



FLUX

full experience

Come cambia la costruzione di un'idea artistica sviluppata attraverso le nuove tecnologie?
È possibile ricreare la prossimità che si percepisce durante una performance live tradizionalmente intesa?

FLUX full experience prende ispirazione da *Fluxus*, movimento e rete internazionale di artisti degli anni 60' che gettò le basi per un'attitudine artistica amorfa, fluida, dove musica, danza, poesia, teatro e arti visive, si incontravano senza gerarchie. Questi principi hanno ispirato l'indagine e la ricerca di un'installazione danzata che attraverso l'uso delle nuove tecnologie offre allo spettatore un'esperienza ibrida a 360°, nell'ambiente digitale prima e nello spazio reale poi.

FLUX full experience è uno spettacolo immersivo in cui virtuale e performance live collaborano alla creazione di un immaginario condiviso.

Può essere visto come un sogno lucido, un viaggio nel *mondo sotterraneo* popolato da animali guida. Si ispira al *viaggio sciamanico* e alla ricerca del proprio animale - spirito guida: una creatura specifica per ognuno di noi in grado di connettersi con la parte più profonda della nostra anima e con cui avvertiamo un legame a livello spirituale. L'esperienza per lo spettatore è duplice: Indossando il visore VR è immerso in uno spazio virtuale, all'interno del quale potrà osservare sia l'avatar della performer, riprodotta attraverso la tecnica del *motion capture*, sia entità zoomorfe create completamente in digitale; tolto il visore, lo spettatore si troverà nello spazio fisico in cui agisce la performer live. Il viaggio sciamanico così prosegue nella realtà, portando in scena con il corpo e la danza la memoria dell'esperienza intangibile.

Installazione performativa ripetibile per 8 | 10 spettatori alla volta
5 min in Virtual Reality | 10 min live



RICERCA ARTISTICA

La ricerca ha come riferimento la cosmologia dei popoli Cheyenne secondo la quale il mondo sotterraneo era considerato il luogo dove risiedevano gli spiriti degli animali, la loro essenza vitale. Nelle caverne degli animali si radunavano gli spiriti di ogni specie e da qui questi uscivano per prendere un nuovo corpo fisico. Se le caverne rappresentavano il mondo sotterraneo, dove gli animali tornavano a rigenerarsi, gli umani che volevano penetrare in questo mondo potevano farlo solo trasformandosi in qualcos'altro, scivolando in un altro corpo, assumendo così il punto di vista di un essere non-umano.

È possibile intravedere delle analogie tra il modo in cui i popoli indigeni d'America interpretavano il mondo e ciò che venne illustrato nelle pareti delle caverne del Paleolitico in cui è stato possibile osservare il mondo interiore degli antichi popoli cacciatori che abitavano l'Europa 30.000 anni fa. Al centro della loro visione del mondo si trovava il rapporto con gli animali che erano, oltre che predatori da cui difendersi, sia una fonte di cibo che una fonte di osservazione ed emulazione. Alcuni studiosi riferiscono che proprio **dall'osservazione e dall'imitazione delle movenze animali sia nata la danza**. Danza che costituì anche uno dei primi metodi per accedere agli stati alterati di coscienza, attraverso i quali era possibile il **passaggio ad una realtà non ordinaria**.

Questo aiuta a comprendere alcune delle caratteristiche delle figure sulle pareti. Gli animali, ad esempio, sono spesso in posizioni innaturali, come se fluttuassero nell'aria. L'insieme delle figure assomiglia a un flusso che si dirige dall'apertura verso l'interno della grotta e viceversa. Nelle caverne immagini di figure umane sono presenti in rari casi e quasi sempre nella forma di figure ibride umano-animale.

Più che una visione del mondo caratterizzata dalla dicotomia tra umano e animale, ci troviamo di fronte a un mondo concepito *umano-animale*, come un insieme di forme ed entità che possono dialogare, fondersi, scambiarsi, trasformarsi.

FASI DEL LAVORO

Il progetto nasce dallo scambio tra l'autrice e performer di Fattoria Vittadini Maura Di Vietri e professionisti di ambiti diversi, da sound designer a sviluppatori e programmatori esperti in nuove tecnologie. Il processo di creazione e realizzazione di *FLUX full experience* è avvenuto anche grazie alla collaborazione con gli indirizzi accademici di fumetto e 3D animation della scuola Mohole di Milano che, sotto la guida dei loro docenti di riferimento e dell'autrice stessa, hanno curato l'ideazione della parte in virtuale, creando gli ambienti e le animazioni 3D.

Anno 2021: Anno di ideazione e ricerca

Marzo - luglio 2022: PROGETTAZIONE parte VR + residenza in Spazio Fattoria a Milano

Novembre 2022: REALIZZAZIONE RIPRESE IN MOTION CAPTURE PERFORMER presso Comunica media srl

Dicembre 2022 - giugno 2023: sviluppo progetto VR con indirizzi di fumetto e 3D ANIMATION della Scuola Mohole

Dicembre 2023: debutto parte in VR al Teatro della Tosse di Genova

Febbraio 2024: anteprima esperienza completa allo Spazio Korper di Napoli

Giugno 2024: debutto nazionale ad Asti

RIFERIMENTI E FONTI

Synthetic Corpo-Reality

prima mostra virtuale 3D di MEET Centro internazionale di cultura DIGITALE di Milano

[Synthetic CORPO - REALITY al MEET](#)

BIBLIOGRAFIA

Donne che corrono coi lupi di Clarissa Pinkola Estes, *Siddartha* di Herman Hesse, *Diventa ciò che sei* di Alan Watts, *Gli insegnamenti di Don Juan e L'arte di sognare* di Carlos Castaneda, *Le civette* di Desmond Morris, *Orlando* di Virginia Wolf, *La profezia della curandera* e *La Donna della Luce* di Hernan Huarache Mamani.

DOCUFILM:

Cave of Forgotten Dreams ("la Caverna dei Sogni Dimenticati") Documentario di Werner Herzog.

Le suggestive immagini di Herzog permettono di esplorare l'interno della Grotta Chauvet, una delle più antiche grotte dipinte dagli uomini del Paleolitico.

[LA GROTTA DEI SOGNI DIMENTICATI_ approfondimento](#)

Grizzly-Man Documentario di Werner Herzog.



ARTICOLI E FONTI WEB

“Animali e trasformazioni uomo-animale” di Enrico Comba e Margherita Amateis.

Editore: Accademia University Press. Collana: Collana di studi del Centro Interdipartimentale di Scienze Religiose - Università di Torino

[ANIMALI E TRASFORMAZIONI UOMO-ANIMALE](#)

“Cosa dobbiamo aspettarci dall'arte nei prossimi anni / decenni? E che cos'è l'arte?” di CARMEN SALAS Maggio 2020

[ARTICOLO di Carmen Salas](#)

ARTISTE E ARTISTI DI RIFERIMENTO

Sono molti gli artisti che si stanno dedicando alla nuova frontiera dell'arte digitale, per citarne alcuni: Dona J. Cox, Edoardo Kac, Peter Anders, Mark Napier, Gilles Jobin, Thecla Schiphorst, Anouk Wipprecht.

Thecla è l'artista canadese che ha creato una videoinstallazione, *Felt Histories*, che agisce solo a contatto con i visitatori di una galleria: per lei lo scopo dell'arte interattiva è di arricchire l'interfaccia tecnologica dell'opera d'arte con i cinque sensi tipici del corpo umano.

FELT HISTORY [FELT HISTORY](#)

Thecla Schiphorst ha anche sviluppato *Life Forms*, un sistema informatico per l'animazione e la coreografia, collaborando a lungo con il padre della danza post-moderna, Merce Cunningham. La Schiphorst che insegna alla Technical University of British Columbia, a Vancouver, ha una formazione nel campo dell'informatica, ma anche la danza e la performance artistica. " durante la mia carriera in questo campo ho maturato l'interesse a capire come la pratica del corpo, la sua intelligenza conoscitiva possa definire e modificare il design tecnologico, possa sviluppare la tecnologia in se'; così come, parallelamente, voglio scoprire come la tecnologia cambia il nostro modo di pensare il corpo e anche il modo di usare il corpo" afferma la Schiphorst e continua:

" *Felt Histories* è una videoinstallazione con la quale volevo esplorare le relazioni tra i nostri cinque sensi, ma volevo anche rompere con le nostre abitudini percettive, soprattutto con il senso del possesso visivo. *Felt Histories* si svolge all'interno di una galleria utilizzata come un contenitore; si cammina lungo un corridoio buio; quando si entra nel corridoio in lontananza si intravede l'arco di una porta che ha la forma tradizionale proprio di una cornice. All'interno c'è l'immagine fissa di una donna anziana in piedi e in silenzio. L'opera rimane silente e ferma fino a che qualcuno si avvicina e inizia realmente ad accarezzare l'immagine contenuta nella cornice della porta. L'intera opera è realmente lì che aspetta la presenza di qualcuno che la tocchi e il tipo di risposta del partecipante: l'azione non inizia fino a che il visitatore non interagisce in tempo reale con l'opera. L'arco della porta contiene dei sensori che ci fanno entrare, si potrebbe dire, all'interno della videoinstallazione, così entriamo in contatto, potremmo dire con la pelle dell'opera, con il punto di contatto tra noi e la pelle della macchina così, scopriamo e indaghiamo la sensazione di toccare una superficie. In questo modo questa videoinstallazione ci permette di esplorare lo spazio occupato dalla macchina e quindi di percepire lo spazio al confine tra quello che noi siamo, quello che percepiamo e come ci risponde la macchina

stessa. Si è indotti quasi a una esperienza di trance quando interagiamo con questa opera: si è portati ad avere un ritmo molto lento, molto molto vicino al respiro del corpo, ai ritmi interni del corpo. E più interagisci con l'opera, ossia ti lasci coinvolgere fisicamente dal toccare più riesci ad andare a scoprire un altro livello della storia che si svolge all'interno della videoinstallazione. Io credo che le tecnologie informatiche nell'estendere al di fuori di noi i nostri sensi perdano molto il senso del tatto; invece, il tatto è uno dei nostri sensi più importanti, è quello che usiamo per conoscere il mondo, in particolare il nostro mondo sensuale che non è particolarmente utilizzato per arricchire le nostre interfacce tecnologiche. Il tatto è un senso che mette in relazione tutti gli altri sensi ed è quello che maggiormente ci viene a mancare nelle nostre interfacce tecnologiche". L'opera immersiva virtuale *Das Total Tanz Theater* dell'Interactive Media Foundation è un omaggio diretto alla storia della Bauhaus e con il linguaggio della contemporaneità porta lo spettatore letteralmente dentro la creazione di spazi e visioni tipici della ricerca della prima fase della Bauhaus. Anouk Wipprecht "aumenta" il corpo umano con i suoi abiti robotici, provocatori per forma e funzione, che ricordano la straordinaria ricerca dei primi del Novecento e spingono la percezione del corpo umano come attore di esperienze e relazioni al confine del *cyborg*.

[Bauhaus - Das Totale Tanz Theater](#)

[GILLES JOBIN](#) Video di MOTION CAPTURE lavoro realizzato dal coreografo svizzero Gilles Jobin

Michelangelo Pistoletto

"Dobbiamo avere coraggio e pian piano cercare di lavorare per incontrare altri che sono impegnati nella stessa direzione per la rigenerazione della società. Siamo arrivati al culmine di un processo dell'homo sapiens sapiens. Adesso quest'ultimo viene completamente assorbito dai sistemi tecnologici – e quindi finisce la sua strada – oppure trova l'equilibrio tra il suo essere e la tecnologia. Sapiens non vuol dire soltanto intelligenza, ma significa che c'è un'umanità fatta della dimensione naturale e animale. Noi, infatti, siamo sempre animali, ma con un sapere: questo deve dare un equilibrio alla nostra esistenza. Non è necessario, inoltre, che l'homo sapiens sapiens lasci il futuro per fare spazio all'ipotetico 'homo tecno', basterebbe che il primo regolasse l'equilibrio con la tecnologia che ha sviluppato".



CREDITS

Creative Director & Performer **Maura Di Vietri**

Choreography **Maura Di Vietri | Ivan Taverniti**

Narrator **Aurora Camilli**

Music by **Luca Maria Baldini**

Light by **Marcello Falco**

A Production of **Fattoria Vittadini**

In collaboration with **Scuola Mohole**

Progetto finanziato nell'ambito del PNRR– Next Generation EU

FLUX VR EXPERIENCE

Programmer Alessandro Pregolato

Project Manager Enrica Paltrinieri

Project Coordinators | Art Directors - Elena Accenti | Giulia Ferrando | Alessandro Galimberti | Enrica Paltrinieri

Characters & Concept Art Supervisor Gloria Martinelli

Preproduction creatures animation Supervisor Cristian Neri

PRE PRODUCTION | ART TEAM

Characters and Creatures Concept Artist Luca Badini | Sergio Baroffi | Ana Paula Biondetti | Sole Cicchelli | Martina Gorini | Riccardo Romano | Matteo Rota | Gabriele Serraglia | Veronica Zanardi

Environment Concept Artist Ana Paula | Biondetti Riccardo | Romano Gabriele | Serraglia Veronica Zanardi

Storyboard and Animatics Artist Ana Paula Biondetti | Sole Cicchelli | Matteo Rota | Gabriele Serraglia

Lead concept art, storyboard & animatic Elena Accenti

3D PRODUCTION TEAM

Characters Artist Elisa Boldini

Creature Artists Deer - Miriam Manili | Hare - Gemma Alessandrone | Owl - Elisa Boldini | Wolves - Federica Favella

Environment Artists Sofia Banchetti | Elisa Boldini | Federica Castelli | Francesco Castro | Alessandro Chiari | Riccardo Civalleri | Andrea Dola | Filippo Libretti | Ruben Uremassi

Unreal 3D Level Design and Lighting Alessandro Chiari | Riccardo Civalleri | Andrea Dola

VFX Artists Elisa Boldini | Riccardo Civalleri | Andrea Dola | Alessandro Galimberti | Alessandro Pregnolato

First Rigger Luca Iannariello

Rigger Francesco Castro

First Animator Francesco Castro

Animators Sofia Banchetti | Elisa Boldini | Federica Castelli | Federica Favella | Luca Iannariello | Filippo Libretti | Miriam Manili | Paula Rovati | Ruben Uremassi

Motion Capture Comunica Media Srl.

Motion Capture Performer Maura Di Vietri

Motion Capture Rigging and Animators Francesco Castro | Giulia Ferrando | Luca Iannariello

VR Setup Riccardo Civalleri | Alessandro Galimberti | Biancamaria Mori | Alessandro Pregnolato

Characters and Creatures Director Alessandro Galimberti

Environment Directors Alessandro Galimberti | Biancamaria Mori | Enrica Paltrinieri

Post Production Director Luca Cervieri Tamiazzo

Technical Rigging and Animator Director Giulia Ferrando

Unreal Level Design Director Biancamaria Mori

VR EXPERIENCE DEVELOPMENT TEAM

Motion capture Animators Giulia Ferrando | Luca Iannariello | Francesco Castro

Environment artist and post production Alessandro Galimberti | Elisa Boldini

CONTACTS

Fattoria Vittadini - alessandro.marini@fattoriavittadini.it

Maura Di Vietri - mauradivietri@gmail.com

**FATTORIA
VITTADINI**