



Le arti performative tra tecnologie digitali e dinamiche del Metaverso. Introduzione

Federica Patti

Università degli Studi di Torino

DOI: [10.54103/conessioni/22658](https://doi.org/10.54103/conessioni/22658)

Nella primavera del 2007, mentre Steve Jobs presentava il primo iPhone, l'artista, performer e regista virtuale Gazira Babeli inaugurava la sua prima retrospettiva intitolata "[Collateral Damage]", presso la galleria ExhibitA, sulla piattaforma Second Life. Fu l'occasione per raccogliere e riproporre, sotto forma di installazioni virtuali interattive, molti degli *happening* e delle azioni performative che l'artista aveva creato su SL l'anno precedente, tra cui la più famosa *Second Soup*, in cui lattine giganti di zuppa Campbell's venivano attivate e rese aggressive dal passaggio degli avatar degli utenti. Descritta come *code performer* (Flimflam 2007), tra il 2006 e il 2010 Babeli ha creato performance e interventi coreografici, partiture che hanno sfidato le nozioni convenzionali di performance e identità virtuale (Boccia Artieri et al. 2009), ispirandosi a fonti diverse come Dada e Fluxus, e *performance artist* come Laurie Anderson e Marina Abramovic. Le creazioni collettive e individuali di Babeli hanno esplorato diversi modi di presentare i corpi, gli spazi e le relazioni alla comunità virtuale di SL, indagando cosa significhi essere un essere virtuale in questo spazio "speciale". Con questa e molte altre azioni performative, Babeli ha non solo riattualizzato opere della storia dell'arte e della performance contemporanea, ricodificandole e collocandole in un ambiente virtuale, ma le ha rilette e reinterpretate secondo il *mood* dissacrante, interattivo e situazionista tipico di SL (Gemini, Boccia Artieri 2014), ottimizzandone il modello mentale nativo (Norman 2013) sia tecnicamente che ideologicamente, focalizzando l'azione performativa sulle possibilità e sulla varietà di risposte e interazioni con la grande comunità che abitava liberamente quegli spazi pubblici (Patti 2024).

Nell'autunno del 2021, mentre Mark Zuckerberg annunciava il progetto *Metaverse* e il rebranding di Facebook, Kamilia Kard approdava su Roblox aprendo la versione embrionale di quell'ambiente che sarebbe poi diventato scenografia e palcoscenico di *Toxic Garden*, opera performativa/hub di esperienze online di danza *multiplayer*. In una mappa "tossica" creata ad hoc dall'artista, improvvisate *crew* di avatar si cimentano in danze di gruppo (con coreografie tratte da una libreria di mocap di danza contemporanea, sempre composta dall'artista facendo dialogare danzatrici e AI), automaticamente sincronizzate con i movimenti dell'avatar di Kard, *KKlovesU4E*. TGDDD si concentra sull'*affordance* di Roblox (van Dijck et al. 2018), che mira a coinvolgere bambini e adolescenti in interazioni sociali e virtuali di massa attraverso una esperienza utente spiccatamente edonica (Diefenbach et al. 2014). La danza, l'interazione sociale e la musica sono elementi centrali di Roblox e del TGDDD: in molte mappe, questa formula è ampiamente utilizzata e le mappe diventano un luogo di incontro e di scambio. A differenza di Roblox, però, TGDDD non permette di personalizzare gli avatar: entrando nell'ambiente progettato da Kard, gli utenti "perdono la loro unicità" e ricevono un avatar assegnato in modo casuale. Kard impedisce al gioco di funzionare in modo naturale, assegnando ai partecipanti *skin* predefinite e casuali da lei progettate: in questo modo, limitando le caratteristiche di personalizzazione tipiche di Roblox, ne limita gli effetti piacevoli ed emotivi, facendoli ricadere più chiaramente in dimensioni più vicine a quegli aspetti orientati al brand e al marketing (Patti 2023).

Le creazioni di Kard e Babeli sono performance digitali pensate e realizzate su popolari piattaforme di giochi online multiplayer di massa (MMOG) in 3D, spazi che consentono agli utenti di riunirsi per creare e condividere contenuti di mappe virtuali. Entrambe le performance ruotano attorno alla partecipazione del pubblico nella creazione di un'esperienza interattiva. Questo approccio ricorda la filosofia hacker tipica di Giacomo Verde: *Connessione Remota*, primo esempio di *web theatre* trasmesso dal Museo Pecci di Prato nel maggio 2001. Qui, lo spazio virtuale era piatto, *open source* e interamente modellato da Verde, così come l'esperienza dell'utente, progettata per incoraggiare il voyeurismo e il dialogo a distanza tramite chat. Verde ha applicato a internet il dinamismo e la filosofia dell'interattività, tipici del suo stile artistico teatrale: vedeva la tecnologia come uno strumento sociale, un'opportunità per creare comunità. Sebbene indebolita dalla fragilità della connessione dell'utente, dalla velocità variabile della rete e dalla necessità costante e inevitabile di aggiornare la pagina a

intervalli regolari, l'idea di Verde di utilizzare Internet e il Web come un palcoscenico virtuale, una Quinta Parete, come un generatore di relazioni sociali connettive attraverso l'hacking, ha prevalso, divenendo anzi espediente drammaturgico dell'esperienza teatrale online (Monteverdi 2023; Monteverdi et al. 2022).

Cronologicamente e ontologicamente, i casi selezionati si collocano in un punto cruciale dell'evoluzione tecnologica, drammaturgica ed estetica. Pertanto, possono essere considerati emblematici e rappresentativi di uno stile in rapida definizione nella creazione di performance digitali su piattaforme 3D online. Prima e dopo la pandemia, nel contesto di un'ecologia aumentata crescente, queste e molte altre proposte ipermediali hanno portato alla rivalutazione dell'essenza stessa dello stare online, insieme a una ricontestualizzazione dei concetti di realtà, presenza e simulazione. Gli ambienti virtuali avanzati sono emersi come sedi cruciali per esperienze sociali e culturali, per aumentare le conversazioni, i progetti creativi, gli sforzi collettivi e gli scambi commerciali. In particolare, l'industria dei videogiochi si è dimostrata all'avanguardia in questa sfera, avendo trascorso decenni a sviluppare, prototipare e rendere operative le tecnologie necessarie per la creazione di esperienze ibride IRL (= In Real Life) e URL, compenetrando diversi livelli di realtà (Diagramma di Milgram; Gaeta, 2022)¹ che coinvolgono interazioni spaziali, corporee e comunitarie.

L'ascesa del Metaverso rappresenta un cambiamento fondamentale nell'attuale nozione di presenza digitale, verso l'interconnettività di massa, l'interoperabilità universale e la sincronicità persistente (Ball 2022). Oggi, potrebbe essere descritto come un sistema di applicazioni, dispositivi e prodotti, strumenti e infrastrutture interconnessi. I *sandbox game*² e gli *open world game*³, così come le online 3D *collaboration platforms* (*Unity, Mozilla Hubs, Unreal Engine*) – piattaforme che permettono all'utente di esplorare le architetture, i paesaggi, l'immersione e il movimento nello spazio-tempo attraverso tecnologie VR, XR, AR – sono sempre più spesso utilizzati per creare simulazioni ed esperienze espositive e performative immersive aumentate: sono perfetti "palchi" virtuali.

Questo ecosistema in eXtended Reality (Floridi 2022) sembra destinato ad essere plasmato principalmente dagli interessi di grandi aziende e mercati di massa, che vedono però nella partecipazione attiva e massiva uno degli asset economici principali di sviluppo. Forme di collettività DIWO (*do it with others*) stanno innalzando la qualità della user experience a

livelli sempre più coinvolgenti, invogliando a partecipare direttamente ad attività di creazione, condivisione, decisione, apprendimento e commercio, collettivamente.

Finora internet e la digitalizzazione sono stati al centro di questa evoluzione: attraverso componenti tecnologiche altamente interattive, consentono l'autorialità collettiva di prodotti e servizi, innescando dinamiche comunitarie. Negli ultimi trent'anni e oltre, l'interattività, concepita come una relazione bidirezionale tra uomo e macchina, ha dato agli utenti il potere di manipolare e trasformare l'oggetto artistico con cui interagiscono (Bazzichelli 2006). L'audience ha assunto un ruolo sempre più centrale nel processo di creazione, vivendo proattivamente un'esperienza inedita, in cui tangibile e virtuale si compenetrano.

L'importanza drammaturgica del design dell'esperienza utente e delle affordance di una piattaforma in una performance digitale online è ancora raramente riconosciuta: il sistema tecnologico scelto, la piattaforma e le sue caratteristiche, influenzano la creazione scenica, narrativa e le modalità di fruizione in questo tipo di eventi virtuali? E se sì, come? Questo tipo di interazioni coinvolgono realmente l'utente? Ogni piattaforma, oggi, implementa le possibilità di progettazione delle esperienze virtuali attraverso software nativi o esterni, secondo caratteristiche proprie: come permettono allo spettatore di interagire con ogni specifico ambiente? E con quale fine/risultato?

Sin dalla sua fondazione, «Connessioni Remote» è rivista votata all'approfondimento di questi temi; in questo sesto numero, ancora una volta partendo dall'eredità di Giacomo Verde, si interroga sulla storia recente e le proiezioni future della *digital performance* online (Dixon 2007) in ambienti virtuali: investiga la natura dei dispositivi digitali, le loro *affordance*, forme e formati per assimilarli alle tecniche e pratiche teatrali, coreografiche e performative. Analizzando alcune delle miriadi di declinazioni possibili, cerca di definirne l'ontologia soprattutto osservando come il sistema tecnologico ne influenzi o meno la scrittura drammaturgica e gli scopi performativi, narrativi e partecipativi, quali ambientazioni vengano così create, quali i livelli di liveness (Gemini, Brilli 2023) generati e intercettati.

Il contributo di Boccia Artieri apre questo numero "battezzando" l'oggetto d'indagine: OTONI, Oggetti Teatrali Online Non Identificati, forme artistiche capaci di sfruttare le potenzialità, ma anche i limiti, delle piattaforme digitali. Analizzandoli attraverso il concetto di mediatizzazione nella loro forma sia drammaturgica sia performativa, Boccia Artieri ne evidenzia le caratteristiche che sembrano delineare un nuovo tipo di patto empatico con lo spettatore:

una natura deterritorializzata, l'assimilazione di logiche e linguaggi digitali sia nella strutturazione formale che nella drammaturgia. Le arti performative – proprio quel particolare dispositivo in cui i fattori non mediali, i soggetti, i corpi, le relazioni sono considerati elementi imprescindibili – sembrano così essere 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.

Collocandosi ancora nel campo degli studi sul processo di mediatizzazione del teatro, il contributo di Francesca Giuliani continua nell'operazione di storicizzazione del frangente storico e nella mappatura degli OTONI di cui sopra, attraverso l'analisi del percorso creativo e di ricerca dell'artista teatrale Giacomo Lilliù, e di 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. Giuliani analizza e descrive i formati e le modalità di relazione con i pubblici declinati da Lilliù nelle singole occasioni, evidenziandone i dispositivi di *liveness* attivati, facendo infine emergere quali i limiti e le opportunità offerte dalle piattaforme di comunicazione scelte - con una breve panoramica dei due contesti italiani che hanno sostenuto il suo lavoro, ovvero Marche Palcoscenico Aperto e Residenze Digitali.

Sergio Lo Gatto presenta una disamina sull'opera *The Perfumed Garden / Hekmat*, xx dell'artista libanese Raafat Majzoub, presentata al festival Drodesea / Supercontinent 2017 e in altre numerose occasioni – e versioni. *The Perfumed Garden* è progetto/romanzo seriale iniziato nel 2012 e non ancora ultimato; uno spettacolo che declina lo stare online come possibilità di reinvenzione e nuovo vissuto di concetti quali spazio, tempo, compresenza, partecipazione. Nella versione di Dro la modalità di fruizione si connota per il peculiare grado di presenza/assenza dell'artista, riconfigurato attraverso l'intervento di aggiornamento di un documento condiviso sulla piattaforma Google Drive che viene visualizzato sullo schermo di un laptop, effettuato in tempo reale e a distanza dall'artista, pur non essendo fisicamente presente nello stesso ambiente dello spettatore. Un esperimento che impiega diversi gradi della performance mediata e digitale per esprimere una serie di istanze artistiche, filosofiche e politiche. E per riscrivere un nuovo patto spettatoriale: il fruitore diviene spettatore di un processo creativo, con tutte le pause, i blocchi, le correzioni in diretta. Nella materialità della macchina digitale, la agency di chi guarda non è indirizzata a modificare il racconto, ma ad arricchirlo.

Kamilia Kard riporta il discorso nelle profondità del Metaverso, focalizzandosi in particolare sulle possibilità di declinazione di identità, role-playing e comunità su piattaforme come TikTok e Instagram. Uno sguardo approfondito sulla costruzione di connessioni simboliche nell'era digitale attraverso l'analisi di alcune emblematiche reinterpretazioni cinematografiche avvenute su queste piattaforme sociali: terreni fertili per la sperimentazione del sé attraverso il role-play (ovvero il cosplay digitale), all'insegna del continuo passaggio fra diversi livelli e dell'ibridazione fra i linguaggi mediali. L'indagine si concentra sulle interpretazioni di scene iconiche, evidenziando l'uso di filtri, lip-sync ed effetti speciali da parte degli utenti. Emerge come queste pratiche online riflettano la costruzione di identità e connessioni simboliche nell'era digitale.

Con il contributo *(Meta)morphosis. The giant "bug" in the fashion system* Michele Varini amplia l'excurus di questo numero comprendendo anche gli ambiti e gli aspetti legati al fashion system e alle incursioni che molti marchi di moda hanno sperimentato nel mondo dei videogiochi e in varie piattaforme, concentrandosi soprattutto sul caso Animal Crossing. Digitalizzazione e moda sono fenomeni strettamente legati; oggi l'universo della moda è coinvolto in mutamenti che riguardano dinamiche di percezione, rappresentazione e autorappresentazione, non solo degli oggetti di abbigliamento, ma anche del corpo virtuale. Il tema della moda digitale, sempre più spesso, comprende fenomeni di produzione, uso e consumo di capi di moda in contesti virtuali; diversi marchi hanno sperimentato produzioni specifiche, sfilate, esperienze nel mondo del gaming – sottocultura peculiare per immaginario, regole, dinamiche di genere, linguaggi.

Paolo Berti infine presenta un'indagine circa la tendenza creativa dei *locative media* e sul "Locative Media Workshop" tenuto a Karosta nell'estate del 2003. Il caso scelto pone le basi per una analisi della possibilità di attuazione di pratiche collaborative crossmediali nello spazio pubblico, di progetti open source che aprono a nuove ideazioni collaborative, talvolta ludiche (come i geocacher), talvolta mosse da un'indole esplorativa e compilativa.

Gli esempi citati confermano l'alto gradiente di performatività e interattività delle esperienze digitali nel Metaverso – un ecosistema emergente e perturbante con interessi specifici per la sperimentazione su piattaforme social immersive, le cui tecnologie intrinseche consentono esperienze profondamente interattive che portano alla ridefinizione radicale di concetti quali realtà, presenza, identità. L'era pandemica ha accentuato i sintomi di una evoluzione artistica e mediale già in atto, all'insegna di una esibizione individuale immediata e pervasiva, di una performatività inversa: l'azione performativa digitale oggi – anche a crisi pandemica

superata – è aumentata e iperconnessa, decentralizzata, collaborativa. Questa rivoluzione estetica in atto rende urgente la ridefinizione delle pratiche, così come l'individuazione di standard qualitativi specifici per questi linguaggi. La pressione economica per entrare nel Metaverso è enorme e deve essere affrontata in modo riflessivo e critico, anche intrecciando esperienze come quelle create e proposte da artiste e gli artisti: in grado di creare una maggiore consapevolezza delle dinamiche che stanno dietro all'essere online. Sollevando questioni estetiche ed etiche di inclusione, collettività, sostenibilità e giustizia.

¹ John Gaeta propone *layer* come termine per definire i diversi livelli di realtà in cui un contenuto ed una esperienza può collocarsi, fra reale e virtuale.

² Un gioco sandbox è un videogioco con un elemento di gioco che fornisce ai giocatori un grande grado di creatività con cui interagire, di solito senza alcun obiettivo prestabilito, o in alternativa con un obiettivo che i giocatori si prefiggono. Sandbox come Second Life hanno trovato popolarità grazie alla possibilità per gli utenti di interagire socialmente e condividere su Internet contenuti da loro generati. Nel 2024, i più popolati sono Minecraft, Roblox e Fortnite.

³ Un open world è un mondo virtuale in cui il giocatore può avvicinarsi liberamente agli obiettivi, al contrario di un mondo con un gameplay più lineare e strutturato. Le meccaniche dei giochi open world sono spesso sovrapposte alle idee dei giochi sandbox, ma mentre il primo si contraddistingue per la mancanza di limiti nell'esplorazione del mondo del gioco, i giochi sandbox si basano sulla capacità di fornire al giocatore gli strumenti per la libertà creativa all'interno del gioco per avvicinarsi agli obiettivi, se tali obiettivi sono presenti. Il più conosciuto è Grand Theft Auto III.

Riferimenti Bibliografici

Ball, M., *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*. Garzanti, Milano, 2022.

Bazzichelli, T., *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova, 2006.

Boccia Artieri, G., Gemini, L., Orsucci, V., *L'esperienza del territorio in SecondLife. Un'indagine inworld*, in Perri G., Granieri G. (a cura di), *I linguaggi dei Network per il turismo*, Apogeo, Milano, 2009, pp. 103-119.

Diefenbach, S., Kolb, N., Hassenzahl, M., *The "Hedonic" in Human-Computer Interaction – History, Contributions and Future Research Directions*, Proceedings of the 2014 conference on Designing interactive systems, 2014, pp. 305–314.

Dixon, S., *Digital Performance*. The MIT Press, Boston, 2007.

Floridi, L., *Metaverse: a Matter of Experience*, in «Philosophy and Technology», 2022, 35(3).

Gemini, L., Boccia Artieri, G. (2014). *Networked amateur: performing arts and participatory culture in the continuum professionals-amateurs*, in Jacobs M., Knoblauch H., Tuma R. (eds.), *Communication, Culture and Creativity. Reframing the Relations of Media, Knowledge, and Innovation in Society*, Peter Lang, Berlin, 2014, pp. 63-80.

Gemini, L., Brilli, S., *Gradienti di Liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano, 2023.

Monteverdi, A.M., *Giacomo Verde. Installazioni interattive, Tv comunitarie, Net Art, Tecnoteatro (1992-2002)*, Milano University Press, Milano, 2023. <https://doi.org/10.54103/milanoup.134>.

Monteverdi, A.M., D'Amico, F.D., Sansone, V., *Giacomo Verde. Attraversamenti Tra Teatro e Video (1992-1986)*, Milano University Press, Milano, 2022. <https://doi.org/10.54103/milanoup.69>

Norman, D., *The design of everyday things* (revised and expanded edition), Basic Books, New York, 2013

Patti, F., *Ballare nel Metaverso. Tra avatar e performance virtuale: un dialogo sull'opera "Toxic Garden - Dance Dance Dance" di Kamilia Kard*, in «Not», 24 luglio 2022, <https://not.ne-roeditions.com/ballare-nel-metaverso/>

Patti, F., *The FIFTH WALL. On DIGITAL PERFORMANCE between USER EXPERIENCE DESIGN and the METAVERSE*, in «Body, Space & Technology», 23(1), 2024, <https://doi.org/10.16995/bst.11230>

van Dijck, J., Poell, T., de Waal, M., *The Platform Society*, Oxford University Press, Oxford, 2018.

Sitografia

www.lunarium.substack.com

web.archive.org/web/20070726175751/http://

www.webcamtheatre.org/framecam.htm

wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life

www.gazirababeli.com

www.roblox.com/games/9508295250/Toxic-Garden

www.secondfront.org