

# Intervista a Sara Tirelli

## a cura di Sofia Pirandello

Sara Tirelli (Gorizia, 1979) è una filmmaker e artista visiva. La sua ricerca si concentra principalmente sui processi della percezione visiva e i legami tra tecnologia, cultura e mezzi di comunicazione. Nel 2018 ha realizzato *Medusa, un'opera in due atti in VR*.

### SP Come sei approdata al VR dai tuoi studi di cinema?

ST La mia pratica nasce lungo il confine tra cinema, arte e nuove tecnologie. A partire dalle sperimentazioni dei primi anni 2000, con le performance di Live-Cinema e il progetto collettivo di televisione dal basso Telestreet, fino all'attuale ricerca sulla Realtà Virtuale, il linguaggio audiovisivo (Lens- e Time-Based Art) è stato il mio principale mezzo di espressione. Durante gli studi mi sono interessata di cinema sperimentale e video arte e ho approfondito gli indirizzi di psicologia della percezione e di semiotica. Mi sono laureata al D.A.M.S di Bologna nel 2003 con una tesi in Teorie e Tecniche della Comunicazione di Massa intitolata *Generazione Video. Una nuova cultura televisiva*, in cui analizzavo come l'emergere di nuove tecnologie influenzi profondamente non solo il nostro immaginario, ma soprattutto la nostra esistenza fisica e psichica. Mi sono occupata del ruolo che il medium televisivo ha avuto sulla mia generazione. In particolare, riflettevo sulle potenzialità estetiche delle neonate tecnologie digitali e la conseguente democratizzazione del linguaggio audiovisivo, sia dal punto di vista della produzione che della distribuzione. Da allora la mia ricerca artistica ruota intorno alla relazione tra percezione, tecnologia e cultura. Il mio lavoro si basa sull'esperienza cinematica intesa come processo percettivo e cognitivo ed esplora l'inesauribile capacità del nostro cervello di adattarsi ai cambiamenti.



Fig. 1 – Sara Tirelli, *Medusa*. A VR exhibition in two acts. Installazione al Museo di Arte Contemporanea di Borås, Svezia; 2019; ph.Lars Årsling

L'interesse nell'utilizzo delle tecnologie emergenti, per sperimentare nuovi linguaggi e ricercarne le potenzialità estetiche, culturali e politiche, ha caratterizzato il mio lavoro ed è stato il *fil rouge* del mio percorso che è maturato all'interno del vasto e complesso ambito della New Media Art. L'approdo ai territori della Realtà Virtuale è avvenuto in maniera spontanea, trovando in questo medium lo strumento ideale per approfondire la mia ricerca ed evolvere nella mia pratica artistica.

### SP Perché ritieni che il VR "parli lo stesso linguaggio della coscienza"?

ST Il cambio di paradigma messo in atto dalle tecnologie immersive abbatte il confine tra lo spazio di finzione e quello di fruizione facendoli coincidere in un unico corpo, quello dello spettatore. La Realtà Virtuale sancisce un mutamento radicale dei codici di rappresentazione, dando vita a linguaggi ed estetiche capaci di coinvolgere il nostro apparato cognitivo e percettivo con modalità del tutto nuove. In un'esperienza in Realtà Virtuale lo spazio scenico si espande a 360° e invade il campo visivo del fruitore abbattendo il "rassicurante" concetto di inquadratura. Lo spettatore è chiamato ad un'esperienza che, a prescindere dalle numerose declinazioni di genere narrativo VR e di interattività, si sviluppa in maniera non lineare, esattamente come la nostra coscienza. La creazione di un'esperienza VR, oltre a raccontare una storia, crea innanzitutto una situazione e scolpisce stati psicologici e sensoriali capaci di penetrare la mente dello spettatore. Penso inoltre che il medium VR incarni la condizione contemporanea della nostra percezione in una società iper-connessa, dove presenza ed esperienza non sono più strettamente collegate a uno spazio fisico.

### SP In che senso parli di un approccio critico al filmmaking immersivo?

ST "When you invent the ship, you also invent the shipwreck;  
when you invent the plane you also invent the plane crash; [...]  
Every technology carries its own negativity,  
which is invented at the same time as technical progress."  
Paul Virilio, *Politics of the Very Worst*, 1999

Come dicevo, la mia ricerca si interessa agli effetti prodotti dai media sull'apparato percettivo umano e indaga inoltre su come estetiche e linguaggi vengano ricontestualizzati a livello di cervello e di coscienza. Il fatto che nel mio lavoro la tecnologia non sia solo un mezzo di espressione ma anche oggetto di speculazione è dovuto dalla necessità di leggere la complessità della realtà iper-mediata e i processi politici ed economici che inevitabilmente definiscono l'industria mainstream. Alla fine del secolo scorso, Paul Virilio ha sottolineato come nella società occidentale tendiamo a vedere solo il lato positivo di una scoperta tecnologica. Il filosofo però ci ricorda dell'esistenza del lato "oscuro" che l'invenzione di una nuova tecnologia porta sempre con sé. Quando parlo di approccio critico al VR mi riferisco alla necessità di individuare estetiche e linguaggi che tengano conto della specificità del medium. L'industria VR ha fagocitato la scena del gaming e dello storytelling, i cui contenuti sono, nella grande maggioranza dei casi, molto violenti, senza curarsi delle ripercussioni sociali e delle conseguenze che essi possano avere sulla psiche di un fruitore. L'entertainment in VR predilige un uso del mezzo spettacolare, di evasione e di puro intrattenimento, senza sfruttarne e sperimentarne pienamente le possibilità specifiche. Se è vero, come disse Vasulka, che "ogni medium contiene in sé il medium che l'ha preceduto" è altrettanto importante scolpire nuovi format che tengano conto dell'evoluzione delle tecnologie di rappresentazione. I confini e le forme della cultura visiva sono in un perpetuo mutamento e il ruolo degli artisti è quello di espandere gli orizzonti. Il mercato mainstream VR propone invece vecchi contenuti, offrendo esperienze in mondi altri come forma di "escapismo" dalla nostra realtà. Così facendo, presuppone che la nostra quotidianità sia tanto misera da doverci rifugiare in mondi paralleli. Nonostante il dibattito attuale riconosca nel VR un medium capace di creare empatia nello spettatore, l'industria mediatica propone paradossalmente esperienze che provocano nel fruitore l'effetto opposto, ossia l'apatia. Il mio approccio a questa tecnologia è quindi critico nel senso che piuttosto che la creazione di mondi che non esistono, mi interessa la possibilità di espandere quello che abitiamo. Mi affascina la dimensione poetica, oserci dire metafisica, del medium VR e la creazione di architetture narrativo-sensoriali che lavorano a una fruizione attiva e consapevole dei mondi immersivi.

**SP Pensando soprattutto a *Medusa*, in che rapporto credi la VR sia rispetto allo spazio fisico? Ricrea uno spazio o crea un mondo?**

**ST** *Medusa* è un'esperienza in Realtà Virtuale che è stata filmata all'interno del Museo di Arte Contemporanea di Borås in Svezia, spazio espositivo in cui è stata presentata per la prima volta al pubblico. L'ambiguità tra realtà e finzione è uno dei temi principali di questo lavoro, che ho mantenuto anche nella forma installativa, creando un cortocircuito tra lo spazio reale e quello di finzione. Attraverso dei sensori di presenza installati nello spazio del museo ho creato una drammaturgia "parallela", che si relazionava con elementi sonori e visivi presenti nell'opera VR e che veniva azionata dalla presenza dello spettatore. Oltre a tracce audio diffuse da degli speakers, ho ricreato nel contesto espositivo l'effetto di un vento grazie a dei ventilatori nascosti. Nello spazio c'erano delle coperte termiche, presenti anche nella messa in scena di *Medusa*, che prendevano vita non appena il sensore di presenza azionava i ventilatori. Così facendo ho ricreato l'ultima scena del secondo atto pensando al momento in cui lo spettatore, levandosi il visore alla fine dell'esperienza virtuale, avrebbe assistito alla stessa situazione nello spazio reale. Nel caso di *Medusa* la VR non ricrea uno spazio né crea un mondo altro, ma dilata quello reale oltre la dimensione strettamente fisica.

**SP In questo senso, in merito alla tua esperienza a Venezia, in che modo intendevi far dialogare il VR Pavilion con l'ambiente cittadino?**



Fig. 2 – Sara Tirelli, *Medusa*, still da 360° video stereoscopico, 2018



Fig. 3 – VR Pavilion, Venezia, 2019; ph. Cecilia Tirelli

ST L'idea del progetto VR Pavilion nasce durante una conversazione con il curatore svedese Jonathan Habib Engqvist, con il quale ho collaborato all'ideazione della mia mostra *Medusa. A VR Exhibition in two acts*, che come dicevo si è tenuta al Museo di Arte Contemporanea di Borås dal gennaio all'agosto del 2019. A un mese dall'apertura della 58. Biennale d'Arte di Venezia, lanciavi un commento sarcastico sull'imminente invasione del *jet set* del mondo dell'arte contemporanea a Venezia, città in cui vivo. Volevo paragonare il flusso di visitatori a quello dei croceristi che invadono il territorio lagunare senza davvero relazionarsi: un mondo reale e uno virtuale che non si incontrano, ma coesistono senza interagire. Con una battuta dissi che, dopo essere stata occupata per quasi due anni con la produzione di *Medusa*, avrei voluto lavorare ad una *Venice Real Experience*: una performance contro la mercificazione della città. Venezia è stata così tanto rappresentata da divenire la replica di sé stessa e gli sguardi che la attraversano raramente sono capaci di guardare oltre la prospettiva da cartolina. Il tessuto cittadino è stato smembrato da logiche lucrative, riducendo la città a una mera location per eventi. Lo stesso accade anche all'interno del sistema dell'arte, che tende a omologare estetiche e linguaggi e a operare in maniera autoreferenziale. Così facendo si relega il fare artistico all'interno di un gioco di specchi, appannaggio di una cerchia ristretta e ben perimetrata. Grazie al supporto del Nordic Art Association e al coinvolgimento di energie locali, la storica sede dell'ex Partito Comunista di Venezia ha ospitato la prima edizione del VR Pavilion. La

scelta di questo posto, oltre ad avere un valore storico e sociale per il tessuto urbano della città di Venezia, ben si adattava alla tematica della persistenza di ideologie obsolete nel dibattito politico. Oltre a questa location, aperta a tutti, in cui era possibile immergersi nel primo atto di *Medusa* attraverso tre postazioni VR stand-up, una tipica imbarcazione veneziana da trasporto merci percorreva i canali limitrofi alle sedi espositive della Biennale. Il tragitto è stato pensato per creare una sovrapposizione tra il contesto virtuale dell'opera e quello reale della kermesse internazionale, con la volontà di innescare nel fruitore una condizione psicologica di spaesamento e offrire un'occasione di riflessione critica. Un sentimento che il senior editor di Frieze Matthew Mclean ha ben colto quando, commentando il VR Pavilion, ha scritto: "When the VR video finished, ten minutes of the barge trip remained, sailing past yachts and collectors and critics and locals, their stares ranging from confusion to derision. Shivering in my lifejacket and blanket, I never felt so conspicuous, so foolish, so displaced. It was the most 'immersive' experience I've had all year."

**SP Un fruitore che sia immerso in un mondo virtuale è al contempo presente nel mondo concreto. In *Notes on Medusa II* hai cercato di indagare questa compresenza. In che modo credi che la VR abbia delle conseguenze sulla percezione di quello che avviene nei dintorni? Ciò che vedi all'interno del visore ha una potenza persuasiva maggiore di quello che il corpo ci riferisce rispetto all'ambiente fisico circostante?**

**ST** La prima volta che sono entrata in un VR Theater e ho visto un pubblico di persone immerse ognuna individualmente nel proprio visore ho pensato che se ci fosse stato un evento catastrofico nessuno se ne sarebbe accorto. L'immersione in un'esperienza VR inganna i nostri sensi rendendoli ciechi al mondo fisico e illude il nostro cervello, dando l'impressione di abitare uno spazio altrove. Il potere che la tecnologia immersiva ha sulla plasticità del cervello è ben dimostrato dal successo che sta avendo in campo psichiatrico, per curare disordini post traumatici da stress. *Notes on Medusa II* è il mio primo progetto in VR, nato come studio propedeutico alla scrittura del progetto *Medusa*. In questo lavoro mi sono concentrata sul potere persuasivo che hanno le tecnologie immersive nell'ingannare il nostro cervello e, in

particolare modo, sugli effetti che l'esperienza in un mondo virtuale ha sulla percezione dello spazio reale. *Notes on Medusa II* è un'opera immersiva site-specific che mette in relazione un video in Realtà Virtuale con una performance nello spazio reale. Il video 360° iniziava con parte introduttiva filmata nello stesso luogo in cui l'opera era installata e mi ritraeva mentre m'avvicinavo progressivamente allo spettatore da molteplici direzioni. Contemporaneamente, riproponevo la stessa scena attraverso una performance dal vivo nello spazio espositivo. Vestita allo stesso modo, mi muovevo attorno allo spettatore con lo scopo di sondarne la soglia di attenzione nei confronti dello spazio reale. Nonostante restringessi al minimo la prossimità del mio corpo con quella del fruitore, in pochissimi hanno reagito alla mia presenza fisica. La cosa interessante è che l'immersione nel mondo virtuale astraeva così intensamente il soggetto da ogni consapevolezza rispetto a quello che accadeva nel mondo reale, che la maggioranza degli spettatori ha di fatto interagito solo con la presenza del mio corpo virtuale. Se nel mondo attuale le categorie di spazio e di tempo stanno radicalmente mutando, influenzando sul nostro sistema di esperienze nel contesto socioculturale, allo stesso modo, il medium VR sta ridefinendo i codici di rappresentazione, la relazione tra spazio scenico e spettatore, tra oggettività e soggettività.