distopia di *Hyper-Reality* che mostra l'AR come una realtà aggiunta costituita da un flusso di dati derivanti da geolocalizzazioni, note, immagini, metatag, guide, link social etc che si intrecciano alla vita quotidiana cambiando radicalmente la stessa natura dell'essere umano, è interessante interrogarsi sulla potenzialità di tale tecnologia di creare nuove dinamiche relazionali tra l'utente e lo spazio circostante, inteso come spazio urbano.

In che modo esperire il territorio, lo spazio urbano, pubblico, attraverso l'AR? Nel 2021 due esperienze di AR hanno permesso ai loro utenti un'esplorazione urbana mediata da questa tecnologia mostrando il potenziale estetico della sovrapposizione di nuove informazioni sullo spazio fisico:

- *Fauna*, un'installazione firmata Adrien M & Claire B in collaborazione col collettivo di grafici Brest Brest Brest presentata in numerosi festival quali Maintenant Festival-Rennes, Matedero-Madrid, Blooming Festival-Italia per citarne alcuni.
- *Unreal City Festival* (Londra), un'esposizione virtuale di 36 sculture animate, ognuna "allestita" all'interno di un percorso sulla riva del Tamigi.

La sfida dell'AR per gli artisti è stata quella di collocare l'utente all'interno di uno spazio pieno di dati dinamici e contestuali con cui poter interagire.

Se l'esplorazione urbana dei primi anni del '900 è stata affrontata utilizzando lo strumento allora possibile ovvero il corpo umano, nel XXI sec. allo strumento corpo si aggiunge la tecnologia del "nuovo visibile" che permette un'esperienza innovativa, *aumentata* dello spazio attraversato.

Fauna (Adrien M & Claire B + Brest Brest Brest)⁴

L'opera è costituita da una serie di 10 poster di grande formato affissi per le vie della città da attivare attraverso un'applicazione dedicata di AR compatibile con ARkit e ARCore (framework dedicati alla realtà aumentata per iOS e Android).

I poster rappresentano paesaggi grigi: vulcani, cime, laghi e foreste dove vivono piccoli personaggi – che ricordano il Totoro di Miyazaki o i Barbapapà – i quali, una volta inquadrato il poster, prendono

Adrien M & Claire B
in collaborazione con
Brest Brest Brest,
Fauna. 10 poster per
lo spazio pubblico da
scoprire attraverso
un'applicazione di
realtà aumentata
personalizzata. L.E.V.
Festival, Gijón (Spagna),
22-25/07/2021. ©
<https://levfestival.com/21/en/lev-gijon/adrien-m-claire-b-fauna/>



vita, fluttuano, rimbalzano, a volte liquidi, a volte nebbiosi. Si muovono, si disperdono, sporgono dalla cornice per inserirsi nel paesaggio reale, sovrapponendosi alla vita quotidiana della città.

Con *Fauna* Adrien M & Claire B, artisti performativi, esplorano così il rapporto tra il mondo urbano e un universo immaginario che arriva a interferire col quotidiano in modo poetico.

L'AR si lega al contesto urbano permettendo una nuova narrazione, una narrazione del possibile.

L'opera è definita dai suoi autori come un'introduzione a una forma di orientamento poetica e dadaista che offre agli spettatori l'opportunità di osservare con maggiore attenzione l'ambiente in cui viviamo e a cui siamo assuefatti invitandoli a tornare a meravigliarsi nella vita di tutti i giorni.

“Il nostro lavoro come artisti è creare una forma di attenzione grazie a questo strato di realtà che si sovrappone alla nostra quotidianità, in particolare nella città e nella natura ordinaria che sono pieni di sorprese. La meraviglia non nasce solo nei paesaggi selvaggi, ma anche nelle nostre vite”, spiegano gli artisti “questi poster aumentati si distinguono per il loro carattere inutile e poetico. Attraverso questo viaggio, alleniamo i nostri occhi a catturare le sottigliezze del mondo ordinario e a prestare attenzione ai vivi. Un momento di poesia, a volte divertente, a volte malinconico, accessibile a tutte le età”.

Unreal City Festival⁵

Unreal City costruisce un tour a piedi lungo il Tamigi, da percorrere in piena libertà, in cui il visitatore/passeggiatore, una sorta di moderno flâneur, può vedere e interagire con 36 opere intangibili distribuite in più di 20 postazioni tra Waterloo Bridge e Millennium Bridge.

Ad artisti di spicco provenienti da tutto il mondo, tra cui Olafur Eliasson, Cao Fei, Alicja Kwade, Koo Jeong A, Marco Brambilla, Tomás Saraceno sono state commissionate “sculture immateriali”. Come spiegato dal curatore della mostra Daniel Birnbaum, *Unreal City* è un'esperienza d'arte incentrata sull'artista, il quale ha potuto sperimentare strumenti tecnologici innovativi sui temi oggetto della propria speculazione come ad esempio la percezione e il modo in cui strutturiamo la nostra realtà (Alicja Kwade), o la critica alla visione antropocentrica (Tomás Saraceno) o ancora la relazione tra arte e tecnologia e tra natura e tecnologia (Olafur Eliasson)⁶.

Per Daniel Birnbaum, inoltre, uno dei punti di forza dell'AR consiste nella democratizzazione dell'accesso all'arte: “si tratta di forme d'arte che non hanno davvero bisogno della fiera d'arte o della casa d'aste o del museo. L'AR ha la fantastica possibilità di uscire dai tradizionali schemi istituzionali”.

Acute Art e Dazed Media, *Unreal City Festival*. App dedicata di AR attraverso tecnologia ARKit di Apple. Dazed Media e Acute Art hanno reso disponibili le opere d'arte site-specific ad un pubblico più vasto attraverso un'app gratuita che permette di visualizzare le opere AR in qualsiasi luogo. In questo modo, *Unreal City* è stata apprezzata da un numero di spettatori maggiore di quello che le misure pandemiche avrebbero consentito. © Acute Art – <https://www.domusweb.it/it/arte/gallery/2020/12/22/unreal-city-arte-in-realt-aumentata-lungo-tamigi-a-londra.html>



Ma l'obiettivo perseguito è stato anche quello di portare la gente a vivere diversamente la città.

I cittadini sono stati invitati a camminare lungo la Southbank, qualsiasi persona in possesso di uno smartphone scaricando la app Acute Art (realizzata da Apple e disponibile con iOS11) ha potuto vedere le opere attraverso la fotocamera attivando dei punti trigger (segnalati da boe rosse installate nel percorso).

Il curatore ha definito il festival come “una sorta di biennale elettronica, una mostra d'arte invisibile o meglio visibile attraverso un'App (...) L'AR si intreccia nella realtà come una fisicità non materiale che aggiunge uno strato a ciò che concepiamo come reale. Anche se non ha una solida tangibilità, l'AR produce opere che ci fanno interrogare su come costruiamo la realtà, ci rende consapevoli dell'ambiguità della nostra percezione”.

Le esperienze citate hanno parecchi punti di contatto.

Nascono entrambe durante il lockdown, in un periodo storico in cui la presenza della tecnologia nella nostra quotidianità è stata accelerata ed entrambe rappresentano una volontà di riappropriazione dello spazio urbano.

Unreal City ha voluto stimolare le persone a reclamare lo spazio della città, che nello specifico contesto storico era l'unico ambiente materiale che si poteva attraversare e abitare senza rischiare il contagio. Come affermato da Olafur Eliasson: “Siamo in lockdown e il festival rappresenta una sorta di Wunderkammern. Ciò di cui abbiamo bisogno è di riappropriarci dello spazio pubblico, che rappresenta



il nostro spazio, riflette i nostri valori ed è importante celebrarne in qualche modo la preziosità”.

Anche Adrien M & Claire B raccontano che la motivazione che li ha spinti a immaginare un'opera come *Fauna* nasce dalla volontà di dispiegare la loro poesia nella città riappropriandosi del luogo pubblico come luogo di “esperienza” in un momento in cui teatri e musei restavano chiusi.

L'AR legata al contesto urbano ha permesso dunque di vivere diversamente la città, l'arte ha reso visibile l'ambiente in cui essa è collocata in modi nuovi.

“Ci sono sempre nuove lenti che permettono di vedere il mondo in modo diverso” (O.Eliasson).

Con *Unreal City* il paesaggio *umentato* ha dato origine a una città irreale sovrapposta alla Londra esistente, mentre *Fauna* ha portato a una nuova narrazione poetica dei luoghi.

Si innesca una relazione tra spazio urbano circostante e fruitore/spettatore attivo che sviluppa due tematiche chiave: percezione della realtà e movimento/esplorazione.

L'AR richiede all'utente di non abitare in un unico mondo ma di vivere simultaneamente la “realtà” e uno o più mondi virtuali. L'artista cinese Cao Fei illustra la confusione tra reale e virtuale, l'intersezione tra immaginazione e realtà: “Il confine fra reale e virtuale sta diventando oscuro. Nel momento in cui accettiamo che la realtà aumentata è parte della realtà, questo sarà uno degli universi della nostra esistenza e della nostra percezione futura. Con questo concetto in mente avremo una percezione della realtà più ampia”.

Koo Jeong A, *Density*.
Il primo incontro sul percorso del Festival è con “Density” opera dell'artista coreana Koo Jeong A: un grosso cubo di ghiaccio che fluttua nell'aria al di sopra delle teste degli spettatori. “Sembra un oggetto semplice ma il cubo si rompe e riflette la luce in base ai cambiamenti ambientali trasformandosi in un oggetto speciale, uno specchio che interagisce con l'ambiente circostante” (D. Birnbaum). Le opere effimere di Koo Jeong A mettono in risalto oggetti quotidiani che spesso rasentano l'invisibile. Dall'inizio degli anni '90, Koo Jeong A ha realizzato opere concepite all'interno di ambienti site-specific che, riflettendo sui sensi e sul corpo, mettono in discussione i limiti della realtà e della finzione, l'immaginario e l'attualità del nostro mondo.
Unreal City Festival, Londra, 08/12/2020-05/01/2021. © Acute Art – <https://www.domusweb.it/arte/gallery/2020/12/22/unreal-city-arte-in-realt-aumentata-lungo-il-tamigi-a-londra.html>



Nell'approccio allo spazio urbano e nelle modalità di esplorarlo e farne “esperienza” riecheggiano le pratiche delle escursioni dadaiste e delle derive situazioniste della prima metà del XX sec. Sia in *Fauna* che in *Unreal City* non si ravvisa alcuna dissacrazione del sistema dell'arte, ma Dada aveva intuito che la città poteva essere uno spazio estetico in cui operare attraverso azioni quotidiane e simboliche e ancora di più la *deriva situazionista* realizza attraverso l'attività ludica collettiva un modo alternativo di abitare la città⁷.

“Scegliete man mano il percorso non in base a ciò che sapete ma in base a ciò che vedete intorno. Dovete essere stranati e guardare ogni cosa come se fosse la prima volta” (Guy E. Debord)⁸.

L'esperienza spaziale urbana del flâneur del XXI sec. ha il punto di contatto con i suoi predecessori nella rinuncia al modo convenzionale di spostarsi, nel muoversi all'interno di un territorio lasciandosi andare alle proprie sollecitazioni, nonostante nelle esperienze analizzate la deriva sia mediata, costruita aprioristicamente attraverso i trigger dislocati lungo un percorso appena abbozzato che permette però l'esplorazione libera, personale e la riappropriazione degli spazi pubblici da parte dei propri abitanti. L'azione collettiva e ludica svela le potenzialità dello spazio urbano che viene vissuto attraverso un'errare svincolato dai bisogni indotti dal tipico sistema di consumo della città, diventa luogo d'incontro e viene riempito di nuovi “episodi” che resteranno nella memoria.

In *Fauna* e *Unreal City* la città diventa il terreno relazionale di un gioco di partecipazione e di riscoperta di un territorio complesso il quale diviene spazio aumentato e sociale in cui la possibilità offerta ai partecipanti di agire e interagire condiziona il modo stesso in cui l'ambiente urbano viene percepito, interpretato e vissuto.

L'artista Kaws riferendosi all'esperimento di *Unreal City* si pone una domanda: cosa resterà di questa esperienza in chi l'ha vissuta?

Una delle risposte potrebbe essere che ciò che resta è la memoria dell'esperienza, la memoria dei luoghi, la quale aggiunge significati ai luoghi stessi.

Note

1. W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, 2008, Penguin Ed.
2. Il 28 dicembre 1895 i fratelli Lumière organizzano la prima proiezione cinematografica a Parigi, al Salon Indien del Gran Café in Boulevard des Capucines. Gli spettatori potevano assistere alla proiezione di cortometraggi, tra cui scene di operai all'uscita dalla fabbrica, due bambini immersi nel mare, l'arrivo di un treno, dei fabbri che forgiavano attrezzi e delle scene comiche di vita militare. Il 19 agosto del 1826 Nicéphore Niépce realizza un'eliografia su lastra di stagno, raffigurante la corte di una residenza di campagna vista da una finestra: "La cour du dolmaine du Gras" (Vista dalla finestra a Le Gras).
3. <https://vimeo.com/chocobaby/hyper-reality>
4. <https://www.am-cb.net/en/projets/faune>
5. <https://vimeo.com/486402131>
6. Tomás Saraceno crea opere d'arte partecipative per invitare il pubblico a stringere nuove connessioni con entità non umane sfidando il modo consueto di abitare e percepire l'ambiente. Per *Unreal City* ha creato un gigantesco ragno Maratus, una specie in via d'estinzione, riproducendolo su larga scala e rendendolo visibile attraverso il dispositivo tecnologico. L'artista mette in evidenza come l'antropocentrismo nasconda e ignori continuamente mille specie che subiscono le conseguenze dei nostri comportamenti. L'AR trasforma l'invisibilità in visibilità invitando le persone a prestare maggiore attenzione all'esistenza di altre forme di vita.

L'artista islandese-danese Olafur Eliasson presenta una collezione di elementi naturali attraverso installazioni ispirate ai cambiamenti atmosferici (un sole splendente, uno scintillante arcobaleno, una nuvola che emette pioggia) che cambiano a seconda di come lo spettatore interagisce con esse. Il suo lavoro è posizionato significativamente all'esterno della Tate Modern, luogo della sua celeberrima installazione "The weather project" (2003). "È stato bello dare il benvenuto al sole ed ora eccoci fuori dalla Tate e il sole splende ancora". Interessato alla relazione tra natura e tecnologia, l'artista sottolinea sempre il ruolo attivo dello spettatore: "noi dipendiamo dalla tecnologia ma l'esperienza dipende dalla nostra percezione"

Alicja Kwade indaga e interroga le strutture della nostra realtà e società e riflette sulla percezione del tempo nella nostra vita quotidiana. I suoi lavori si basano su concetti di spazio, tempo, scienza e filosofia. Nell'opera *In All at Any Time (AR)*, gli utenti sono in grado di trascinare, interagire e posizionare forme ipotetiche dell'universo attraverso lo schermo in modo che si incastrino come un puzzle, riferendosi all'idea di universi paralleli interagenti.



Lu Yang, *Gigant DOKU*. Lu Yang è un artista multimediale profondamente immerso nelle sottoculture di anime, videogiochi e fantascienza. La sua produzione artistica abbraccia film animati in 3D, installazioni di videogiochi, ologrammi, neon, VR e manipolazione di software, spesso con evidenti riferimenti a manga e anime giapponesi. In collaborazione con Acute Art, Lu Yang e BMW hanno presentato un nuovo lavoro AR in cui "DOKU", l'avatar digitale dell'artista, conquista il mondo fisico sotto forma di un gigantesco supereroe danzante. *Unreal City Festival*, Londra, 08/12/2020-05/01/2021. © <https://acuteart.com/artist/lu-yang/>

"Gran parte del mio lavoro è basato sulla percezione e sul perché noi crediamo che il reale sia reale. Per me non c'è verità in un oggetto: non esiste solo perché esiste in sé. Esiste perché lo sto guardando, ne sto parlando, gli stiamo dando un nome, gli stiamo conferendo un uso. L'AR permette di estendere la nostra conoscenza sui nostri sensi e sperimentare vere esperienze fisiche attraverso pura informazione (dati)".

7. F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, 2006, Piccola Biblioteca Einaudi.
8. G.E. Debord, *Théorie de la dérive*, 1956, Les Lèvres nues n. 9.