

REMIX

Danzare nell'immagine

On the Other Earth di Wayne McGregor.

di [Adriano D'Aloia](#) – 2 Settembre 2025



Sono passate decine di migliaia di anni dalle prime ombre danzanti dipinte sulle pareti di una grotta, ma l'essere umano continua ancora oggi a produrre simili immagini sulle superfici degli ambienti che abita. All'Arsenale di Venezia – in condivisione tra Biennale Danza e la sezione della Mostra del Cinema dedicata ai media immersivi – si può entrare in una *caverna* digitale e ritrovarsi tra le figure danzanti di *On the Other Earth* del coreografo britannico Wayne McGregor. Lo spazio che la ospita si chiama non a caso CAVE, acronimo di Cave Automatic Virtual Environment: un dispositivo di realtà virtuale in cui l'immersione è ottenuta non con l'uso di un visore, ma dalla retroproiezione delle immagini sulle intere pareti (e talvolta anche sul pavimento e sul soffitto) di una stanza mediamente ampia percorribile contemporaneamente da più utenti. Inventato all'inizio degli anni Novanta del secolo scorso da alcuni ricercatori dell'Electronic Visualization Laboratory alla University of Illinois di Chicago, il CAVE utilizza proiettori stereoscopici, sistemi audio spazializzati e sensori di movimento che seguono la posizione degli spettatori, aggiornando in tempo reale la prospettiva delle immagini. Un'esperienza collettiva ma personalizzata, da vivere all'interno un ambiente-schermo che produce tante versioni dell'opera quanti sono gli sguardi e i corpi che lo popolano: virtualità aumentata dall'umano.

Il CAVE di *On the Other Earth* è un cilindro alto quattro metri e largo otto, fruibile da una dozzina di spettatori per volta, equipaggiati di occhialini 3D. Sulla parete-schermo LED ad altissima definizione, messo a punto da Jeffrey Shaw, esponente di spicco della new media art partecipativa, e Sarah Kenderdine, entrambi della Hong Kong Baptist University, si affaccia una coreografia avvolgente, fatta di gesti (performati dai ballerini della Company Wayne McGregor e dell'Hong Kong Ballet) e di nuvole di luce fluttuante. Tra intensificazioni dei gesti e rilassamenti, tra sdoppiamenti di corpi e ricongiunzioni, gli spettatori sono coinvolti in vortice in cui i loro corpi reali si fondono a quelli proiettati tridimensionalmente, partecipando ognuno all'esperienza dell'altro, a contatto con le figure che si sporgono in tutte le direzioni e che mutano fluide a seconda di dove ci si trova, da dove si osserva, dove ci si sposta. Di tanto in tanto le figure si deformano, trasformandosi in scie luminose magnetiche ed effimere, sospese ovunque nella stanza attraversata come un prisma da suoni ipnotici.

Tra figurazione e astrazione, le alterazioni del paesaggio visivo compongono esse stesse una coreografia ritmica a cui il visitatore partecipa esponendo la propria sensibilità fisica e mentale. E tuttavia a questa installazione *reattiva* non tutti resistono. Dopo oltre mezzora in piedi, ecco gli spettatori "cadere" uno ad uno. C'è chi si accovaccia, chi si siede sul pavimento, chi si sdraia supino. Ma quasi prevedendo questo affaticamento, incredibilmente anche i corpi dei ballerini si capovolgono, trasferendosi a ridosso del soffitto. La danza dei ballerini ora è a testa in giù: le convenzioni gravitazionali si ribaltano, la reciproca postura dei corpi è riformulata. Nel musical *Sua Altezza si sposa* di Stanley Donen (1951), Fred Astaire danzava sul soffitto per effetto del suo innamoramento. Qui invece l'immagine viola l'orientamento consueto e si fa *speculare* per invitare alla *riflessione*. L'immersione muta in emersione, l'abbandono in consapevolezza, la realtà artificiale si fa artificio. Alla fine l'*inter-reattività* produce una frattura, i loop si spezzano, i ritmi si fanno irregolari, l'armonia si incrina, i corpi si rifrangono, moltiplicano, diradano, dissolvono nel buio che li aveva generati. Quando le immagini cessano di risuonare, si esce dalla caverna e dall'*altra Terra* si torna a questa.

All'incrocio tra ricerca artistica e riflessione critica sul presente delle tecnologie immersive, *On the Other Earth* dimostra come la danza sia il medium più efficace per interrogare il rapporto fra gesto e immagine, fra umano e artificiale. **Non è che il caso più paradigmatico di una tendenza che quest'anno si è imposta anche fra le opere di Venice Immersive in concorso.** Per esempio anche l'esperienza in realtà virtuale *Collective Body* di Sarah Silverbatt-Buser, la monumentale performance dal vivo in realtà mista *L'Ombre* di Bianca Li e Édith Canat de Chizy e il progetto *HeartBeat - son cœur a trouvé sa cadence dans le silence des rencontres* di Fanny Fortage - tra le più

interessanti della selezione – insistono sulla partecipazione collettiva (o almeno di coppia), sulla co-presenza fisica, sul contatto, sulla sincronizzazione (persino fisiologica) tra utenti e non soltanto tra spettatore e personaggio virtuale. A riprova che il futuro dei media immersivi, anche al tempo dell'AI, non è nell'isolamento solipsistico di una fruizione individuale, ma nell'empatia molto concreta della condivisione dell'esperienza e nell'incontro tra sensibilità e intelligenze assolutamente umane.

On the Other Earth. Regia: Wayne McGregor; produzione: Studio Wayne McGregor, Tobias Tang; origine: Regno Unito, Hong Kong, Italia; durata: 57' ; anno: 2025.