

OTONI - Oggetti Teatrali Online Non-Identificati: prospettive sulla *liveness* del teatro digitale

Giovanni Boccia Artieri

Università degli studi di Urbino Carlo Bo

Abstract

Negli anni della pandemia, si è assistito a un'ampia sperimentazione nel campo dello spettacolo dal vivo, che ha visto la nascita di nuove forme artistiche sfruttando le potenzialità, ma anche i limiti, delle piattaforme digitali. Questo saggio si propone di delineare la natura degli Oggetti Teatrali Online Non Identificati (OTONI) come una realtà distintiva, analizzandoli attraverso il concetto di mediatizzazione. La mediatizzazione degli OTONI coinvolge sia la loro forma drammaturgica sia quella performativa, caratterizzandosi per un nuovo tipo di patto empatico con lo spettatore, per la loro natura deterritorializzata ed effimera *now everywhere*, e per l'assimilazione di logiche e linguaggi digitali sia nella strutturazione formale che nella drammaturgia.

The pandemic years have witnessed extensive experimentation in the field of live performance, which has seen the emergence of new artistic forms by exploiting the potential, but also the limitations, of digital platforms. This essay aims to outline the nature of Online Unidentified Theatrical Objects (OTONI) as a distinctive reality, analysing them through mediatization. The mediatization of OTONI involves both their drama-surgical and performative forms, being characterised by a new kind of empathetic pact with the spectator, by their deterritorialised and ephemeral *now everywhere* nature, and by the assimilation of digital logics and languages in both formal structuring and dramaturgy.

Parole chiave / Key Words

Mediatizzazione; Liveness; OTONI; Teatro digitale.

Mediatization; Liveness; OTONI; Digital Theatre.

DOI: 10.54103/conessioni/22459

1. Oggetti Teatrali Online Non-Identificati¹: ma che teatro è questo?

«Il teatro è un luogo deputato alla presenza mentre qui oggi nello schermo...»

«Siamo qui purtroppo virtualmente...»

«Ancora una volta ci vediamo su Zoom ma prima o poi ci rivedremo veramente...»

«Questo in streaming non è teatro. Ma in questo momento potevamo solo sostituire la programmazione con quella online...»

Ho strappato queste frasi a presentazioni e incontri online relativi a eventi performativi e teatrali, festival o spettacoli singoli, durante le giornate del *lockdown* imposte a seguito della pandemia da Covid-19 o alle riprese dalle quarantene forzate.

Il mondo dello spettacolo dal vivo, così come altre forme di lavoro, studio e intrattenimento, ha vissuto la condizione pandemica e le restrizioni conseguenti, sperimentando, dopo una prima fase di annichilimento, una continuità di rapporto con spettatrici e spettatori attraverso il digitale.

Immancabilmente, l'introduzione fatta dal programmatore di turno a inizio spettacolo o la discussione con gli artisti alla fine, si apriva con una formula da *excusatio non petita* che prendeva, in qualche modo, la distanza da quanto stava per avvenire o avevamo visto e ascoltato dai nostri schermi; rimarcava una distanza tra un'esperienza teatrale autentica e gli oggetti teatrali online non-identificati (OTONI) a cui avevamo partecipato. Perché definirli come Oggetti Teatrali Online Non-Identificati?

Era l'aprile 2008 quando Wu Ming 1 (2008a) sulla rivista online «Carmilla» pubblicava "New Italian Epic", un memorandum che è un testo da «discutere, proposta aperta, abbozzo di lettura comparata, albo di appunti da tenere sotto gli occhi, ricordare, utilizzare» e che va a definire una nuova categoria letteraria. Al dibattito che ne deriva contribuiscono scrittori e ricercatori, critici e cronisti culturali, lettori e appassionati commentatori online². A partire da questa intensa attività che finisce per dare vita ad una nuova versione scaricabile del memorandum "NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro" (Wu Ming 1, 2008b) che alimenta ulteriormente il dibattito, segue un libro a firma dell'intero collettivo di scrittori intitolato "New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro" (Wu Ming, 2009). Il centro di questa riflessione collettiva è attorno a un nuovo tipo di testo che si andava imponendo, l'UNO – parafrasando l'acronimo Ufo, Unidentified Flying Object – Unidentified Narrative Object, l'oggetto narrativo non identificato. È

complicato precisare il genere di questo tipo di testo, poiché si basa sull'ibridazione e si colloca in uno spazio di intersezione tra diverse modalità narrative consolidate. Un esempio di questo fenomeno è rappresentato da opere come *Gomorra* di Roberto Saviano, che sfidano la categorizzazione tradizionale come romanzo, reportage o saggio.

Gli oggetti narrativi non-identificati sono perciò «esperimenti dall'esito incerto, malriusciti perché troppo tendenti all'informe, all'indeterminato, al sospeso. Non sono più romanzi, non sono già qualcos'altro. Ma è necessario che gli esperimenti si facciano, non che riescano sempre. Anche un fallimento insegna, anche un fallimento può essere interessante» (Wu Ming, 2009, pp. 42-43).

Gli oggetti teatrali online non-identificati sono, in prospettiva analogica a quanto detto, narrative che vengono immaginate, realizzate, distribuite e consumate nel *frame* teatrale; costruite nell'indeterminatezza del rapporto tra online e offline; vissute tra forma dell'oggetto teatrale ed esperienza spettatoriale (video-registrato, in streaming su piattaforma, immersivo in un metaverso, in chat, come post su Facebook, Stories su Instagram o chat su Telegram, come delivery consegnati porta a porta, ecc.). Sono oggetti teatrali che si caratterizzano per la loro difficoltà ad essere collocati in una rassegna, in una stagione e, talvolta, ad essere riconosciuti come tali. Sono degli ibridi rispetto ai generi teatrali e non (teatro danza, teatro di parola, teatro di figura...? Videogiochi interattivi, realtà virtuali, gamification...?); per vocazione adattivi, pronti ad essere sperimentati in una chat per poi diventare parte di un'esperienza da portare su un palco o in un festival.

Ma ritorniamo alle frasi in premessa. Sono frasi che marcano una differenza – e, talvolta, celano un pregiudizio – tra reale e virtuale, fra esperienza teatrale autentica e inautentica, tra ciò che è realmente «dal vivo» e lo streaming, e così via. Si tratta di parole che pongono in modo forte e sincero il problema della distinzione tra la forma teatrale e gli OTONI e pongono allo stesso modo un problema culturale e identitario per i professionisti e le professioniste dell'ambito dello spettacolo: ma che teatro è questo?

Questa domanda rimanda a qualcosa di più profondo che ha a che fare, da una parte, con l'esperienza di mediazione che il digitale propone – sul versante della produzione, della distribuzione così come su quello del consumo – e, dall'altra, con l'identità professionale chiamata in causa, che riguarda l'intero sistema produttivo, spettatrici e spettatori compresi.

Rispondere a questa domanda richiede innanzitutto di confrontarsi con la qualità immanente che la mediatizzazione porta nell'esperienza teatrale.

2. Mediatizzazione della forma teatrale

La mediatizzazione, un concetto sempre più rilevante nelle scienze sociali e negli studi sui media, si riferisce ai processi che portano la comunicazione mediata tecnologicamente a penetrare un numero sempre maggiore di contesti sociali e a trasformarli di conseguenza (Couldry, Hepp, 2013; Livingstone, Lunt, 2014; Boccia Artieri, 2015). Per comprenderlo appieno, è importante distinguere la mediatizzazione dalla mediazione.

La mediazione riflette sulle modalità d'uso dei mezzi tecnologici per la comunicazione, mentre la mediatizzazione considera le trasformazioni strutturali legate al ruolo dei media nella società. Mentre la mediazione rappresenta una condizione antropologica intrinseca al rapporto umano con l'ambiente, la mediatizzazione osserva un processo storico di crescente rilevanza sociale dei media. La comunicazione mediata diventa mediatizzazione quando porta a cambiamenti a lungo termine nell'ambiente sociale, culturale e politico.

In questo contesto, la mediatizzazione può essere vista come un meta-processo di trasformazione culturale e sociale influenzato dai media, da analizzare evolutivamente, simile ad altri processi come l'urbanizzazione, la globalizzazione o l'individualizzazione (Krotz, 2009). Questo approccio consente di comprendere la profonda influenza dei media sulla società e le dinamiche di cambiamento che ne derivano. La ricerca sulla mediatizzazione non mira a comprendere solo il cambiamento dei media o le forme di mediazione in diverse epoche e luoghi. Piuttosto, come l'urbanizzazione, la globalizzazione o l'individualizzazione, si concentra su un processo che diventa un principio organizzativo per altre sfere della vita (Livingstone, Lunt 2014). La mediatizzazione non è una trasformazione uniforme che si verifica allo stesso modo ovunque, ma piuttosto un "concetto sensibilizzante" (Lunt, Livingstone 2016) che, come l'urbanizzazione, la globalizzazione o l'individualizzazione, ci consente di collegare diversi sub-processi in corso.

La pervasività della trasformazione tecnologica dovuta alla mediatizzazione si manifesta in diverse trasformazioni quantitative:

- temporale: si passa da una disponibilità temporale limitata degli artefatti cognitivi e dei media a una connessione costante, senza interruzioni;
- spaziale: si amplia la possibilità di fruizione dei media in diversi luoghi e in movimento;

- sociale: una vasta gamma di pratiche quotidiane è sempre più influenzata dalle tecnologie digitali, generando opportunità ma anche disuguaglianze.

Diversi studiosi hanno cercato di definire questa condizione utilizzando concetti come “mediation of everything” (Livingstone 2009) e “media life” (Deuze 2011). Questa pervasività e ubiquità della mediazione tecnologica è oggi resa possibile dalla miniaturizzazione e dalla diffusione capillare delle tecnologie digitali nell'ambiente (come i network di sensori) e nelle tasche delle persone (come i dispositivi mobili), nonché da una penetrazione profonda del digitale nei processi sociali che ha portato ad uno stadio avanzato di *deep mediatization* (Hepp 2020) in cui tutti gli elementi del nostro mondo sociale sono intricatamente legati ai media digitali e alle loro infrastrutture sottostanti.

Osservare quindi il teatro dalla prospettiva della mediatizzazione significa cogliere come le trasformazioni mediali, le logiche e i formati implicati in tali trasformazioni, abbiano influenzato la forma teatrale nel suo mutamento, sia sul piano drammaturgico che performativo.

È a partire da questa prospettiva che possiamo, sul primo versante, parlare di drammaturgia mediatizzata (Ilter 2015), concetto utile ad esaminare come uno spettacolo teatrale sia plasmato dall'influenza dei media e della cultura che essi generano, anziché concentrarsi esclusivamente sulle tecniche drammaturgiche o sull'incorporazione della tecnologia nella performance. Questa prospettiva amplia il campo di analisi, considerando come i media permeino la creazione e la fruizione dello spettacolo teatrale. Da questo punto di vista le modalità della drammaturgia mediatizzata possono essere suddivise in due tipologie principali, basate su differenti approcci alla rappresentazione e alla capacità di riflettere le realtà contemporanee: i testi mediatizzati “drammatici” e quelli “post-drammatici”. La prima categoria si basa sulla rappresentazione di un universo unificato e conoscibile, senza tener conto delle mutate circostanze sociali e percettive. In contrasto, la seconda categoria esplora nuove forme di espressione che si adattano alla complessità e alla fluidità della società contemporanea, riconoscendo l'interconnessione tra media, cultura e performance teatrale. La drammaturgia mediatizzata non implica che l'autore abbia previsto una diretta analogia tra l'estetica drammaturgica e le trasformazioni nella percezione e nella cultura. Piuttosto, evidenzia la capacità del testo teatrale di adattarsi e resistere alla rappresentazione unificata del mondo. Questa tendenza drammaturgica coinvolge spettacoli che si rivolgono, in modo evidente o sottile, a una società mediatizzata, senza necessariamente citare esplicitamente i media.

Per quanto riguarda la dimensione performativa, dobbiamo considerare come la mediatizzazione ci imponga di osservare che l'influenza dei media non si limita al loro uso fisico ma si estende all'uso di formati, pratiche e protocolli sviluppati in altri ambiti mediali. In tal senso la dimensione performativa "dal-vivo" è stata influenzata progressivamente dai media, dalle possibilità comunicative aperte da una relazione corpo-scena mediata tecnologicamente, ma anche dai formati dalla pervasività della forma performativa che abbraccia i media di massa secondo logiche transmediali (Boccia Artieri, Gemini 2016) e che oggi diventa esperienza comune e condivisa negli spazi digitali.

Esistono quattro livelli fondamentali che riflettono l'impatto della mediatizzazione sulle forme dell'esperienza "dal-vivo" (Gemini, Brilli 2023).

1. Costruzione dell'evento performativo: i media modellano l'evento performativo attraverso l'offerta di frame e formati influenzati dalla loro natura specifica. Questo richiede una negoziazione dinamica e l'attivazione di *agency* da parte dello spettatore per adattare la struttura dell'evento alle proprie esigenze contingenti, come nella fruizione streaming domestica di puntate quotidiane di una performance su Instagram.
2. Modalità di connessione all'evento dal vivo: si osserva una proliferazione di opportunità di accesso all'evento dal vivo, grazie alla ridefinizione del concetto di qui e ora. Le tecnologie consentono una riarticolazione dell'esperienza spaziale e temporale, ampliando le possibilità di partecipazione e coinvolgimento.
3. Dimensione epistemologica e discorsiva: questo livello è relativo alla necessità di comprendere la natura dei fenomeni dal-vivo e il loro funzionamento nei diversi contesti culturali e artistici. Si tratta di una dimensione connessa più strettamente alle modalità con cui le forme dal-vivo vengono fatte funzionare nei contesti della produzione e del consumo culturale, dell'intrattenimento, dell'arte.
4. Dimensione fenomenologica della *liveness*: tale ambito è relativo alle aspettative individuali riguardo alla partecipazione ad eventi mediatizzati, e ha a che fare con le percezioni personali e le categorie di esperienza legate alla partecipazione diretta o mediata a eventi dal vivo, evidenziando le sfumature nell'interpretazione e nell'utilizzo delle distinzioni temporali (sincrono/asincrono) e spaziali (vicino/lontano).

Per comprendere appieno l'esperienza degli OTONI, è essenziale esaminarli attraverso il prisma della mediatizzazione, concentrandosi sulla loro dimensione di mediatizzazione drammaturgica e performativa.

3. Il patto empatico degli OTONI

Una prima problematica che viene sollevata da questi oggetti performativi è il superamento di una concezione ontologica dell'esperienza teatrale come esperienza dal vivo (Gemini 2016; Gemini, Brilli 2023), concependo quindi la *liveness* come condizione fenomenologica (Auslander 2012). La qualità dell'esperienza teatrale mediatizzata ha quindi a che fare con le forme di costruzione della relazione tra spettatore e gesto performativo nel digitale, quindi con un diverso patto empatico con lo spettatore³ che si modula nel rapporto tra un «qui ed ora» di altra natura.

Il «qui» diventa una condizione diffusa. La scena è collocata in uno spazio diverso da quello dello spettatore e ogni spettatore non è accomunato – messo in comune – con gli altri spettatori dallo spazio fisico pur essendo messo in comunicazione con essi, cioè collocato dentro lo spazio comunicativo condiviso dello schermo (o immersivo di un metaverso) che, a seconda delle modalità di connessione e delle *affordance* in gioco della piattaforma utilizzata, consente di sviluppare gradi di intimità e contatto diversi, sia tra spettatori sia tra questi e i performers. Producendo, tra l'altro, una partecipazione deterritorializzata allo spazio performativo che ha messo in contatto pubblici eterogenei, transregionali e transnazionali, pubblici che normalmente non si sarebbero probabilmente incontrati perché appartenenti a circuiti territoriali diversi, dando vita ad una sala espansa, aprendo cioè le pareti di quello spazio fisico che un singolo teatro è, di quello che è l'edificio ospitante, andando oltre il senso del luogo. Tema che per la realtà produttiva dovrebbe essere di un qualche interesse.

Nei giorni del *lockdown* e in quelli della ripresa post, quando i teatri erano chiusi o quasi-chiusi e la sperimentazione della *liveness* teatrale si era fatta più accentuata mossa dal bisogno produttivo e di r-esistenza, abbiamo partecipato all'esperienza di *foyer* digitali su Zoom, in cui gli spettatori in attesa venivano addestrati alla gestione di microfoni e telecamere, scambiando chiacchiere con gli organizzatori in video o tra di loro nella chat. Nelle sperimentazioni anche successive – penso, ad esempio, all'esperienza di “Residenze Digitali” (Gemini 2023; Monteverdi 2023), di *Agorà* e della rassegna «NOW/EVERYWHERE. Teatro, musica e danza possibili (adesso)», di AMAT – abbiamo visto spettacoli in streaming su YouTube⁴ o Twitch⁵ commentati

in tempo reale dagli spettatori, talvolta con la presenza online di moderatori della produzione. Abbiamo partecipato a performance in cui noi, spettatori, eravamo invisibili gli uni agli altri fino al momento finale, quando la regia portava in scena i quadrati dei video mostrando le decine o centinaia di volti e sfondi domestici di chi aveva assistito⁶. Abbiamo incontrato performer in una chiamata su WhatsApp⁷ che ci hanno regalato dei soli, schermo con schermo, ognuno nel silenzio del proprio appartamento. Abbiamo esplorato immagini tridimensionali con visori, nell'isolamento percettivo dell'immersione tecnologica⁸. Abbiamo vissuto come avatar con le *skin* progettate dall'artista all'interno di una mappa Roblox in cui potevamo "indossare" *emotes* originali per dare vita a una coreografia⁹ (Fig. 1).



Fig. 01. Kamilia Kard - Toxic Garden – Dance Dance Dance (2022)

La qualità del rapporto che si genera è diventata così parte della relazione fra *affordance* della tecnologia usata di volta in volta e scelta registica o organizzativa. O poteva esserlo, poiché dipendeva dalla scelta di farsi o meno una domanda sul «qui» della relazione, dall'aver competenze tecnologiche per rispondere a questa domanda oppure lasciare che tutto andasse come una semplice call, quasi uno svogliato surrogato teatrale da portare dentro lo schermo di un

computer per sentire che c'era ancora qualcosa invece di niente. È capitato talvolta per la necessità di mantenere attiva una stagione, rispondere di un finanziamento, colmare il vuoto del non essere in scena. Tutte motivazioni legittime. Ma a me pare che la differenza fra chi si sia posto la domanda di come rifondare il patto empatico e chi non se lo sia posto – o se lo sia mal posto – abbia a che fare con la differenza fra la costruzione di una forma specifica degli OTONI e la simulazione del teatro, e quindi il suo fallimento.

L'«ora» mantiene la forza della sincronizzazione temporale, dell'esperienza della contemporaneità. Questi OTONI hanno mantenuto l'unicità dell'evento, del potervi partecipare solo mentre accadevano (con la possibilità, certo, di rivedere poi una registrazione, memoria di ciò che era già accaduto per una partecipazione secondaria). Hanno rifuggito la possibilità di riproducibilità del digitale, del poter scegliere quando vedere o dell'avere il controllo sull'evento: nessuna possibilità di mettere in pausa, di saltare in avanti o di ripetere una scena. Sono in video ma non sono video o quando lo sono, cioè quando l'azione non avviene in tempo reale, prediligono comunque la modalità della diretta – ad esempio mandando online l'evento che può essere visto solo in quel momento per poi diventare archivio. Ciò che accomuna le varianti è quindi l'evenemenzialità dell'esperienza e la sua deperibilità legata all'esserci, al partecipare a qualcosa di unico, che avviene in quel momento.

Dal punto di vista fenomenologico gli OTONI sono quindi *now everywhere*¹⁰, hanno cioè la forza dell'effimero che sta nell'immediatezza di un evento deterritorializzato la cui partecipazione per lo spettatore assume i contorni dell'irripetibilità.

Come rendere questa esperienza qualcosa di diverso da un'altra esperienza online come la visione di un film, un videogioco o una call, non sta tanto nella qualità del digitale ma nella capacità di lavorare sulla differenza del patto empatico con lo spettatore che si costruisce in questa forma dello spazio-tempo: se la forma teatro sottrae lo spettatore dalla sua routine lavorativa e familiare proponendo un'esperienza performativa che coinvolge il corpo immergendolo in un luogo diverso da quello abitato nella sua quotidianità e mettendolo in contatto con una comunità distinta da quella cui solitamente appartiene, gli OTONI devono confrontarsi con uno spettatore che resta vincolato nel suo spazio fisico (solitamente) domestico, che attraversa l'esperienza tramite il formato del proprio schermo-*device* (è lui che decide di vedere da smartphone, tablet, computer, smart TV... ogni spettatore con uno sguardo rettangolare differente), che rischia di restare imbrigliato nel perimetro delle modalità abituali di consumo dello

schermo che sperimenta per lavoro, studio, intrattenimento. Come mettere a tema l'ambiente di fruizione, la forma della fruizione e l'esperienza schermica ha a che fare con le domande che l'esperienza scenica mediatizzata deve porsi.

4. I *frame* mediali degli OTONI

Una seconda problematica posta dalla mediatizzazione nei confronti di queste forme teatrali online ha a che fare con la diffusione da parte dei media dei propri formati e dei propri frame. Pone cioè la questione di come la mediatizzazione non riguardi solo (e non tanto) la dimensione materiale dei media (essere online) ma l'impiego di formati (ad esempio la web serie teatrale), di pratiche (ad esempio chattare) e di protocolli (ad esempio lo streaming) sviluppati nel digitale.

Prendiamo la versione digitale del progetto transmediale *Genoma Scenico* di Nicola Galli, un dispositivo di gioco sulla danza in cui i giocatori possono combinare tra loro 33 tessere appartenenti a set diversi che rappresentano gli elementi costitutivi della performance (il numero degli interpreti, le qualità di movimento, l'uso dello spazio, la relazione con il suono, il tempo e la luce) producendo delle stringhe che costituiscono una partitura da danzare (Fig. 2).

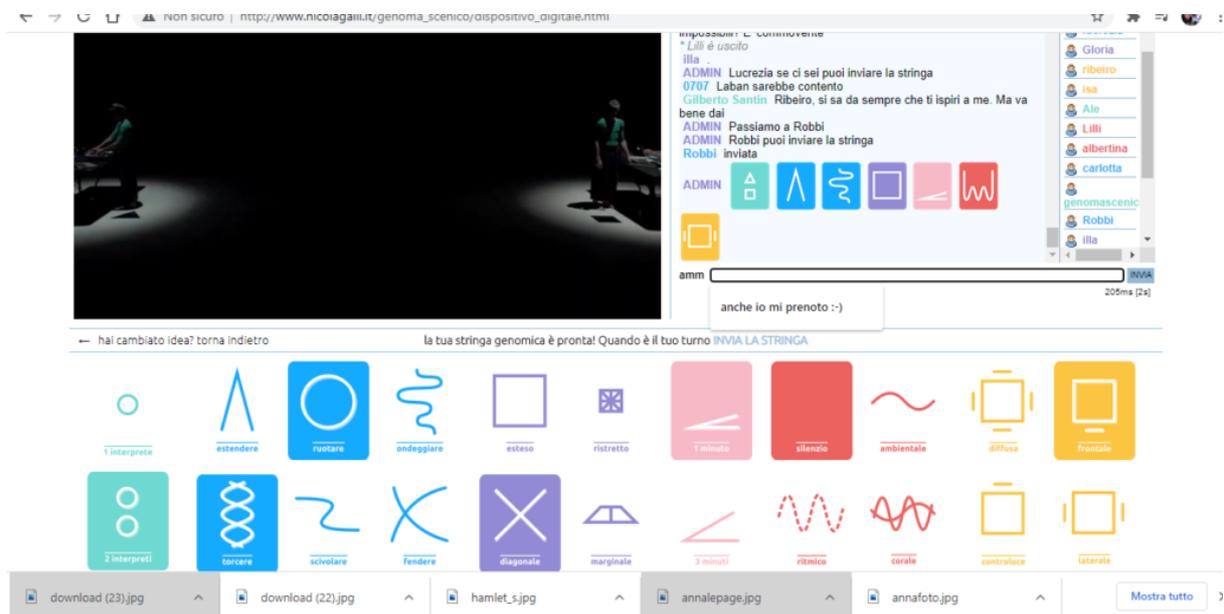


Fig. 02. Nicola Galli - *Genoma scenico. Dispositivo digitale* (2020)

Nella sua versione online *Genoma scenico* consente agli spettatori di produrre le "stringhe genomiche" da inviare ai danzatori che metteranno in scena in diretta streaming le informazioni contenute dando vita a brevi performance. Il dispositivo di gioco portato online fa assumere

immediatamente alla performance la natura del videogioco (un quasi Real Time Strategy) in cui l'utente disegna l'ambiente performativo (indica ad esempio che luce utilizzare, vincola lo spazio del movimento) e contemporaneamente invia i comandi d'azione (il tipo di gestualità) assistendo al risultato insieme agli altri. Il meccanismo sviluppa immediatamente comportamenti imitativi che portano il giocatore successivo ad esplorare varianti per rispondere anche alla "pressione" di gioco che proviene dalla chat in cui gli spettatori commentano le scelte, si complimentano per le sequenze più riuscite e sanzionano quelle che portano a performance di danza meno gradite. Il flusso dei commenti in chat diventa, nella pratica, una componente non prevista: la chat ha la funzione di regolare il gioco attraverso un moderatore che dà le regole, prenota le persone per le sequenze, risponde a domande sull'organizzazione, ecc. Invece gli spettatori, riconoscendosi nella modalità di chatting che frequentano in altre esperienze digitali, interagiscono tra loro o sovvertono le regole, ad esempio proponendo in chat sequenze possibili trovando il modo di condividere le tessere, cosa non prevista di partenza dal sistema. Ad una versione a cui ho assistito questa "deviazione" imprevista ha portato a bloccare lo spettacolo e a riprendere il comportamento, come nelle pratiche di moderazione dei forum in cui agiscono *troll*. L'esperienza dell'ambiente digitale, l'aver a disposizione una chat attiva, è parte, nel bene e nel male, del dispositivo spettatoriale e diventa una componente di quella specifica esperienza teatrale che si sta vivendo, portandosi con sé le pratiche relative all'uso a cui lo spettatore – *user* della rete – è familiarizzato.

Un'altra caratteristica che contraddistingue questi OTONI è di collocarsi in un flusso streaming in cui il performer, a differenza dell'esperienza teatrale, deve confrontarsi con il pubblico online la cui assenza ha una propria presenza. Anche qui si tratta di capire come mettere a tema la presenza di questa assenza.

In *Coprifuoco// Spedizioni notturne per città deserte* di Kepler-452, Nicola Borghesi è l'attore-rider che attraversa in bici, nel coprifuoco indetto dai DPCM come misura cautelativa a causa della pandemia, una città deserta in diretta Zoom portando un dono fatto a un'amica o a un amico da un artista ospite, residente nella città, che lo accompagna nel suo percorso notturno (Fig. 3). Qui troviamo messi in gioco diversi frame del digitale che collassano nell'esperienza performativa: la mobilità che rimanda all'esperienza che del digitale abbiamo attraverso gli smartphone; l'intimità digitale della conversazione in call, ricostruita nel dialogo fra attore e artista accompagnatore e nella vicinanza, sul nostro schermo, dei loro rettangoli Zoom, in

assenza di quelli degli spettatori che sono estromessi dalla diretta; l'invisibilità del pubblico, cioè la sottrazione dall'esperienza della call su Zoom della presenza di chi partecipa per tutta la durata dell'azione performativa, per poi riportarla al centro nel commiato quando improvvisamente la regia accende i video degli spettatori e li palesa, volti che si vedono e si riconoscono nell'esperienza vissuta, riportati improvvisamente dalla narrazione alla loro condizione di utenti di una chiamata su Zoom.



Fig. 03. Kepler-452 - *Coprifuoco // Spedizioni notturne per città deserte* (2020)

Ma la presenza dell'assenza degli spettatori è anche messa a tema da Nicola Borghesi sia quando all'inizio scorre sullo schermo del suo smartphone, citandoli, i nomi di alcune delle persone connesse, esplicitando la natura di videochat collettiva, sia coinvolgendo all'improvviso un ignaro partecipante che viene portato in diretta, strappato dalla narrazione per diventare lui/lei stesso/a parte della narrazione. A questi viene chiesto di mostrarsi, facendo diventare scena pubblica il proprio ambiente privato di visione – camere da letto, soggiorni in penombra, tavoli di cucina ... –, di interagire descrivendo il luogo in cui il rider si trova, chiedendo una canzone che esprime il suo umore dei giorni che sta vivendo e che poi diventerà parte della colonna sonora dello spettacolo.

5. OTONI e mediatizzazione drammaturgica

Una ulteriore problematica posta dagli OTONI ha a che fare con la mediatizzazione drammaturgica che riguarda la relazione fra scrittura della *pièce*, i linguaggi abilitati dai media e l'eventuale partecipazione alla scrittura da parte dei pubblici che può rompere la linearità della narrazione, che è stata la forma dominante dello spettacolo teatrale dal vivo per oltre due millenni a cui gli spettatori erano esposti. Non che questa dimensione sia diversa da ciò che il teatro ha già teorizzato: come ricordano Wilson e Goldfarb nel loro "Living Theatre: A History of Theatre" a proposito del Teatro dell'Assurdo, «Le trame non hanno né una struttura climatica tradizionale né una struttura episodica. Spesso sembra che non succeda nulla perché la trama si muove in cerchio, concludendosi nello stesso modo in cui è iniziata» (2018, p. 509).

Giacomo Liliù e Pier Lorenzo Pisano con MALTE & Collettivo ØNAR nel loro *Teatropostaggio: un "fotoromanzo memetico" per Telegram* (2023)¹¹, sperimentano sulla piattaforma Telegram una drammaturgia che assorbe la forma memetica nel plot narrativo, collaborando con cinque content creator di memi, e utilizza lo *shitposting* e forme vernacolari del *digital folklore* proprie dei linguaggi e delle culture digitali (Boccia Artieri 2024). Gli utenti-spettatori sono invitati su un canale Telegram nel quale sono abilitati a reagire ai post con i emoji ma non a inviare messaggi, in cui un regista in chat dichiara di voler mettere in scena *La trilogia della villeggiatura* di Goldoni e assieme agli attori procede attraverso la condivisione di post con immagini prodotte in tempo reale. Post che vengono disturbati da infiltrati in chat che condividono contenuti sconvenienti, memi ironici sulle immagini, che pratica la forma del *dissing*, ecc. Gli utenti-spettatori si trovano all'improvviso con la possibilità di poter commentare e ribattere perché per un (finto) problema di gestione del canale il regista li abilita ad avere un rapporto diretto con attori e memers. Si crea così una cacofonia di voci e uno straniamento dello specifico spettatoriale, non solo per la possibilità di irruzione diretta nel testo, ma per l'assoluta perdita di linearità conversazionale (pur nella scansione necessariamente lineare della chat), con una conseguente sovrapposizione di conversazioni-reazioni che si rincorrono, con la possibilità di spingere le modalità provocatorie del *dissing* più a fondo, ognuno portando le proprie competenze (o incompetenze) digitali a confrontarsi con quanto sta accadendo. Il regista riprende poi il controllo bloccando gli utenti dalla possibilità di scrivere, espellendo via via attori e memers (secondo la logica digitale del *ban*) e cancellando man mano tutto quanto è stato prodotto, riportando il canale al suo vuoto iniziale, per poi chiuderlo (Fig. 4).



Fig. 04. MALTE & Collettivo ØNAR - *Teatropostaggio: un "fotoromanzo memetico per Telegram" (2023)*

un'esperienza unitaria per la quale l'online è parte integrante dell'esperienza dell'offline. È questo uno stato di coalescenza (Boccia Artieri et. al. 2017) in cui la condizione di percezione dei soggetti vede una co-implicazione dei termini della coppia più che una loro chiara distinzione, il riflettersi dell'uno sull'altro, producendo un'esperienza che è unitaria. Gli OTONI sono in tal senso una "mangrovia" di questo contesto di cui lo spettatore fa esperienza, nella sua corporeità collocata spesso in uno spazio domestico ma che riverbera nella connessione con il

Questo OTONI sfrutta drammaturgicamente le *affordance* della piattaforma (le possibilità di contenuti multimediali, l'apertura-chiusura dei commenti, la cancellazione dei post, ecc.) e i linguaggi e le pratiche della mediatizzazione digitale (meme, *shitposting*, le *reaction* con emoji ai post, ecc.) dando vita ad un lavoro pienamente teatrale nelle sue intenzioni e nella sua resa.

Conclusioni

Il filosofo Luciano Floridi (2015) ha coniato il neologismo "onlife" per riferirsi alla nuova esperienza di una realtà iperconnessa in cui non ha più senso chiederci se siamo online o offline. Per spiegarlo usa l'esempio delle mangrovie, che vivono nell'acqua salmastra, lì dove l'acqua del fiume e del mare si incontrano. Nella nostra esperienza mediatizzata la barriera mentale fra reale e virtuale è venuta a cadere. Le interazioni online e quelle offline vengono coimplicate all'interno di un unico orizzonte di senso, nei confini di

performer e gli altri spettatori. D'altra parte, gli schermi non filtrano né l'attivazione dei neuroni specchio né l'emotività ma la specificano ulteriormente:

La presenza di un attore sullo schermo, così come di un danzatore, è evidentemente di natura diversa da quella di un attore o di un danzatore in carne ed ossa sulla scena, ma essa produce – nonostante questa crasi – un'esperienza sensibile, concreta e reale a tutti gli effetti. Di fronte a questa immagine analogica degli interpreti, il cervello dello spettatore ricostruisce immediatamente un legame emozionale che lo porta a riconoscere empaticamente ciò che sta osservando (Zardi 2018).

Le esperienze di lavoro, studio, acquisto e intrattenimento vissute più intensamente negli anni pandemici, in cui abbiamo imparato a sperimentare a livelli di massa l'esperienza di essere «dal-vivo» attraverso strumenti digitali, hanno ulteriormente familiarizzato i nostri compatti mente/corpo a questa esperienza e la dimensione di *nowness* degli OTONI mi pare abbia dato, nell'impossibilità di riprodurre l'esperienza teatrale cui eravamo abituati, un'ulteriore consistenza qualitativa a questa specifica possibilità dell'esperienza teatrale. Dire «dal-vivo» non vuole dire ancorarsi all'ontologia del qui ed ora ma affidarsi piuttosto a concezioni che contemplino delle varianti e perciò dei diversi gradienti di *liveness* (Boccia Artieri, Gemini 2020; Gemini, Brilli 2021 e 2023).

Questo per dire che le arti performative – proprio quel particolare dispositivo in cui i fattori non mediali, i soggetti, i corpi, le relazioni sono considerati elementi imprescindibili – sono i luoghi ideali per osservare e appropriarsi dei processi che permettono di considerare come una forma di esperienza dal vivo anche quella mediata, anche quella digitale.

La moltiplicazione di contenuti teatrali che possiamo seguire “dai nostri divani” – e perciò attraverso i nostri schermi – sta lì a dimostrare come la relazione teatrale può avvenire anche a distanza, secondo diverse articolazioni del qui e ora.

La *liveness*, in definitiva, non dovrebbe più essere considerata una caratteristica in sé di un certo oggetto artistico, né un suo effetto ma dovrebbe essere compresa come una forma che si basa sull'accettazione di un nuovo patto spettatoriale secondo cui l'attore s'impegna a costruire un dialogo con lo spettatore che passa dal praticare con consapevolezza la mediatizzazione dell'esperienza.

Come abbiamo esplorato in questo saggio, negli anni della pandemia, si è assistito a un'ampia sperimentazione nel campo dello spettacolo dal vivo, che ha visto la nascita di nuove forme artistiche sfruttando le potenzialità, ma anche i limiti, delle piattaforme digitali. Questo

saggio si propone di delineare la natura degli Oggetti Teatrali Online Non Identificati come una realtà distintiva, analizzandoli attraverso il concetto di mediatizzazione. La mediatizzazione degli OTONI coinvolge sia la loro forma drammaturgica sia quella performativa, caratterizzandosi per un nuovo tipo di patto empatico con lo spettatore, per la loro natura deterritorializzata ed effimera *now everywhere*, e per l'assimilazione di logiche e linguaggi digitali sia nella strutturazione formale che nella drammaturgia.

¹ Una prima versione di questo saggio in cui era stato enucleato e definito il termine OTONI era stata scritta nel Gennaio 2021 su sollecitazione di Attilio Scarpellini e Graziano Graziani, che ringrazio, per il primo numero di una rivista che non ha poi avuto occasione di nascere. Una sua versione successiva è stata elaborata in occasione del convegno "Chi ha paura del teatro digitale?" organizzato dal Festival Kilowatt (2023), nel quale ho avuto la possibilità di confrontarmi con esperte ed esperti del mondo del teatro. Occasione da cui è nata l'idea di questo numero di "Connessioni remote" dedicato ad esplorare gli OTONI, occasione di cui ringrazio il gruppo di direzione.

² Ricordo al proposito di aver avuto uno scambio via mail con Wu Ming 1 in cui sintetizzavo: "Secondo me è particolarmente apprezzabile una consapevolezza che sia nata dall'interno e che inquadri in un frame il mutamento che in quanto scrittori (voi) e lettori (noi) siamo soggetti in Italia, a fronte di uno spazio della letteratura spesso autocompiacente e che, per quanto risulti superata la cosa, utilizza ancora la dicotomia cultura alta/bassa per distinguere. La NIE apre uno spazio di distinzione invece più interessante, perché è interstiziale, non periodizza ma taglia temporalmente l'evoluzione dello spazio letterario italiano, non collassa scrittori all'interno ma include scritture... Insomma, credo si sia aperto uno spazio da dibattere utile e necessario." (25 luglio 2008).

³ Devo l'espressione «patto empatico» a Luigi De Angelis che lo ha utilizzato in una discussione alla tavola rotonda *Schermati. Una riflessione sul presente e il futuro della scena digitale*, nell'ambito del Festival Resistere e Creare 2020, 6 dicembre 2020, a cura di Fondazione Luzzati - Teatro della Tosse.

⁴ Mara Oscar Cassiani, *I am dancing in a room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness* (2021), sul canale You Tube e sui canali social di Teatro della Tosse; gruppo nanou THEM [immagine-movimento] (2022).

⁵ Giacomo Lilliù, Collettivo ØNAR e Lapis Niger *WOE – Westage of Events* (2021); BOTH Industries *Still Walking, on air* (2022).

⁶ Kepler-452 *Copri fuoco// Spedizioni notturne per città deserte* (2020).

⁷ Fabrizio Favale / *Le Supplici Call my name* (2020).

⁸ Ateliersi *La mappa del cuore di Lea Melandri in VR* (2021).

⁹ Kamilia Kard *Toxic Garden – Dance Dance Dance* (2022).

¹⁰ Devo questa definizione alla fortunata sintesi che Gilberto Santini ha utilizzato per la Rassegna «NOW/EVERYWHERE. Teatro, musica e danza possibili (adesso)», di AMAT (Associazione Marchigiana Attività Teatrali) realizzata durante il primo lockdown.

¹¹ Si veda su questo caso anche il contributo di Francesca Giuliani su questo numero.

Riferimenti Bibliografici

Auslander, P., *Digital liveness: a storico-philosophical perspective*, in «PAJ: A journal of performance and art», 34(3), pp. 3-11, 2012.

Boccia Artieri, G., *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della Comunicazione», 50(2), pp. 62-69, 2015.

Boccia Artieri, G., *Estetica digitale*, in V. Codeluppi (a cura di), *Forme estetiche e società ipermoderna*, Meltemi, Milano, 2024.

Boccia Artieri, G., Gemini, *La serialità come dispositivo mediologico*, in «Mediascapes Journal», (6), pp. 3-7, 2016.

- Boccia Artieri, G., Gemini, L., *Per un live dei corpi a distanza*, Doppiozero, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza>, 2020.
- Couldry, N., Hepp, A., *The mediated construction of reality*, Polity press, Cambridge, 2017.
- Deuze, M., *Media life*, in «Media, Culture & Society», 33(1), pp. 137–148, 2011.
- Floridi, L. (Ed.), *The onlife manifesto*, Springer, New York, 2015.
- Gemini, L., *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», 51(1), pp. 43-63, 2016.
- Gemini L., *Residenze Digitali. Abitare l'ambiente online, praticare la liveness, costruire relazioni*, in Biondi F., Donati L. (a cura di), *Incontro al futuro. I teatri delle residenze in Italia: un'inchiesta*, Edizioni L'Arboreto, Mondaino, pp. 89-103, 2023.
- 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», n. 3, pp. 17-29, 2021.
- Gemini, L., Brilli, S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano, 2023.
- Ilter, S., *Rethinking Play Texts in the Age of Mediatization: Simon Stephens's Pornography*, in «Modern Drama», 58(2), pp. 238-262, 2015.
- Hpp, H., *Deep mediatization*, Routledge, 2020.
- Krotz, F., *The meta-process of mediatization' as a conceptual frame*, in «Global media and communication», 3(3), pp. 256-260, 2007.
- Livingstone, S., *On the mediation of everything: ICA presidential address 2008*, in «Journal of Communication», 59(1), pp. 1-18, 2009.
- Livingstone, S., Lunt, P., *Mediatization: an emerging paradigm for media and communication research*, in K. Lundby (ed.), *Mediatization of Communication: Handbooks of Communication Science vol. 21*, De Gruyter Mouton, Berlin, pp. 703-723, 2014.
- Lunt, P., Livingstone, S., *Is "mediatization" the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015)*, in «Media, Culture & Society», 38(3), pp. 462-470, 2016.
- Monteverdi, A.M., *Residenze Digitali: lo spettacolo si fa on line*, in «Umanistica Digitale», n. 15, pp. 151-167, 2023.
- Wilson, E., Goldfarb, A., *Living Theatre: A History of Theatre*, W.W. Norton & Company, New York, 2018.
- Wu Ming 1 (2008a), *New Italian Epic*, in «Carmilla», 23 aprile 2008, <https://www.carmillaonline.com/2008/04/23/new-italian-epic/>

Wu Ming 1 (2008b), *NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al future*, http://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf

Wu Ming, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Einaudi, Torino, 2009.

Zardi, A. (2018), *La percezione del corpo in scena e lo spettatore. Un approccio neuro-scientifico*, in «Mimesis Journal», 7(1), pp. 91-111.

Biografia dell'autore / Author's biography

Giovanni Boccia Artieri (Ph.D.) è professore ordinario di Sociologia della comunicazione e dei media digitali all'Università di Urbino Carlo Bo dove è Direttore del Dipartimento di Scienze della Comunicazione Studi Umanistici e Internazionali e Coordinatore del Dottorato in Studi Umanistici. Gli attuali progetti di ricerca comprendono i processi di mediatizzazione, gli studi sull'hate speech online, la manipolazione dei media e la disinformazione. Ha pubblicato articoli su riviste nazionali e internazionali come *Information, Communication & Society, Current Sociology, International Journal of Communication, Participations, Journal of Audience & Reception Studies, Media and Communication, Social Media+Society*. Tra le pubblicazioni recenti "Voci della democrazia" (con Sara Bentivegna, il Mulino 2021), "Comunicare. Persone, relazioni, media" (con F. Colombo, G. Gili, Laterza, Roma-Bari 2022) e "Infodemic Disorder" (con La Rocca, G., Carignan, ME., (eds) Palgrave Macmillan 2023).

Giovanni Boccia Artieri (Ph.D.) is Full Professor in Sociology of Communication and Digital Media and Dean at the Dept. of Communication Sciences, Humanities and International Studies, University of Urbino Carlo Bo. He is the coordinator of the Ph.D. program in humanities. Current research projects include mediatization processes, online hate speech studies, media manipulation, and disinformation. He has published many articles in national and international Journals such as *Information, Communication & Society, Current Sociology, International Journal of Communication, and Participations, Journal of Audience & Reception Studies, Media and Communication, Social Media+Society*. Recent publications include "Voci della democrazia" (with Sara Bentivegna, il Mulino 2021), "Comunicare. Persone, relazioni, media" (with F. Colombo, G. Gili, Laterza, Roma-Bari 2022), and "Infodemic Disorder" (with La Rocca, G., Carignan, ME., (eds) Palgrave Macmillan 2023).