

SENZA CATEGORIA

# La minaccia dell'immortalità

*Blur* di Craig Quintero e Phoebe Greenberg.

di [Anja Boato](#) – 12 Settembre 2025



Artista eclettico e multimediale, Craig Quintero esordisce alla Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia nel 2022, con un'opera a 360° in concorso nella sezione Venice Immersive. Il suo *All that Remains* (2022) è il primo titolo della trilogia *Just for you*, performance one-to-one ispirate alle sue precedenti esperienze teatrali, volte a interpretare in chiave metaforica i grandi temi della memoria, della morte e del desiderio. I successivi titoli *Over The Rainbow* (2023) e *A Simple Silence* (2024), sempre realizzati nella forma di video a 360°, privi di interazione, in un ibrido tra la tradizione audiovisiva del cinema e la performance teatrale, consacrano la figura di Quintero come uno degli artisti più sperimentali della Mostra.

Nel 2025, Quintero torna a Venezia con un progetto più ambizioso, co-firmato dalla scrittrice e produttrice Phoebe Greenberg, fondatrice del centro d'arte digitale PHI Center. Ne deriva una coproduzione internazionale tra la canadese PHI Studios, la società taiwanese Riverbed Theatre – di cui Quintero è direttore artistico – e la greca Onassis Culture. In *Blur*, lo sperimentalismo tecnico di Greenberg incontra lo stile espressivo di Quintero dando profondità spaziale alle sue opere immersive. **Le attrici che nella serie *Just for you* osservano lo spettatore in profonde e inquietanti esibizioni**

**a 360° ora accolgono gli utenti in una *live performance* che comincia prima dell'accesso allo spazio virtuale attraverso i visori.** La curata fase di *onboarding* vede gli utenti accedere singolarmente in un asettico laboratorio clinico, presi per mano da un'attrice e marchiati sulla mano con un numero in apparenza casuale. Insieme ad altre cinque utenti – o soggetti sperimentali, nella diegesi della performance – si è quindi invitati a indossare un visore, seguire le poche indicazioni pratiche per regolare i movimenti nello spazio, e accedere così all'esperienza virtuale.

Come caratteristico dello stile di Quintero, ***Blur* rinuncia a una logica consequenzialità narrativa per dar forma a concetti in immagini metaforiche, spesso tette, volutamente disturbanti. Il tema è quello della clonazione, in una riflessione poetica sul futuro dell'umanità attraverso la spersonalizzazione e la riproduzione artificiale.** Il progetto offre una combinazione sperimentale di tecniche, unendo al classico video a 360° anche momenti in Mixed Reality (MR) in cui il reale e il virtuale si confondono, insieme a passaggi interamente digitalizzati in cui la Virtual Reality (VR) guida lo spettatore in spazi simulati in CGI. Agli utenti è offerta un'illusione di libertà di movimento nello spazio, guidata però da input visivi e sonori che canalizzano l'attenzione e le conseguenti scelte nella fruizione dell'esperienza immersiva. Nonostante lo spazio fisico delimitato, un'oculata ricostruzione del percorso virtuale permette agli utenti di percepirsi parte di un ambiente insieme sconfinato e controllato, dove 6 persone riescono a muoversi senza mai incontrarsi. Le tecniche uniscono *live performance*, riprese a 360°, scene a 180°, riproduzioni digitali, disegno animato, creando un effetto insieme affascinante e angosciante, declinando così il tema dell'immortalità come promessa e come minaccia.

Dopo i primi giorni del festival di Venice Immersive, si sparge la voce che *Blur* sia uno dei progetti più ambiziosi e raffinati della selezione. Essere tra i 6 utenti di una sessione, occupare uno dei 396 posti disponibili nelle 11 giornate dell'evento, diventa una sfida che si alimenta del passaparola e delle critiche entusiastiche. **L'opera accoglie infatti una delle principali tendenze del festival, o del mercato immersivo in generale: si presenta come un progetto *multiplayer* e *site-specific*, quindi fruibile da più persone contemporaneamente in un ambiente controllato e non replicabile su scala.** A differenza di altri progetti in competizione, questa moltiplicazione degli utenti è pensata per dividere e non per unire, sentirsi parte di un'unica grande esperienza e insieme diventare nuclei indipendenti e spersonalizzati – gli utenti sono a loro volta cloni, rappresentati nello spazio digitale nella forma di organismi particellari, insistendo su quella minaccia dell'immortalità che attraversa il tema della riproduzione artificiale.

***Blur* personifica il valore di progetti pensati per il Location-Based-Entertainment**

**(LBE), che tolgono all'Extended Reality (XR) l'immaginario di strumenti isolanti e spersonalizzanti, pur tematizzando il messaggio opposto, quale la standardizzazione e la riproducibilità.** La complessità dell'immaginario di Quintero e la raffinata cura progettuale di Greenberg promettono quindi di assaggiare le vere potenzialità tecniche ed espressive del medium, insieme ai suoi più affascinanti limiti – solo 396 persone hanno potuto accedere al laboratorio clinico di *Blur*, alle altre non rimangono che l'eco di quel passaparola, poche immagini rappresentative, e qualche articolo riassuntivo che non può rendere la dimensione esperienziale di un'opera immersiva così poliedrica.

*Blur*. Regia: Craig Quintero, Phoebe Greenberg; sceneggiatura: Craig Quintero, Phoebe Greenberg; montaggio: Audrey Poulin, Martin Beaudoin, Alexandre Lapointe, Luc Sansfaçon, David Gagné, Ming-Yuan Chuan, Ming-Yang Yeh, Ping-Ying Yen; interpreti: Ning Chang, Yu-Hsin Yu, Yu-Ling Wang, Maxine Denis, Sia-Jhih Lin, Chang-Hao Wang, Yu-Chen, Chien, Shiou-Ling Sheng, Gesine Moog, Phoebe Greenberg, Xin-Qi Chen, Eirini Mpountali, Hsiang Lin, Alfonso Lee, Kai-Wen Chuang, Avery Lin, Vanessa Cheng, Craig Quintero, Mei-Chun Hsiang, Yi-Hsuan Chen, Shu-Lian Wong, Mei-Chun Hsiang; produzione: PHI Studio, Riverbed Theatre, Onassis Culture; origine: Canada, Taipei, Grecia; durata: 50' ; anno: 2025.