

## **Brevi note sulle Performance interattive**

### **Gesture**

È una questione di scala e di tempo.

Di tempo, spesso volte, per la necessità di comprendere la gesture nel suo significato compiuto.

Di scala perché, ad esempio, è complicato essere precisi nella valutazione della posizione delle dieci dita delle mani in un ambiente molto grande, a meno di prevedere vari livelli di dettaglio, con sistemi specifici dedicati alle varie scale di rilevamento, oppure sistemi “invasivi” (guanti sensibili, segnalatori applicati alle dita, ecc.). Considerando, tuttavia, che di norma alla scala dell’interpretazione dei movimenti fini delle dita, i sistemi non invasivi specializzati operano all’interno di uno spazio ridotto.

La gestualità è una modalità di interazione molto ricca, mediante la quale è possibile veicolare gran parte del contenuto di una comunicazione. Ad esempio, una comunicazione al telefono richiede la trasmissione di maggiori informazioni verbali rispetto all’equivalente faccia a faccia. In questo caso, tuttavia, subentrano anche strati biunivoci di comunicazione non verbale, mentre nel caso di performance la comunicazione gestuale avviene, di norma pur se non necessariamente, in modo unidirezionale, dall’attore verso il pubblico.

Nel caso di performance è frequente il movimento dell’intero corpo, più che del volto, ad essere considerato nell’interazione. D’altra parte, anche gli oggetti icona e le superfici touch (pareti e pavimenti) si possono prestare all’interazione, anche in questo campo.

### **Note**

È utile prevedere sistemi di rilevamento ridondanti e misti, soprattutto in presenza i vari attori e in modo particolare se è prevista interazione diretta con il pubblico.

Oltre alla proiezione di immagini (particolari, silhouette, testi, immagini riprese da punti di vista diversi da quelli del pubblico, ...), per arricchire l’emozione e rendere l’esperienza più immersiva è utile usare anche suoni e media ambientali.

È necessario, più che in altri casi, ridurre al minimo i tempi di elaborazione. Infatti, spesso i movimenti saranno veloci e pertanto, aumentando il time delay, il rischio è di perdere gran parte del feedback.