

Sperimentazioni teatrali nell'ambiente virtuale: le creazioni digitali di Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar

Francesca Giuliani

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Abstract

A partire dalle sperimentazioni online degli artisti e delle artiste delle *performing arts* durante il biennio pandemico (Gemini, Brilli, Giuliani 2020; Monteverdi 2023) si osserva oggi il consolidarsi dell'esperienza di alcuni degli «emergency experimenters» (Brilli, Gemini, Giuliani 2022) che continuano a mettere alla prova differenti gradienti di *liveness* teatrale (Gemini, Brilli 2021) per attivare nuove «dinamiche di connessione e coinvolgimento del pubblico» (Patti 2021). Questi progetti innovativi, che si muovono tra performance, piattaforme e pubblici connessi, interrogano la natura dei dispositivi digitali per ricontestualizzare dinamiche e pratiche teatrali, coreografiche e performative negli ambienti virtuali. Assistendo ora, superata la fase dell'emergenza, a una restaurazione sia a livello delle programmazioni dei teatri che dei sostegni alla produzione, sembra necessario provare a storicizzare questo fenomeno tenendo traccia delle *digital performance* (Dixon 2007) online e degli OTONI – Oggetti Teatrali Online (Non Identificati). Per questo motivo il contributo esplora l'evolversi della ricerca teatrale nel contesto digitale dell'artista Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar, osservandola a partire dal processo di mediatizzazione del teatro (Del Gaudio 2021; Brilli, Gemini 2022).

Starting from the online experimentations of performing arts artists during the two-year pandemic period (Gemini, Brilli, Giuliani 2020; Monteverdi 2023), we can now observe the consolidation of the experience of some of the «emergency experimenters» (Brilli, Gemini, Giuliani 2022) who continue to test different gradients of theatrical *liveness* (Gemini, Brilli 2021) to activate new «dynamics of connection and audience involvement» (Patti 2021). These innovative projects, moving between performances, platforms and connected audiences, question the nature of digital devices to recontextualise theatrical, choreographic and performative dynamics and practices in virtual environments. As we are now witnessing, after the emergency phase, a restoration at the level of both theatre programming and production support, it seems necessary to try to historicise this phenomenon by keeping track of online digital performance (Dixon 2007) and OTONI - Online Theatre Objects (Not Identified). For this reason, the contribution explores the evolution of theatre research in the digital context of the artist Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar, observing it from the process of mediatization of theatre (Del Gaudio 2021; Brilli, Gemini 2022).

Parole chiave/Key Words

Digital theatre; digital liveness; mediatizzazione; otoni; residenze digitali.

Digital theatre; digital liveness; mediatization; otoni; digital residencies.

DOI: 10.54103/conessioni/22047

1. Introduzione

Nonostante l'affievolirsi, almeno in Italia, del dibattito tra teatro e media digitali¹, continuano ad emergere, oltre la crisi pandemica, progetti innovativi di artisti e artiste, ma anche organizzatori e organizzatrici², afferenti al campo teatrale (Serino 2018), che interrogano la natura dei dispositivi digitali, le loro *affordance*, forme e formati per assimilarli alle tecniche e pratiche teatrali, coreografiche e performative. Gli «emergency experimenters» (Brilli, Gemini, Giuliani 2023, p. 11) continuano oggi a mettere alla prova differenti gradienti di *liveness* (Gemini, Brilli 2021) per attivare nuove «dinamiche di connessione e coinvolgimento del pubblico» (Patti 2021, p. 182) nello spazio online. Il diffondersi di queste esperienze artistiche nei mondi virtuali e nei vari metaverso, che si stanno rivelando efficaci laboratori di sperimentazione per nuove drammaturgie multimediali, evidenzia come sia messa sempre di più al centro della ricerca creativa la dimensione spettatoriale. Gli artisti e le artiste riconoscono i metaversi «as spaces for new experiences and creative activities that increase engagement and immersion» (Kim, Lee 2023, p. 1) e interrogano quindi le caratteristiche di questi ambienti piegando più spesso le loro *affordances* nel tentativo di migliorare l'interazione tra performance, spazio digitale e pubblici connessi (Boccia Artieri 2012). Non è un caso quindi che parlando di questi OTONI – Oggetti Teatrali Online (Non Identificati) – Giovanni Boccia Artieri, in occasione del convegno “Chi ha paura del teatro digitale?” organizzato dal Festival Kilowatt (2023), ha evidenziato come sia necessario osservare questi dispositivi performativi puntando l'attenzione sul nuovo patto spettatoriale che vanno a definire, interrogandosi quindi su quale tipo di fruizione mettono in campo per i pubblici a partire dal «new paradigm for experiencing virtual worlds» (Kim, Lee 2023, p. 1) che lo sviluppo del Metaverso sta imponendo.

Se negli ultimi anni, e in particolare in risposta all'emergenza pandemica, sono emersi diversi bandi a sostegno della ricerca degli artisti e delle artiste nell'ambiente digitale³, permettendo la diffusione di questi particolari formati teatrali online, oggi invece di manifestarsi la possibilità di un consolidamento di questi innovativi processi di ricerca, si sta assistendo a una “restaurazione” sia a livello dei sostegni alla creazione che delle programmazioni dei teatri e dei festival. Dopo un periodo di effervescenza creativa la maggior parte di queste sperimentazioni si sono bruscamente interrotte e si è assistito a un tempestivo ritorno alle modalità creative, distributive e di fruizione sviluppate nel contesto pre-pandemico senza che si attivasse una vera

e propria riflessione, se non in pochissimi ambiti, da parte del settore su quanto accaduto e soprattutto su cosa rimane di quelle pratiche.

Lo scopo di questo contributo è quello di iniziare a storicizzare quel frangente storico, mappando quegli OTONI di cui sopra, attraverso l'analisi dei progetti creativi di artisti e artiste che continuano ancora oggi a lavorare anche in questa direzione. Si è scelto allora di prendere come caso di studio il percorso creativo e di ricerca di Giacomo Lilliù, artista teatrale che si è affacciato alla sperimentazione digitale nel 2020 dopo alcuni embrionali esperimenti fatti in questa direzione. Collocandosi nel campo degli studi sul processo di mediatizzazione del teatro⁴ che osservano come il dispositivo scenico si modelli assimilando forme e formati, logiche, linguaggi e gradienti di *liveness* che dipendono «dalle dimensioni socio-tecniche prodotte dal sistema dei media e da internet» (Gemini, Brilli 2021, p. 17), questo contributo analizzerà tre progetti creativi online che l'attore e regista marchigiano ha sviluppato in collaborazione con altre figure del panorama teatrale, digitale e delle arti visive, osservandone i formati e le modalità di relazione con i pubblici, evidenziando quali dispositivi di *liveness* sono stati attivati, facendo infine emergere quali i limiti e le opportunità offerte dalle piattaforme di comunicazione scelte per lo sviluppo di questi tre specifici OTONI. A fare da prelude a questa disamina, ci sarà un affondo su alcune delle principali caratteristiche emerse dai progetti performativi online sviluppati nel biennio pandemico (2020-2022) e una breve panoramica dei due contesti che hanno sostenuto il lavoro dell'artista Lilliù, quali i bandi Marche Palcoscenico Aperto e Residenze Digitali.

2. L'evolversi delle sperimentazioni teatrali online nell'era della *platform society*

Sebbene la performance digitale esistesse già da tempo, è solo dal 2020, con il necessario spostamento del mondo dello spettacolo dal vivo nel digitale, che tali sperimentazioni sono venute alla ribalta superando i confini dell'avanguardia e diventando *mainstream*. Già nel 2007 Steve Dixon definisce la performance digitale come «all performance works where computer technologies play a key role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms» (p. 3). La pandemia, quindi, non ha generato un nuovo fenomeno quanto piuttosto ha reso necessario l'avvio capillare nel settore culturale, e in quello delle *performing arts* in particolare, della transizione digitale prima e del processo di congiunzione tra online e offline poi, sia dal punto di vista della creazione che della distribuzione e fruizione delle arti performative.

Come sottolineava già alcuni anni fa Andy Lavender in *Performance in the Twenty-First Century Theatres of Engagement* (2016) «Theatre has been exploded, and it has regathered. It is no longer what we knew, and it sustains its root in communal live encounter. Theatre has become more than itself, a compound of media» (p. 9). Da sempre, infatti, il dispositivo teatrale funziona rimediando i media (Del Gaudio 2020), assimilando cioè i linguaggi, i formati e le logiche (Gemini 2003) che appartengono alle tecnologie di comunicazione e ai media digitali. E come sempre è accaduto, fin dalle prime innovazioni tecnologiche immerse a dialogare con la scena, anche in questo frangente si è fortemente riaperto il sipario sul quesito epistemologico che vuole definire cos'è e cosa non è teatro a partire dal rapporto fra qui e ora nella relazione tra attore e spettatore, tra opera e pubblico. Per superare questa annosa dicotomia, è tempo di iniziare a storicizzare questo fenomeno osservando i molteplici dispositivi che sono stati messi in campo dagli artisti e dalle artiste durante e oltre il frangente pandemico. Nadja Masura nel suo ultimo libro *Digital Theatre* (2020) afferma che «there is no one ideal example of Digital Theatre, instead the sum total of these works demonstrates the reach and potential value of this rising art form» (p. 2). Data la natura polimorfa e sfuggente di questo fenomeno, che rende difficile trovare una definizione netta che vada a sintetizzare la complessità dei teatri digitali, si è scelto di adottare la prospettiva della mediatizzazione del teatro, che consente di portare alla luce le specificità dei differenti formati artistici a partire dagli spazi virtuali in cui si sono sviluppati.

Molteplici sono già gli studi⁵ che negli ultimi anni hanno analizzato queste nuove possibilità per il teatro e lo hanno fatto iniziando a mappare alcuni di questi progetti creativi osservandoli sia dal punto di vista della ricerca degli artisti e delle artiste, che hanno operato sulle possibili riarticolarioni della *liveness*, sia sul piano dell'invenzione di nuove modalità di interazione con i pubblici. Sfruttando, infatti, la telematica che permette all'individuo di interagire a distanza in tempo reale, artisti e artiste attraverso le performance online hanno esplorato le multiformi possibilità di creare un'intimità virtuale (Bennett 2020) tra performer e pubblico. Questi lavori mettono in luce come, superata la prima fase di trasferimento caotico nell'online, dettata dall'immediato *lockdown* dei luoghi della cultura ad inizio 2020, ci sia stata una vera e propria implementazione consapevole degli artisti che

acted through a logic of invention and recombination rather than through translation. In very few cases there were concrete adaptations or transformations of plays in digital formats. Rather, a creative effervescence was observed, allowing innovative performance devices to emerge.

This creative effervescence was concentrated around two main strains: the construction of interactive solutions and work on gradients of liveness (Brilli, Gemini, Giuliani, 2023, p. 17).

L'evolversi costante e dirompente degli spazi online e l'ombra del Metaverso che aleggia nei suoi *gateways* online in 3D (Ball 2022) fa sì che gli artisti e le artiste continuino ancora oggi ad interrogare le logiche e le dinamiche di queste scene digitali accettando così le nuove sfide imposte dalla piattaformaizzazione dello spettacolo dal vivo (Gemini 2023; Giuliani 2023), sia a livello drammaturgico che a livello relazionale per definire le specificità di queste nuove esperienze performative online.

Le piattaforme virtuali come spazi per la scena e la comunicazione teatrale

Osservando i progetti creativi e di ricerca sviluppati online dal mondo delle arti performative durante e oltre il biennio pandemico, emerge come non sia così facile riconoscere «le nuove forme che spesso trascendono le classificazioni disciplinari, e intuirne proattivamente le evoluzioni» (Patti 2021, p. 7). Dalla prospettiva della mediatizzazione, cioè analizzando come logiche e immaginari mediatici modificano la costruzione sociale dei confini dell'evento teatrale (Gemini 2016), si osserva, per circoscrivere il campo, l'influenza che hanno i media digitali 1) nello sviluppo di formati, pratiche e protocolli che gli artisti e le artiste rimediano da altri ambiti mediali; 2) nel plasmare nuove dimensioni che articolano differenti rapporti tra qui e ora e 3) nel processo di costruzione di drammaturgie multimediali, transmediali e cross-mediali. Dalle analisi che fanno emergere questi studi (si veda nota 1) risulta determinante per i processi di ricerca e creazione nell'online la scelta della piattaforma di comunicazione virtuale dentro alla quale allestire il proprio spazio scenico quando non il proprio avatar e quello dello spettatore o spettatrice.

Sono molteplici le piattaforme che in questi ultimi anni sono state attraversate creativamente dagli artisti e dalle artiste delle *performing arts* alla ricerca di ambienti dove sviluppare nuove esperienze performative. Cercando di riprodurre le dinamiche della relazione in presenza tra scena e platea, soprattutto ad inizio del 2020, quelle che più spesso hanno ospitato queste sperimentazioni sono state quelle che rimediano la *liveness* teatrale attraverso la condivisione di uno stesso tempo oltre il luogo fisico: prima fra tutte *Zoom* che ha consentito di riscoprire «le potenzialità live dell'online» (Boccia Artieri, Gemini 2020). Con il passare dei mesi si è poi assistito a un graduale spostamento, via via sempre più massivo, verso ambienti virtuali che sviluppano

modalità di interazione con i propri utenti differenti da quelle che un pubblico teatrale si può aspettare: ciò ha permesso da una parte, al mondo delle *performing arts* di andare a sviluppare nuovi patti relazionali con gli spettatori e le spettatrici, dall'altra, alle piattaforme di riconfigurare le proprie *affordances* per rispondere alle nuove esigenze. Un caso fra gli altri è *Fortnite* che

si è progressivamente trasformata in una piattaforma social per esperienze diverse dal gioco. Nel 2020, la star dell'hip-hop (e membro della famiglia Kardashian) Travis Scott vi ha tenuto un concerto virtuale, al quale hanno assistito dal vivo 28 milioni di giocatori, mentre altri milioni di persone assistevano dal vivo sui social media (Ball 2022, p. 24).

Si tratta in questi casi di ambienti più spesso dedicati allo *streaming* di videogiochi, dove solitamente il *gamer* si fa narratore delle sue prodezze di gioco mentre gli utenti *voyeur* commentano in *chat* (tra le altre *Twitch*, *Roblox*), oppure delle piattaforme di messaggistica istantanea, dove il dialogo tra partecipanti è di tipo multimediale sviluppandosi attraverso la condivisione di messaggi di testo, *meme*, brevi video, *emoticon* o *gift* (tra le altre *Telegram*, *WhatsApp*). È attraverso queste piattaforme che a partire dalla frattura pandemica si è osservata la diffusione di molteplici e innovativi formati teatrali online ridefiniti appunto, come si ricordava nel paragrafo precedente, OTONI-Oggetti Teatrali Online (Non Identificati). Un aspetto peculiare che emerge da queste soluzioni sceniche è la ricerca di una particolare dimensione di intimità e interattività con il pubblico, nuova e più articolata nelle differenti gradazioni di *liveness* che si sviluppano anche su una medesima piattaforma di comunicazione. A seconda, infatti, delle logiche e dei protocolli che un determinato spazio virtuale impone al creatore si osserva l'attuazione di un formato che rimedia il teatro a più livelli: nello sviluppo drammaturgico, che spesso implica anche un certo grado di riflessività sul dispositivo teatrale stesso, nella costruzione dell'effimerità e nella reinvenzione del rapporto con il pubblico.

Se la *liveness* digitale va a definire nuove gradazioni relazionali tra qui ed ora, ciò che emerge fortemente da questi nuovi dispositivi è come sia necessaria, per rispondere alle logiche teatrali, il modello della diretta e quello dell'impermanenza dei contenuti. Questa *vanishing liveness* (Del Gaudio 2021), che già le *stories* di *Instagram* o *TikTok* hanno rimediato dal dispositivo teatrale stesso, caratterizza anche le app di messaggistica istantanea come ad esempio *Telegram* che

oltre a permettere una maggior cura dei contenuti multimediali, permette di scegliere quando e se attivare i commenti dei fruitori, oltre che di cancellare i contenuti dopo averli condivisi richiamando in questo senso l'immediatezza e l'impermanenza della performance dal vivo (Giuliani 2021).

Un'altra delle caratteristiche comuni di questi formati è quella di creare degli *habitat* partecipativi (Balzola, Rosa 2011), in cui il coinvolgimento attivo dello spettatore, che a volte comporta anche un aspetto performativo, ha un ruolo centrale nello sviluppo anche drammaturgico dell'esperienza. Ciò accade sia dentro che fuori lo spazio online, andando ad attivare gli spettatori e le spettatrici a più livelli, a seconda del grado di partecipazione ricercato. Questo tipo di sperimentazione della dimensione relazionale comporta un maggior lavoro spettatoriale (De Marinis, Altieri 1985) che consente di andare a sancire nuove modalità di fruizione che resistano alla dispersione nell'ambiente digitale:

To invite remote audiences into roles that go beyond their usual positioning, but which are closer to the prosumer logic of online audiences, has provided a potential way for artists to establish a new spectatorial pact. While the canonical relationship with the audience in the theatrical space involves rules of engagement that are codified, shared and consolidated over time, dispersed audiences can approach digital performances through multiple modes of vision (a variety of devices, reception environments, spectator etiquettes and attention norms), which are less knowable and controllable by the artists (Brilli, Gemini, Giuliani 2023, p. 7).

In altri casi, rimediando i modelli di *liveness* online che mimano quella teatrale, si riporta costantemente l'attenzione sul dispositivo scenico stesso applicando un certo grado di riflessività che stimola i presenti a ripensare, spesso ironicamente, i meccanismi di fruizione e relazione che distinguono il rapporto tra scena e platea.

Queste sono alcune delle principali caratteristiche che emergono dall'osservazione dei contesti di fruizione da remoto e degli ambienti virtuali in cui si sono sviluppate la maggior parte delle esperienze performative degli artisti e delle artiste, e che emergeranno anche dall'analisi degli OTONI di Giacomo Lilliù.

3. I bandi come “laboratori del nuovo”: Marche Palcoscenico Aperto (MPA) e Residenze Digitali (RD)

Tra i bandi che sono emersi negli ultimi anni a sostegno della creatività e della ricerca nel campo delle sperimentazioni online degli artisti e delle artiste delle *performing arts*, sono due quelli che si sono rivelati utili contesti di osservazione e analisi. Superata, infatti, la fase del *lockdown theatre* (Gemini, Brilli, Giuliani, Boccia Artieri 2023), quando – in parte a causa di restrizioni più rigide – gli artisti si erano cristallizzati su formati come *reading*, *home concert* o pubblicazioni di materiali d'archivio (Gemini, Brilli, Giuliani 2020), sia per Marche Palcoscenico Aperto

che per Residenze Digitali, data anche la specifica tipologia della chiamata, i progetti creativi e di ricerca sviluppati si sono caratterizzati per una riflessione specifica sulle piattaforme virtuali, le loro logiche e *affordances*.

Il progetto Residenze Digitali nasce nell'aprile 2020 come immediata risposta alle chiusure degli spazi di residenza imposte dalla diffusione della pandemia. Ideato dal Centro di Residenza della Regione Toscana (rappresentato da Armunia e Capotrave/Kilowatt), il partenariato a sostegno del progetto si è poi allargato ad altre realtà italiane che negli anni sono cambiate e che alla quarta edizione del bando (2023) sono rappresentate da AMAT Associazione Marchigiana Attività Teatrali, dal Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale), dall'Associazione ZONA K di Milano, dalla Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, da C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinarte) e dalla Fondazione Teatro Comunale Città di Vicenza. Attraverso un bando che ha cadenza annuale vengono selezionati artisti e compagnie della scena contemporanea e della performance, nazionali e internazionali. Tra gli obiettivi principali del bando emergono: quello di stimolare gli artisti delle *performing arts* all'esplorazione dello spazio digitale; di sostenere progettualità artistiche che abbiano nello spazio web il loro habitat ideale e che prevedano modalità interattive con le quali relazionarsi allo spettatore online; di promuovere il processo produttivo di ciascun progetto vincitore. Una delle principali forme di accompagnamento ai progetti creativi selezionati è costituita da degli incontri in plenaria tra partner, artisti e tutor, che avvengono online a cadenza mensile; oltre a questi i selezionati ricevono un sostegno economico per la creazione e sono affiancati dal tutoraggio di Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti, esperte in creazione digitale. La restituzione finale dei lavori si colloca nel mese di novembre dell'anno corrente del bando ed è nominata *La settimana delle Residenze Digitali*. Negli anni sono stati sviluppati progetti molto differenti che hanno aperto il dispositivo performativo alle specificità delle tecnologie digitali e dell'online quali

interactive storytelling, web serie, video scenografie, drammaturgie e coreografie assistita dall'algoritmo (con uso di chatGPT, il chatbot basato su intelligenza artificiale e machine learning sviluppato da OpenAi, o di Text-To-Image per generare immagini a partire da un testo descrittivo o *prompt*) (Monteverdi 2023, p. 152).

MPA – Marche Palcoscenico Aperto, “il festival del teatro senza teatri” che si è modellato seguendo l’esperienza di Residenze Digitali, si è tenuto tra febbraio e maggio 2021 e ha visto una sola e unica edizione. Il bando è stato presentato dall’Assessorato alla Cultura della Regione Marche e dal circuito multidisciplinare delle Marche, l’AMAT, nel novembre del 2020; l’ideazione e lo sviluppo di MPA sono, perciò, avvenuti nel bel mezzo del secondo lockdown dei luoghi di cultura italiani, fermi dal 26 ottobre 2020 fino alle parziali riaperture del 26 aprile 2021. Questa fase rientra nella fase di sperimentazione definita della *scena senza platea* (Gemini, Brilli, Giuliani, Boccia Artieri, 2023), quando i teatri erano aperti solo agli artisti e ai lavoratori ma interdetti ai pubblici. Il bando era rivolto agli artisti professionisti e alle compagnie della regione invitate a presentare progetti di performance attraverso qualsiasi mezzo che permettesse loro di esibirsi “senza teatri”. L’ambiente digitale è suggerito come spazio primario di azione. Sono stati selezionati 60 progetti che sono andati a comporre una stagione online con più di duecento eventi che si sono svolti attraverso social media, servizi di streaming, app di messaggistica istantanea, video-chat o via mail, che andavano da

concerts or plays streamed on YouTube to one-to-one performances on WhatsApp, from theatrical documentaries to digital fables narrated on Telegram, from interactive performances on Zoom to video theatre series on Facebook, from theatre on the phone to theatre by mail (Brilli, Gemini, Giuliani 2023, p. 7).

Le caratteristiche comuni di entrambe queste azioni sono da una parte l’aver reso possibile una riflessione del mondo delle *performing arts* sui dispositivi digitali e l’ambiente online dall’altra la loro natura ibrida, tra aiuto finanziario⁶ e stimolo alla creazione. Supportata da questi due contesti, la ricerca artistica di Giacomo Lilliù, specificata nei tre lavori di cui si tratterà a breve, ha trovato una svolta nello spazio virtuale.

4. Per una genealogia degli OTONI: le sperimentazioni creative online di Giacomo Lilliù

Giacomo Lilliù è un regista e attore che si è formato alla Scuola del Teatro Stabile delle Marche e successivamente alla LAMDA di Londra. Dal 2014 collabora con la compagnia MALTE, diretta da Sonia Antinori e nel 2015 fonda Collettivo ØNAR, un gruppo informale attraverso cui si dedica alla creazione multidisciplinare, intraprendendo parallelamente un percorso di ibridazione fra teatrale e digitale. Nel 2022 il network Fondo⁷,

istituito da Santarcangelo dei Teatri insieme ad altri 13 partner italiani, gli riconosce una *fellowship* per la sua personale ricerca artistica.

Uno dei primi lavori in cui fa collidere i confini tra scena digitale e in presenza è il progetto *bloomsday*, una maratona performativa che è stata trasmessa in *live streaming*, tramite l'app *Periscope*, il 16 giugno 2016, in concomitanza con le celebrazioni omonime che ogni anno festeggiano l'unico giorno in cui si svolge l'*Ulisse* di James Joyce. Per tutto l'arco di quella giornata, alcuni membri e collaboratori di Collettivo ØNAR si sono mossi in luoghi pubblici attorno a Macerata, città scelta per ambientare l'ordinaria giornata di Leopold Bloom. Come precisa Lilliù nella descrizione del progetto,

bloomsday ha cercato di riflettere la vitalità plurilinguistica della cronaca di una giornata qualunque, la cui memoria video è frutto non solo di un pensiero autoriale ma anche di un "montaggio involontario" dovuto alle occasionali cadute di linea della diretta web. In questo modo si è tentato di applicare in maniera inusuale il Metodo Mitico, vale a dire quel dialogo continuo tra il modello aureo di un'età passata (Omero per Joyce, Joyce stesso per noi) e composizione attuale che è anche analisi efficacissima dell'"immenso panorama di futilità e anarchia che è la storia contemporanea" (T. S. Eliot).

Adottando così il dispositivo seriale per la trasmissione dei contenuti e un'app facilmente fruibile come quella di *Periscope* che consentiva di effettuare dei *live streaming* da dispositivi mobili, Lilliù e il suo collettivo hanno realizzato 18 diversi episodi, ognuno basato su un capitolo del romanzo; per ciascuno di essi, l'orario (sincronizzato secondo il fuso di Dublino, un'ora indietro rispetto a quello di Roma), il luogo e lo stile sono stati il frutto di una reinterpretazione di quanto indicato negli schemi analitici forniti da Joyce stesso per la sua opera.

La vera e propria sperimentazione nello spazio virtuale avviene poi durante il biennio pandemico (2021-2022) a partire da *PPSS MOSAICO 020* sostenuto dal bando MPA - Marche Palcoscenico Aperto e *WOE - Wastage of Events*, ideato da Lilliù assieme a Lapis Niger, vincitore dalla seconda edizione (2021) del bando Residenze Digitali e dell'*open call* internazionale LMDP 2023. Oggi la ricerca dell'artista che continua a mettere alla prova le molteplici connessioni tra dispositivo teatro e dispositivi digitali prosegue con il progetto *Teatropostaggio*, creato con la collaborazione drammaturgica di Pier Lorenzo Pisano, vincitore della quarta edizione (2023) del bando Residenze Digitali.

PPSS MOSAICO 020: un teatro per mail e videochiamata

PPSS MOSAICO 020 si configura come un contenitore artistico all'interno del quale Lilliù ha avuto modo di sperimentare negli anni differenti formati, dalla traccia audio allo spettacolo teatrale, a partire dal primo libro di Davide Nota *Lilith un mosaico* (2019) che fa da motore ispiratore. Con l'occasione di Marche Palcoscenico Aperto l'artista aggiunge la declinazione web facendo confluire la sua ricerca su differenti piattaforme per espandersi in una temporalità dilatata. Come lo stesso Lilliù scrive nella presentazione del progetto: «*PPSS Mosaico 020* è un invito a trasfigurare l'oggi in mitologia contemporanea. Proveremo a rendere lo schermo uno specchio magico, un portale verso un'avventura interiore con cui tentare di scardinare il lockdown esistenziale della storia presente».

Oltre all'evento finale, una performance live dal titolo *PPSS MOSAICO 020_Rito web* che si è tenuta a maggio 2021, il progetto si è esteso tra febbraio e maggio con un prologo, costituito da una serie di enigmatici inviti rivolti al pubblico. Si tratta di una serie di sette e-mail, chiamate lettere in bottiglia, inviate a chi all'acquisto del biglietto ha lasciato il proprio indirizzo compilando un modulo di iscrizione. Questo specifico formato, che compone parte del progetto, non solo fa emergere il respiro e il tono della ricerca ma introduce anche un elemento di interattività perché ognuna delle lettere, al di là degli elementi stilistici, contiene anche una piccola missione che comporta il raccogliere dei reperti o costruire delle maschere, oggetti che verranno poi reintegrati nella performance live.



Fig. 01. Screenshot dalla performance online *PPSS mosaico 020_Rito web*

PPSS MOSAICO 020_Rito web si è svolto sulla piattaforma di videochiamata Zoom, una delle più utilizzate per ricreare quella dimensione di *nowness* che si cercava nelle prime fasi di *lockdown* perché ritenuta la più efficace per rimediare la *liveness* teatrale (Bennet 2020; Gemini 2020). Qui il performer Lilliù, trasfigurato in un viandante perso nello spazio virtuale, in una sorta di flusso di coscienza che si rifà al romanzo, mescola una narrazione poetica e visionaria a preghiere mentre sullo sfondo si sussegue una coreografia multimediale, curata da Piergiovanni Turco, che fa da interfaccia alla performance: la scena si compone e scompone rimediando i meccanismi del *posting* e dell'*instant messaging* mentre pagine web si susseguono senza soluzione di continuità. Rifacendosi alle estetiche proprie di internet, le immagini e le musiche di sottofondo non trasmettono contenuti veri e propri quanto piuttosto sensazioni ed emozioni, memorie strettamente legate allo sviluppo drammaturgico della performance. In questa estetica sembra esserci già in nuce la rimediazione di quella *AESTHETIC vaporwave*⁸ (Tanni 2023) che si troverà anche nel successivo lavoro, *WOE – Wastage of Events*. Durante tutto lo svolgimento del rituale online sono fortemente presenti, invitati a tenere le telecamere aperte da Lilliù, nelle piccole celle video di Zoom gli spettatori e le spettatrici che hanno seguito il prologo del lavoro: nel tempo della performance, infatti, appaiono sullo schermo i loro volti mascherati con a fianco gli oggetti trovati o costruiti durante la fase epistolare e spesso il performer si rivolge a loro come viandanti invitandoli a partecipare attivamente al rito, mentre coinvolge solo come *voyer*, giocando ironicamente con il ruolo dello spettatore a teatro, coloro che non hanno partecipato al prologo.

Ciò che emerge da questo lavoro oltre all'utilizzo di differenti formati per la costruzione drammaturgica del progetto è la centralità data alla relazione interattiva con il pubblico, chiamato in causa ben prima dell'evento online per la produzione di materiali che sono poi integrati nelle performance. La moltiplicazione dei formati, di tipo transmediale, è connessa alla dimensione temporale dilatata che è strettamente legata alla costruzione drammaturgica e interattiva della performance su *Zoom*; in questo senso la transmedialità consente la costruzione di forme che cambiano in relazione ai diversi media utilizzati e permette al pubblico di accedere alla creazione da differenti punti di ingresso sfociando nella costruzione di quell'*habitat* partecipativo di cui si diceva sopra che permette a spettatori e spettatrici di partecipare attivamente e performativamente all'evento finale.

WOE – Wastage of Events: il teatro che rimedia il formato videogame

WOE – Wastage of Events è una performance in realtà virtuale, ideata da Lilliù (testi, regia, interpretazione) assieme a Lapis Niger⁹ (ambienti 3D), liberamente ispirata alla *graphic novel The Cage* (1975) di Martin Vaughn-James, che sviluppa un racconto non lineare, privo di personaggi, dove dell'umano aleggia solo l'assenza. In un ambiente virtuale sviluppato graficamente tramite *Tilt Brush*, un'applicazione Google di progettazione e illustrazione per la Realtà Virtuale in cui dipingere il proprio mondo virtuale in 3D, *WOE* rimodula quel panorama desolato che emerge dal racconto per immagini di Vaughn-James in un deserto tridimensionale infinito. La performance online ospitata sulla piattaforma di *gaming Twitch* si costruisce come un viaggio attraverso rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo che si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante che sembra richiamare l'immaginario e l'estetica della *vaporwave* (Tanni 2023). Da questo viaggio negli abissi della rete sembrano infatti emergere alcuni di quegli elementi che la storica dell'arte Valentina Tanni descrive quando ripercorre le grandi correnti estetiche di internet: il senso di solitudine, lo sfasamento temporale, la nostalgia, la tensione verso l'infinito, le architetture labirintiche, la continua enfasi sull'intreccio tra ricordi e sensazioni (ibidem).

La performance è costituita dall'azione narrativa di Lilliù alla quale si affianca l'opera visiva di Lapis Niger che attraverso il VR abita l'ambiente virtuale costruendolo dal vivo attraverso una sorta di *action painting* virtuale (Giuliani 2021). Ciò che ne esce è un viaggio nella memoria personale e collettiva attraverso gli archivi internet; si entra così in una scuola abbandonata dove sgorgano fiumi d'acqua dai distributori di merendine rovesciati a terra, fermate di autobus, giardini in stile neoclassico e labirinti di banchi mentre la voce narrante racconta di archivi cancellati e persi negli abissi della rete. Ripercorrendo ancora le parole di Tanni riferite alle estetiche internet ci sembra che possano ben sintetizzare il lavoro:

I ricordi dell'infanzia e della prima adolescenza, che vediamo riemergere nelle immagini vaporwave sotto forma di oggetti, brand e finestre di browser antidiluviani, diventano quindi rovine di un futuro intravisto ma mai conquistato: un futuro in cui la tecnologia unisce le persone, migliora le condizioni di vita e garantisce benessere, e che tuttavia è scivolato ineluttabilmente verso l'abisso (Tanni 2023, p. 19).



Fig. 02. Screenshot dalla performance online *WOE - Wastage of Events*

Oltre all'estetica, ciò che caratterizza questo particolare percorso di ricerca e creazione intorno a *WOE* è l'origine e l'evoluzione della performance. Non è un caso che questo lavoro, nato per lo spazio digitale, abbia avuto una prima prova aperta che si è svolta nello spazio fisico con il titolo *WOE - Prima cacofonia*. Oggi, infatti, dopo la presentazione online del progetto durante *La Settimana delle Residenze digitali* nel novembre 2021, la performance si svolge in uno spazio ibrido integrando e facendo comunicare i pubblici connessi su *Twitch* e i pubblici in presenza, integrando le *chat* nello sviluppo drammaturgico e narrativo. La performance si è così complessificata mantenendo comunque il suo impianto d'origine nello spazio virtuale: c'è l'azione performativa di Lilliù e Lapis Niger in presenza e collegati su *Twitch* con il pubblico anche da remoto. Sfruttando infatti le potenzialità interattive della *chat* della piattaforma di *gaming*, *WOE* riflette su come attivare una relazione attiva con il pubblico portando la sua voce dentro lo sviluppo drammaturgico stesso. Come precisa Lilliù, infatti, dato che

la classica interazione con il pubblico che avviene a teatro non è possibile, ed è anche un elemento usurato, l'interazione *soft* di persone che hanno la possibilità di intervenire in chat ci ha fatto riflettere anche su come poi utilizzare questi input (Giuliani 2021).

Sfruttando, quindi, le *affordances* della piattaforma *Twitch* che ospita più spesso *gamer* mentre *streammano* sessioni di gioco dal vivo, in *WOE* l'interazione con gli spettatori e le spettatrici

che osservano l'evolversi dell'azione diventa parte dello stesso sviluppo drammaturgico che rimedia i meccanismi della comunicazione online: integrando nella narrazione i messaggi che gli spettatori si scambiano in tempo reale nella *chat* si crea un effetto straniante dato dalla decontestualizzazione dei frammenti di testo che vengono sovrapposti, mescolati e ripetuti senza soluzione di continuità dalla voce narrante: i messaggi generati in *chat* solo qualche istante prima perdono immediatamente il significato che avevano avuto in origine e confluiscono nell'anonimo rumore di fondo che fanno i numeri dei file archiviati online e in cancellazione che evoca la voce narrante all'inizio della performance.

Teatropostaggio: un "fotoromanzo memetico" per Telegram

Teatropostaggio è l'ultimo lavoro digitale di Lilliù presentato lo scorso novembre in occasione della *Settimana delle Residenze Digitali (2023)*. In questo caso l'artista interroga la natura dello *shitposting* e del *meme* con la sua dialettica tra immagine e testo per assimilarla a quella tra palco e parola. «Cosa succede se si utilizza lo *shitposting* come meteora impazzita, per schiantare i paradigmi attoriali e drammaturgici?»: da questa domanda parte la ricerca creativa di Giacomo (ideazione e curatela performativa) in collaborazione con Pier Lorenzo Pisano (curatela drammaturgica) coadiuvati da cinque tra i più popolari creatori di contenuti memetici, quali Giulio Armeni, Davide Palandri, Piastrelle sexy, Daniele Zinni e Loren Zonardo, e quattro attori e performer, quali Federica Dordei, Lorenzo Guerrieri, Arianna Primavera, Daniele Turconi. Come lo stesso Lilliù racconta:

tra le ispirazioni del progetto c'è una pagina web storica, *The million dollar home page*, in cui ogni pixel poteva essere comprato per un dollaro, diventata un mosaico di annunci pubblicitari di case, siti porno, concerti... Questo arazzo in cui le cose sono messe insieme seguendo l'ordine casuale del libero mercato ci ha ispirato. È nata così l'idea che il nostro progetto potesse essere un patchwork iridescente non di pubblicità ma di contenuti memetici (Giuliani, Mannucci 2023).

In questo caso è stato scelto come ambiente virtuale per lo sviluppo scenico e drammaturgico del progetto la piattaforma di messaggistica istantanea *Telegram* che, come sottolinea lo stesso Lilliù,

al contrario di Whatsapp, Telegram oltre a permettere una maggior cura dei contenuti multimediali, permette di scegliere quando e se attivare i commenti dei fruitori, oltre che di cancellare i contenuti dopo averli condivisi richiamando in questo senso l'immediatezza e l'impermanenza della performance dal vivo (ibidem).

Un regista teatrale, che fin da subito denuncia di non credere nelle potenzialità del digitale, deve mettere in scena con i suoi attori *La trilogia della villeggiatura* di Goldoni su *Telegram*; iniziano a comparire ad una ad una le scene attraverso i video condivisi in tempo reale dagli attori mentre le interpretano quando all'improvviso la *chat* impazzisce: emergono dal gruppo degli sconosciuti (i creatori di contenuti memetici) che iniziano a deridere gli attori e il regista attraverso la pubblicazione continua di *meme* che il regista riuscirà solo alla fine e a fatica a bloccare. Questo in estrema sintesi il *concept* drammaturgico del lavoro che rimedia la tecnica dello *shitposting* e del *dissing* online per costruire una sorta di «fotoromanzo memetico» come l'ha definito Laura Gemini in suo post su *Instagram*. La particolare narrazione, che risponde alle grammatiche del gruppo su *Telegram*, si struttura attraverso messaggi di testo, audio vocali, video e meme, oltre agli *emoticon* e *gift* varie condivise dal pubblico nel momento di apertura della *chat*. Ad un certo punto, infatti, anche spettatori e spettatrici hanno la possibilità di partecipare alla condivisione di contenuti memetici o di altro formato per disturbare ancora di più il prosieguo della messa in scena che non avverrà mai. Sfruttando così le potenzialità dello spazio digitale che supera le logiche ricettive e partecipative a favore di quelle connettive e collettive il dispositivo scenico attivato per *Teatropostaggio* raggiunge l'apice nel momento in cui la condivisione generale di *meme* diventa il fulcro della performance online.

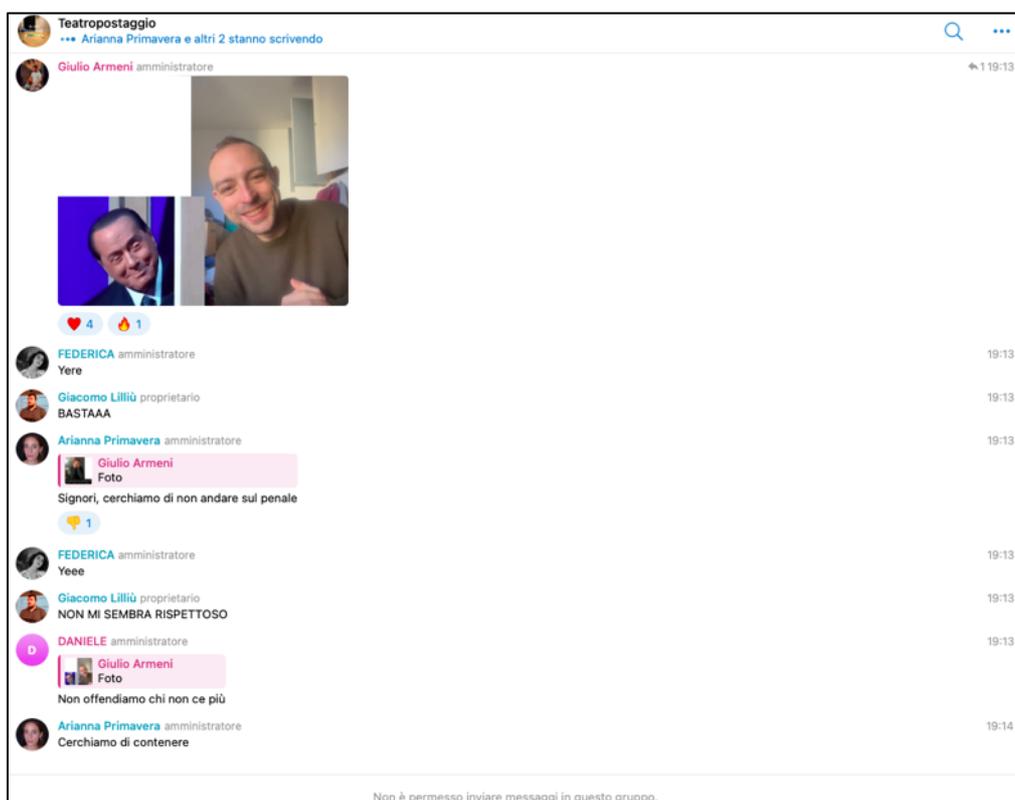


Fig. 03. Screenshot dalla performance online *Teatropostaggio*

Ed è proprio la pubblicazione istantanea di questi contenuti connessa alla possibilità concessa dalla piattaforma di commentare in tempo reale, attraverso *emoticon*, i contenuti che vengono pubblicati, che permette ai fruitori di sentirsi insieme ad altri, oltre che in presenza delle artiste e degli artisti durante tutto lo sviluppo di questa performance online. Il carattere immersivo è dato allora dalla multimedialità della narrazione e dall'immediatezza della stessa che permettono ai partecipanti di immergersi nello sviluppo del gioco narrativo sentendosi anche partecipi insieme ad altri nella condivisione della stessa esperienza di visione. Ripercorrendo, infine, il modello della *liveness* teatrale che fa dell'immediatezza e della caducità dei contenuti la sua più peculiare caratteristica, alla fine tutto scompare cancellato per mano del regista. *Teatropostaggio* è un lavoro sul teatro fuori dallo spazio del teatro, perché tratta riflessivamente del dispositivo scenico adottando i linguaggi dell'online e sfruttando le *affordances* dell'ambiente virtuale che lo ospita.

Per concludere è necessario evidenziare come da ognuno dei tre progetti creativi emergano, oltre alle specifiche modalità di fruizione che la piattaforma ospite consente, anche delle differenti modalità di interazione a seconda della tipologia di pubblici connessi. Se da una parte, infatti, il primo lavoro su *Zoom* vedeva coinvolti per la maggior parte utenti che erano sicuramente già spettatori e spettatrici avvezzi alle modalità di fruizione più proprie del teatro, più spesso fan dell'artista e pubblici dell'ente teatrale sostenitore, in quel caso Amat, è con i successivi due lavori che accade qualcosa di nuovo e che potrebbe andare nella direzione di quel rinnovo del pubblico del teatro sul quale lavorano da tempo le politiche e pratiche di *audience development*. Da una parte la presenza nel team artistico di figure che provengono da un ambiente lontano dal mondo del teatro e che quindi attivano una propria sfera di seguaci, dall'altra gli specifici spazi virtuali attraversati, come nel caso particolare di *Twitch*, con una propria tipologia specifica di pubblico, sia per *WOE* che per *Teatropostaggio* hanno giocato un ruolo importante nel convogliare differenti tipologie di fruitori a seguire queste performance online. E ciò si è mostrato fin da subito chiaro dallo scorrere visivamente le *chat* delle due piattaforme, *Telegram* e *Twitch*, nel momento in cui sono emersi i differenti linguaggi dei pubblici che scrivevano o memavano: chi era abituato a un tipo di fruizione più teatrale ma partecipava allo scambio interattivo che la performance chiedeva e chi invece era presente più per l'evento che per la performance in sé o si trovava casualmente sulla piattaforma che comunque partecipava attivamente al gioco teatrale innescato.

In sintesi, dall'osservazione di questi dispositivi performativi online emerge come la narrazione si sviluppi su drammaturgie multimediali che vanno a sancire nuovi patti spettatoriali, sfruttando: da una parte la transmedialità e le potenzialità della piattaforma Zoom che mima la *liveness* teatrale, come nel caso di *PPSS MOSAICO 020 – Rito web*; dall'altra le *affordances* della piattaforma utilizzata: è il caso della *chat* di Twitch integrata nello sviluppo drammaturgico di *WOE* e dell'interazione a suon di *emoticon* e *meme* che vediamo in *Teatropostaggio* su Telegram.

L'efficacia di questi OTONI di Lilliù sta allora, citando le parole di Elena Esposito dal suo recente libro *Comunicazione artificiale* (2022), «nell'aver rinunciato al tentativo di capire che cosa dice la pagina e nel basarsi esclusivamente sulla struttura e sulla dinamica della comunicazione» (p. 49); con ciò si intende che questi *oggetti teatrali online non specificati* non si preoccupano solo di comprendere la tipologia di contenuti che una determinata piattaforma è solita ospitare ma piuttosto modella la struttura comunicativa e la dinamica di quell'ambiente per adattarla allo sviluppo drammaturgico in corso senza dimenticare, anzi sfruttando al meglio, la tipologia di interazione con gli utenti/spettatori che quello spazio supporta.

¹ Sulla relazione tra teatro, tecnologia e media si veda Gemini, L., *L'incertezza creativa: I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano, 2003; Balzola, A., Monteverdi, A.M., *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004; Monteverdi, A.M., *Nuovi media, nuovo teatro: teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano, 2011; Pizzo, A., *Teatro e Mondo Digitale*, Marsilio Editori, Venezia, 2001; Pizzo, A., *Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino, 2013; Amendola, A., Del Gaudio, V. (a cura di), *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*, I gechi, Salerno, 2017; Monteverdi, A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma, 2020.

² Si fa in questo caso riferimento ad alcuni operatori e operatrici culturali che continuano ad interrogarsi, oltre l'emergenza sanitaria, sulle relazioni tra scena e digitale come in particolare il Centro di Residenza della Toscana (Armunia e Kilowatt), già promotore dell'azione culturale Residenze digitali, di cui si parlerà nel prosieguo del contributo, che come Kilowatt ha organizzato nel luglio 2023 il convegno "Chi ha paura del teatro digitale?"; Piemonte dal Vivo - Circuito Regionale Multidisciplinare che dal 2020 organizza OnLive Campus un format dedicato ai rapporti e alle intersezioni tra digitale, nuove tecnologie, arti performative e spettacolo dal vivo; il Festival dello Spettatore (Arezzo) che da circa tre anni dedica una parte del programma al tema, con giornate di studi e performance specifiche.

³ Per una panoramica delle call a sostegno della performance digitale emerse durante il biennio pandemico si veda Brilli, S., Gemini, L., Giuliani, F., *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», 2023.

⁴ Sulla mediatizzazione del teatro si vedano tra gli altri Gemini, L., *Post-Novecento e mediatizzazione. Appunti mediologici sulle arti performative*, in C. Tafuri & D. Beronio (a cura di), *Ivrea Cinquanta. Mezzo secolo di Nuovo Teatro in Italia 1967-2017*, AkropolisLibri, Genova 2018, pp. 216-223; Gemini, L., Brilli, S., *On theatre mediatization: exploring transmediality in Aldo Moro 54*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 2020; Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F., *Liveness e pandemia. Percorsi di ricerca sulla mediatizzazione del teatro a teatri chiusi*, in G. Boccia Artieri, M. Farci (a cura di), *Shockdown. Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Meltemi, Milano 2021, pp. 141-160; Del Gaudio, V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano, 2021. Si veda anche il terzo numero di Connessioni Remote a cura di L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 3(3), 2021.

⁵ Sulle sperimentazioni online degli artisti e delle artiste durante il frangente pandemico si vedano tra gli altri: a) in ambito italiano Gemini, L., Brilli S., Giuliani, F., *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes journal» (15), 2020; Pernice L., *Streammare l'opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia» 3, 2021; Brilli,

S, Gemini, L., Giuliani, F., *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», 2023; Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F., Boccia Artieri, G., REDEFINIRANJE GLEDALIŠKEGA PROSTORA V ČASU COVIDA-19. Analiza italijanskega primera THE REINVENTION OF THE THEATRE SPACE DURING COVID-19. Analysis of the Italian Case. In *GLEDALIŠČE, PERFORMANS IN PLES V ČASU COVIDA-19 THEATRE, PERFORMANCE AND DANCE IN THE TIME OF COVID-19*, Maribor, 2023; Monteverdi, A.M., *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, in «Umanistica Digitale», n. 15, pp. 151-167, 2023; b) in ambito internazionale: Benjamin, B., *Pandemic Shakespeare: Perspectives on Early Modern Theatre Practice and Pedagogy in Lockdown*, in «Miranda [Online]», n. 23, 2021; Bissell, L., Weir, L. (a cura di), *Performance in a Pandemic*, Routledge, London, 2021; Fuchs, B., *Theater of Lockdown: Digital and Distanced Performance in a Time of Pandemic*, Bloomsbury Publishing, London, 2021; Liedke, H., Pietrzak-Franger, M., *Viral Theatre: Preliminary Thoughts on the Impact of the COVID-19 Pandemic on Online Theatre*, in «Journal of Contemporary Drama in English», 9(1), 2021, pp. 128–144; Chatzichristodoulou, M., Brown, K., Hunt, N., Kuling, P., Sant, T., *Covid-19: theatre goes digital – provocations*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 18(1), 2022, pp. 1-6; Pukelytė, I., *Theatre and creative communication during COVID-19 pandemic: the case of National Kaunas Drama Theatre, Lithuania*, in «Creativity studies», 16(1), 2023, pp. 26-38.

⁶ Il bando Marche Palcoscenico Aperto prevedeva un contributo di 5000 euro a progetto, mentre il bando Residenze Digitali ha modificato negli anni l'importo a sostegno dei progetti vincitori. Nello specifico se nelle prime edizioni il bando prevedeva che tutto il processo di creazione avvenisse esclusivamente sul digitale, l'edizione 2023 prevede la possibilità di richiedere delle residenze in presenza negli spazi gestiti dai partner dell'azione e una restituzione online in forma di prova aperta al pubblico che può essere immaginata anche per una fruizione ibrida online e in presenza; per questo motivo si è modificato sia l'importo dei sostegni economici, che sono passati da 2.500 euro + iva del 2020, ai 3.500 euro + iva degli anni successivi, grazie all'aumento di partner, fino ai 4.500 euro + iva + messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza del 2023, sia il numero di artisti selezionati che sono passati da 6 nel primo anno a 4 nell'ultimo.

⁷ Fondo Network per la creatività emergente è un progetto coordinato da Santarcangelo dei Teatri e sviluppato con 15 partner italiani (AMAT Associazione Marchigiana Attività Teatrali, Centrale Fies, Emilia Romagna Teatro ERT / Teatro Nazionale, Fondazione Fabbrica Europa per le arti contemporanee, Fondazione I Teatri – Reggio Emilia, Fuorimargine / Centro di produzione della danza in Sardegna, L'arboreto – Teatro Dimora di Mondaino | Centro di Residenza Emilia-Romagna, Lavanderia a Vapore / Fondazione Piemonte dal Vivo, OperaEstate Festival Veneto / CSC Centro per la Scena Contemporanea, Ravenna Teatro, SCARTI Centro di Produzione Teatrale d'Innovazione della Liguria, Teatro Pubblico Campano, Teatro Pubblico Pugliese – Consorzio Regionale per le Arti e la Cultura, Teatro Stabile dell'Umbria, Triennale Milano Teatro). Si tratta di una rete dedicata allo sviluppo produttivo di artiste e artisti emergenti, con l'obiettivo di sostenere le fasi di ricerca di progetti performativi che per loro natura richiedono lunghi tempi di creazione. I 16 enti e strutture che compongono Fondo rispondono a obiettivi distinti all'interno del sistema teatrale e performativo, facendo fronte in questo modo a esigenze di lavoro differenziate rispetto alla produzione artistica, dallo sviluppo alla circuitazione. Il programma, della durata di un anno, prevede un supporto economico di 20.000€ (a gruppo) destinato alla ricerca e alla produzione di un progetto creativo, così come la partecipazione di artiste, artisti e compagnie ad almeno 50 giornate di residenza ospitate dai partner, 4 masterclass o workshop guidati da autrici e autori internazionali.

⁸ *Vaporwave* è un termine che si usa per descrivere un movimento culturale che nasce tra la fine degli anni Zero e l'inizio dei Duemiladieci, e può essere considerato come la prima corrente artistica sviluppata da una generazione nata e cresciuta in internet. Emerge prima come movimento musicale nell'ambiente dell'elettronica, ma poi si espande nella cultura a 360° e inizia a produrre anche un'estetica visiva. Il sentimento che sta al fondo della *vaporwave* è quello della nostalgia verso i *mediascapes* degli anni Ottanta e Novanta del Novecento, non a caso il momento in cui si diffonde anche il fenomeno del *vaporware*, nonostante la sua nascita sia datata negli anni Settanta. Con quest'ultimo termine si intende descrivere alcune tecnologie mediali che sono state presentate come imminenti ma non si sono mai affacciate realmente sul mercato, e si tratta più spesso di software videoludici. Per approfondire si vedano tra gli altri: Tanni V., *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi*, Nero Editions, Roma 2023; Amendola A., Masullo M., *Z Generation tra nostalgia e meme. La rimediazione dei movimenti Vaporwave e Aesthetic*, in «H-ermes. Journal of Communication», 2022; Cole, R., *Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse*, in *ASAP/Journal* 5(2), 2020; Ricci O., *Vaporware. Quando le nuove tecnologie erano troppo nuove*, in «Mediascapes Journal», n. 8, 2017.

⁹ Lapis Niger è il soprannome di Napo, al secolo Matteo Palma, disegnatore, voce e testi del gruppo UOchi Tochi. Durante i concerti del gruppo Napo ha spesso utilizzato una lavagna luminosa, o un videoproiettore, o la realtà virtuale come avviene nella performance *WOE*, per realizzare dei disegni di accompagnamento alle basi sonore di Rico, Riccardo Gamondi (elettronica).

Riferimenti Bibliografici

- Amendola, A., Del Gaudio, V. (a cura di), *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*, I gechi, Salerno, 2017.
- Amendola, A., Masullo, M., *Z Generation tra nostalgia e meme. La rimediazione dei movimenti Vaporwave e Aesthetic*, in «H-ermes. Journal of Communication», n. 21, 2022, pp. 173-198.
- Auslander, P., *Liveness: Performance in a mediatized culture*, Routledge, New York, 2008.
- Auslander, P., *Digital liveness: A historico-philosophical perspective*, in «PAJ: A journal of performance and art», 34(3), 2012, pp. 3–11.
- Ball, M., *Metaverso*, Garzanti, Milano, 2022.
- Balzola, A., Monteverdi, A.M., *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004.
- Balzola, A., Rosa P., *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.
- Bennett, N. P., *Telematic connections: sensing, feeling, being in space together*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 16.3, 2020, pp. 245-268.
- Brilli, S., Gemini L., Giuliani, F., *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», vol. 57, 2023.
- Boccia Artieri, G., *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Vol. 109), FrancoAngeli, Milano 2012.
- Boccia Artieri, G., Gemini, L., *Il teatro di domani / Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 2020.
- Cole, R., *Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse*, in «ASAP/Journal», 5(2), 2020, pp. 297-326.
- Del Gaudio, V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi Milano, 2020.
- De Marinis, M., Altieri, L., *Il lavoro dello spettatore nella produzione dell'evento teatrale*, in «Sociologia del lavoro», n. 25, 1985, pp. 221-223.
- Dixon, S., *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Boston, 2007.
- Esposito, E., *Comunicazione artificiale: Come gli algoritmi producono intelligenza sociale*, Boccioni University Press, Milano, 2022.
- Gemini, L., *L'incertezza creativa: I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano, 2003.

- Gemini, L., *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», 51(1), 2016, pp. 43-63.
- Gemini, L., *Post-Novecento e mediatizzazione. Appunti mediologici sulle arti performative*, in C. Tafuri & D. Beronio (a cura di) *Ivrea Cinquanta. Mezzo secolo di Nuovo Teatro in Italia 1967-2017*, AkropolisLibri, Genova, 2018, pp. 216-223.
- Gemini, L., Brilli, S., *On theatre mediatization: exploring transmediality in Aldo Moro 54*. in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 2020.
- Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F., *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes journal» (15), 2020, pp. 44-53.
- Gemini, L., *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118.
- Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F., *Liveness e pandemia. Percorsi di ricerca sulla mediatizzazione del teatro a teatri chiusi*, in G. Boccia Artieri, M. Farci (a cura di), *Shockdown. Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Meltemi, Milano, 2021, pp. 141-160.
- Gemini, L., Brilli, S., *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline. Introduzione*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 3(3), 2021.
- Gemini, L., Brilli, S., *Live/Life Sharing. The Use of Social Media by Contemporary Theatre Companies in Italy*, in «Theater (s) and Public Sphere in a Global and Digital Society», Vol. 1, 2022.
- Gemini, L., Brilli, S., Giuliani, F., Boccia Artieri, G., *REDEFINIRANJE GLEDALIŠKEGA PROSTORA V ČASU COVIDA-19. Analiza italijanskega primera THE REINVENTION OF THE THEATRE SPACE DURING COVID-19. Analysis of the Italian Case. In GLEDALIŠČE, PERFORMANS IN PLES V ČASU COVIDA-19 THEATRE, PERFORMANCE AND DANCE IN THE TIME OF COVID-19*, Maribor, 2023, pp. 75-102.
- Giuliani F., *L'audience development per il turismo culturale e la valorizzazione del territorio marchigiano: studio delle linee di sviluppo per piccoli teatri e realtà artistiche in periodo pandemico*, tesi di dottorato di ricerca in Studi Umanistici - Scienze del Testo e della Comunicazione, XXXV ciclo, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, A.A. 2021-2022.
- Kim, H., Lee, H., *Performing arts metaverse: The effect of perceived distance and subjective experience*, in «Computers in Human Behavior», Vol. 146, 107827, 2023.
- Masura, N., *Digital Theatre*, Palgrave Macmillan, London, 2020.
- Monteverdi, A.M., *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano, 2011.
- Monteverdi, A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Dino Audino, Roma, 2020.

Monteverdi, A.M., *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, in «Umanistica Digitale», 15, 2023, pp. 151-167.

Patti, F., *La performatività posthuman*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 3(3), 2021.

Pizzo, A., *Teatro e Mondo Digitale*, Marsilio Editori, Venezia, 2001.

Pizzo A., *Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino, 2013.

Reason, M., *Theatre audiences and perceptions of "liveness" in performance*, in «Participations: Journal of Audience and Reception Studies», 1(2), 2004.

Ricci, O., *Vaporware. Quando le nuove tecnologie erano troppo nuove*, in «Mediascapes journal», n. 8, 2017, pp. 57-68.

Serino, M., *Reti culturali in una prospettiva multidimensionale: Il campo teatrale in Campania*, FrancoAngeli, Milano, 2018.

Tanni, V., *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi*, Nero Editions, Roma, 2023.

Van Dijck, J., Poell, T., De Waal, M., *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, (a cura di) Boccia Artieri G., Marinelli A., Guerini Scientifica, Milano, 2019.

Sitografia

Amat: <https://www.amatmarche.net/> (consultato il 14/12/2023)

Intervista a Giacomo Lilliù e Lapis Niger: <https://sguardimora.tumblr.com/post/665458959607644160/un-viaggio-nel-dispositivo-scenico-di-woe> (consultato il 14/12/2023)

Intervista a Giacomo Lilliù: <https://sguardimora.tumblr.com/post/733225018913325056/meme-shitposting-e-performing-arts-approdano-su> (consultato il 14/12/2023)

Intervista a Laura Gemini: <https://notiziedispettacolo.it/la-piattaformizzazione-dello-spettacolo-dal-vivo-intervista-a-laura-gemini/> (consultato il 14/12/2023)

Le arti performative marchigiane alla prova di MPA: nuovi formati digitali per nuove modalità di interazione da remoto : <https://abracadamat.org/le-arti-performative-marchigiane-alla-prova-di-mpa/> (consultato il 14/12/2023)

Kiber Teatro: <https://www.kyberteatro.it/lmdp-2023/> (consultato il 14/12/2023)

Malte: <https://www.maltezoo.eu/chi-siamo> (consultato il 14/12/2023)

Marche Palcoscenico Aperto alla prova dei pubblici: per una ridefinizione della spettatorialità da remoto: <https://abracadamat.org/marche-palcoscenico-aperto-alla-prova-dei-pubblici-per-una-ridefinizione-della-spettatorialita-da-remoto/> (consultato il 14/12/2023)

Residenze Digitali: <https://www.residenzedigitali.it/> (consultato il 14/12/2023)

Santarcangelo Festival: <https://www.santarcangelofestival.com/> (consultato il 14/12/2023)

Biografia dell'autrice/ Author's biography

Francesca Giuliani, PhD, è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali (DISCUI) all'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Le sue principali aree di ricerca riguardano lo studio delle performing arts con particolare attenzione ai pubblici, all'audience development e alla liveness. Cura per L'arboreto Teatro Dimora la relazione con le comunità di spettatori ed è responsabile del blog SguarDimora, dove si occupa di documentare i processi creativi degli artisti e delle artiste in residenza. Ha pubblicato: *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici* (con L. Gemini, S. Brilli 2020), *Viaggi teatrali: migrazione e turismo nel teatro contemporaneo* (con L. Gemini 2020), *Il pubblico dello spettacolo dal vivo nelle Marche* (con L. Gemini, S. Brilli 2022), *Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic*, (con S. Brilli, L. Gemini 2023), *The reinvention of theatre space during Covid-19. Analysis of the Italian Case* (con L. Gemini, S. Brilli, G. Boccia Artieri 2023).

Francesca Giuliani, PhD, is research fellow at the Department of Communication Sciences, Humanistic and International Studies (DISCUI) at the University of Urbino Carlo Bo. Her main areas of research concern the study of performing arts with a focus on audiences, audience development and liveness. She curates for L'arboreto Teatro Dimora the relationship with communities of spectators and is responsible for the blog SguarDimora, where she documents the creative processes of artists in residence. He has published: *The theatrical device to the test of Covid-19. Mediatization, liveness and audiences* (with L. Gemini, S. Brilli 2020), *Theatre journeys: migration and tourism in contemporary theatre* (with L. Gemini 2020), *The audience of live performance in Marche* (with L. Gemini, S. Brilli 2022), *Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatised theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic*, (with S. Brilli, L. Gemini 2023), *The reinvention of theatre space during Covid-19. Analysis of the Italian Case* (with L. Gemini, S. Brilli, G. Boccia Artieri 2023).

Articolo sottoposto a double-blind peer-review