



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia
ISSN 2724-2722



n. 3 - 12/2021

Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline



Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano MI

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

Comitato Scientifico ed Editoriale

Anna Maria Monteverdi (Università Statale di Milano), direttore

Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), vicedirettore

Comitato editoriale e redazionale

Vincenzo Sansone (Professore a contratto Università Statale di Milano e Accademia di Belle Arti di Brera), editore capo (*Editor in Chief*)

Flavia Dalila D'Amico (Professore a contratto, Dip. di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Università di Roma La Sapienza)

Stefano Brilli (Assegnista di Ricerca, Dip. di Scienze della Comunicazione, Scienze Umanistiche e Studi Internazionali, Università di Urbino Carlo Bo)

Collaboratori del team editoriale: **Silvana Vassallo; Alessandro Giannetti/Associazione Dada Boom; Clemente Pestelli; Liliana Iadaluca; Vanessa Vozzo; Massimo Magrini.**

Comitato scientifico

Elio Franzini (Università Statale di Milano)

Alberto Bentoglio (Università Statale di Milano)

Gabriella Cambiaghi (Università Statale di Milano)

Raffaele De Berti (Università Statale di Milano)

Giorgio Zanchetti (Università Statale di Milano)

Andrea Balzola (Accademia di Belle Arti di Torino)

Tatiana Bazzichelli (Disruption Network Lab)

Massimo Bergamasco (Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa)

Giovanni Boccia Artieri (Università di Urbino Carlo Bo)

Vittorio Fiore (Università di Catania)

Gabriella Giannachi (University of Exeter)

Sandra Lischi (Università di Pisa)

Aldo Milohnić (AGRFT, Università di Ljubljana)

Mara Nerbano (Accademia di Belle Arti di Carrara)

Emanuele Quinz (Université Paris 8, Vincennes)

Desiree Sabatini (Università degli studi Link Campus University – Roma)

Tomaz Toporisic (AGRFT, Università di Ljubljana)

Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN: 2724-2722

Direttore: Anna Maria Monteverdi

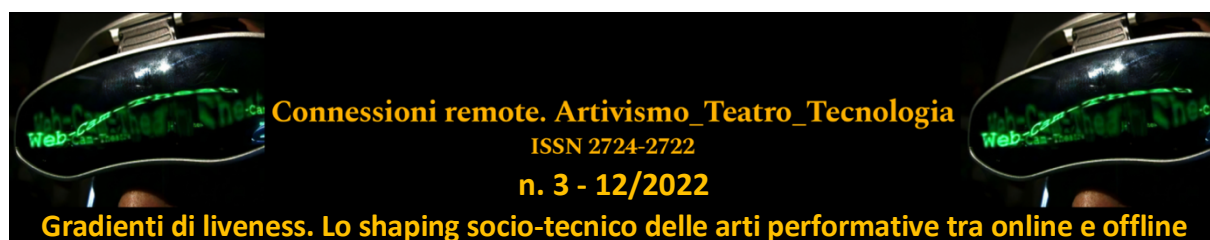
Vicedirettore: Laura Gemini

Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano.

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

Pagina web: <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/index>

Impaginazione e grafica della versione PDF ed edizione formato web a cura di Vincenzo Sansone



INDICE

- 5** Anna Maria Monteverdi
Editoriale
- 8** Vincenzo Sansone
Bruma/Net e la performance telematica di Kònic Thtr.
Cover Story: Presentazione della copertina del numero 3

#CR3. Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline

- 17** Laura Gemini, Stefano Brilli
Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline
Introduzione
- 30** Vincenzo Del Gaudio
Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza
- 57** Sarah Byrne
Livecasting without the live: The multiple temporalities of National Theatre at Home
- 77** Laura Pernice
Streammare l'opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo
- 101** Alfonso Amendola, Michelle Grillo
Nft e Concerti: l'industria musicale tra liveness, sperimentazioni e alternative future
- 118** Sara Pastore
Performare lo squat. I luoghi culturali occupati come esercizio di liveness e democrazia
- 136** Francesco Melchiorri
Il Cinema VR come esperienza immersiva archi-schermica
- 158** Maia Giacobbe Borelli
Il teatro delle piccole cose: Quiet Ensemble

176 Federica Patti
La performatività posthuman

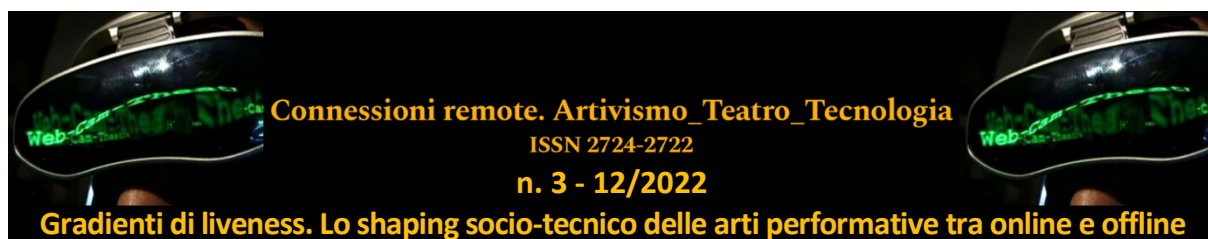
200 Alessandro Anglani
Sephirot – Il Gioco: passaggio tra rappresentazione e simulazione

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

224 Mariano Equizzi
*La resistenza contro i trend tecnologici che colonizzano la creazione artistica.
Conversazione con Giacomo Verde. Roma, Hackmeeting, aprile 2006*

236 Neil Harvey (with Sue Broadhurst's photos)
 Davide Quayola: Digital Art Need Not Bore

242 Viviana Miele
In viaggio verso il Sole: dal diario di Vi



Editoriale

Anna Maria Monteverdi

Questo terzo numero di *Connessioni Remote* dedicato alla *Liveness* in tutte le sue accezioni, in tutti i suoi formati, compresi quelli introdotti o re-inventati dalla pandemia globale che ridefiniscono i tratti della *on line performance* estesa anche alle piattaforme social, sancisce una sempre più stretta collaborazione con l'Università di Urbino Carlo Bo. Infatti, curatori di questo numero sono Laura Gemini, professoressa Associata di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi e Stefano Brilli, ricercatore e assegnista di ricerca presso la stessa Università. La Gemini, che si è occupata del tema della digital liveness in numerosi saggi¹, insieme a Stefano Brilli, e con Vincenzo Sansone *editor in chief* della rivista e docente a contratto dell'Università Statale di Milano, ha lavorato a selezionare i più significativi contributi arrivati tramite call, sui gradienti della liveness teatrale. Grazie anche ai peer internazionali ne è nato un corposo numero che dà la dimensione di un fenomeno di vasta portata non certo nato in questo momento storico ma sicuramente fortemente influenzato dalle nuove abitudini digitali e dai nuovi pubblici on line.

Abbiamo stretto un'alleanza significativa quindi con ambiti disciplinari non espressamente collegati al settore scientifico disciplinare teatrale (L-ART/05), aprendoci appunto, agli studi sociologici e mediologici, che per la natura delle pratiche artistiche analizzate (che si avvantaggiano dei nuovi media digitali e on line) si prestano a interpretazioni altre rispetto a quelle connesse con gli studi della teatrologia classica e della Nuova Teatrologia (che include i Performance Studies). Già Marco De Marinis nel 2008 nel volume

¹ Citiamo fra tutti *Liveness, le logiche mediali nella comunicazione dal vivo* in "Sociologia della comunicazione" n. 51, 2016; *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in "Mediascapes Journal", 2020. Altri contributi sono presenti nella sua rivista on line incertezzacreativa.wordpress.com.

Capire il teatro aveva auspicato un'apertura degli studi teatrali verso le scienze umane e sociali² e persino verso le neuroscienze. Riteniamo che la partita messa in campo dalle scienze e dalle tecnologie attuali meriti davvero un diverso punto di osservazione: parliamo della necessità di avviare un processo interpretativo orientato non alla semplice lettura esterna di uno specifico fenomeno teatrale, ma alla sua comprensione globale. Tale comprensione non può che arrivare da un approccio critico trasversale, osservando, per esempio, l'impatto sociale ed etico delle innovazioni tecnologiche, come queste influiscano su politica e società, la qualità relazionale delle proposte e la loro inclusività, oltre al ruolo dell'artista in questo cruciale momento di cambiamento culturale e sociale.

Rinviamo all'introduzione di Laura Gemini e Stefano Brilli la spiegazione e il dettaglio della metodologia di ricerca, nonché i temi collegati ai contributi e relativi linguaggi adoperati. Ci piace sottolineare come sotto "l'ombrello" di questo numero di *Connessioni Remote* e in generale, tra i collaboratori interni (redazione e comitato scientifico) ed esterni (peer e consulenti) della rivista, si radunino alcuni tra i più importanti studiosi di teatro intermediale italiano e internazionale. E che tra gli autori selezionati siano presenti non solo studiosi di chiara fama, con all'attivo monografie e importanti saggi di media theatre, ma anche curatori, artisti e ricercatori indipendenti. A riprova di un metodo di lavoro condiviso dal comitato scientifico e dalla redazione, che contrappone agli studi accademici puri, l'ibridazione con pratiche performative e curatoriali. Sulla base di questa linea di indirizzo la rivista sarà, per esempio, un organo di informazione del costituendo gruppo di ricerca e attività ADV Arti Digitali dal Vivo che raduna ad oggi, cinquanta studiosi e creativi italiani, attivi nel settore del teatro tecnologico (o intermedia theatre). La riflessione nasce dall'evidenza che se il teatro è cambiato (anche) grazie alla tecnologia, essere unicamente esperti tecnologici o studiosi teatrali non basterà più per comprendere nella loro complessità, i processi cognitivi messi in campo da scienza e tecnologia in atto.

In virtù di questa apertura abbiamo inserito due articoli fuori peer: una recensione quanto mai approfondita della mostra di Davide Quayola a Palazzo Cipolla Roma, inaugu-

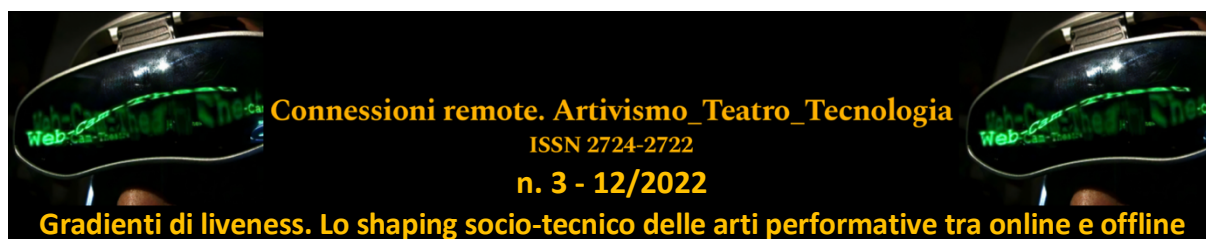
² Rimandiamo all'articolo di Marco De Marinis *Teoria della performance, Performance Studies e Nuova Teatologia* in "Mantichora" n.5 dic. 2015; cfr.: inoltre F. Deriu, *Performatico. Teoria delle arti dinamiche*, Roma, Bulzoni, 2012; *Mediologia della performance. Arti performatiche nell'epoca della riproducibilità digitale*, Firenze, Le Lettere, 2013.

rata a settembre 2021 a firma di Neil Harvey, pittore anglosassone ma italiano d'adozione, collaboratore di varie riviste d'arte internazionale; revisionato dalla studiosa di teatro tecnologico Susan Broadhurst, la recensione contenente fotografie realizzate appositamente in occasione del pre-opening, viene pubblicata con l'autorizzazione della rivista *Body Space and Technology* che ringraziamo. L'allestimento spettacolare di Quayola ripropone in una forma innovativa, la meraviglia barocca di una macchina della visione sinestetica, creata da algoritmi e intelligenze artificiali.

Il secondo contributo extra peer è stato scritto da Viviana Miele, studiosa teatrale campana, appassionata osservatrice del teatro in qualità di attrice, operatrice e organizzatrice. La Miele ha un bagaglio straordinariamente ricco, avendo lavorato per e con il Théâtre du soleil e con Franco Dragone; in questo brillante intervento scritto appositamente per *Connessioni Remote*, ci illustra come in un diario di memorie, il lungo e complicato processo creativo che sta dietro quegli allestimenti colossali per i quali ha lavorato e che hanno previsto tournée decennali intorno al mondo.

Infine, proprio mentre stavamo impaginando Mariano Equizzi, filmmaker, esperto di media digitali e compagno di Giacomo Verde in tante iniziative internazionali legate agli hackmeeting, ci ha mandato un vero regalo inaspettato che non potevamo non pubblicare: una sua intervista datata aprile 2006 a Giacomo che ci sembra davvero pregnante perché racconta un mondo e un modo di pensare la tecnologia a cui forse, per certi aspetti, si dovrebbe tornare; ci piace ritagliarne qua un momento e vi invitiamo, con le parole del buon Giac, a una buona lettura della rivista:

Condividere il sapere creativo è "fare opera". È un'opera immateriale, che non si può mostrare, ma certamente regala più emozioni ed esperienze cognitive della grande maggioranza delle "opere d'arte", su qualsiasi supporto esse vengano mostrate. Questa visione si scontra apertamente con il "mercato dell'oggetto artistico" perché una lezione, un incontro didattico, non può essere duplicato e rivenduto con il relativo plusvalore. Questo avviene quando si confonde "l'esperienza" con "l'informazione". (Giacomo Verde)



Bruma/Net e la performance telematica di Kònic Thtr

Cover Story: Presentazione della copertina del numero 3

Vincenzo Sansone

La pandemia degli ultimi due anni e ancora in corso, provocata dal COVID-19, ha messo in crisi vite e abitudini. Salvo qualche rara eccezione, tutte le attività commerciali e culturali nel primo periodo di lockdown, e in alcuni casi anche oltre, sono state chiuse, tra queste i teatri.

In Italia sono rimasti chiusi quasi in maniera continuativa da marzo 2020 fino ad aprile 2021 (con qualche limitata apertura nei mesi estivi ma con un'affluenza di spettatori contingentata e con regole variabili da decreto a decreto) ma non è andata meglio nel resto del mondo: stagioni sospese, riprogrammate o addirittura rinviate all'anno successivo (sempre con il punto interrogativo sull'andamento della pandemia).

Molti teatri, per ovviare almeno in parte a tale situazione, hanno programmato le stagioni "on-line", spesso spettacoli delle passate stagioni, registrazioni video con una specifica regia per il video, filmati distribuiti in genere in DVD e che adesso diventano "risorse" streaming da vedere "in diretta", intendendo con diretta non la messa in scena in tempo reale dell'evento ma la distribuzione dell'evento registrato on-line per il solo tempo di durata del video, una simulazione delle modalità esplicative dello spettacolo dal vivo, una delle varie e ormai numerose sfumature del concetto di "liveness" diversa da quella classica che è tipica del teatro: «Physical co-presence of performers and audience; temporal simultaneity of production and reception; experience in the moment»¹.

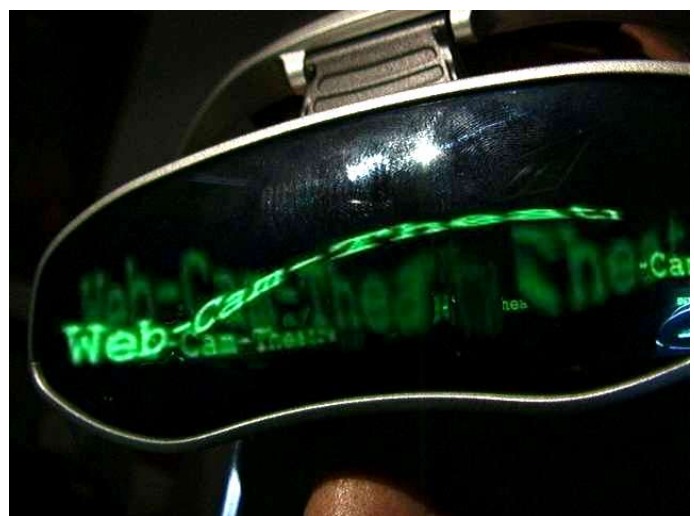
Anche le istituzioni hanno cercato in qualche modo di porre "goffamente" una pezza alla situazione, inventandosi, per esempio, la piattaforma ITsART, la "Netflix della cultura italiana", che per il teatro non rappresenta nulla di nuovo. È la trasposizione on-line di contenuti video inerenti al teatro, quei contenuti che afferiscono all'ampio significato

¹ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2nd ed.). Routledge, New York, 2008, p. 61.

del termine video-teatro, quegli stessi contenuti editati, come già detto, in DVD e che adesso vengono caricati su una piattaforma di streaming on-demand.

Accanto a queste modalità non propriamente innovative, se ne sono sviluppate di altre che, invece, ripensano allo spettacolo dal vivo in prospettiva dell'on-line, non come trasposizione di uno spettacolo dal palcoscenico all'on-line ma come costruzione di una performance dal vivo, che gioca con lo spazio-tempo, riscrivendo i confini della *classical liveness*. Nulla di nuovo in realtà ma un grande upgrade in termini tecnologici di quanto si è iniziato a sperimentare ormai più di vent'anni fa ma sempre supportato da idee creative. La performance telematica, infatti, ha già una lunga storia e forse alcuni si stanno accorgendo di questa possibilità solo a seguito della costrizione imposta dalla pandemia. Passi da gigante sicuramente sono stati fatti dalle primissime sperimentazioni di performance che impiegano le piattaforme on-line come "palcoscenico" come *Waiting for Godot* del gruppo artistico Desktop Theater "messo in scena" dentro una chat IRC o gli esperimenti di *Web-cam-theatre* di Giacomo Verde:

Con l'uso delle web-cam attraverso internet è possibile vedere in tempo reale luoghi e persone lontanissime. Normalmente le web-cam sono usate anche per fare video conferenze. Scopo di questo sito è sperimentare e realizzare dei brevi eventi teatrali attraverso l'uso delle web-cam. Se consideriamo il teatro come la compresenza di attori e spettatori in uno stesso spazio-tempo e se intendiamo il pianeta Terra come un unico spazio-tempo allora possiamo utilizzare il riquadro delle piccole immagini riprese dalle web-cam come se fosse un palcoscenico. Certamente le regole di questo piccolo "palco planetario" non sono le stesse del teatro tradizionale: scopo del progetto *Web-Cam-Theatre* è scoprirle e attuarle attraverso la sperimentazione sia in rete che in work-shop².



A sinistra *Waiting for Godot* di Desktop Theater. A destra *Web-Cam-Theatre* di Giacomo Verde.

² G. Verde, descrizione di *Web-cam-theatre*, maggio 2001, dalla pagina web <http://webcamtheatre.org/progetto.htm>.

Con lo sviluppo di web-cam sempre più performanti, con la connessione internet sempre più veloce e con la creazione di software di elaborazione digitale e in tempo reale dei segnali audio-video e soprattutto di piattaforme sempre più *user-friendly*, pronte ad accogliere gli spettatori nella messa in scena su questo immenso palcoscenico che è la Terra, i riquadri delle piccole immagini riprese dalle web-cam sono diventati realmente dei performer che interagiscono in tempo reale e le piattaforme che li accolgono sono adesso dei teatri virtuali con tanto di scenografie interattive.

La copertina del numero 3 di *Connessioni Remote* è una elaborazione grafica di un'immagine della performance on-line *Bruma/Net* del gruppo tecno-performativo *Kònic Thtr* di Barcellona sviluppata a partire dal 2020.

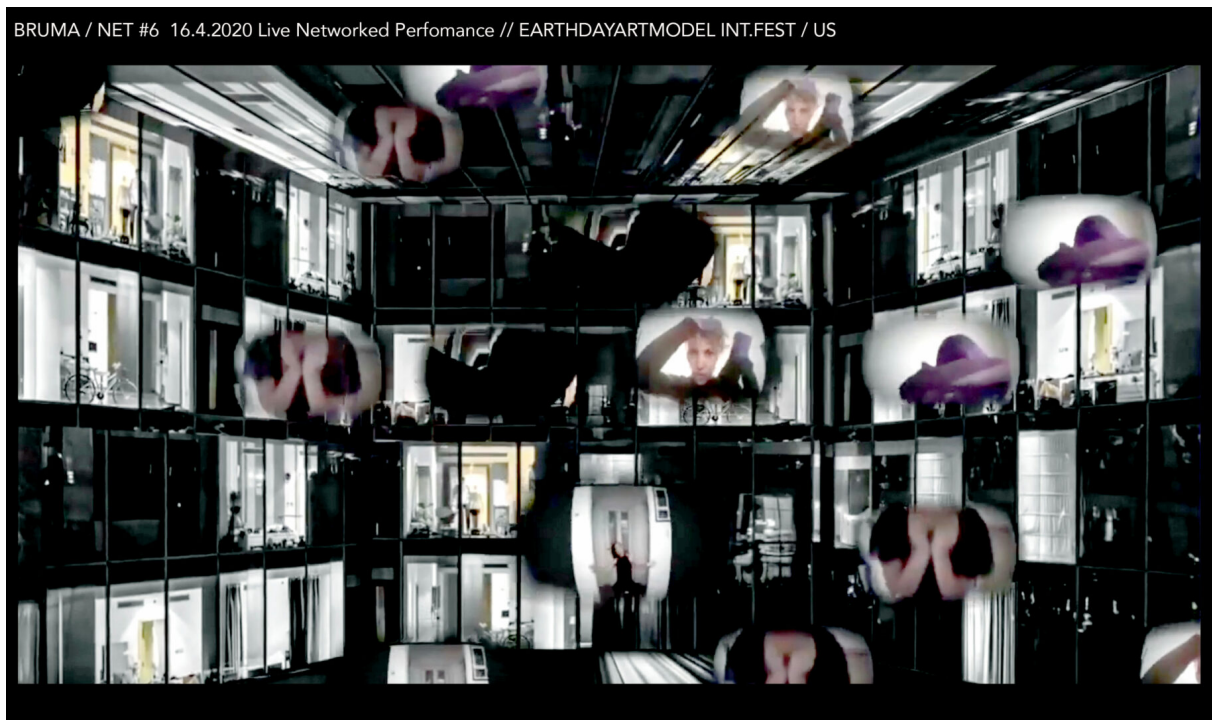


Immagine originale

Le anime creative, concettuali, progettuali ed esecutive di *KònicThtr&Lab* sono Rosa Sánchez e Alain Baumann che iniziano il lavoro sperimentale di connessione tra arti performative e tecnologie già all'inizio degli anni Novanta:

Rosa: Ho incontrato Alain nel 1990, anche se in realtà *Kònic* è nato nel 1985 e ancor prima di fondare i *Kònic* ero interessata a ciò che in quel periodo era chiamato teatro vivo. Teatro vivo significava integrazione di differenti linguaggi, di differenti discipline che lavoravano insieme per raggiungere un'unità globale. Ho studiato presso l'Istituto del Teatro, occupandomi

anche di marionette. Iniziò perché avevo bisogno in quel momento di ottenere le risposte per le numerose domande che stavo chiedendo a me stessa come, per esempio, che cosa volessi fare o che tipo di espressione teatrale e performativa avessi voluto intraprendere. In altre parole, stavo ricercando quale tipo di linguaggio e quale tipo di espressione erano le migliori in relazione al mio interesse per la comunicazione. Come ho detto ho studiato anche teatro di marionette e ho lavorato anche con manichini che avevano le mie stesse dimensioni. Quando ho fondato i Kònic ho avuto la possibilità di realizzare produzioni con molte persone sempre su questa idea di teatro visivo, fin quando non incontrai Alain. Io già lavoravo con dispositivi ottici e analogici e insieme abbiamo perseguito questa ricerca teatrale che fa uso anche di tecnologie, sempre tenendo in mente le questioni fondamentali che hanno basato l'inizio del mio percorso, ma elaborando al tempo stesso nuove questioni cui tentare di dare una risposta e producendo spettacoli con l'idea del teatro visivo ma inserendo anche le nuove tecnologie informatiche apportate da Alain e cominciando anche a studiare concetti come virtualità e alterità.

Alain: L'interattività è la ragione principale del perché lavoriamo nel campo delle arti performative, l'improvvisazione è parte della maniera con la quale ci esprimiamo e l'interattività è un modo per modificare la risposta dei paesaggi. Lavorare a progetti interattivi è sempre un lungo processo di studio che dipende dal cosa vuoi dire ma allo stesso tempo individuare il miglior strumento per poterlo dire. Per esempio, se vogliamo parlare del controllo utilizziamo videocamere di controllo, videocamere di sorveglianza chiedendoci cosa possiamo fare con esse. Dai primi anni Novanta abbiamo lavorato con diversi tipi di tecnologia, anche se all'inizio fu molto difficile poterci lavorare. Molte persone pensavano che l'interattività fosse qualcuno con un computer ma in realtà non è solo questo. È sempre una tua performance con il pubblico mediata dalla nuova interattività permessa dal computer per cui l'oggetto principale è sempre l'interagire con le persone³.

I progetti di Kònic Thtr impiegano vari media, tra cui la rete internet e dispositivi mobili connessi a essa durante le performance, suddividendosi spesso in *escena distribuida* (performance telematica) ed *escena interattiva* (performance interattiva), due modalità che nella maggior parte dei casi si incontrano.

L'interesse per la performance telematica, dunque, nasce molto tempo prima del lockdown, della pandemia e della "costrizione" del dover utilizzare la rete per interagire con gli altri e per fare arte. La sperimentazione di Kònic con la performance telematica è sempre stata basata sull'idea di connettere diversi spazio-tempo locali, diversi nodi, all'interno dello spazio-tempo globale che è la Terra, sperimentando in maniera del tutto

³ Parole tratte dall'intervista personale a Kònic Thtr a cura di V. Sansone realizzata per il progetto di ricerca dottorale. Per un'analisi di alcuni aspetti delle attività performative e di alcune performance di Kònic Thtr cfr. V. Sansone, *Scenografia digitale e interattività. Il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione*, Aracne, Roma 2021. Sulla performance telematica di Kònic Thtr cfr. anche V. Sansone, *Le arti performative nel mondo di Internet e dell'Interaction Design: l'avventura techno-artistica di Kònic Thtr di Barcellona*, in *Conferenza GARR 2016 - The Creative Network. Uno spazio per condividere e creare nuova conoscenza - Selected Papers - Firenze, 30 novembre-2 dicembre 2016*, pp. 118-122, Associazione Consortium GARR, Roma 2017, <https://www.eventi.garr.it/it/conf16/home/materiali-conferenza-2016/selected-papers/155-conf16-selectedpapers-21-sansone>.

differente il principio che sottende le arti performative, la presenza, in un nuovo paradigma, quello della presenza in assenza, quell'assenza spaziale locale che però c'è sempre a livello globale e rafforzata da un tempo che, al di là dei diversi fusi orari, è lo stesso nella condivisione. Le performance telematiche di Kònic sono performance in cui la drammaturgia diventa visiva: è l'elemento audio-visivo che permette a due danzatori dislocati in due parti differenti del mondo di danzare assieme su un unico palcoscenico virtuale.

A fungere da base della drammaturgia sono i corpi dei performer che danzano, che diventano immagini in video che, a loro volta, vengono coreografate digitalmente e immesse on-line per raggiungere i diversi nodi locali. Lo spettatore di queste performance è in generale uno spettatore che assiste solo in parte alla performance secondo i dettami della *classical liveness*. Dal vivo, infatti, vede solo la parte che si svolge nel nodo fisico in cui si trova. Per il resto, deve fondere il flusso di immagini che riceve dalla rete con quello che vede in presenza. La performance, dunque, in ogni luogo-nodo risulterà unica, anche se il flusso di immagini ricevuto sarà diverso. Il passaggio tra spazio fisico e virtuale diventa senza soluzione di continuità e fa sì che l'immagine proveniente dal nodo distante diventi un corpo che è anche "presente", "dal vivo".

Questa sperimentazione è affiancata da Kònic a una sperimentazione che, invece, avviene esclusivamente on-line, dove i diversi nodi locali interagiscono e si incontrano tra loro e per gli spettatori solo nella dimensione virtuale della rete. Ogni performer esegue il suo pezzo nel suo spazio e Kònic costruisce uno spazio unico e virtuale dentro cui le varie parti vengono immesse, creando una coreografia virtuale.

E si ritorna al lockdown, ai teatri e agli spazi culturali chiusi. Unica modalità di sperimentazione artistica non può che essere la dimensione dell'on-line. Kònic, dunque, si trova preparata per questa situazione, non improvvisa, non mette in streaming materiali d'archivio ma crea performance esclusivamente per la rete, in cui l'ultima modalità di performance telematica descritta, quella della coreografia virtuale, trova ampia diffusione. Nasce così nel 2020, proprio a inizio lockdown, il progetto *Brauma/Net*:

La Pandemia, el aislamiento derivado de ella, ha hecho que muchos artistas escénicos recurrieran a las prácticas performáticas online, convirtiendo estos formatos en las producciones más utilizadas en esta fase de cuarenta mundial. Los formatos de danza para la cámara y videodanza, ya conocidos por los jóvenes coreógrafos, toman ahora un

nuevo significado y dan el salto conceptual de ser clasificadas en el ámbito de lo Digital. Bruma/Net es un proyecto que la Compañía de danza Intermedia Kònic Thtr ha diseñado y producido desde su casa en Barcelona, durante el Confinamiento causado por la Emergencia sanitaria del COVID19. En los meses de obligado aislamiento, los directores de esta compañía han tomado iniciativas solidarias para ayudar a que los artistas de todo el mundo pudieran seguir artísticamente activos y contribuir a aliviar su soledad⁴.

Si tratta di una performance dal vivo che viene messa in scena in rete, una performance che ibrida diversi linguaggi come danza, musica, fotografia, video e letteratura. Ogni partecipante-performer collegato dal proprio spazio di residenza o di isolamento, offre la sua performance che viene composta dal vivo da Kònic Thtr e trasposta in una esperienza di video-arte-teatro per lo spazio digitale.

L'immagine scelta per la copertina esplica alla perfezione questa idea di singole performance che trovano un'unità nello spazio virtuale. Ciascuna finestrella delle varie web-cam è incasellata dentro un unico frame audio-visivo che arriva nella sua totalità nelle case di chi osserva. Nello specifico, per la copertina di Connessioni Remote 3 è stato applicato uno stretch verticale all'immagine originale con un semplice intento: voler restituire quasi la controparte di quel che si vede.

Se l'immagine che osserviamo è quella della performance inquadrata dal punto di vista dello spettatore, la cornice del suo computer, lo stretch vuole suggerire l'ipotetico specchiamento di quella immagine, suggerire l'idea di quegli spettatori che osservano quella performance dal vivo ma da casa e su internet, suggerire un'analogia visiva con lo spazio teatrale per eccellenza, il teatro all'italiana. Ecco che quell'immagine diventa un insieme di palchetti teatrali, quei palchetti che nella loro origine erano delle case private. Si chiudeva la tenda e il proprietario poteva fare altro dal vedere lo spettacolo.

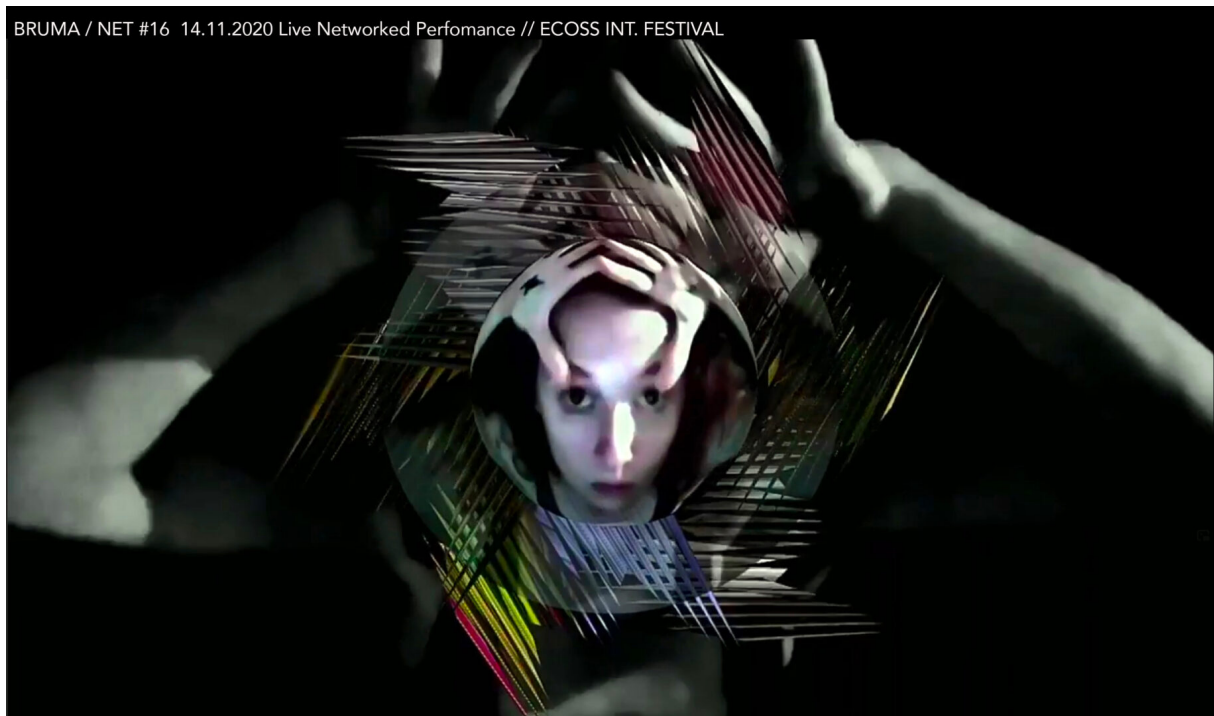
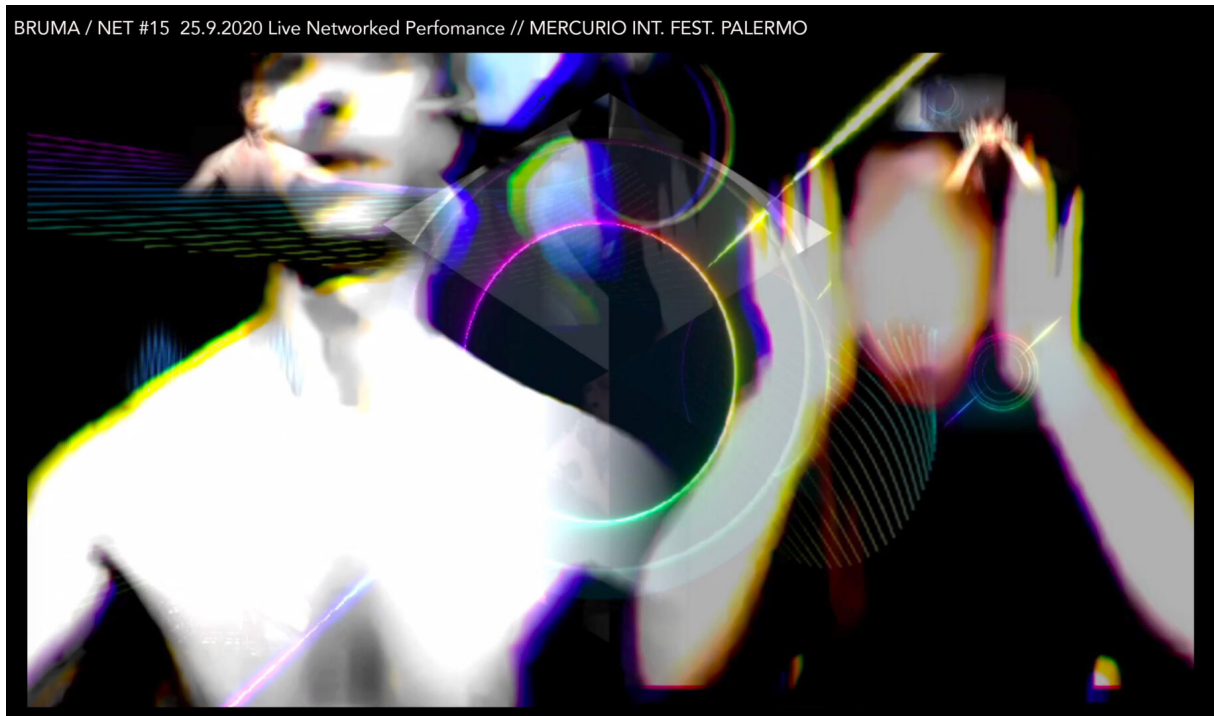
In qualche modo è quello che succede nella fruizione on-line del teatro: le nostre case sono diventate tanti palchetti da cui assistere a un evento ma da cui ci si può anche assentare per qualche secondo, perdendosi però qualcosa, non potendo premere il tasto rewind per tornare indietro, perché la performance si sta svolgendo on-line, qui e ora.

Di seguito si riporta un'immagine che mostra i palchi del Teatro alla Scala di Milano e sotto l'immagine della copertina di Connessioni Remote 3.

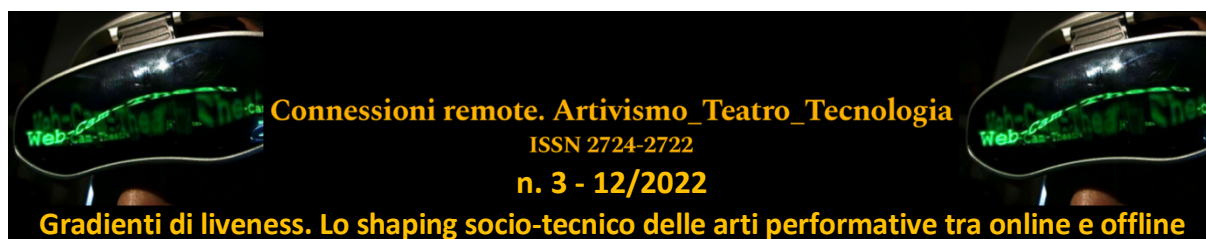
⁴ Kònic Thtr - Descrizione del progetto *Bruma/Net*



Alcune immagini dei vari interventi di *Bruma/Net*







Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline

Introduzione

Laura Gemini

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Stefano Brilli

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

La mediatizzazione come frame per la liveness

A ormai due anni dall'inizio della pandemia e dalle conseguenze prodotte a livello del sistema di produzione e consumo culturale, è possibile affermare con una certa sicurezza, non tanto di essere entrati in una nuova fase di sviluppo del processo di mediatizzazione del sociale, quanto piuttosto di trovarci in una situazione inedita di consapevolezza diffusa – anche se non per questo a-problematica – sui suoi effetti¹.

Affrontare un tema come la liveness attraverso la prospettiva di osservazione della mediatizzazione, significa prima di tutto prendere una posizione teorica e di analisi della comunicazione dal vivo come processo caratterizzato dalle possibilità di articolazione della presenza² – delle condizioni di condivisione spazio-temporale dei partecipanti – che dipende dalle dimensioni socio-tecniche prodotte dal sistema dei media e da internet. È

¹ Cfr. S. Livingstone, P. Lunt, *Mediatization: an emerging paradigm for media and communication research*, in K. Lundby (a cura di), *Mediatization of Communication: Handbooks of Communication Science vol. 21*, De Gruyter Mouton, Berlin 2014, pp. 703-723; G. Boccia Artieri, *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 50, 2015, pp. 62-69; N. Couldry, A. Hepp, *The mediated construction of reality*, Polity Press, Cambridge 2017.

² Cfr. L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 15, 2020, pp. 44-53.

pertanto in questo senso che la liveness può essere osservata alla luce del processo globale di mediatizzazione che permea tutti gli ambiti della vita sociale.

Può dunque valere la pena precisare in questa sede come il termine “mediatizzazione” rimandi a un concetto utilizzato nelle scienze sociali e negli studi sui media per comprendere le trasformazioni socio-tecnologiche e come le modalità di mediazione tecno-comunicativa penetrano e trasformano un numero sempre maggiore di domini sociali: dalla politica, all’economia, dalle forme educative, al campo della medicina, ai contesti dell’informazione fino, naturalmente, al campo culturale e artistico. La mediatizzazione va pertanto considerata come un meta-processo³ – al pari di concetti come globalizzazione, individualizzazione, modernizzazione – che coinvolge diversi campi e si manifesta in maniere differenti.

La letteratura dedicata alla ricerca su questo tema mette inoltre in evidenza come il mutamento socio-tecnico non vada considerato in chiave deterministica ma debba piuttosto tenere conto, da un lato, delle pratiche che riguardano il modo con cui enti e organizzazioni influiscono nel progettare i media e le tecnologie con le norme di utilizzo e, dall’altro lato, delle agency⁴ individuali e collettive che “piegano” il significato dei media e delle tecnologie nei contesti d’uso quotidiani. Pensiamo, a livello collettivo ad esempio, al modo in cui movimenti e gruppi immaginano nuovi utilizzi come nel caso del movimento hacker o alle comunità dei maker, oppure, al ruolo giocato dagli artisti o da certi movimenti nel campo della sperimentazione mediale e tecnologica⁵. La mediatizzazione è dunque la chiave per comprendere le dinamiche di modellamento da parte delle tecnologie mediali che forniscono formati e frame all’esperienza. Basti pensare a come i for-

³ F. Krotz F., *Mediatization: A Concept with Which to Grasp Media and Societal Change*, in K. Lundby (a cura di), *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang, New York 2009, pp. 21-40.

⁴ Nell’ottica di Judith Butler il concetto di “agency” (agentività) riguarda una concezione dell’agire che deve essere considerata a partire dalle condizioni da cui emerge, da cui è indotto, supportato o ostacolato e che sono di ordine culturale, politico, socio-economico. Si tratta dunque di un agire strutturato ma che costituisce allo stesso tempo una forma di agire che può cambiare la sua stessa strutturazione. Cfr. F. Zappino in J. Butler, *L’alleanza dei corpi. Note per una teoria performativa dell’azione collettiva*, nottetempo, Milano 2017. In questo senso il concetto di agency si rivela particolarmente pertinente all’analisi critica della mediatizzazione, poiché riesce a tenere insieme i constraints tecno-mediali con le pratiche di utilizzo, e conseguentemente si dimostra particolarmente utile all’analisi dei processi di mediatizzazione artistica e performativa che riguardano la liveness.

⁵ Si veda, ad esempio, l’esperienza del tecno-artista Giacomo Verde basata sull’uso delle tecnologie per la realizzazione di progetti artistici e sociali e, su questa linea, il campo di azione dell’attivismo digitale. Cfr. AA.VV., *L’attivismo: forme, esperienze, pratiche e teorie*, in «Connessioni remote. Attivismo_Teatro_Tecnologie», vol. 2, n. 2, 2020.

mati televisivi, cinematografici, video e dei media digitali abbiano influito sulla trasformazione delle arti performative⁶ e all'affermazione di una semantica della performance che si è appropriata delle logiche tecno-mediali nei termini del frammento, della serialità, del cut-up così come dell'intermedialità, della trans-medialità, della shareability, insieme alle idee dei pubblici come audience partecipative e come community⁷.

Se dunque il processo di mediatizzazione riguarda la penetrazione delle logiche mediali nei contesti della vita quotidiana, la mediatizzazione digitale⁸ – nella sua integrazione di web, social media, mobile, sistemi di IA, ecc. – comporta ulteriori cambiamenti che riguardano, fra gli altri, la riarticolazione del rapporto fra comunicazione interpersonale e di massa, le condizioni spazio-temporali dell'interazione sociale e il senso di prossimità (e distanza) attraverso le tecnologie di rete. In questo senso internet è diventata un contesto normalizzato dell'agire dove il vissuto dell'ambiente quotidiano passa attraverso la pervasività dei media di connessione e le infrastrutture che mettono a punto un diverso rapporto con l'apprendimento, il lavoro, il consumo, l'informazione e l'intrattenimento. La mediatizzazione digitale ha inoltre favorito il processo di *platformization* del sociale⁹, ovvero la tendenza a regolare un vasto numero di interazioni sociali ma anche le dinamiche di produzione, distribuzione e fruizione di contenuti, attraverso strumenti di disintermediazione¹⁰ – le piattaforme appunto – che operano anche in maniera sempre più evidente nel campo della produzione e del consumo dei contenuti artistici e culturali¹¹.

Sono questi i presupposti su cui, crediamo, è necessario ripartire per affrontare il tema della liveness attraverso gli strumenti teorici e metodologici che provengono dagli studi sui media e per osservarla come quella particolare condizione della comunicazione dal vivo che si realizza nei contesti mediatizzati.

⁶ Cfr. A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011.

⁷ L. Gemini, *Post-Novecento e mediatizzazione. Appunti mediologici sulle arti performative*, in C. Tafuri, C. Beronio (a cura di), *Ivrea Cinquanta. Mezzo secolo di nuovo teatro in Italia 1967-2017*, Akropolis Libri, Genova 2018, pp. 216-223.

⁸ Cfr. N. Couldry, A. Hepp, *The Mediated Construction of Reality: Society, Culture, Mediatization*, Polity Press, Cambridge 2017; G. Boccia Artieri, L. Gemini, F. Pasquali, S. Carlo, M. Farci, M. Pedroni, *Fenomenologia dei Social Network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*, Guerini, Milano 2017.

⁹ J. Van Dijck, T. Poell, M. Waal, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini, Milano 2019.

¹⁰ Cfr. G. Boccia Artieri, 2015, *op. cit.*

¹¹ T. Poell, D. Nieborg, B.E. Duffy, *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2021.

Liveness e mediatizzazione della presenza

L'analisi dei processi comunicativi dal vivo nei contesti mediatizzati può contare su un'autorevole tradizione di studi che da Walter Benjamin passa per autori che si sono occupati della dimensione live nei contesti mass mediali come Paddy Scannell¹² e John B. Thompson¹³ per arrivare al celebre lavoro di Philip Auslander¹⁴ che, ponendo la liveness come condizione fenomenologica più che come caratteristica insita nel medium, ha aperto un ramo di studi che da oltre vent'anni si interroga sulle condizioni dell'emersione di questa particolare esperienza.

Com'è noto, inoltre, la riflessione sulla liveness ha subito una significativa accelerazione con la crisi pandemica¹⁵ che ha reso ancor più evidente la centralità del concetto a partire dalla mancanza forzata delle occasioni dal vivo basate sull'hic et nunc tradizionalmente inteso.

La copertura mediale e online di eventi, performance, progetti artistici, teatrali, musicali, ecc. ha permesso di proporre e fruire di diversi contenuti culturali¹⁶, di non fermare l'espressività artistica e stimolare una forma a distanza della relazione performativa. Ma ha soprattutto permesso, e permette tuttora, di osservare come un'accezione più complessa e "mobile" del concetto di liveness consenta di esaminare la riarticolazione del senso di simultaneità della presenza sulla base del processo di mediatizzazione che, come si è detto, riformula il rapporto fra interazione (tipica della comunicazione interpersonale) e comunicazione mediata.

Negli ambienti online, ad esempio, si può osservare la realizzazione di quella particolare declinazione della liveness, che Auslander definisce "digital liveness" che non scaturisce solo dalle proprietà degli ambienti digitali o dalla pura costruzione del pubblico, ma riguarda «[...] a specific relation between self and other, a particular way of "being

¹² P. Scannell, *Radio, TV and modern life*, Blackwell Publishers, Oxford 1996.

¹³ J.B. Thompson, *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, il Mulino, Bologna 1998.

¹⁴ P. Auslander *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London and New York 1999.

¹⁵ Cfr. L. Gemini, *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118; K. Capece, P. Scorese (a cura di), *Pandemic performance: resilience, liveness, and protest in quarantine times*, Routledge, New York, 2021; L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *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.

¹⁶ M. Banks, *The work of culture and C-19*, in «European Journal of Cultural Studies», vol. 23, n. 4, 2020, pp. 648-654.

involved with something”. The experience of liveness results from our conscious act of grasping virtual entities as live in response to the claims they make on us». ¹⁷

Questo specifico framework fenomenologico è stato ampliato da altre importanti analisi. Come ad esempio quella di Martin Barker¹⁸ che, a partire da indagini empiriche sulle audience, identifica la liveness come esperienza composita, cui partecipano almeno sette componenti: 1) la compresenza fisica fra performer e performance, 2) la simultaneità, 3) il senso dell’engagement non mediato, 4) il senso della località con l’esperienza, 5) il senso dell’interazione con il performer, 6) il senso con l’interazione con gli altri membri del pubblico e 7) la coscienza di partecipare a un evento unico. Oppure quella di Paul Sanden¹⁹, che lavorando sulla mediatizzazione dei concerti, traccia un’altra classificazione riguardante le modalità di riconoscimento della liveness nella performance musicale, distinguendo: *temporal liveness* quando si è presenti nel momento dell’emissione musicale primaria, *spatial liveness* quando si condivide lo spazio di questa emissione, *liveness of fidelity* che riguarda la valutazione di fedeltà alla performance iniziale, *liveness of spontaneity* laddove l’attenzione è posta sulla spontaneità e imprevedibilità della prestazione umana, *corporeal liveness* relativa al grado di connessione percepita con il corpo acustico dell’emissione, *interactive liveness* derivante dall’interazione fra performer e fra performer e pubblico, *virtual liveness* quando la percezione della liveness dipende dall’interazione con un corpo interamente mediatizzato.

Questi aspetti non si realizzano quindi esclusivamente nel contesto della comunicazione dal vivo ontologicamente intesa²⁰, per cui è possibile intendere la liveness come un dispositivo che produce una posizione del soggetto, che dipende da discorsi e frame istituzionali, e che si costruisce relazionalmente con altri membri del pubblico, contesti d’uso e tecnologie. Vi è cioè una dimensione non soltanto esperienziale della liveness, ma anche una sua componente discorsiva che la rende uno strumento di categorizzazio-

¹⁷ P. Auslander P., *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, in «PAJ. A Journal of Performance and Art», n. 102, p. 10.

¹⁸ M. Barker, “*Live at a cinema near you*”: *How audiences respond to digital streaming of the arts*, in J. Radbourne, H. Glow, K. Johanson (a cura di), *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, Intellect, Bristol 2013, pp. 15-34.

¹⁹ P. Sanden, *Liveness in modern music: musicians, technology, and the perception of performance*, Routledge, London and New York 2013.

²⁰ L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.

ne e distinzione. Già Sarah Thornton nel suo seminale studio sulle *club culture* del 1995²¹ evidenziava come l'aver partecipato al "vero evento musicale dal vivo" fosse impiegato come un indicatore dello status subculturale degli adepti. Se quindi gli studi teorici ed empirici degli ultimi vent'anni tendono ad "aprire" la liveness, riconoscendo la diversità dei significati, delle condizioni di realizzazione, dei piaceri che gli spettatori vi associano, dall'altra parte vi è una pressione discorsiva che mira a binarizzare la distinzione live/non-live, alimentata in particolare dai processi di valorizzazione economica e simbolica di eventi e tecnologie che sarebbero capaci di veicolare il "vero dal-vivo". Osservare la liveness in termini di "gradienti"²² vuole quindi essere un invito a tenere lo sguardo sia sulla componente multidimensionale e graduale del fenomeno, del suo modo di realizzarsi in forme non dicotomiche, ma anche sul fatto che esistono forze che rendono discreti questi gradienti, e che entrambi questi fattori meritano l'attenzione della ricerca.

Su queste basi diviene interessante capire quali dispositivi di liveness siano attivi nella sperimentazione performativa e artistica a partire dalle possibili riarticolarioni del rapporto fra qui e ora: sia a livello creativo, poetico e drammaturgico in ottica intermediale e transmediale, sia sul piano della messa a punto di dinamiche relazionali e di gestione della presenza mediatizzata dei partecipanti che tengano conto delle nuove forme della tele-presenza, della corporeità e dell'esperienza aptica negli ambienti digitali²³.

Questo tipo di analisi acquisisce oggi un ulteriore elemento di interesse in base a quello che autori come Benjamin Haber²⁴ definiscono un *ephemeral turn* nei media digitali. Tale "svolta" riguarda il passaggio dalla permanenza dei contenuti come condizione predefinita²⁵ alle molteplici temporalità di story e live stream, che apre nuove possibilità performative alle piattaforme online e ai social media che necessitano ancora di essere adeguatamente esplorate. L'accelerazione che si è verificata con il lockdown, dovuta alla necessità per gli artisti e le organizzazioni teatrali di arginare, almeno in parte, la chiusura dei teatri e delle manifesta-

²¹ S. Thornton, *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Routledge, London and New York 1995.

²² L. Gemini, 2016, *op. cit.*

²³ L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *op. cit.*

²⁴ B. Haber, *The digital ephemeral turn: queer theory, privacy, and the temporality of risk*, in *Media, Culture & Society*, vol. 41, n. 8, 2019, pp. 1069-1087.

²⁵ Cfr. d. boyd, *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications*, in Z. Papacharissi (a cura di), *A networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, Routledge, London and New York 2010, pp. 39-58.

zioni dal vivo, segna un passo avanti importante nella ricerca sulla liveness e sui suoi diversi gradienti che la sperimentazione Novecentesca ha avviato e che una parte considerevole del mondo culturale e artistico contemporaneo continua ad esplorare.

Il terzo numero di Connessioni Remote intende fornire un nuovo contributo al dibattito creatosi attorno al concetto di liveness. L'obiettivo principale consiste nel comprendere come questa particolare dimensione della comunicazione si sincronizzi con le trasformazioni dell'ecosistema mediale e delle tecnologie digitali ampliando la sua fenomenologia. Più precisamente quello che interessa indagare sono le arti performative intese come ambiti privilegiati per la sperimentazione delle affordance tecno-mediali live e "attivatori" dei processi che stanno alla base della complessificazione della liveness.

Nel contributo *Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza*, Vincenzo Del Gaudio affronta la liveness e i suoi gradienti in ottica mediologica mettendo in relazione l'approccio mediarcheologico con quello della mediatizzazione del sociale e che, al di là delle posizioni essenzialiste, riguarda anche il campo del teatro e delle arti performative. A partire dall'esempio del *Théâtrophone*, medium ottocentesco per la comunicazione a distanza da considerare come una delle prime forme della mediatizzazione dell'*hic et nunc* e della presenza, l'articolo osserva il telefono analogico e digitale nei termini della liveness riportando alcuni esempi di rimediatazione teatrale del dispositivo telefonico volte a mostrare come alcune esperienze teatrali contemporanee possano essere lette alla luce delle tecnologie teatrali-telefoniche del passato. Un processo che coinvolge i dispositivi di telefonia mobile e le piattaforme di social media – come nel caso delle performance su Instagram di Nicola Vicidomini riportate nell'articolo – e che permettono all'Autore di introdurre la nozione di "vanish liveness", ovvero quell'idea (e pratica) di una particolare forma della liveness digitale, che rimedia l'originale impermanenza della forma dal vivo secondo le logiche dell'online.

Le molteplici temporalità del *livecasting* sono al centro del contributo di Sarah Byrne dal titolo *Livecasting without the live: The multiple temporalities of National Theatre at Home*. Sin dal lancio di NT Live nel 2009, il National Theatre è sempre stato tra i principali punti di riferimento (sia nel Regno Unito che nel resto del mondo) per quanto riguarda la trasmissione digitale live di eventi teatrali. Nel suo articolo Byrne analizza i

punti di continuità e divergenza tra NT Live e il programma di contenuti streaming dell'NT at Home con cui il National Theatre ha risposto al lockdown. Attingendo alla recente letteratura sul *livecasting* ed esaminando il corpus para-testuale prodotto attorno all'NT at Home, l'autrice propone una profonda riflessione sui gradienti temporali, spaziali e relazionali dell'iniziativa: sebbene l'NT at Home non si basi sulla trasmissione in simultanea come l'NT Live, il senso dell'evento non è del tutto dissolto, ma ricostruito attraverso la partecipazione del pubblico a un "ora" stratificato, composto dalla condivisione dell'offerta performativa e del comune presente pandemico.

L'impatto della pandemia sullo spettacolo dal vivo, sia sul piano produttivo sia sul piano della fruizione dei pubblici, ha generato un contesto inedito nel solco del quale, un campo specifico come quello dell'opera lirica ha potenziato la sua originaria vocazione alla multimodalità e sperimentato un'interessante "fenomenologia dello streaming", trasformando la condizione di liveness del teatro musicale. Su questo complesso presupposto di partenza Laura Pernice nell'articolo *Streammare l'opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo*, analizza una selezione dei più recenti e significativi casi di opere in streaming per riflettere sui gradienti di digital liveness dell'opera in video, sia in diretta sia in differita secondo diversi livelli d'intensità dello streaming, mettendo in relazione i presupposti epistemologici della liveness con le diverse caratteristiche della spettatorialità richieste dallo spettacolo lirico e dalla sua necessaria ridefinizione nei formati in streaming.

In *Nft e Concerti: l'industria musicale tra liveness, sperimentazioni e alternative future*, Alfonso Amendola e Michelle Grillo indagano la mediatizzazione della liveness nel campo dei concerti dal vivo, prendendo in esame il persistere della musica live durante la pandemia e guardando in particolare ai più recenti sviluppi dei NFT (Non-Fungible Token). Gli Autori esplorano come il tentativo di mantenere viva la relazione tra artisti e pubblico tramite forme concertistiche digitalizzate abbia attuato una ricombinazione di codici mediali che ha intensificato i processi di multimedialità, transmedialità e intermedialità nel settore musicale. Attraverso l'analisi di casi nazionali e internazionali, l'articolo descrive l'evolversi in senso non dicotomico e non deterministico dell'articolazione fra online e offline nella musica dal vivo. La tecnologia NFT, in questo senso, mostra

un'applicazione del digitale che anziché amplificare la deriva della replicabilità – considerata talvolta come un “destino” delle affordance della rete – ricostruisce artificialmente una scarsità dell'accesso e della presenza, principi che a loro volta costituiscono attivatori potenziali della liveness.

Nella prospettiva di un'apertura del concetto di liveness a pratiche performative eterogenee, il contributo di Sara Pastore, dal titolo *Performare lo squat. I luoghi culturali occupati come esercizio di liveness e democrazia* tratta lo squatting culturale – relativo alla creazione di centri sociali che operano in campo culturale sul territorio italiano – come fenomeno che innestandosi nel campo della public art, rimanda a delle esperienze che si collocano nel crocevia tra pratica artistica e movimento di protesta e che pertanto possono essere trattate in termini di liveness. Le esperienze di *cultural squatting*, nella lettura di Sara Pastore, operano infatti sì sui livelli della co-presenza di performer e audience, della simultaneità di produzione e ricezione e sull'istantaneità ma si tratta allo stesso tempo di realtà che operano in contesti mediatizzati e che si avvalgono della possibilità di connessione tra partecipanti e del senso di co-presenza esperibile online.

Il saggio di Francesco Melchiorri, *Il Cinema VR come esperienza immersiva archi-schermica*, espande l'esplorazione della liveness nel campo degli ambienti mediali immersivi, e del Cinema VR nello specifico. Prendendo le mosse da come l'immersività implichi un ruolo attivo e partecipe dell'osservatore, Melchiorri avanza la necessità di approntare strumenti teorici appropriati per descrivere il rapporto fra la corporeità dell'immagine VR e la corporeità del soggetto dell'esperienza. Fra questi due poli si creerebbe infatti una reciprocità più vicina alla condizione della liveness digitale che a quella del canonico rapporto spettatore-schermo. Per analizzare tale relazione l'Autore ricorre ai concetti di “im-medialità” di Yves Citton e di “archi-schermo” di Mauro Carbone. Quest'ultimo, in particolare, rappresenta per Melchiorri una chiave teorica per avvicinarsi ai più recenti sviluppi dei media immersivi. A tal fine viene presentato come caso di studio l'installazione in realtà virtuale *CARNE y ARENA* presentata al Festival di Cannes del 2017 dal noto regista messicano Alejandro González Iñárritu.

In *Il teatro delle piccole cose: Quiet Ensemble*, Maia Giacobbe Borelli ci porta a riflettere sulla molteplicità e l'apertura dei gradienti di liveness attraverso il lavoro della

“factory crossmediale” Quiet Ensemble. Il progetto, formato dal duo di artisti Bernardo Vercelli e Fabio Di Salvo, percorre da più di un decennio una peculiare traiettoria di ricerca lavorando nell’intersezione tra tecnologia e natura, fisicità e immaterialità, sonoro e visivo, registrazione e dal vivo. L’ampio uso sulla scena di agenti tecnologici e viventi non-umani amplifica i connotati della liveness ben oltre la canonica disposizione dei ruoli fra performer e pubblico, nonché oltre la simultaneità come nucleo valoriale dell’esperienza dal vivo. Si tratta invece di una liveness che pone al centro l’indeterminatezza del vivente, il tempo dilatato della trasformazione graduale e la *disappearance*. Quest’ultima è qui intesa come resistenza alla riproducibilità, ma anche come ottica rivolta alla materia vivente invisibile nella quotidianità e che quindi, nelle parole dell’Autrice, consente «l’emersione di un teatro del dettaglio che mette in scena il rivelarsi a noi dello spazio organico e naturale».

Lo statuto performativo degli agenti non-umani, e le implicazioni della loro agenzialità sulla liveness, sono anche al centro dell’articolo di Federica Patti dal titolo *La performatività posthuman*. Partendo dal repertorio teorico del postumanesimo e del femminismo neo-materialista, attingendo in particolare al pensiero di Karen Barad, il contributo analizza numerose esperienze recenti di *live media performance* che mettono in scena, e a tema, l’interconnessione fra performer umani e agenti tecnologici. Lo sguardo e l’esperienza curatoriale di Patti ci conducono quindi in un percorso transdisciplinare (nel metodo e negli oggetti selezionati) tra teorie e pratiche della scena tecnologica. I lavori di Fronte Vacuo, fuse*, LaTurbo Avedon, Kamilia Kard, Massiel Leza, Hiroaki Umeda, Rhizomatiks, Choy Ka Fai, Alexander Whitley e Holly Herndon vengono quindi esposti come casi di relazionalità con la tecnosfera, ma anche usati come particelle fra loro *entangled* di una trama artistica e culturale che sfugge a sintesi unitarie.

Chiude la parte monografica del fascicolo l’articolo di Alessandro Anglani *Sephirot-II Gioco: passaggio tra rappresentazione e simulazione*. Nel contributo Anglani presenta il sistema *Sephirot-II Gioco*® per la creazione di performance interattive da lui sviluppato a partire dal 2019. Questo caso di studio permette all’Autore di innescare una riflessione sul rapporto fra gioco e teatro e sullo stato attuale delle drammaturgie ipertestuali, nonché del modo in cui esse interpellano una concezione di liveness allargata. Questa ri-

guarda sia la connotazione più vicina ai performance e media studies, come senso della presenza dell'evento performativo, sia il significato proveniente dall'informatica, quale modalità di distribuzione nel tempo delle operazioni tra sistemi di elaborazione concorrenti. La condivisione del tempo della performance emerge quindi come un problema complesso, acuito dalla componente interattiva che amplifica la ripartizione dei ruoli, e dilata i tempi e gli spazi dell'opera/processo.

I nove articoli che compongono il numero riescono a mostrare le ampie diramazioni della questione liveness, rilevandone la pluralità di significati, componenti e ambiti di ricerca: teatro, concerti, danza e opera lirica, ma anche realtà virtuale, performance digitali, drammaturgie interattive, gaming, social media, intelligenze creative digitali, spazi politici e movimenti di protesta. In uno stato in cui la mediatizzazione è integrale alla produzione del sociale, fare ricerca sulle aspettative e sulle condizioni di emergenza della liveness vuol dire indagare mediologicamente la costruzione della presenza. Se il nucleo primigenio del dibattito interrogava un tipo specifico e privilegiato di presenza – quella della performance – è ora chiaro che la liveness è uno strumento d'indagine versatile, un apparato concettuale aperto e generativo utile a esaminare il senso della connessione nella contemporaneità.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV., *L'artivismo: forme, esperienze, pratiche e teorie*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologie», vol. 2, n. 2, 2020.
- P. Auslander *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London and New York 1999.
- P. Auslander, *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, in «Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11.
- M. Banks, *The work of culture and C-19*, in «European Journal of Cultural Studies», vol. 23, n. 4, 2020, pp. 648-654.
- M. Barker, "Live at a cinema near you": *How audiences respond to digital streaming of the arts*, in J. Radbourne, H. Glow, K. Johanson (a cura di), *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, Intellect, Bristol 2013, pp. 15-34.

- G. Boccia Artieri, *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 50, 2015, pp. 62-69.
- G. Boccia Artieri, L. Gemini, F. Pasquali, S. Carlo, M. Farci, M. Pedroni, *Fenomenologia dei Social Network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*, Guerini, Milano 2017.
- d. boyd, *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications*, in Z. Papacharissi (a cura di), *A networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, Routledge, London and New York 2010, pp. 39-58.
- J. Butler, *L'alleanza dei corpi. Note per una teoria performativa dell'azione collettiva*, notte-tempo, Milano 2017.
- K. Capece, P. Scorese (a cura di), *Pandemic performance: resilience, liveness, and protest in quarantine times*, Routledge, New York, 2021.
- N. Couldry, A. Hepp, *The mediated construction of reality*, Polity Press, Cambridge 2017.
- L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.
- L. Gemini, *Post-Novecento e mediatizzazione. Appunti mediologici sulle arti performative*, in C. Tafuri, C. Beronio (a cura di), *Ivrea Cinquanta. Mezzo secolo di nuovo teatro in Italia 1967-2017*, Akropolis Libri, Genova 2018, pp. 216-223.
- L. Gemini, *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118.
- L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 15, 2020, pp. 44-53.
- L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *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.
- B. Haber, *The digital ephemeral turn: queer theory, privacy, and the temporality of risk*, in *Media, Culture & Society*, vol. 41, n. 8, 2019, pp. 1069-1087.
- F. Krotz F., *Mediatization: A Concept with Which to Grasp Media and Societal Change*, in K. Lundby (a cura di), *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang, New York 2009, pp. 21-40.
- S. Livingstone, P. Lunt, *Mediatization: an emerging paradigm for media and communication research*, in K. Lundby (a cura di), *Mediatization of Communication: Handbooks of Communication Science vol. 21*, De Gruyter Mouton, Berlin 2014, pp. 703-723.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011.

- T. Poell, D. Nieborg, B.E. Duffy, *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2021.
- P. Sanden, *Liveness in modern music: musicians, technology, and the perception of performance*, Routledge, London and New York 2013.
- P. Scannell, *Radio, TV and modern life*, Blackwell Publishers, Oxford 1996.
- J.B. Thompson, *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, il Mulino, Bologna 1998.
- S. Thornton, *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Routledge, London and New York 1995.
- J. Van Dijck, T. Poell, M. Waal, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini, Milano 2019.

Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza

Vincenzo del Gaudio

Università degli Studi di Salerno

Abstract

Questo lavoro intende mostrare come la questione della liveness e, con essa la questione della presenza, possa essere posizionata piuttosto alla fine del secolo scorso. Attraverso uno sguardo mediarcheologico il lavoro intende chiarire come la liveness è figlia di negoziazioni continue tra spazio, media e corpo umano. Tale negoziazione è chiaramente oggi più profonda e complessa perché figlia di forme di mediatizzazione profonda del mondo e delle arti performative. Per questo motivo il contributo intende infine ragionare intorno al concetto di *vanish liveness* ovvero quelle forme di liveness digitale, prodotte da piattaforme come Instagram, Snapchat, TikTok, Clubhouse, in cui l'evento live non viene archiviato ed è fruibile, proprio come l'evento dal "vivo", soltanto da coloro che ne condividono un tempo.

This paper intends to show how the question of liveness and with it the question of presence can be positioned rather than the last century. Through a mediarcheological look, the work intends to show how liveness is, at least since the end of the 19th century, the child of continuous negotiations between space, media and the human body. This negotiation is clearly more profound and complex today because it is the result of forms of profound mediatization of the world and the performative parts. For this reason, the contribution finally intends to reason around the concept of *vanish liveness*, that is, those forms of digital liveness, produced by platforms such as Instagram, Snapchat, TikTok, Clubhouse, in which the live event is not archived and is usable, just like the "live" event, only by those who share a time.

Parole chiave/Key Words

Téatrophone; digital liveness, vanish liveness; Cuocolo/Bosetti, Kepler 452; Nicola Vicidomini.

Forme della liveness e mediatizzazione

Il dibattito sulla liveness, così come esso si è sviluppato a partire dagli anni Novanta del Novecento¹, ha trovato nella pandemia e nei lockdown emanati in giro per il mondo, un solido alleato². Improvvisamente, gli spazi dello spettacolo dal vivo sono stati interdetti, sono diventati portatori di contagio e morte mostrando non solo la fragilità del settore sul piano economico, produttivo e artistico ma anche quella legata alle difficoltà di riproporre gli eventi in altra forma. A dire il vero, già a partire dalla diffusione di massa dei media digitali, la questione della liveness era stata messa sotto una lente di ingrandimento sia dai *performance studies*³ che dai *media studies*⁴ per diventare un tema di contesa, spesso anche accesa, tra i due ambiti di studio. La prospettiva che viene presa in considerazione in questo scritto è di ordine sociologico e mediologico. Lo scopo principale è quello di misurare la portata dei modelli di liveness digitali a partire da due direttrici differenti e interconnesse tra loro: 1) la prima di ordine mediarcheologico⁵. Essa parte dal tentativo di ricostruire una soglia epistemica a partire dall'analisi dei primi dispositivi, in particolare il *Théâtrophone*, che hanno espanso lo spazio scenico ridefinendo i concetti di spazio e di tempo oltre a quello di presenza; 2) la seconda, ad essa connessa ma non necessariamente

¹ Per una prima ricostruzione del dibattito Cfr. P. Phelan, *Unmarked. The politics of performance*. Routledge, London & New York 1994; P. Auslander, *Liveness. Performance in mediatized culture*, Routledge, London & New York 1999; E. Fisher- Lichte, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma 2014; H. Blau, *The Human Nature of the Bot: A Response to Philip Auslander*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 24, n. 1, January 2002, pp. 22-24; K. Van Es, *The future of live*, Polity Press, Cambridge 2017.

² Cfr. G. Boccia Artieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° maggio, 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 25/11/2021); L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 20, 2020, pp. 44-58; L. Gemini, *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118.

³ Cfr. A. Auslander, *Live and Technologically Mediated performance*, in T.C. Davis (ed.) *The Cambridge Companion to Performance Studies*, Cambridge University press, Cambridge 2008, pp. 107-119; P. Auslander, *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, in «Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11; R. Schneider, *It Seems As If...I Am Dead Zombie Capitalism and Theatrical Labor*, in «TDR: The Drama Review», vol. 56, n. 4, Winter 2012, pp. 150-162.

⁴ Cfr. N. Couldry, *Liveness, "reality", and the mediated habitus from television to the mobile phone*, in «Communication Review», vol. 7, n. 4, 2004, pp. 353-361; L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63; V. Del Gaudio, *Liveness: presenza, immagine digitale e falsificazione*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news*, Meltemi, Milano 2020, pp. 437-447; A. Cristell, *Liveness and Recording in the Media*, Routledge, London & New York 2012.

⁵ Per una prima ricognizione sul concetto di mediarcheologia preliminarmente si veda: J. Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci, Roma 2019; S. Arabatzis, *Medienherrschaft, Medienresistenz und Medienanarchie. Archäologie der Medien und ihr neuer Gebrauch*, Springer, Berlin 2017.

conseguente, si basa sulla prospettiva mediologica legata alla sempre crescente mediatizzazione⁶ dell'esperienza umana che coinvolge ambiti che tradizionalmente sembravano essere esterni all'orizzonte dei media e, come nel caso del teatro e delle arti performative, che spesso sono stati pensati addirittura come alternativi alla mediatizzazione. In tale prospettiva verrà presa in considerazione la nozione di “*vanish liveness*” intesa come modello attraverso cui riconcettualizzare il concetto di liveness a cavallo tra i media studies e i performance studies. Essa viene a determinarsi a partire dalle forme di rimediazione dalla tradizionale liveness teatrale nelle piattaforme contemporanee.

Scandagliare le forme della liveness significa quindi mettersi al centro di una rete di saperi spesso in contraddizione tra loro che si muovono in diverse direzioni. Il concetto di liveness si riferisce generalmente alla partecipazione dal vivo ad un determinato evento. Come ha notato Karin Van Es⁷, esso è stato spesso interpretato seguendo tre posizioni differenti: una “ontologica”, una “fenomenologica” e una “retorica”.

Per quanto riguarda la posizione “ontologica” è evidente che gli studi sulla liveness si producono a partire dagli albori dei cosiddetti *television studies*. Con l'avvento della televisione e dalla sua capacità, a differenza del cinema, di trasmettere immagini dal vivo, numerosi teorici hanno pensato la liveness come tratto ontologico della televisione⁸, questo perché vedevano in questa, la prima forma mediale capace di connettere lo spettatore con eventi lontani in tempo reale. A dire il vero tale qualità era rintracciabile già nella radio che aveva aperto lo spazio domestico fino ad espanderlo e connetterlo con eventi che accadevano a lunga distanza⁹. Concentrandosi sul fatto che la liveness si produca a partire da un modello di partecipazione dello spettatore che possa condividere uno spazio fisico e un tempo, un *hic et nunc*, con il polo spettacolare, e pertanto possa agire attivamente sullo svolgersi dell'evento, anche gli studi sul teatro e i performance

⁶ Sul concetto di mediatizzazione di veda preliminarmente: N. Couldry, A. Hepp, *The Mediated Construction of Reality*, Polity Press, Cambridge 2017; G. Boccia Artieri, *Mediatizzazione e network society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della comunicazione», n. 50, 2015, pp. 60-67.

⁷ K. Van Es, *op. cit.*

⁸ Su questo punto si veda ancora Auslander, *op. cit.*, oltre che P. Scandell, *Television and the Meaning of Live: An Enquiry into the Human Situation*, Polity, Malden 2014.

⁹ Su questo punto decisive sono le intuizioni di P.W. Sewell, *Television in the age of radio*, Rutgers University press, London 2014. Sulla radice radiofonica della liveness fondamentale rimane il saggio di Auslander: P. Auslander, *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, in «Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11.

studies hanno rivendicato una presunta qualità ontologica della liveness riferita alle arti performative. Il tratto ontologico viene rivendicato da più forme mediali e seconda di come viene concettualizzata la liveness. È chiaro che, già ad una prima analisi, è impossibile pensare al concetto di liveness come ad una qualità ontologica per definire una singola forma mediale perché essa, trovando una determinazione in diversi media, non può essere una qualità riferibile ad un singolo medium. La questione ontologica, inoltre, contrasta con l'evidenza che la liveness si produce a partire dalle forme di partecipazione all'evento in tempo reale che, in epoca digitale, sono convergenti e multiplatforma.

Per quanto riguarda la formulazione di natura "fenomenologica" essa si concentra sulle esperienze e le affettività delle audience. Per tale ragione essa guarda agli eventi come spazi di relazione tra utente e tecnologia, come vuole Auslander nella sua formulazione del concetto di liveness digitale del 2012, concentrandosi a partire dalle singole forme di liveness che una particolare forma mediale produce. A mio avviso però tale formulazione non tiene conto del fatto che diverse forme di *liveness* prodotte nelle nuove piattaforme digitali sono figlie di processi di rimediazione della liveness sviluppatasi precedentemente in altri contesti mediali. Questo implica, da un lato riconoscere la specificità delle forme di liveness prodotte all'interno di forme mediali contingenti e, dall'altro, ripensare a tale specificità a partire da quelle forme di liveness che le hanno precedute e che di fatto ne sono una rimediazione. Ad esempio, l'utilizzo delle risate registrate nelle sit-com ha come scopo quello di produrre una sorta di liveness simulata in modo da indurre lo spettatore a pensare che lo show che sta guardando stia avvenendo in quel momento davanti ai propri occhi con un pubblico dal vivo di cui ovviamente è chiamato a sentirsi parte. Questo mira a simulare la presenza di un pubblico dal vivo che condivide lo spazio fisico e il momento della produzione di uno specifico contenuto per far sentire il pubblico da casa parte integrante del processo produttivo. È evidente che tale liveness simulata ha le sue basi nell'esperienza dello spettatore teatrale e, di fatto, rappresenta una sua forma di rimediazione¹⁰.

¹⁰ Su questo punto ci permettiamo di rimandare al nostro: V. Del Gaudio, *Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander*, in «Mediascapes Journal», n. 8, 2017, pp. 253-264.

La formulazione per la quale non esiste una liveness ma soltanto una sua “retorica” – che è la terza posizione del concetto individuata da Van Es – si basa, invece, sull’idea che sarebbero i produttori dei contenuti a creare effetti di liveness, promettendo agli utenti, una partecipazione immediata all’evento laddove ci troviamo sempre di fronte a forme complesse di mediazione. La retorica della liveness, secondo alcuni studiosi¹¹, produce una sorta di gerarchizzazione dei media per cui la liveness diventerebbe un marcatore della presunta superiorità, sul piano dell’autenticità, della partecipazione all’evento di una forma mediale piuttosto di un’altra o di un modello di liveness piuttosto che un altro. Chiaramente, a mio avviso, questa retorica, che è spesso utilizzata dagli studi sul teatro e sulle arti performative per mostrare la presunta superiorità del patto comunicativo teatrale in quanto basato su una sorta di unicità scevra da forme di ripetizione, tende ad occultare l’evidenza che le forme di liveness si producono seguendo format specifici anche nei media sia analogici che digitali. Tale retorica si basa inoltre sulla presunta immediatezza dell’evento dal vivo rispetto dell’evento mediato. Su questo punto si concentra anche Esther Hammelburg ancorando il concetto di liveness a quelli di immediatezza e affinità¹²: la liveness sarebbe immediata perché permetterebbe di connettersi agli eventi nel momento in cui accadono e sarebbe affine perché produce coinvolgimento con tali eventi¹³. Dal mio punto di vista tenderei a non definire la capacità dei media di connetterci con gli eventi con il termine immediatezza questo perché l’evento, per sua natura, è figlio di forme di mediazione¹⁴ spesso anche complesse e nascoste, e lo stesso evento teatrale e performativo si basa su tutta una serie di mediazioni culturali, simboliche e tecnologiche.

Seguendo queste tre formulazioni la liveness si caratterizza come un costrutto culturale basato sulla relazione tra evento, utenti e tecnologie. Tale relazione è di per sé una forma di mediazione che impedisce una qualsivoglia relazione “pura” con l’evento.

¹¹ Cfr. M. White, *Television and Internet Differences by Design: Rendering Liveness, Presence, and Lived Space*. In «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», vol. 3, n. 12, 2006, pp. 341-55; W. Boddy, *Redefining the Home Screen: Technological Convergence as Trauma and Business Plan*, in D. Thorburn, H. Jenkins (ed.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Television*, MIT press, Cambridge 2003, pp. 191-200.

¹² E. Hammelburg, *#stemfie: reconceptualising liveness in the era of social media*, in «Tijdschrift Voor Media-geschiedenis», vol. 18, n. 1, 2015, pp. 85-100.

¹³ Ivi, p. 87-88.

¹⁴ Cfr. R. Grusin, *Radical Mediation Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini, Cosenza 2017.

Questo ovviamente non significa che non ci sia alcuna differenza tra l'andare a teatro o ad un concerto e fruire dello stesso evento attraverso le piattaforme digitali ma che tale differenza è il prodotto delle diverse forme che assume la relazione di liveness e dei diversi formati che la relazione tra utente, evento e tecnologie determinano¹⁵. Per questo motivo sarei portato a dire che non esiste una forma unica di liveness quanto diversi gradienti di liveness che spesso sono interconnessi tra loro e si rimediano a vicenda. Questo significa che il concetto liveness si determina a seconda dei tipi di relazione che gli utenti intrattengono con gli eventi e le tecnologie. Ad esempio, rispetto agli eventi live prodotti dai social network, essi funzionano grazie ad un processo di rappresentazione/rimediazione della logica della diretta televisiva in epoca analogica, tale rimediazione però implica un ripensamento del medium rimediato all'interno del medium rimediante. Tale rimediazione implica, ad esempio, una diversa modalità di partecipazione agli eventi da parte del pubblico: nelle dirette prodotte nelle piattaforme social, attraverso il principio della chat e dei commenti, l'utente ha un ruolo nella determinazione dell'evento stesso, nella produzione del suo contenuto e nella forma che questo contenuto assume dove, per quanto riguarda la diretta televisiva in epoca analogica, l'attività del pubblico è irrilevante per la costituzione dell'evento. In questo caso, il rapporto con delle tecnologie e con l'evento, pur trovandoci di fronte ad un'evidente forma di rimediazione, si definisce a partire da due relazioni di liveness differenti: nel primo caso potremmo dire che l'esperienza dell'evento dal vivo che la tecnologia analogica impone, mette di fronte l'utente ad una relazione più schiacciata sull'evento e le sue forme di partecipazione ad esso sono limitate alla propria esperienza che è irrilevante per lo svolgersi dell'evento stesso. Nel secondo caso invece il rapporto con le tecnologie digitali mette l'utente in relazione biunivoca con l'evento rideterminando la relazione di liveness per generare un'esperienza e modelli di liveness specifici.

La relazione di liveness teatrale tradizionale si basa sull'*hic et nunc*, sulla condivisione di uno spazio e di un tempo, le forme di liveness digitale, in quanto figlie del pro-

¹⁵ Il concetto di relazione di liveness, cui sembra fare riferimento Van Es con il termine network, è in stretta connessione, con sfumature differenti, con quello di gradienti di liveness. Entrambe le formulazioni intendono la liveness come un concetto operativo che si basa sulla relazione tra utenti, tecnologie ed evento dal vivo. Cfr. L. Gemini, 2016, *op. cit.*; K. Van Es, *op. cit.*

cesso di mediatizzazione dell'esperienza, implicano una mediatizzazione anche dell'*hic et nunc* in chiave digitale.

Proprio a partire dalla relazione di liveness di tipo teatrale tradizionale bisogna tenere conto di un'altra questione: spesso la liveness viene messa in relazione con la nozione di presenza: se il concetto di liveness può essere definito a partire dai diversi gradienti di liveness, le forme che questi di volta in volta producono impongono un ripensamento anche del concetto di presenza e della sua mediatizzazione¹⁶. In particolare, i media digitali impongono nuove forme di presenza che si sostanziano a partire dal rapporto tra corpo e tecnologia ed evento¹⁷. Questo significa che, attraverso i media digitali è possibile pensare di partecipare ed essere presenti ad un evento in forma corporea a diversi livelli e a diversa distanza, il che significa, altresì, che le forme dell'essere presenti sono sempre legate alla messa a punto di strategie emozionali che investono il corpo a diversi livelli¹⁸. La presenza, lungi dall'essere qualcosa di unitario, legandosi a forme mediatizzate di corpo, diventa un attributo tecnologico del corpo, una sua sorta di protesi. Questo vale anche per quelle forme di presenza che a prima vista sembrano non basarsi sulle tecnologie. Ad esempio, nel teatro e nella performance, sono tante le tecnologie corporee e che investono il corpo, sia dell'attore che dello spettatore, e che sono fondamentali nel processo di produzione e consumo spettacolare. A partire da tali presupposti i media, sia analogici che digitali, dagli ultimi decenni del Novecento sino ai giorni nostri, hanno prodotto tutta una serie di strategie per produrre forme mediatizzate di presenza, il che significa forme di *hic et nunc* in cui il corpo è coinvolto a distanza generando forme esternalizzate di corpo. A questo proposito Mario Costa, in un testo che si propone di andare a scandagliare le radici delle forme esternalizzate di corpo, chiarisce che la prima tecnologia che crea una forma di presenza a distanza è stata il telefono:

¹⁶ Crf. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *op. cit.*; G. Boccia Artieri, L. Gemini, *op. cit.*

¹⁷ Su questo punto interessanti sono le riflessioni di N. Coudry, *Liveness*, 2004, *op. cit.* e di A. Pizzo, *Il corpo mediatizzato*, in «Mimesis Journal», vol. 7, n. 1, 2018, pp. 113-125.

¹⁸ Su questo punto interessanti sono le riflessioni di Enrico Pitozzi nel numero dedicato alla presenza della rivista *Culture Teatrali* dove viene proposta la nozione di "gradazioni di presenza": E. Pitozzi, (a cura di), «Culture Teatrali. On Presence», n. 21, 2011. Per ciò che riguarda i performance studies si veda anche: G. Giannachi, N. Kaye, M. Shanks, (a cura di), *Archaeologies of Presence*, Routledge, London 2013.

Il telefono esternalizzava la propria posizione nello spazio e nel tempo [...], il mio hic et nunc è ogni volta una porzione unica dello spazio e del tempo che mi dà consistenza e persistenza, col telefono il mio hic et nunc può trovarsi dovunque e contemporaneamente.¹⁹

Tale tecnologia viene subito sfruttata il teatro che, se fino a quel momento era stato lo spazio entro cui si determinava la presenza spettacolare, si produce in una serie di rimediazioni con al centro la tecnologia telefonica.

Archeologia della presenza: Théâtrophone

Per spiegare il modo attraverso cui la relazione di liveness sia alla base del processo di determinazione dell'esperienza dal vivo, e soprattutto il processo di rimediazione dei formati di liveness, è utile utilizzare come esempio quello del telefono che, alla fine del XIX secolo si è diffuso come tecnologia capace scorporare parti fisiche del corpo, in particolare la voce, e riposizionarle nello spazio²⁰. Il telefono ha rappresentato una delle prime forme di mediatizzazione dell'*hic et nunc* e della corporeità della presenza: la posizione del corpo nello spazio diventa mobile e collocabile a distanza. Il telefono, separando la voce dal corpo, ha messo in discussione il rapporto tra corpi ed eventi aprendo a forme mediatizzate di partecipazione. Il fatto che l'*hic et nunc* del corpo possa essere di colpo trasportabile a distanza, che parti e funzioni del nostro corpo possano essere trasportate, ha conseguenze decisive anche sul teatro. Proprio grazie alla tecnologia telefonica, il teatro vede per la prima volta messo in crisi il proprio principio comunicativo basato sulla copresenza di attore e spettatore in un unico spazio fisico in una condivisione temporale. Con la mediatizzazione dell'*hic et nunc* per, la prima volta, quello spazio si espandeva creando così una nuova relazione di liveness. Se alcune funzioni e percezioni del corpo potevano essere gestite a distanza questo significava che il modello di produzione e consumo del teatro poteva essere rimediato dalle nuove forme medialità che si stavano affacciando sulla scena della modernità.

¹⁹ M. Costa, *L'uomo fuori di sé. Alle origini della esternalizzazione: la fotografia, il fonografo e il telefono nella Parigi del XIX secolo*, Meltemi, Milano 2018, p. 122.

²⁰ In questo senso ancora interessanti possono essere le riflessioni di Pierre Levy: P. Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997 e le implicazioni teatrali che esse comportano: A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*, Venezia, Marsilio 2003.

Nel 1881 un dispositivo per la prima volta permette di usufruire di uno spettacolo teatrale o musicale a distanza. Questo dispositivo, che non ha ancora un nome, è presentato alla *Grand Exposition d'électricité* con lo scopo di illustrare il funzionamento della nuova tecnologia telefonica da parte della *Société générale des téléphones* per invogliare all'utilizzo del nuovo mezzo. L'ha creato Clement Adler che è stato nel 1878 l'installatore del primo telefono privato a Parigi²¹. La neonata tecnologia funziona a partire da 24 microfoni posti sul boccascena che permettono ai visitatori dell'esposizione di ascoltare in diretta spettacoli provenienti da tre teatri parigini: Opéra, Opéra-Comique e Théâtre-Français. La particolarità del *Théâtrophone*, che lo differenzia dal suo diretto concorrente dell'epoca, ovvero il fonografo inventato da Edison, è appunto il fatto che lo spettatore può ascoltare in diretta ciò che accade dentro ai teatri. Otto anni dopo, nel 1889, per l'esposizione Universale, presso il padiglione dell'elettricità, l'invenzione perfezionata e chiamata *Théâtrophone* è pronta per la commercializzazione. Oltre ai microfoni il *Téatrophone* funziona a partire da due cuffie stereo che, grazie alla dislocazione dei microfoni nello spazio, permettono un ascolto stereoscopico²². La nuova macchina funziona a gettoni: l'utente inserisce una moneta all'interno della macchina per ascoltare circa cinque minuti di spettacolo teatrale. Il *Théâtrophone* è pensato per la fruizione pubblica in bar, nelle hall degli alberghi ma anche per la fruizione privata, in casa propria, attraverso un servizio di abbonamento che partirà nel 1890 con la nascita della *société du Théâtrophone*. Il *Théâtrophone* riscuote un discreto successo, tanto che sembra che lo scrittore Marcel Proust ne fosse un entusiasta fruitore²³. Le trasmissioni verranno prodotte, a fasi alterne, fino agli anni Trenta del Novecento.

Il modello del *Théâtrophone* si muove nella direzione della rifunzionalizzazione della relazione di liveness che per la prima volta, almeno per ciò che riguarda il teatro e le arti performative, si apre a un nuovo modello spaziale che si fonda sulla relazione tra

²¹ Per una prima ricognizione storica sul *Théâtrophone* Cfr. M. Costa, *op. cit.*, D. Laster, *Plendeurs et misères du "Théâtrophone"*, in «Romantisme», n. 41, 1987, pp. 74-78; C. Bertho-Lavenir, *Innovation technique et société du spectacle: le théâtrophone à l'Exposition de 1889*, in «Le Mouvement social», n. 149, pp. 59-59.

²² Cfr. G. Pisano, *The Théâtrophone, an Anachronistic Hybrid Experiment or One of the First Immobile Traveler Devices?* In A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo (a cura di), *A Companion to Early Cinema*, Blackwell Pub, Hoboken 2012, pp. 80-98.

²³ Cfr. K. Von Hagen, *Devant le téléphone: Sinn und Sinnlichkeit oder das théâtrophone bei Proust*, in U. Felden, V. Roloff (a cura di), *Die Korrespondenz der Sinne. Wahrnehmungsästhetische und intermediale Aspekte im Werk von Proust*, Brill, Berlin 2008, pp. 215-232.

spazio e tecnologie. Il *Théâtrophone* permette allo spettatore di acquistare una nuova centralità nella relazione di liveness aprendo a forme mediatizzate di *hic et nunc* che si basano su diversi gradienti di liveness. Per la prima volta, e qualche anno prima della diffusione di massa della radio, è possibile ascoltare in diretta la voce dell'attore svincolata dal corpo aprendo a spazi di significazione a distanza che si modellano sul principio della percezione spazializzata che definisce la nuova tecnologia teatro-telefonica. Il *Théâtrophone* rappresenta una forma mediatizzata del patto teatrale attraverso cui viene detronizzato l'*hic et nunc* come indice per determinare ontologicamente cosa sia teatro da ciò che non lo sia e mostrare l'evidente apertura dello spazio fisico a forme di mediatizzazione sempre più complesse che tendono ad espanderlo. Separando il punto di ascolto dalla produzione del suono il *Théâtrophone* rompe il principio della co-presenza fisica di produzione e consumo dell'informazione mettendo in rilievo il fatto che tale principio è di natura più formale che fenomenica e funziona a partire da contingenze socio-tecno-mediali e culturali che sono figlie di ciò che una determinata cultura e determinate condizioni storiche concettualizzano come esperienza live. Le forme di presenza a distanza prodotte dai nascenti media acustici della modernità mostrano come il teatro rimedi e rifunzionalizzi la nascente tecnologia telefonica piegandola alla propria logica spettacolare. Interessante, infine, è anche il modello di fruizione del *Théâtrophone*, esso si basa su di una doppia logica che ha basi profondamente teatrali: 1) il dispositivo tecno-teatrale apre a forme di fruizione che oggi definiremmo *live on demand*: ovvero l'ascoltatore, attraverso l'uso della monetine, può scegliere i pezzi di spettacolo a cui collegarsi²⁴; questo principio ha anche l'effetto di aprire il teatro, inteso come spazio fisico, allo spazio urbano delle nascenti metropoli moderna e ad un diverso modello di fruizione collettiva; 2) Oltre alla fruizione pubblica, legata al fatto che il *Théâtrophone* era installato in alberghi bar e altri luoghi pubblici, si fa largo anche una fruizione domestica. Essa crea un doppio effetto: da un lato anticipa la fruizione domestica dei media successivi, tra tutti la radio e successivamente la televisione, dall'altro risemantizza la relazione sociale tra spazio dell'intrattenimento e del tempo

²⁴ Molto spesso gli utenti si collegavano ad una certa ora piuttosto che ad un'altra per ascoltare un determinato monologo o una determinata scena piuttosto che un'altra.

libero, che proprio in quegli anni si apre a modelli mondani, e spazio della casa inteso come spazio privato che si differenzia dalla sospensione del quotidiano tipica degli spazi festivi riservati allo svago. Il gradiente di liveness creato dal dispositivo telefonico teatrale apre a modelli di fruizione che poi saranno centrali nella determinazione dei consumi delle forme mediali successive sia analogiche che digitali. Mostrando come, in realtà, la deflagrazione dello spazio scenico non sia una conseguenza dell'avvento dei media digitali, ma piuttosto come essa si basi su forme di mediatizzazione a medio e lungo raggio, il *Théâtrophone* può essere considerato come una forma antesignana delle forme di liveness prodotte dai media e prodotte per tutto il secolo scorso e per il primo ventennio del nuovo. Questo chiaramente non significa che tutte le forme mediatizzate di liveness successive siano derivanti della tecnologia telefonico-teatrale (essa ha forme di rimediazione proprie), piuttosto, che la presunta unità di spazio e di tempo che si situerebbe alla base del medium teatrale²⁵ è di natura culturale e sociale.

Théâtrophone remediation: il teatro al telefono

Il *Théâtrophone* apre le porte del teatro, ne amplifica lo spazio sino a portarlo all'interno delle case, dei bar, delle hall degli alberghi. Facendo questo, ridefinisce la relazione di liveness. La liveness intesa nella sua forma tradizionalmente teatrale, come copresenza di attore e spettatore che condividono uno spazio e un tempo, può essere rimediata dalle forme mediali della modernità e tale rimediazione definisce nuovi formati di liveness basati su rifunzionalizzazioni della relazione di liveness. In questo senso la rimediazione, intesa come la rappresentazione delle logiche di un medium in un altro, diventa il motore che determina nuovi formati della relazione di liveness. Il formato di liveness alla base del *Théâtrophone*, ad esempio, è stato rimediato dalla radio, dalla televisione e, infine, dai media digitali. La radio ha rifunzionalizzato la relazione di liveness attraverso la possibilità dell'ascolto dal vivo di concerti e drammi trasmessi sia dall'interno dei teatri che dagli studi radiofonici. Questo modello di drammaturgia sono-

²⁵ Sul teatro come forma mediale ci permettiamo di rimandare al nostro: V. De Gaudio, *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano 2020 oltre che a: F. Deriu, *Il Teatro È Un Medium? Questioni E Risposte In Prospettiva "Mediologica"*, in «Mantichora», n. 5, dicembre 2015, pp. 59-65; D. Sacco, *Teatro come medium. Sulla riproducibilità a partire da Walter Benjamin e Samuel Weber*, in «Dradek», vol. III, n. 1-2, 2017, pp. 87-109.

ra²⁶, e le sue forme rimediate, aprono alla configurazione di diversi gradienti di liveness. La questione della rimediazione della relazione di liveness si inserisce all'interno della possibilità dei media in generale di ripensare la relazione tra utente, tecnologie ed evento per generare formati differenti. Questo significa che, al centro di tale rimediazione troviamo l'esperienza dell'utente che è, di volta in volta, alla base della relazione di liveness. Quest'ultima si situa nel corpo dell'utente ridefinendo l'esperienza che questo fa degli eventi dal vivo. La rimediazione delle forme della relazione di liveness inoltre implica il fatto che, molto spesso, le radici dei formati di liveness digitale possono essere rintracciate all'interno delle pratiche analogiche precedenti e che nel processo rimediativo la relazione di liveness si adatta al medium rimediante per definire nuovi formati live. Per spiegare questo processo, è possibile mostrare alcuni esempi in cui il telefono, sia in chiave analogica che digitale, è stato rimediato dal dispositivo teatrale. I tre esempi che abbiamo scelto sono stati tutti prodotti in Italia durante il primo lockdown della pandemia da Covid-19 e sono: 1) *Theatre on a line* della compagnia Cuocolo/Bosetti; 2) *Favole al telefono* prodotto della compagnia Campsirago Residenza; 3) *Consegne // una performance da coprifuoco* della compagnia Kepler 452. La scelta è ricaduta su due spettacoli che utilizzano il telefono nella sua forma evidentemente analogica, pur utilizzando la tecnologia digitale, e un altro in cui il processo di rimediazione avviene sulla base della rimediazione di tale tecnologia in chiave digitale. Questi tre esempi, lungi dall'essere esaustivi, ci mostrano tre diverse modalità di darsi del processo di rimediazione e soprattutto mostrano come alcune esperienze teatrali contemporanee possano essere lette alla luce delle tecnologie teatrali-telefoniche fine ottocentesche.

Lo spettacolo *Theatre on a line* è stato prodotto dalla compagnia Cuocolo/Bosetti, dal teatro della Tosse e dal teatro di Dioniso per la ripartenza dopo il primo lockdown ed è andato in scena quando i teatri erano ancora chiusi. La compagnia Cuocolo/Bosetti non è nuova ad operazioni di teatralizzazione, anche attraverso i media dell'ascolto, di spazi pubblici e privati, come strade, città, piazze e case²⁷. Lo spettacolo funziona a partire da un dispositivo telefonico: una volta che lo spettatore ha comprato il biglietto gli viene da-

²⁶ Cfr. V. Valentini, *Drammaturgie Sonore*, Bulzoni, Roma 2012; R. Sacchetti, *La radiofonica arte invisibile. Il radiodramma italiano prima della televisione*, Titivillus, Pisa 2011; A.I. De Benedictis, *Radiodramma e arte radiofonica. Storia e funzioni della musica per radio in Italia*, EDT, Torino 2005.

²⁷ Sul teatro della compagnia Cuocolo/Bosetti si veda: L. Bevione (a cura di), *Interior sites project. Il teatro di Cuocolo/Bosetti. IRAA Theatre*, Titivillus, Pisa 2017.

to un numero di telefono da chiamare ad un orario stabilito. Una volta chiamato, all'altro capo della cornetta Roberta Bosetti risponde e inizia una conversazione: lo spettatore/ascoltatore può decidere di intervenire e rispondere alle domande che gli vengono poste dall'attrice o di ascoltare il monologo in silenzio. Nel caso in cui decidesse di intervenire diventa parte integrante della narrazione, così Renato Cuocolo e Roberta Bosetti spiegano il meccanismo di fruizione alla base di *Theatre on a line*:

Al centro della nostra riflessione c'è il rapporto con lo spettatore. Un teatro in cui l'aspetto partecipativo, interattivo viene esaltato. Dove lo spettatore/ospite è libero di muoversi, di esplorare lo spazio, di adottare vari punti di vista: è privo, insomma, del "posto assegnato". Un teatro dove gli spettatori diventino partecipi dell'opera: si pongano in rapporto reciproco generando tra loro relazioni fisiche di prossimità, o in questo caso di distanziamento, animando il lavoro da molteplici angolature. Ci sono molti modi di immaginare il posto del teatro. Uno è costruito di mattoni e cemento, con un sipario rosso e una serie di posti numerati; un altro è un posto immaginario pieno di giustapposizioni politiche e incontri psicologici. Non dico di abbandonare i teatri a cui, anche se non li uso, sono tanto legato, ma d'intraprendere contemporaneamente un viaggio teatrale, al di là delle abitudini, che incorpori i temi mitici dell'interrogarsi, del ricercare, che serva come mappa di desideri, sogni, paure.²⁸

Lo spettacolo, dunque, parte dell'idea di indagare il distanziamento attraverso il dispositivo telefonico. Lo spazio scenico si dilata ridefinendo la relazione di liveness che si basa su un modello di fruizione che invece di andare da uno ai molti, dall'attore agli spettatori, si definisce a partire da una relazione più intima che va da uno ad uno²⁹, dall'attore allo spettatore. Il gradiente di liveness telefonico si basa sulla messa in relazione come forma di teatro e sulla produzione di un *hic et nunc* mediatizzato che si innerva sulla condivisione di un tempo tra attore e spettatore e di uno spazio dato mediaticamente. La relazione di liveness di *Theatre on a line*, rimediando la relazione di liveness del *Théâtrophone*, produce effetti di presenza tangibili che sono linfa narrativa per lo spettacolo; essa, inoltre mettendo in relazione due forme di spazio, quello fisico delle case dell'attrice e dello spettatore, e quello mediale, mette in gioco realtà

²⁸ R. Cuocolo, R. Bosetti, *Theatre on a line*, <http://www.teatrodidioniso.it/in-evidenza/theatre-on-a-line-di-cuocolo-bosetti-per-il-teatro-della-tosse/> (ultimo accesso 30/11/2021).

²⁹ Su questo punto, oltre alla già citata L. Gemini, op. cit., 2020 si veda anche L. Jervis, *Immersive Embodiment. Theatres of Mislocalized Sensation*, Palgrave Macmillan, London & New York 2019; E. Nedelkopoulou, *Attention please! Changing modes of engagement in device-enabled one-to-one performance encounters*, in «Contemporary Theatre Review», vol. 27, n. 3, 2017, pp. 353-365.

miste³⁰ che sono sempre state al centro del lavoro della compagnia. Il gradiente di liveness di *Theatre on a line* si costituisce a partire dalla possibilità di pensare al teatro non esclusivamente come un luogo fisico ma come «un posto immaginario pieno di giustapposizioni politiche e incontri psicologici» il che significa pensarlo come luogo della relazione e della mediazione come fulcro della relazione stessa. A differenza di ciò che avveniva per il *Théâtrophone*, in cui lo spettatore non poteva intervenire allo spettacolo, la performance di Cuocolo/Bosetti ridefinisce la relazione di liveness nello spazio telefonico innervandola su di una dimensione di liveness interattiva. A prima vista, questo modello di liveness è di natura strettamente analogica e si basa sulle funzioni che il telefono ha assunto nel panorama mediale da più di cento anni. La cosa interessante però è che la tecnologia digitale permette alla performance di riposizionarsi su di un secondo piano, su quelle forme di *restage* che Patrik Lonergan ha identificato come forme di liveness “indiretta”³¹, ovvero quelle forme di rimessa in scena di una performance primaria che avvengono all’interno dello spazio performativo dei social network. La performance di Cuocolo/Bosetti tiene insieme funzioni della tecnologia tipiche dell’esperienza telefonica digitale – la dislocazione spaziale generata dai telefoni cellulari ad esempio – con la tradizionale forma analogica che produce la possibilità di trasmettere la voce a distanza.



Fig. 01. Roberta Bosetti in *Theatre on a line*. Foto Cuocolo/Bosetti

³⁰ Sul concetto di mixed reality si veda preliminarmente: S. Banford, G. Giannanchi, *Performing Mixed Reality*, MIT press, Cambridge 2011; A.M. Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020; V. Del Gaudio, *Interactive Tools Performance: Blast Theory between Media Theory, Performance Studies and Social Research*, in «Comunicazioni Sociali», n. 1, 2021, pp. 79-86.

³¹ P. Lonergan, *Theatre & Social Media*, Palgrave Macmillan, London 2013.

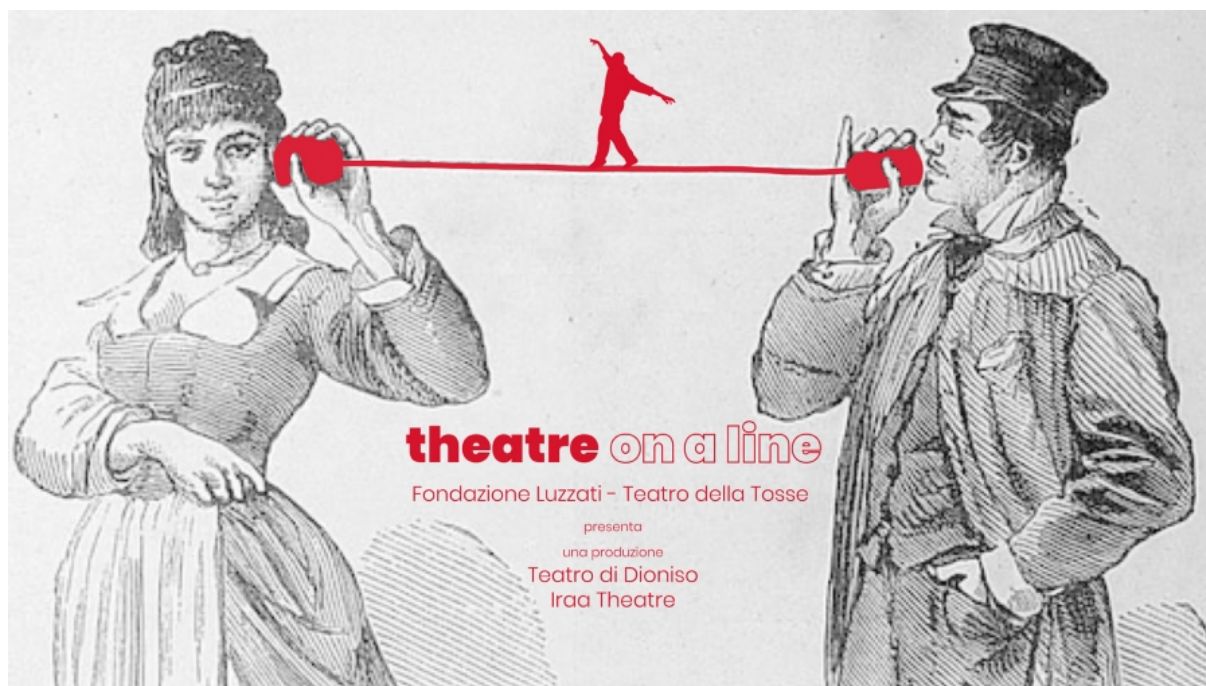


Fig. 02. Locandina di *Theatre on a line*

Il secondo esempio è quello dello spettacolo *Favole al telefono*, anch'esso prodotto durante il primo lockdown dalla compagnia Campsirago Residenza. Per la chiusura dei teatri la compagnia immagina di leggere al telefono le favole di Gianni Rodari intitolate appunto *Favole al telefono*. Il modello di fruizione è simile a quello dello spettacolo di Cuocolo/Bosetti: lo spettatore/ascoltatore prenota una lettura per un determinato orario dando un numero di telefono sul quale verrà contattato dall'attore. Il modello di Campsirago Residenza crea una deflagrazione dello spazio scenico basata su una relazione di liveness intima, in cui lo spettatore viene messo al centro del processo comunicativo a partire dal fatto che ogni singola lettura è personalizzata e pensata per un unico spettatore. È subito chiaro che tale esperienza produce una sorta di continuità tra il modello di fruizione telefonica analogica e quella digitale. Questo modello crea almeno due dei livelli di liveness teatrale e performativa rintracciati da Peggy Phelan: 1) il fatto che la performance si definisca a partire dalla sua evanescenza, dal fatto che essa si consuma mentre la si produce; 2) il fatto che essa è ancorata al presente³².

Questo dimostra che il modello di relazione di liveness digitale, in determinati casi, pur rispettando i dettami del modello phelaniano si basa su uno spazio di mediazione

³² P. Phelan, *op. cit.*, p. 146.

e, lungi dall'essere di natura ontologica, si basa su condizioni tecnologiche, culturali e sociali contingenti. Inoltre, oggi il telefono ha funzioni enormemente più complesse rispetto al dispositivo di fine Ottocento: è il fulcro della convergenza digitale e quindi i modelli di rimediazione telefonica dello spazio scenico non possono essere limitati alla voce. D'altronde nel 2007, proprio lavorando ancora sul testo di Rodari, Carlo Presotto e Titino Carrara mettevano in scena *Favole al (video)telefono* in cui, grazie alle videoscenografie di Giacomo Verde, e all'allora innovativa tecnologia della videochiamata, si mostrava l'evoluzione del telefono da uno strumento fatto per l'ascolto a uno strumento multimediale che andava via via includendo gli altri media.



Fig. 03. Locandina di *Favole al telefono*

Il terzo esempio parte proprio dalla constatazione del cambiamento tecnologico dei dispositivi telefonici. A partire dalla multifunzionalità dei nuovi smartphone, nella performance *Consegne // una performance da coprifuoco*, la compagnia bolognese Kepler 452 crea un gradiente di liveness telefonica mobile. La performance è prodotta nei giorni più duri del lockdown durante i quali la compagnia, come forma di reazione alla chiusura dei teatri, decide fare di un attore un *rider*, una delle poche figure che poteva girare liberamente nelle strade deserte, per produrre una performance a domicilio. La cosa particolare è che il *rider*/attore ha sul casco una telecamera e l'utente/spettatore,

dopo aver ordinato a qualcosa a domicilio tramite una app, può seguire il tragitto del *rider* tramite la piattaforma digitale Zoom finché questo non giunge a destinazione dove si intrattiene con lo spettatore in una performance teatrale uno ad uno. Così la compagnia spiega il significato della performance:

Abbiamo pensato a quali attività possono continuare a esistere in questo contesto fosco, doloroso, angosciante e la figura che si è immediatamente formata nella nostra immaginazione è quella del corriere, del rider. Quelli che non hanno smesso mai di lavorare, nemmeno nella fase più dura del lockdown. Abbiamo dunque pensato di far travestire un attore da rider, o meglio, di farlo diventare a tutti gli effetti un rider. E di effettuare delle consegne. Quella tra rider e destinatario è la relazione più impersonale e distaccata che si possa immaginare, e questo è il motivo per cui può resistere ad ogni chiusura. Abbiamo pensato di impiegarla e di forzarla dall'interno, per costruire un rapporto di intimità, esclusività, confidenza. Per tutta la durata del viaggio attraverso la città deserta, il corriere sarà collegato col destinatario della sua consegna, offrendo una prospettiva sul vuoto urbano altrimenti impossibile. Fino all'inevitabile suono del campanello. In un momento in cui imperversa la riflessione su quali attività siano essenziali e quali non lo siano, abbiamo desiderato domandarci che cosa sia essenziale per noi e cosa possa esserlo per gli spettatori, attraverso una domanda molto concreta: che cosa ti piacerebbe ricevere a casa tua, in questo momento?³³

Lo spettacolo esplicita un modello di fruizione uno ad uno e si nutre sul piano narrativo e drammaturgico dell'interazione tra spettatore e attore. Sul piano della liveness, se da un lato ci troviamo di fronte ad una forma di rimediazione del processo di produzione e consumo della scena telefonica, determinato dall'uso delle app telefoniche e degli strumenti tecnologici dei dispositivi di telefonia mobile dall'altro, la relazione di liveness si ancora all'utilizzo delle piattaforme per la comunicazione che producono esse stesse effetti di liveness. Sul piano delle relazioni di liveness la performance conduce una doppia riflessione: 1) per tutta la prima parte essa si basa su una relazione di liveness che ha nei media digitali e nella contemporaneità che essi producono il suo fulcro. Questa relazione si basa sulla possibilità di condividere un tempo, una sorta di *nowness*³⁴ che è legata alla mediatizzazione del *nunc* piuttosto che dell'*hic*, dell'ora piuttosto che del qui; 2) nella seconda parte si sviluppa una liveness di tipo più classicamente teatrale, cioè legata alla condivisione di uno spazio fisico e di un tempo da parte dell'attore e dello spettatore. Lo scarto tra questi due formati di liveness viene colmato dal meccanismo narrativo

³³ Kepler 452, *Consegne // una performance da coprifuoco*, <https://kepler452.it/CONSEGNE> (ultimo accesso 30/11/2021).

³⁴ Sul concetto di *nowness* si vedano i già citati lavori di Laura Gemini.

che mostra come la relazione di liveness, lungi dall'essere unica – ad ogni evento è associata un'unica relazione di liveness – può variare e assumere forme diverse e attingere a formati differenti sempre stesso evento performativo. Questo significa che in un determinato evento possono coesistere anche più relazioni di liveness differenti che implicano diverse forme di liveness digitale che convivono e, a seconda dell'esperienza dello spettatore, definiscono cosa possa essere definito come live.



Figg. 04-05. *Consegne di Kepler 452*. Foto: Davide Spina

Vanish Liveness

Ho più volte accennato alla retorica della liveness come spazio di produzione dell'ideologia per la quale il teatro e le arti performative siano detentori di una forma di

liveness pura rispetto alle forme di liveness prodotte dai media. Tale retorica si basa sulla posizione di Peggy Phelan:

L'unica vita della performance è nel presente. La performance non può essere salvata, registrata, documentata o altrimenti partecipare alla circolazione delle rappresentazioni: una volta che lo fa, diventa qualcosa di diverso dalla performance. Nella misura in cui la performance tenta di entrare nell'economia della riproduzione, tradisce e diminuisce la promessa della sua stessa ontologia.³⁵

È evidente come alcune forme di spettacolo legate all'orizzonte dei media digitali rispettino alcune delle caratteristiche di base di quella che potremmo definire la forma tradizionale della relazione di liveness. Per certi versi questo vale anche per la performance telefoniche e, in linea di principio, per tutte quelle forme di performance che vengono prodotte nelle reti digitali attraverso le piattaforme di meeting come Zoom, Google Meet, Skype che, evidentemente, a loro volta sono forme rimediate del processo di mediatizzazione dell'*hic et nunc* prodotto dalla tecnologia telefonica. Definisco la relazione di liveness alla base di queste performance come "*vanish liveness*" intendendo con questo termine quelle forme di rimediazione digitale dell'esperienza della relazione di liveness teatrale tradizionale con un diverso gradiente. Esse si basano sul doppio principio mostrato da Peggy Phelan, ovvero l'impermanenza, cioè il fatto che la performance si consumi nel suo farsi e l'idea ad essa collegata che la performance viva solo nel presente. Queste due caratteristiche possono essere utilizzate per la comprensione di alcune performance sia artistiche che culturali prodotte dell'orizzonte dei social network e della vita nelle reti. In prima istanza è utile richiamare alla coppia concettuale coniata da Bree Hadley e Patrik Lonergan tra una performance digitale e la sua versione archiviata³⁶. Tale differenza si riferisce alle performance che effettivamente avvengono in *real time* rispetto alle forme archiviate di quelle stesse performance. I modelli di archiviazione differiscono da piattaforma a piattaforma: per ciò che concerne Facebook le forme di archiviazione riproducono la forma live attraverso non solo la riproduzione audio-video ma anche attraverso i commenti. Questi appaiono nello stesso istante in cui sono stati scritti durante la diretta in modo da dare l'impressione all'utente che sta guardando la performance registrata di essere anch'egli in

³⁵ P. Phelan, *op. cit.*, p. 146 [traduzione nostra].

³⁶ B. Hadley, *Theatre, social media and meaning making*, Routledge, London & New York, 2017; P. Lonergan, *op. cit.*

diretta. Questo produce una sorta di liveness simulata che ha la sua radice nella possibilità che l'utente ha di sentirsi parte della produzione del processo di comunicazione mentre esso è in atto. Per quanto riguarda YouTube, una volta finita la diretta, la visione registrata della performance non differisce da un evento registrato, da uno dei tanti video caricati sulla piattaforma, mostrandone il valore archiviale e azzerando di fatto la liveness. Instagram, TikTok, Snapchat invece basano la loro relazione di liveness sul fatto che essa, appunto, rimedia l'impermanenza dell'evento teatrale e performativo producendo così performance che vivono nel presente. Per Instagram il processo non vale esclusivamente per le live quanto anche per le *stories*, la cui permanenza è legata un tempo limitato, ovvero 24 ore, ma la loro relazione di liveness è tutta piegata sulla fruizione piuttosto che sulla produzione del contenuto. Inoltre, a differenza di TikTok e di Snapchat, Instagram permette una forma di archiviazione, la IG TV, ma tale archiviazione è spesso di tipo parziale. Le piattaforme di live chat meeting come Zoom, Google Meet, Skype, permettono l'archiviazione solo su richiesta dell'utenza, ovvero, di *default* gli eventi che avvengono via Zoom o via Skype non vengono registrati a meno che l'organizzatore non ne chieda la registrazione. Queste forme periture di live tendono a sparire producendo una vera e propria "*Vanish liveness*" in cui l'evento diventa reperibile come nella relazione di liveness teatrale tradizionale tanto da rimediare anche le logiche di ritualità e di costruzione comunitaria. Ovviamente la "*Vanish liveness*" non è prerogativa dei media digitali, una sua prima formulazione la troviamo appunto nel telefono come modello di mediazione dell'*hic et nunc* che si basa sulla deperibilità dell'evento e, per ciò che riguarda il teatro, nel dispositivo telefonico-teatrale dato dal *Théâtrophone*.

In tale prospettiva le performance digitali creano nuovi formati di liveness alla cui base c'è una diversa conformazione della relazione di liveness. Quindi piuttosto che parlare di liveness digitale, tenderei a parlare di gradienti di liveness digitale mettendo un accento sulla pluralità delle possibilità di configurare la relazione di liveness che i media digitali implicano. Un esempio di tale logica può essere ritrovato nella serie di performance digitali che l'attore Nicola Vicidomini ha prodotto su Instagram nei mesi di ottobre e novembre del 2021. Le performance hanno il loro fulcro nella relazione di liveness tra il performer e gli utenti. L'attore, attraverso le *stories* e l'utilizzo dell'adesivo digitale per interagire con

il pubblico mette in scena cinque diverse narrazioni performative interconnesse tra loro: 1) *Rovina il nome* in cui si rovinano nomi su richiesta; 2) *Parla con Floyd*; 3) *I mestieri del jazz*; 4) *L'affare Bolsciolti*; 5) *Dispetti alla società con don Giuseppe*. In *Rovina il nome* il pubblico, attraverso l'utilizzo dell'adesivo che generalmente viene usato per rispondere alle domande degli utenti, può chiedere all'attore di rovinare il proprio nome o un nome di fantasia; in questo modo l'attore mette in scena una serie di personaggi bizzarri che raccontano storie paradossali rispetto ai nomi che gli vengono inviati e di cui crea identità e relazioni sociali. Nella seconda narrazione, grazie ad un filtro che trasforma l'attore un cartone animato, prende vita il personaggio di Floyd, il quale risponde alle domande degli utenti con evidente ingenuità in modo unpolitically correct. Il personaggio di Floyd viene intervallato da un prete feticista chiamato Don Giuseppe che mette sotto la lente d'ingrandimento



Fig. 06. Nicola Vicidomini interpreta Floyd. Foto: Baracca Vicidomini

l'intera costruzione ideologica del linguaggio politicamente corretto. In *I mestieri del jazz* l'attore chiede agli utenti quale mestiere preferiscono a partire dai quali costruire performance musicali e narrazioni in salsa Jazz. Ne *L'affare Bolsciolti*, un personaggio racconta un fatto di cronaca: l'omicidio dell'onorevole Bosciolti che è stato al centro anche delle narrazioni precedenti oltre ad essere una delle narrazioni inedite del format televisivo *Problemi di Matematica*. Infine, in *Dispetti alla società con don Giuseppe* il performer, in una sorta di posta del cuore grottesca, recupera il personaggio di don Giuseppe per prodursi in consigli di vendetta surreali contro la società. Sfruttando a pieno le logiche di produzione e consumo di Instagram l'attore produce una drammaturgia collettiva basata sul principio della "Vanish liveness". Tale "Vanish liveness" si articola secondo un doppio movimento: da un lato la liveness degli utenti che, in tempo reale, oltre a proporre i contenuti commentano le stories costruendo una relazione di liveness intima con l'attore via *direct* e, dall'altro produce performance deperibili che scompaiono dopo

24 ore. Tali narrazioni hanno un'evidente natura intermediale in quanto le performance digitali diventano parte integrante della narrazione teatrale aggiungendo così al progetto un evento basato sulla tradizionale liveness teatrale.



Fig. 07. *Rovina il nome* di Nicola Vicidomini.
Foto: Baracca Vicidomini



Fig. 08. Nicola Vicidomini interpreta Don Giuseppe.
Foto: Baracca Vicidomini

Conclusioni

La questione della liveness come essa si è andata sviluppando all'interno del dibattito contemporaneo diventa decisiva per la messa a punto della dimensione live di qualsiasi evento. Ciò che emerge a mio avviso può essere schematizzato in questo modo: 1) La liveness è un costrutto culturale, sociale e tecnologico che, lungi dall'essere ontologicamente dato è figlio di indicatori storico-sociali che sono fondamentali per la comprensione dell'esperienza delle audience che ne sono alla base. La liveness è un concetto ombrello

sotto il quale si nasconde la relazione di liveness, ovvero quella relazione tra utenti, tecnologie ed eventi che modella l'esperienza che facciamo degli eventi dal vivo e che viviamo con diversi gradienti e diverse intensità. Parafrasando il titolo del testo di Van Es il futuro del live si sostanzia intorno ad un'esperienza della liveness che è mobile ed è figlia dei diversi formati generati dalla partecipazione ad un evento in tempo reale. Questo significa non solo che esistono formati di liveness digitali, quanto che tali formati si configurano a partire dalle diverse esperienze dell'evento che gli utenti fanno e che sono rette dalle diverse relazioni di liveness. Queste relazioni devono per forza di cose tenere conto delle possibilità di partecipazione e delle caratteristiche delle tecnologie sempre storicamente e culturalmente determinate e che ridefiniscono di volta in volta la relazione di liveness: un evento è dal vivo a seconda delle modalità di partecipazione che esso mi permette. Lungi dall'essere un concetto fuori dalle forme di mediazione, la relazione di liveness si basa su di esse: la relazione di liveness è una forma di mediazione anche quando tale mediazione è occulta e nascosta. Nel contesto del mediascape contemporaneo molte delle forme di liveness digitali possono essere pensate come forme di rimediazione di formati e relazioni di liveness precedentemente sorte in forme mediali analogiche precedenti (come ho provato a mostrare con l'esempio della tecnologia telefonica). Questo vuol dire che la radice dell'odierno dibattito sulla liveness va posizionata nelle tecnologie sorte alla fine dell'Ottocento e che, seguendo Mario Costa hanno prodotto un vero e proprio uomo fuori di sé³⁷. Il tratto dell'impermanenza della liveness che abbiamo, in mancanza di altri termini, definito con il concetto di "Vanish liveness" (abbiamo deciso di usare la forma nominale piuttosto che la forma aggettivale perché pur suonando strana in inglese mostra come i processi di sparizione si innervino intorno ad oggetti specifici), nelle forme di liveness digitali può essere pensato come una rimediazione delle tradizionali relazioni di liveness di tipo teatrale. Questo non vuol dire che la liveness in quanto tale è figlia esclusivamente dell'impermanenza quanto che questo particolare modello di liveness è figlio della mancanza di forma archiviata dell'evento. La forma archiviata conserva i tratti della liveness dell'evento primario pur in forma simulata (ad esempio le dirette Facebook che viste in

³⁷ M. Costa, *L'uomo fuori di sé. Alle origini della esternalizzazione: la fotografia, il fonografo e il telefono nella Parigi del XIX secolo*, Mimesis, Milano 2018.

forma archiviata conservano la scansione dei commenti nei momenti in cui essi sono stati postati dando l'impressione all'utente di vivere quell'esperienza dal vivo). La "vanish liveness" si differenzia dalle altre forme di liveness digitali perché di essa non esiste forma archiviata³⁸. Essa è mancante anche del resto prodotto dalla liveness simulata nell'archiviazione che trasforma l'evento in qualcosa di diverso: la sua relazione di liveness è monca perché in essa viene a mancare la condivisione di un tempo e non esiste più relazione temporale condivisa con l'utente e tecnologie.

L'esempio della tecnologia telefonica ci serve per mostrare come se da un lato la condivisione di uno spazio fisico, con tutto ciò che esso comporta in epoca digitale con la proliferazione di spazi digitali, non può essere un discrimine per determinare quale evento sia dal vivo rispetto a quale non lo sia, dall'altro lato rimane la questione della temporalità la cui condivisione rappresenta ancora un elemento fondamentale perché una determinata esperienza possa essere considerata dal vivo. In questi termini, è chiaro che ogni relazione di liveness porta con sé i germi dell'impermanenza, la possibilità di essere *vanish*, ma rispetto a questo, a mio parere, quelle forme in cui l'impermanenza diventa decisiva per l'esperienza degli utenti e che viene esibita come valore intrinseco dell'evento, sono profondamente differenti rispetto a quegli eventi in cui le forme di archiviazione simulano la relazione di liveness, questo perché si basano su diversi gradienti con cui facciamo esperienza degli eventi live.

Riferimenti Bibliografici

S. Arabatzis, *Medienherrschaft, Medienresistenz und Medienanarchie. Archäologie der Medien und ihr neuer Gebrauch*, Springer, Berlin 2017.

P. Auslander, *Liveness. Performace in mediatized culture*, Routledge, London & New York, 1999.

P. Auslander, *Live and Techologically Mediated performace*, in T.C. Davis (ed.) *The Cambridge Companion to Performance Studies*, Cambridge University press, Cambridge 2008, pp. 107-119.

³⁸ Questo termine viene qui usato seguendo la distinzione operata da Diana Taylor laddove per questa: il repertorio si differenzia dall'archivio. L'archivio è definito da tutte quelle forme di archiviazione della performance legate all'orizzonte mediale mentre il repertorio si definisce a partire da quelle forme di trasmissione del sapere che sono incarnate in un corpo come passi di danza e conoscenze attoriali e che si trasmettono attraverso una trasmissione del sapere *body to body*. D. Taylor, *Performance, politica e memoria culturale*, Artemide, Roma 2018.

- P. Auslander, *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, in «Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11.
- S. Banford, G. Giannachi, *Performing Mixed Reality*, MIT press, Cambridge 2011.
- C. Bertho-Lavenir, *Innovation technique et société du spectacle : le théâtrophone à l'Exposition de 1889*, in «Le Mouvement social», n. 149, pp. 59-59.
- L. Bevione (a cura di), *Interior sites project. Il teatro di Cuocolo/Bosetti. IRAA Theatre*, Titivillus, Pisa 2017.
- H. Blau, *The Human Nature of the Bot: A Response to Philip Auslander*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 24, n. 1, January 2002, pp. 22-24.
- G. Boccia Artieri, *Mediatizzazione e network society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della comunicazione», n. 50, 2015, pp. 60-67.
- G. Boccia Artieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° Maggio, 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 25/11/2021).
- W. Boddy, *Redefining the Home Screen: Technological Convergence as Trauma and Business Plan*, in D. Thorburn, H. Jenkins (a cura di), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Television*, MIT press, Cambridge, 2003, pp. 191-200.
- M. Costa, *L'uomo fuori di sé. Alle origini della esternalizzazione: la fotografia, il fonografo e il telefono nella Parigi del XIX secolo*, Meltemi, Milano 2018.
- N. Couldry, *Liveness, "reality", and the mediated habitus from television to the mobile phone*, in «Communication Review», vol. 7, n. 4, 2004, pp. 353-361.
- N. Couldry, A. Hepp, A., *The Mediated Construction of Reality*, Polity Press, Cambridge 2017.
- A. Cristell, *Liveness and Recording in the Media*, Routledge, London & New York, 2012.
- R. Cuocolo, R. Bosetti, *Theatre on a line*, <http://www.teatrodidioniso.it/in-evidenza/theatre-on-a-line-di-cuocolo-bosetti-per-il-teatro-della-tosse/> (ultimo accesso 30/11/2021).
- A.I. De Benedictis, *Radiodramma e arte radiofonica. Storia e funzioni della musica per radio in Italia*, EDT, Torino 2005.
- V. Del Gaudio, *Liveness: presenza, immagine digitale e falsificazione*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news*, Meltemi, Milano 2020, pp. 437-447.
- V. Del Gaudio, *Interactive Tools Performance: Blast Theory between Media Theory, Performance Studies and Social Research*, in «Comunicazioni Sociali», n. 1, 2021, pp. 79-86.
- F. Deriu, *Il Teatro È Un Medium? Questioni E Risposte In Prospettiva "Mediologica"*, in «Mantichora», n. 5, dicembre 2015, pp. 59-65.

- E. Fisher- Lichte, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma, 2014.
- L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, «Sociologia della comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.
- L. Gemini, *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118.
- L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 20, 2020, pp. 44-58.
- G. Giannachi, N. Kaye, M. Shanks (a cura di), *Archaeologies of Presence*, Routledge, London 2013.
- R. Grusin, *Radical Mediation Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini, Cosenza 2017.
- B. Hadley, *Theatre, social media and meaning making*, Routledge, London & New York 2017.
- E. Hammelburg, *#stemfie: reconceptualising liveness in the era of social media*, in «Tijdschrift Voor Mediageschiedenis», vol. 18, n. 1, 2015, pp. 85-100.
- L. Jervis, *Immersive Embodiment. Theatres of Mislocalized Sensation*, Palgrave Macmillan, London & New York 2019.
- Kepler 452, *Consegne // una performance da copri fuoco*, <https://kepler452.it/CONSEGNE> (ultimo accesso 30/11/2021).
- P. Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997.
- P. Lonergan, *Theatre & Social Media*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- A.M. Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma, 2020.
- J. Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci, Roma 2019.
- P. Phelan, *Unmarked. The politics of performance*. Routledge, London & New York 1994.
- G. Pisano, *The Théâtrophone, an Anachronistic Hybrid Experiment or One of the First Immobile Traveler Devices?* In A. Gaudreault, N. Dulac, S. Hidalgo (a cura di), *A Companion to Early Cinema*, Blackwell Pub, Hoboken, 2012, pp. 80-98.
- E. Pitozzi, (a cura di), «Culture Teatrali. On Presence», n. 21, 2011.
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*, Venezia, Marsilio, 2003.
- R. Sacchetti, *La radiofonica arte invisibile. Il radiodramma italiano prima della televisione*, Titivillus, Pisa 2011.
- D. Sacco, *Teatro come medium Sulla riproducibilità a partire da Walter Benjamin e Samuel Weber*, in «Dradek», vol. III, n. 1-2, 2017, pp.87-109.

- P. Scandell, *Television and the Meaning of Live: An Enquiry into the Human Situation*, Polity, Malden 2014.
- R. Schneider, *It Seems as If...I Am Dead Zombie Capitalism and Theatrical Labor*, in «TDR: The Drama Review», vol. 56, n. 4, Winter 2012, pp. 150-162.
- P.W. Sewell, *Television in the age of radio*, Rutgers University press, London 2014.
- D. Taylor, *Performance, Politica E Memoria Culturale*, Artemide, Roma 2018.
- V. Valentini, *Drammaturgie Sonore*, Bulzoni, Roma 2012.
- K. Van Es, *The future of live*, Polty Press, Cambridge, 2017.
- K. Von Hagen, *Devant le téléphone: Sinn und Sinnlichkeit oder das théâtrophone bei Proust*, in U. Felden, V. Roloff (a cura di), *Die Korrespondenz der Sinne. Wahrnehmungsästhetische und intermediale Aspekte im Werk von Proust*, Brill, Berlin 2008, pp. 215-232.
- M. White, *Television and Internet Differences by Design: Rendering Liveness, Presence, and Lived Space*. In «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», vol. 3, n. 12, 2006, pp. 341–55.

Biografia dell'autore/ Author's biography

Vincenzo Del Gaudio insegna *Teorie e Tecniche dello spettacolo multimediale* all'Università degli Studi di Salerno, *Storia del teatro e dello spettacolo* all'Università della Tuscia e *Storia del teatro contemporaneo* all'Università degli Studi eCampus. Si occupa dei rapporti tra teatro e sociologia e di sociologia del teatro e dei rapporti tra teatro e media digitali. Tra le sue ultime pubblicazioni figura *Theatron. Verso una mediologia del teatro e della performance* (Meltemi, Milano 2020). Ha scritto alcuni saggi su teatro e comunità in particolare sul territorio campano.

Vincenzo Del Gaudio teaches *Theories and Techniques of Multimedia Performance* at the University of Salerno, *History of Theatre and Performing Arts* at the University of Tuscia and *History of Contemporary Theatre* at eCampus University. His research interests deal with the relations between theater and sociology and with the relations between theater and digital media. Among his last publications there is *Theatron. Towards a mediology of theater and performance* (Meltemi, Milano 2020). He has written several essays on theater and community focused the territory of Campania.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Livecasting without the live: The multiple temporalities of National Theatre at Home

Sarah Byrne
University of Reading

Abstract

Since the 2009 launch of NT Live, the National Theatre has been at the forefront of UK livecasting so the calls to respond to the complete lockdown of the UK in March 2020 weren't surprising. This paper will analyse how this pandemic response utilised the multiple temporalities of NT Live to create a theatrical event in viewers' homes. Despite using past recordings, the NT At Home programme was a response to a specific historical event and was structured around an "ontological now" that in return shaped the reception of those recordings. NT Live capitalised on the liveness and the exclusivity of their broadcasts. Performances were shown at a set time, streamed simultaneously into cinemas. NT At Home challenged every part of this system of liveness and in doing so created its own contradictory and fluid temporal identity. In this paper I will draw on liveness studies from multiple disciplines to cover three aspects of these new temporalities and present a case study of liveness practice.

Sin dal lancio nel 2009 di NT Live, il National Theatre è stato protagonista nel livecasting nel Regno Unito; non sorprende quindi l'aspettativa di una risposta dell'istituzione teatrale a seguito del lockdown di marzo 2020. Il presente articolo cerca di analizzare questa risposta pandemica da parte dell'NT Live abbia utilizzato molteplici temporalità per ricreare un senso dell'evento teatrale nelle case degli spettatori. Nonostante l'utilizzo di materiale d'archivio, l'iniziativa NT At Home ha costituito una risposta a uno specifico evento storico strutturata attorno un "ora ontologico" che modellato la ricezione di questo materiale: NT Live capitalizzava sulla liveness e sull'esclusività della trasmissione, con performance mostrate a un orario specifico e trasmesse simultaneamente al cinema; NT At Home rielabora invece questo sistema di liveness, creando il proprio senso di una temporalità fluida e contraddittoria. L'articolo attinge quindi ad approcci sulla liveness provenienti da molteplici discipline per esaminare tre aspetti in particolare di questa nuova temporalità e un caso di studio specifico di "pratica di liveness".

Key Words

National Theatre, Livecasting, Event Cinema, Streaming

Introduction

The UK went into a complete lockdown on 23rd March 2020 in response to the COVID-19 pandemic. One of the immediate reactions to that closure was a call for arts institutions to somehow make some of their recordings of live performance available for the public. For over a decade before that lockdown, the UK livecasting industry had seen rapid development, the simultaneous broadcast of live performances into cinemas grew in both scope and popularity. Accordingly, as livecasting has become increasingly prevalent within our cultural landscape, and as the impact is felt of digital distribution and new modes of engagement with live theatre, so our understanding and definitions of liveness and live experience are bound to expand.

Modern mainstream livecasting began in the UK in the early 2000s with opera and concert films, and brought together, in a new way, disparate audiences from across the world to watch productions they would not usually have had straightforward access to. In June 2009, London's National Theatre first attempted the same for theatrical performance when it broadcast its production of *Phèdre*, starring Helen Mirren, as the opener in a pilot season of its National Theatre Live (NT Live) programme. While it is important to acknowledge that other institutions developed their own programmes of livecasts¹, because of its role at the forefront of mainstream UK livecasting and its dominance in the medium, the National occupied a significant cultural and industrial position. Consequently, it is unsurprising that, in 2020, requests were made for its recorded content to be made available for people who could no longer attend cinemas and theatres. In April that year, the start of the National Theatre at Home programme was announced, where past livecasts from NT Live would be shared with audiences across the world via YouTube.

Perhaps paradoxically, the term livecasting is often used to encompass the practice of screening recordings of theatre performances in front of live audiences. However, as outlined below, for most of its broadcasts, NT Live streams simultaneously, as do other UK-

¹ For a broader overview of mainstream UK livecasting I would recommend the *Live-to-Digital* report compiled by Karpf Reidy et al. and Abrahams and Tuck's *Understand the Impact of Event Cinema* report for the BFI and ACE. Bahkshi and Throsby's work addressed widespread early concerns about the potential threat posed to live theatre by livecasting and the work of Atkinson and Kennedy on live cinema and event cinema is useful for situating livecasting in the broader UK cultural landscape.

based mainstream livecasting theatres, such as Shakespeare's Globe and the Royal Shakespeare Company. Furthermore, in the UK, livecasts are classed by cinemas as "Event Cinema" while in the US, they are often referred to as "Alternative Content". The Event Cinema Association describes "Event Cinema" as «increasingly defined by its methodology of release rather than by the content. Typically, this is a 'one or two nights only' release strategy, often accompanied by encore screenings»². Indeed, this sense of event is a core convention of the NT Live broadcasts, featuring heavily in their marketing materials. Though the emphasis in the ECA's statement is on distribution rather than content it has, as I shall explain further, a direct impact on the look and feel of their livecasts.

I acknowledge that other British cultural institutions of varying sizes and scope made content available during the pandemic but I have chosen to focus on National Theatre at Home as the National's pandemic response for two reasons: firstly, because of its prominence in this medium; and secondly, because the dynamics and aesthetics of liveness and live performance were *already* complex in the National's livecasting model. Indeed, this complexity was only heightened as the pandemic began to hit. Of vital importance for my argument here is Stephanie Marriott's observation that space and time are both highly contextualised³, particularly since National Theatre at Home navigates a transition from the live event of NT Live, into something with a "similar" phenomenological register to liveness, but one that is, nonetheless, "distinct". That distinctness is a result of fundamental contextual differences in how these two modes of watching recorded theatre have engaged audiences. For NT Live, for example, liveness was both a key selling point and an integral part of the hybrid medium's identity, whereas for National Theatre at Home, liveness manifested both as and through spectatorial choice for the individual spectator.

Furthermore, since the broadcast of *Phèdre*, there have been over eighty original NT Live broadcasts in yearly seasons, and audiences for these have expanded to include cinema goers all over the world. Each broadcast so far has been shown at a set time, streamed live into cinemas. It has subsequently been repeated for a global audience and then finally, in an encore performance, for UK audiences, the latter depending on its

²<https://eventcinemaassociation.org/about-us/> (accessed 24 November 2021).

³S. Marriott, *Live television: Time, space and the live broadcast event*, Sage, Los Angeles 2007.

popularity. Following this, the only place the broadcast can be viewed is in the NT Archive in London. The spectator's temporal and spatial access to the NT Live recording was conducted by the National Theatre from its first "going live" moment through its repeat and admission to the archive. It is this temporality that means that the broadcast, in each of its iterations, retains a sense of event. Spectators have exclusive access because they are present at a specific date and time and it is challenging to see the broadcast outside of those parameters, echoing the ephemerality of other live theatre events.

Overall this is typical of livecasting's methodology of release as detailed by the Event Cinema Association. Fundamentally, livecasting is not just about the recreation of live performance but the recreation of a live *event*. Event here means an occurrence of significance at a set point in time, an admittedly broad definition. The emphasis is on the experience rather than the content. Dayan and Katz describe media events as inviting the viewer to halt their routine in order to participate in something «special» and that liveness is a significant part of the experiential identity of the event⁴ As this paper will demonstrate, the replication of a live event like this is a complicated and nuanced process. This is in part due to the complex and sometimes contradictory institutional aims of broadcasters like the National Theatre. For example, before the broadcast of *Phèdre*, the cinema audience was shown a live interview with the then creative director of the National Theatre and director of the play, Nicholas Hytner. He said:

This is not a movie that we're making. What we're trying to do here, and we don't know yet whether we'll succeed, is convey something of the excitement, a lot we hope, of the excitement of live theatre to cinemas across the world... we're trying to give cinema audiences what we think the audience in the theatre would be most likely to be focusing on at any one moment and the great thing is it's live... we can reproduce the liveness and we hope we can give you something a little bit extra... we can make it maybe both grand and intimate.⁵

On the surface, «both grand and intimate» seems contradictory, both in terms of the audience's experience of the event and the aesthetics of the recorded performance, but it is indicative of the constant negotiation of multiple spatio-temporal dynamics that

⁴D. Dayan, E. Katz. *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Harvard University Press Cambridge and London 1992, p. 5.

⁵N. Hytner, *Phèdre* Pre-show Interview, 25 June 2009.

is part of NT Live and of livecasting as a hybrid medium. In turn, National Theatre at Home challenged every single part of NT Live's system of liveness and engagement and in doing so it created its own unique temporal multiplicity, one that is both complex and fluid. This was partly through necessity. NT Live was tied closely to theatre and cinema exhibition spaces, both of which were inaccessible in the pandemic. The archive too was closed during lockdown, meaning that research and engagement with older texts was unable to take place. By moving to a digital space and means of distribution, National Theatre at Home had to create a new identity and restructure its modes of engagement.

The schedule for National Theatre at Home was the same throughout the sixteen weeks the programme was active. The broadcast would premiere on the National's YouTube channel⁶ on a Thursday night at 7pm. After that, the broadcast was available on YouTube for one week until the premiere of the next broadcast on the following Thursday at 7pm. Within that time frame the broadcast was available whenever the spectator wished and could be watched multiple times. The exception to this schedule was the broadcast of *Frankenstein*, directed by Danny Boyle⁷. This production had two NT Live broadcasts in 2011 as the role of Frankenstein and the Creature was shared by two actors. NT Live broadcast the production twice with each actor playing both roles alternately. Both broadcasts were re-released as part of National Theatre at Home, the first on 30 April and the second on 1 May meaning that both sets of performances got a premiere broadcast and then were available for a week following. Each version was treated as a separate performance event and that specific sense of event was curated around it through scheduling and its temporal identity.

In order to analyse changing modes of engagement with live experiences and the impact of digital distribution methods as a pandemic response this paper will draw on liveness scholarship and close analysis to cover three aspects of this new temporality created by National Theatre at Home that defines its identity as a hybrid medium. The first section, NT Live and Liveness, explores the programme's relationship with and expansion of NT Live's notion of liveness. Section two is *The Live Event* and analyses the in-

⁶<https://www.youtube.com/c/NationalTheatre> (accessed 24 November 2021).

⁷<https://www.nationaltheatre.org.uk/shows/nt-at-home-frankenstein> (accessed 24 November 2021).

clusivity and accessibility of National Theatre at Home as an event despite the fact that the performance is a recording and situated in the past. In the final section, *Pandemic Response*, I will explore how National Theatre at Home was a specific reaction to the “now” of the pandemic and subsequent lockdown, situating the programme in a specific historical moment.

NT Live and Liveness

To accurately approach the scale of the change from live broadcast to streamed event it must be acknowledged that the concept of liveness is a complex one. It is also one that exists beyond performance studies alone. Because of the medium hybridity of livecasting, the entirety of the thesis project from which this paper derives has drawn not only on theatre scholarship but also new media and television studies. Livecasting in the UK in particular is very televisual in its modes of delivery, resembling both arts television and early television drama where much of the content was simultaneous broadcasts of plays or extracts of plays from West End theatres⁸. Stephanie Marriott’s scholarship on live television, with its emphasis on the highly contextual nature of time and space, is one such example, offering a useful framework through which to examine the spatio-temporal identity of NT Live and National Theatre at Home.

Marriott uses deictic expressions to illustrate her ideas. These are words and phrases where the meaning is dependent on context. So the definition of “then” and “now” is contingent on the specific situation in which those terms are being used. Understanding this context allows us to understand the definition. Considering National Theatre at Home broadcasts in light of Marriott’s approach, a particular set of complexities become evident, since National Theatre at Home broadcasts made extensive use of the aesthetics of liveness while being very much an artefact of a previous time. There was a contradiction between what the audience saw, live audience interaction with performers, and how they were seeing it, after the fact in a home setting. This became exacerbated as the onscreen pre-COVID world, without social distancing or quarantine, became increasingly removed from our then current situation.

⁸J. Jacobs, *The Intimate Screen: Early British TV Drama*, Oxford University Press, Oxford 2000, pp. 33-37.

The performances looked live even though they weren't because liveness was built into the structure and aesthetics of the NT Live broadcasts that were repurposed for National Theatre at Home. These aesthetics of liveness included the presence of an audience in the theatre auditorium. The majority of NT Live broadcasts featured shots of the theatre audience at the start and end, many also cut to wide shots of the audience during the performance. The sounds of applause, laughter or other reactions were also present. These aesthetic conventions of liveness work together in an NT Live broadcast to remind the cinema audience that they are temporally co-present and to draw a connection between the experience of those spectators in the auditorium and those in the various cinema spaces up and down the country.

The hashtag *#NationalTheatreAtHome* was used on social media and viewers were encouraged to engage with it across all platforms, creating "spaces" for audiences to discuss the productions and share their experiences. Social media had been used similarly for NT Live, with people being encouraged to tweet about their experiences from cinemas. With National Theatre at Home there was a greater necessity for this *space* creation because of audiences being separated both spatially, and depending on when they chose to engage with the broadcast, temporally. Much of the NT Live branding was retained in the broadcast to establish the origins of the footage. As mentioned in the introduction, due to the scale and scope of the NT Live programme, livecasting in the UK is very closely linked with the National Theatre as both an institution and a brand. National Theatre at Home became an extension of that identity.

The paratextual material was also reconfigured to align with the new method of broadcasting. Paratexts are contextualising material that provide context to the main text while also helping to define the "here" and "now" in the case of livecasts. In the case of theatre livecasts, this can include interviews with the cast and crew, footage of the rehearsal rooms, and short films on the historical or social themes of the play. In NT Live broadcasts, and those from other institutions, paratextual material often forms part of the interval or pre-show content. In the National Theatre at Home broadcasts, the plays started straight away and the intervals were replaced by short pauses of around two minutes. These were often blank, black screens with either a countdown to the second

act or a message about the importance of the arts as a balm during the pandemic. Later in the pandemic these pauses also featured still ads for the National Theatre. There was no longer any time or space in those broadcasts for the paratexts but they were not removed from the experience entirely. Instead, the means of engaging with them became another spectatorial choice for the viewers.

Film and TV scholar Jonathan Gray categorises paratexts by when the consumer encounters them. Entryway paratexts, as the name suggests, precede the main text and influence the viewers' method of engagement with them. *In medias res* paratexts come after (or sometimes during) the encounter with the text⁹. Gray does not write about livecasts specifically but they do make use of paratexts. Examples of the paratexts featured in an NT Live livecast are short films about the cultural or historical context of the plays and interviews with the cast and crew of a production. If the recorded performance is considered to be the main text, the livecast paratexts played before the performance fall definitively into the first category, literally guiding the viewers entrance to the text and guiding them on how they should engage with it. The interval content, for those broadcasts that have one, is *in medias res* in the sense that it is accessed in the middle of the text but it also performs the function of guiding the viewer into the second act. Functionally they are the same, providing context for the viewer not just in terms of the performance, but the experience as a whole.

For National Theatre at Home the paratextual material was compiled into playlists on You Tube and the National's website, available both in the lead up to the play being posted online and then left up once the play had been removed and the next premiere had taken place. The paratexts online were a combination of those created for the original cinema broadcast and new material created during lockdown. You can see some of the playlists, grouped by production, still available to view at the time of writing this paper¹⁰. In a sense, the paratexts could be classified depending on how the viewer chooses to engage. The difference is intention. NT Live paratexts were created to be viewed either before the performance or during the interval. There was no element of choice on

⁹J. Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*, New York University Press, New York 2010, p. 23.

¹⁰<https://www.youtube.com/c/NationalTheatre/playlists>

the part of the viewer in when they could engage with the paratext, beyond the choice to leave the cinema auditorium. In National Theatre at Home “then” and “now” became less tangible concepts, dependent on audience behaviour and choices.

The removal of paratexts from the main text of a livecast repurposes them. Marriott writes about commentaries, a form of paratext, that are positioned over pre-recorded footage in otherwise “live” television: «The commentary on events that occurred earlier...offers an overview of the event which is largely stripped of both subjective and intersubjective elements and which imposes a chronological order on the material on display»¹¹.

Though not commentaries, the paratexts positioned around the National Theatre at Home broadcasts offer a similar overview of the event. The length of the experience depends on the choices of the spectator, as does the depth of the engagement. It is less of an event in that there is no fixed date and time and so no fixed temporality or temporal identity. The broadcast is firmly set in the past, despite the text being constructed with the visual conventions of liveness. The same is true of the encore broadcast that followed NT Live broadcasts by a few months when they proved popular. A tension exists between the look of the broadcast and its reality in both cases. In addition, with National Theatre at Home there were elements of immediacy in response to events that were happening concurrently, further complicating the nature of the liveness of the broadcast. The paper will address this later on.

The first four weeks of performances was reminiscent of the pilot season of NT Live. In the aforementioned interview screened before the NT Live broadcast of *Phèdre*, Nicholas Hytner described the pilot season of NT Live as «very much a sampler of the National’s work: classical work, theatrically adventurous work like *Nation* and new plays like *The Habit of Art*»¹². It stands to reason then, if one of the aims of National Theatre at Home was to retain the National’s position at the forefront of UK mainstream livecasting, that they would seek to provide another such sampler of the scope of their work to National Theatre at Home audiences.

¹¹S. Marriott, *op. cit.*, p. 65.

¹²N. Hytner, *Phèdre* pre-show interview with Jeremy Irons, NT Live, 25th June 2009.

Both programmes are comprised of a diverse range of content, not only in terms of genre and format but also tone. It was a statement of intention and a demonstration of the scope and scale of the NT Live project. National Theatre at Home made a similar statement. Though the two programmes are from the same institution, National Theatre at Home would have garnered new viewers that needed that scope and scale mapped out for them. It connected two related programmes and guided the expectations of the spectator. Arguably, National Theatre at Home started with the piece of new writing because *One Man, Two Guvvners* was the most upbeat of the first four broadcasts and had the broadest appeal for audiences in an anxious and uncertain times. However, it is also the one that employs the greatest amount of interaction with the audience and the broadcast that looks the most like a live event.

Multiple visual hallmarks of liveness were retained in a theatre recording despite the context completely changing. Livecasts made extensive use of footage of the theatre audience to re-enforce the co-presence with the cinema audience. Co-presence has always been a key convention of the theatre going experience that is difficult to replicate in a livecast, even more so in National Theatre at Home than NT Live. In an NT Live broadcast a spectator was part of an audience in the cinema space, a configuration that shared some similarities with the theatre spaces from which NT Live performances were broadcast. This similarity heightened the experience, especially when paired with the images of the theatre viewers seated in front of the stage. The broadcast of *One Man, Two Guvvners* began with a sweeping shot coming over the theatre audience before settling on the skiffle band playing their instruments before the start of the play. Two minutes into the broadcast, as the song finished, it cut to a wide angle shot from the back of the stall as the audience burst into applause. From that point there was a slow zoom over the applauding audience as the curtain rose, the theatre lights went down, and the first scene began. It was an establishing shot for the performance space and the auditorium, making clear the spatial relationship between the performers and theatre audience for those watching at home.

In livecasting the footage of the audience serves to convey the spatial dynamics of the auditorium for the cinema audience. They don't have physical access to the space, so this is important for communicating the experiential aspects through filming conventions. It also

reinforces the sense of immediacy. There were several points in the performance of *One Man, Two Guvnors* where the actors engaged directly with the audience. The main character Francis (James Corden) brought on two volunteers to help him move some props in an early scene and later on he asked some audience members for date ideas. Both times the camera focused on the front few rows of the auditorium, going below the level of the stage. Positioning the camera in the stalls, both to establish the space and reinforce the presence of the theatre audience, sends a message to their counterparts in the cinema: these spectators in the theatre are doing the exact same thing as you at the exact same time.

However, with National Theatre at Home, the viewer knows this is not true. The audience's position, their presence and their behaviour all reinforce this. The cinema audience could not be directly involved in the participatory aspects of the performance when it was an NT Live broadcast, but the immediacy created by seeing the audience mitigated this somewhat. In its new iteration the presence of the audience places the livecast firmly in the past, that sense of immediacy gone. The same footage now has the opposite effect on the cinema viewer than it did before. This use of footage of the audience echoes Marriott's words about using pre-recorded footage in live television broadcasts: «To watch such footage at a later date is to be placed in a fundamentally different relation to the event»¹³. Images of the audience still filled a contextualising role but rather than reinforcing the liveness of the livecast it reinforced the lack of liveness. Overall, those images helped to create a sense of event where there would otherwise not be one.

The Live Event

It must be acknowledged that there was an effort on the part of the National Theatre to retain as much of the sense of event as possible when scheduling the National Theatre at Home programme and the paratextual material that accompanied it. From the start of the programme the liveness was built up around the broadcast. The initial streams began at 7pm every Thursday. The play was introduced on social media and there were one hour and thirty-minute calls on Twitter. Sometimes performers and directors would live tweet throughout the performance, creating a sense of immediacy

¹³ S. Marriott, *op. cit.*, p. 6.

with both performers and spectators. For example, Gillian Anderson took questions on Twitter during *A Streetcar Named Desire* and the cast of *Coriolanus* hosted a video reunion on the National's YouTube channel¹⁴. These paratexts gave the experience a sense of immediacy, situating the broadcast as an artefact of an earlier time in the ontological now of the pandemic. Some of them, such as the twitter question and answer sessions, allowed viewers to interact with parts of the experience.

The National also published tweets that encouraged people to pause the initial Thursday broadcast at 8pm to take part in the nationwide Clap For Carers event where people would applaud frontline workers from their doorsteps and windows every Thursday from 8pm. For example: «We'll be clapping for our carers at 8pm. If you'd like to join us, you can pause the feed and pick up right where you left off»¹⁵. The main performance was no longer live despite being situated in a semi-live context, but processes of immediacy and co-presence were at the forefront of the broadcast with the use of these paratexts. This further complicates the issue of defining the “then” and “now” of the broadcast. With the set start time and the aforementioned pre-recorded content, National Theatre at Home is closer to what Friedman describes as (Re)Presentation: «(Re)presentation incorporates both live and taped segments to give the feeling of happening to events we know have already happened»¹⁶. The live context of the premiere combined with the live paratexts meant that the performance, though filmed prior to the pandemic (sometimes years prior) felt like it was happening in that specific moment.

After the initial “going live” moment, the broadcast was available to watch however many times the spectator wished, at whatever time they wanted. Not only had event cinema moved out of the cinema space, it had ceased to be an event in the same way as NT Live because the method of distribution guided the audience engagement so much. There was no longer an obligation on the part of the audience to be in a certain place, either physical or virtual, at a certain time and so the temporal dynamics between the audience and what they were watching was fractured further. This was the most distinctive differ-

¹⁴<https://www.youtube.com/watch?v=lqFws30MIYc&list=PLJgBmjHpqgs7r9K4RfCfCvfm1bYd1FF3w&index=1>

¹⁵<https://twitter.com/ntlive/status/1263500304261304322>

¹⁶ J. Friedman, *Attraction to Distraction: Live Television and the Public Sphere*, Rutgers University Press, New Brunswick 2002, p. 143.

ence between NT Live and National Theatre at Home. Liveness became a spectatorial choice, something that could be opted in and out of depending on taste and circumstances. The fact that the original recording was filmed with a present audience added yet another layer of temporality that could both increase the feeling of an event for those watching the premiere and serve as temporal context for those watching after that.

Due to the multiplicity of temporalities and the choices available to the audiences at home multiple spectatorial practices occurred throughout National Theatre at Home. Several competing institutional and cultural aims had to be reconciled and the audiences had multiple ways to engage with the broadcasts and the productions. One useful framework through which to examine the spectatorial practices and modes of engagement of National Theatre at Home is de Certeau's ideas on the definition of "space" and "place"¹⁷. De Certeau defines place as a location where all components adhere to an order he calls «the law of the proper». Not proper in terms of propriety but proper as in every element having a distinct position that cannot be shared with another element. In contrast the elements of space are fluid and mobile. Space is defined by the spatialities and temporalities within it. In short, de Certeau says «space is practiced place»¹⁸. Marriott defines "space" and "place" similarly, calling "space" «the set of relations between relevant objects and individuals» while "place" is «the arena in which these relations are structured»¹⁹. In both cases "space" is about behaviors and practices and it transcends the physical.

The viewing practices of NT Live and National Theatre at Home are different because they are creating different "spaces". Livecasts intend to create an experience that is as close as possible to attending a live performance. This wasn't possible during the first lockdown but it was possible to adapt to the circumstances by adding that element of spectatorial choice. There was a distinction between those who chose to interact with the live premiere and go live with the broadcast and those who chose to engage in the aftermath. Those that wanted to could try and replicate an NT Live experience (either as a new viewer experiencing something new or an existing viewer for nostalgia) by engag-

¹⁷For further reading, Pascale Aebischer used de Certeau's ideas on this when writing about the live broadcast of Southbank Shakespeare including NT Live broadcasts.

¹⁸M. de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley 1984, p. 117.

¹⁹S. Marriott, *op. cit.* p. 10.

ing in the practices that created a certain kind of live or live like space. The performance wasn't live but the practices were, so liveness became a mode of engagement. Those that watched later could still engage as if live, aided by the paratexts and the visual cues of liveness that allowed remnants of the live experience to come through. It was also possible for a viewer to engage in both practices with the same broadcast. Arguably at a time when people's movements and behaviours were restricted for safety reasons, choice was a highly prized feature of any experience.

A Pandemic Response

Right from the start of the National Theatre at Home programme a tension existed between the way in which it was and was not live compared to NT Live. But a tension also existed between the liveness of the distribution method and the choices made around that. Before every performance the following message was played:

Theatres around the world are facing a devastating impact from Coronavirus.
Theatre and the Arts are a positive for our community in turbulent times.
As you enjoy this performance, please consider a donation to support this great industry.
To support the National Theatre please visit nationaltheatre.org.uk

This message, that in some broadcasts reappeared during the interval period, positioned National Theatre at Home firmly in the "now" of March-August 2020, existing as a reaction to COVID-19 and the lockdown. It called to the immediate situation that spectators found themselves in. National Theatre at Home became a fundraising exercise as it was clear that theatres would not be opening any time soon and it was unknown how much help the creative sector would get. The message was a call to action for the audience in the face of a current and ongoing crisis, allowing for a sense of immediacy and interaction as spectators donated money upon seeing the message. It also made a broader statement about the importance of supporting the arts financially. At the time there were frequent stories in the British media about theatres and other arts venues closing permanently. It became crucial that the cultural importance of such venues were communicated to the public. The National frames itself as «a theatre for everyone»²⁰ so

²⁰ <https://www.nationaltheatre.org.uk/about-the-national-theatre/our-national-work>

arguably their response was part of their creative remit, and this message made that explicit in the minds of the audience, prompting a feeling of connection to the institution and the performance.

In *Live To Your Local Cinema*, Martin Barker outlines five dimensions of liveness when he discusses livecasting, which arose both from audience research done via an online survey completed by 644 respondents²¹ and from similar surveys from larger institutions. These dimensions are *Immediacy*, *Buzz*, *Intimacy*, *Expanding Oneself*, and *Being (in) the audience*²². All these dimensions relate in some way to the experiential aspects of liveness. An entire paper could be written on how National Theatre at Home navigated these dimensions, how scheduling attempted to generate buzz, how intimacy was formed through social media etc. but in this paper I will focus on “Expanding oneself” because it relates to the lasting effects of the experience, beyond the temporal and spatial parameters of the event. It is also the dimension of liveness that was easiest to replicate through the digital distribution method of National Theatre at Home. Barker notes:

This involves knowing that one may or should go away from the performance added to, enlarged, perhaps changed by the experience. Typical phrasings include ‘concentrating on the meanings... getting to understand what they are trying to say... picking up information from programmes, etc... hearing things I didn’t know before... bonuses and extras.’²³

“Expanding oneself” implies a connection between the text, the personal and something greater. Taking expanding to mean growth, the term suggests that the livecasts’ temporal connection to the world in which it is released gives the audience the opportunity to learn something new or achieve some type of growth within themselves. This not always tangible. The terminology Barker picks up on can be suggestive of emotional, social or cultural growth. I would argue that because National Theatre at Home was curated gradually and responsively, in small increments as lockdown progressed, it included productions that would resonate with the zeitgeist, changing audiences, and with the shifts in social and cultural dynamics that the pandemic precipitated.

²¹ M. Barker, *Live To Your Local Cinema: The Remarkable Rise of Livecasting*, Palmgrave Macmillan, Houndmills 2012, p. 24.

²² Ivi, pp. 65-66.

²³ Ivi, p. 66.

There were multiple and competing factors informing the programming choices behind National Theatre at Home. The series had to entertain, provide comfort or distraction, serve as a fundraising tool for the National while also resonating with audiences. To return to de Certeau's arguments on "space" creation, the practices of engagement create a sense of community in the disparate audiences, facilitating the process of "Expanding oneself".

As mentioned previously, the opening group of plays replicated the variety of the pilot season. However as lockdown and the National Theatre at Home programme both progressed the needs and experience of the audiences changed and the programme began to select plays that featured more political content or that addressed issues and events featured heavily in the media and at the forefront of public consciousness. *This House* is about a government struggling to stay in power through successive crises; *The Madness of King George* is about a leader becoming too ill to rule and the struggle of those around him to cope; *Coriolanus* is about a charismatic leader who crucially misjudges the mood of the people. While it may be a step too far to argue that there are direct or explicit parallels between the content of these plays and the social or political situation at the time of National Theatre At Home, for viewers watching in the UK, certain images and themes definitely resonated in the context of the lockdown and the pandemic.

There were also broadcasts that addressed issues beyond the pandemic. For example, National Theatre at Home screened *Les Blancs* from 2nd to 9th July. Set in a fictional African country and written by the acclaimed African American playwright Lorraine Hansberry, *Les Blancs* deals with imperialism, racism, colonialism, and their inherent and resultant violence. *Small Island*, an adaptation of Andrea Levy's novel of the same name exploring the lived experiences of Jamaican immigrants to the UK, was streamed between the 18th and 25th June to mark Windrush Day 2020. Notably, both productions were announced shortly after the murder of George Floyd by police in the US on 25th May and the subsequent surge in Black Lives Matter and anti-racism protests globally.

Lockdowns and restrictions on travel, mass gatherings, and social distancing made quick responses in the form of performances hard. *Les Blancs*, *This House* and the other plays mentioned above, having been created and staged before 2020, were not a direct or explicit response to real world happenings at the time of their rebroadcast. However, the

programming of those particular performances could be seen as an attempt to formulate a response or at least to draw connections between art and reality though whether or not such a response is effective or goes far enough is outside of the scope of this paper.

Conclusion

The temporality of National Theatre at Home was complex, almost codified by its most contradictory elements, reflective of the period of flux and uncertainty during which it came into being. It retained all the aesthetics of a live event but only some of the live experience of NT Live or live theatre performances and was simultaneously a nostalgic product and in-tune with contemporaneous events. There was a greater accessibility than there was with NT Live. While this mitigated the absence of a completely live experience encountered in NT Live or a live performance, a consequence of this was the alteration of the audience experience in key ways. It is reflective of the confusion currently being experienced by all. Livecasting in its current form is still so new that it is conceivable that such a seismic upheaval will affect the medium's development, though it may be some time before we fully realise how. While it is difficult, and possibly even unhelpful, to speculate about the longterm future of livecasting as both a medium and an industry, there are some insights to be garnered from an examination of the National theatre's output since the end of lockdown restrictions in the UK.

In December of 2020 the National Theatre announced they were launching a streaming service, also called National Theatre at Home. A new set of practices define a new "place" and a new "space". Spectators choose how to engage in multiple ways now: they can choose from a list of productions – a list that is constantly being updated – they can choose when they watch (providing the recording is still on the site) and because the service is available via phone, tablets and and smart TVs they can even choose where they watch and with whom. There is no simultaneity or immediacy, no premiere where a spectator can engage in communal practices and "space" creation. While viewers could create a sense of event themselves by watching with friends or family or sharing the experience on social media, that sense of live event is no longer a key component of the experience.

The theatre “spaces” are both physical and digital now as the practices by which these “spaces” are created have grown in number. In September 2021, the National re-broadcast 2017’s *Follies* in cinemas, and broadcast their film version of *Romeo and Juliet* that was made during lockdown and originally broadcast on Sky Arts. These could only be viewed in the cinema on a set date, at a set time like the original NT Live broadcasts. They weren’t available on the streaming service at the same time but for National Theatre productions there are now multiple routes to engagement. Live performances returned to the National’s Southbank theatre and finally, in October 2021, the National announced a season of four livecasts in early 2022 that follow a similar formula to the pilot season and first four weeks of the YouTube broadcasts. This includes a piece of new writing, a Shakespeare play, an adaptation of a novel and a musical based on a fairy tale. This re-opening season is a statement about the scope and scale of the National’s offerings. It gives an insight and sets expectations for new viewers and for returning viewers it establishes consistency and re-affirms expectations in line with the original remit of NT Live.

National Theatre at Home did not mark the end of one era of livecasting in the UK, nor was it an isolated digression from the initial established form of the medium. Instead, it demonstrated that there are many forms and that the key conventions of livecasting, the replication of some kind of live experience -or the remnants of a live experience – can manifest in multiple ways. While it is difficult to guess how livecasting might develop in the future it is clear that a multiplicity of spectatorial choices will remain available to audiences and that liveness will be a part of that in varying and complex ways.

References

- P. Aebischer, *Southbank Shakespeare Goes Global: Broadcasting from Shakespeare’s Globe and the National Theatre*, in P. Aebischer, S. Greenhalgh, L. E. Osborne (eds.) *Shakespeare and the “Live” Theatre Broadcast Experience*, Bloomsbury, London and New York 2018, pp. 113-132.
- M. Abrahams, F. Tuck, *Understanding the Impact of Event Cinema, an Evidence Review*, Arts Council England, British Film Institute 2015.
- S. Atkinson, H. Kennedy, *Live Cinema Presents...Cultures, Economies and Aesthetics*, in S. Atkinson, H. Kennedy (eds.) *Live Cinema: Cultures, Economies and Aesthetics*, Bloomsbury Academic, New York 2017, pp 1-14.

- H. Bahkshi, D. Throsby, *Digital Complements or Substitutes? A Quasi-Field Experiment from the Royal National Theatre*, in «The Journal of Cultural Economy», vol. 1, n. 31, pp. 1–8.
- M. Barker, *Live to Your Local Cinema: The Remarkable Rise of Livecasting*, Palgrave Macmillan, Houndsmills 2012.
- D. Dayan, E. Katz. *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Harvard University Press, Cambridge and London 1992.
- M. de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley 1984.
- J. Friedman, *Attraction To Distraction: Live Television and the Public Sphere*, in J. Friedman (eds.) *Reality Squared: Televisual Discourse On The Real*, Rutgers University Press, New Brunswick 2002, pp. 136-154.
- J. Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York University Press, New York 2010.
- N. Hytner, *Phèdre pre-show interview with Jeremy Irons*, NT Live, 25th June 2009 (accessed at the National Theatre archive).
- J. Jacobs, *The Intimate Screen: Early British Television Drama*, Oxford University Press, Oxford 2000.
- B. Karpf Reidy, B. Schutt, D. Abrams, A. Durski, *From Live-to-Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution*, Arts Council England, UK Theatre, Society of London Theatre, AEA Consulting 2016.
- S. Marriott, *Live Television: Time, Space, and the Broadcast Event*, Sage, Los Angeles 2007.

Sitography

- Coriolanus* Cast Reunion with Tom Hiddleston, Josie Rourke and Deborah Findlay: <https://www.youtube.com/watch?v=lqFws30MIYc&list=PLJgBmjHpqgs7r9K4RfCfCvfm1bYd1FF3w&index=1> (accessed 24 November 2021)
- Event Cinema Association About Us: <https://eventcinemaassociation.org/about-us/> (accessed 1 November 2021)
- National Theatre at Home – Frankenstein: <https://www.nationaltheatre.org.uk/shows/nt-at-home-frankenstein> (accessed 2 November 2021)
- National Theatre at Home Playlists: <https://www.youtube.com/c/NationalTheatre/playlists> (accessed 8 November 2021)
- National Theatre at Home – Our National Work: <https://www.nationaltheatre.org.uk/about-the-national-theatre/our-national-work> (accessed 9 November 2021)

National Theatre Clap For Carers Tweet:

<https://twitter.com/ntlive/status/1263500304261304322> (accessed 17 November 2021)

National Theatre's You Tube Channel: <https://www.youtube.com/c/NationalTheatre> (accessed 2 November 2021)

Author's Biography

Sarah Byrne is undertaking her PhD at the University of Reading researching the development of Theatre Livecasting in the UK from 2009 onwards. Her thesis focuses on the structure and aesthetics of livecasts, how they navigate multiple temporalities and engage with liveness, remediation, and intermediality. Sarah has previously presented her work at the Screen Studies Conference, Live Cinema 3, BAFTSS Conference and the 2021 symposium *Changing Perspectives on Live Performance: interrogating digital dimensions and new modes of engagement*.

Sarah Byrne sta svolgendo un dottorato di ricerca presso l'Università di Reading sullo sviluppo del livecasting teatrale nel Regno Unito dal 2009 in poi. La sua tesi si concentra sulle strutture e le estetiche del livecast, su come esse navigano temporalità multiple che coinvolgono la liveness, la rimediazione e l'intermedialità. Sarah ha presentato il suo lavoro alla Screen Studies Conference, Live Cinema 3, BAFTSS Conference e al simposio "Changing Perspectives on Live Performance: interrogating digital dimensions and new modes of engagement" (2021).

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Streammare l'opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo

Laura Pernice

Università degli Studi di Catania

Abstract

La stagione pandemica del «*lockdown theatre*» (Gemini et al. 2021) ha avuto un impatto dirompente sulle procedure materiali ed eventenziali di produzione degli spettacoli, e sulle loro modalità di fruizione da parte dei pubblici, “traslocate” dallo spazio fisico dei luoghi teatrali a quello smaterializzato dei media elettronici. In questo contesto inedito l'opera lirica ha potenziato la sua naturale vocazione alla multimodalità, nel segno di una «fenomenologia dello streaming» (Galla 2020) che ha trasformato la condizione di liveness del teatro musicale e performativo. Attraverso una mirata ricognizione dei più recenti e significativi esperimenti di mediatizzazione della performance operistica, tra cui i cartelloni di opere in streaming introdotti dalle istituzioni musicali (il *Teatro digitale* dell'Opera di Roma; *#operaonthesofa* del Regio di Torino, etc.) e le creazioni originali concepite per la fruizione online/televisiva (*Il barbiere di Siviglia* e *La traviata* di Mario Martone; *A riveder le stelle* di Davide Livermore; *Il crepuscolo dei sogni* di Johannes Erath; *Alienati* del Teatro Coccia), il contributo riflette sui gradienti di digital liveness dell'opera in video, sia in diretta che in differita; mettendo in relazione i presupposti epistemologici sulla liveness con la distintiva postura spettatoriale richiesta dallo spettacolo lirico, divisa tra «mimesi e astrazione» (Gallarati 2007) e tra i diversi livelli di ricezione attivi, che l'attuale fenomenologia dello streaming sta nettamente ridefinendo.

The pandemic season of «*lockdown theatre*» (Gemini et al. 2021) had a disruptive impact on the material and eventenzial procedures of production of performances, and on the way they are received by audiences, “moved” from the physical space of theatres to the dematerialized space of electronic media. In this inedited context, opera has strengthened its natural vocation for multimodality, in the sign of a «phenomenology of streaming» (Galla 2020) that has transformed the condition of liveness of musical and performing theatre. Through a targeted reconnaissance of the most recent and significant experiments in the mediatization of opera performance, including the streaming opera programs introduced by musical institutions (the *Teatro Digitale* of the Opera di Roma; *#operaonthesofa* of the Regio di Torino, etc.), and the original creations conceived for online/television fruition (*Il barbiere di Siviglia* and *La traviata* by Mario Martone; *A riveder le stelle* by Davide Livermore; *Il crepuscolo dei sogni* by Johannes Erath; *Alienati* by Teatro Coccia), the paper reflects on the gradients of digital liveness of opera on video, both live and deferred; by relating the epistemological premises on liveness with the distinctive spectatorial posture required by opera performances, divided between «mimesis and abstraction» (Gallarati 2007) and between the different levels of audience reception, which the current phenomenology of streaming is clearly redefining.

Parole chiave/Key Words

Opera lirica; digital liveness; mediatizzazione teatrale; streaming; ricezione operistica.

Opera; digital liveness; theatre mediatization; streaming; opera reception.

La liveness teatrale tra ontologia e mediatizzazione

Sarà ricordato come il *sold out* più veloce de La Scala la vendita lampo dei biglietti per il *Macbeth* di Verdi diretto da Riccardo Chailly con la regia di Davide Livermore, che il 7 dicembre 2021 inaugurerà la stagione lirica scaligera. Sono bastate pochissime ore, infatti, per esaurire la disponibilità di posti nella sala del Piermarini per assistere al debutto dello spettacolo. La straordinarietà di tale accaparramento denota la voglia del pubblico di tornare a La Scala per il tradizionale appuntamento di Sant’Ambrogio dopo la chiusura del teatro nello scorso anno, ma, osservata in un’ottica più specifica, indica anche un desiderio di socialità e condivisione fisiche, di riagggregazione di quella “comunità estetica”¹, temporanea, transeunte, ma basata sul contatto diretto, che si costituisce sull’«asse platea-scena»².

La centralità dell’interazione faccia a faccia sull’asse platea-scena (a cui si aggiunge la relazionalità diffusa sull’asse platea-platea) come specificità socio-antropologica della comunicazione teatrale è stata ampiamente trattata dagli studi teatrologici del Novecento, al punto che la stessa determinazione scientifica della disciplina poggia su questo preciso “*cognitive turn*”: il riconoscimento dello statuto di differenza del teatro rispetto agli altri sistemi sociali e comunicativi, oggettivato dalla sua congenita composizione di linguaggi diversi³ ma soprattutto dalla co-presenza spazio-temporale di attori e spettatori, dalla contemporaneità di produzione e consumo, e dunque dall’immediata «risposta estetica»⁴ del pubblico legata ai modi di fruizione e agli effetti emotivo-intellettuali provocati dall’evento. L’idea che il teatro è «un avvenimento che esiste solo entro uno spazio comune e un tempo condiviso tra attori e spettatori» è stata un’agnizione epistemologica fondamentale per l’evolversi della teatrologia novecentesca, per il suo *upgrade* postmoderno da «storia della letteratura drammatica e storia degli eventi spettacolari»⁵, e pertanto delle loro specifiche

¹ Cfr. G. Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 2000.

² Cfr. P.C. Rivoltella, *La differenza comunicativa del teatro. Aspetti teorici e implicazioni educative*, in «Comunicazioni Sociali», n. XVIII, 1996, pp. 5-29.

³ O meglio, con Marco De Marinis, di «drammaturgie parziali: quella dell’autore, quella degli attori, del regista, dello scenografo, del musicista». Cfr. M. De Marinis, *In cerca dell’attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma 2000, p. 29.

⁴ Cfr. W. Iser, *L’atto della lettura. Una teoria della risposta estetica* [1978], il Mulino, Bologna 1987.

⁵ L. Locatelli, *Lo spettatore*, in A. Cascetta, L. Peja (a cura di), *Ingresso a teatro. Guida all’analisi della drammaturgia*, Le Lettere, Firenze 2003, p. 99.

modalità di enunciazione/ricezione – comportamentali, cognitive, emotive, etc. – basate sull'evenemenzialità dell'*hic et nunc*.

L'eccezionale rapidità del *sold out* de La Scala per la «prima che torna in presenza», decantata da tutti i giornali tra l'entusiasmo per «la riapertura dei teatri a capienza piena» e il “memento” dell'«obbligo di Green Pass o di tampone negativo al Covid per accedere al teatro»⁶, ci sembra uno spunto utile da cui partire per riflettere sulla specificità della comunicazione teatrale (intesa appunto come co-presenza fisica di attori e spettatori e identità delle categorie spazio-temporali) e sulle sue radicali trasformazioni fenomenologiche, che negli ultimi anni sono state prodotte dallo sviluppo delle tecnologie mediali, e negli ultimi mesi sono state (iper) accelerate dal loro utilizzo massivo a seguito dell'avvento della pandemia.

Riassumendo un'ampia prospettiva analitica che, soprattutto dagli anni Novanta del secolo scorso guarda agli effetti del cambiamento socio-comunicativo su quello performativo, e viceversa, sappiamo che il rapporto fra teatro e media storicamente si è divaricato su due grandi versanti: «Se da un lato, tale rapporto ha caratterizzato la ricerca della specificità teatrale nell'opposizione con i media, dall'altro lato la scena novecentesca si è caratterizzata come contesto di sviluppo delle arti multimediali, operando in direzione di una progressiva assimilazione di formati e linguaggi mediali»⁷. In questo scenario fortemente ambivalente, tuttavia, la pervicace e pervasiva mediatizzazione del sociale⁸, ossia la costruzione dei sistemi socio-comunicativi attraverso pratiche e protocolli propri dei media, ha spinto con forza sulla

⁶ A epitome di un'ampia rassegna stampa si veda D. Solito, *Scala, sold out in poche ore i biglietti per la Prima del 7 dicembre*, in «la Repubblica», 27 ottobre 2021, https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/10/27/news/prima_della_scala_tutto_esaurito_macbeth_di_livermore-324005002/ (ultimo accesso 25/11/2021).

⁷ L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes journal», n. 15, 2020, p. 46. Sull'intensa relazione tra teatro e media si veda L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano 2003; A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004; A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011; A. Pizzo, *Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013; A. Amendola, V. Del Gaudio (a cura di), *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*, I gechi, Salerno 2017; A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma 2020.

⁸ Declinata come meccanismo pervasivo della società contemporanea, la mediatizzazione è considerata un vero e proprio meta-processo insieme a globalizzazione, individualizzazione e commercializzazione; cfr. F. Krotz, *The Meta-Process of "Mediatization" as a Conceptual Frame*, in «Global media and communication», vol. 3, n. 3, 2007, pp. 256-260. In termini analitici essa si articola su due livelli: da un lato un processo di cambiamento sociale attualizzato dai media, dall'altro una serie di funzioni svolte dai media nella società; cfr. W. Schultz, *Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept*, in «European Journal of Communication», vol. 19 n. 1, 2004, pp. 87-101.

forma teatrale, determinando una cospicua serie di “effetti” sulla sua fenomenologia – transmedialità, rimediazione, *hypermediacy*, serializzazione, etc. –, che vertono tutti sulla netta ridefinizione della condizione di liveness.

Da sempre consustanziale alle arti performative – a partire dal modello dell’interazione faccia a faccia –, la liveness, l’esperienza del “dal vivo”, per molto tempo è stata considerata la caratteristica precipua del medium teatrale, la cifra della sua forma estetica e comunicativa fondata sulla simultaneità produzione/consumo e sulla co-presenza fisica spettacolo/spettatore; in altri termini, secondo la classica ontologia degli studi teatrali e dei *performance studies*, essenzialmente «liveness è la forma della comunicazione dal vivo basata sull’*hic et nunc*»⁹.

Si deve al noto studio di Philip Auslander¹⁰, interamente dedicato alla nozione di liveness nella dimensione performativa, un decisivo ampliamento concettuale di questa peculiare esperienza; lo studioso, infatti, introduce una distinzione tra «classical liveness», determinata da «physical co-presence of performers and audience; temporal simultaneity of production and reception; experience in the moment»¹¹, e liveness «historically contingent» che, «with the advent of broadcast technologies – first radio, then television», si ridefinisce come «“live broadcast”. [...] The liveness of the experience of listening to or watching the recording»¹².

La forza della riarticolazione proposta da Auslander sta nel fatto che le due accezioni di liveness non sono considerate antitetiche, giacché entrambe possiedono una valenza primariamente affettiva: l’esperienza di guardare una performance registrata dal vivo o di assistere alla sua diretta televisiva provoca un senso di partecipazione emotiva e di vicinanza temporale, a tutti gli effetti una relazione vicaria con l’*audience* “reale” di quella data performance, tale da supplire alla mancata co-presenza fisica. In più, come spiega efficacemente Vincenzo Del Gaudio,

⁹ L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 51, 2016, p. 45.

¹⁰ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* [1999], Routledge, Oxon 2008.

¹¹ Ivi, p. 61.

¹² Ivi, p. 60.

Per Auslander non esiste una *coppia oppositorum* tra i due poli bensì una relazione reciproca tipica del nuovo universo mediale [...], relazione in base alla quale l'evento *live* è sempre più contaminato dall'evento *mediale* sin nelle sue fondamenta. Si viene così a creare uno spazio dove la tecnologia digitale modifica le funzioni della liveness restituendo [...] vari livelli di liveness e vari strati di mediatizzazione che sono sempre aperti e spesso convivono nello stesso evento scenico.¹³

Proponendo la liveness come condizione fenomenologica storicamente contingente, e pertanto soggetta a trasformazioni e riarticolazioni legate alla mediazione tecnologica della relazione teatrale, più che come caratteristica insita nel medium, unicamente inscritta nelle sue «basic conditions» di «performers and audience physically and temporally co-present»¹⁴, la traiettoria di Auslander segna uno scarto notevole rispetto alla classica linea teatrologica, e si pone a fondamento di un ampio e crescente ambito di studi che analizza i diversi “gradienti”¹⁵ di liveness «lungo il continuum delle performance mediatizzate che procede dalle performance multimediali alle performance trasferite sui supporti medial e online»¹⁶.

L'eterogeneità di questo orizzonte analitico – che convoglia ricerche di *theater studies*, di *sociology and media studies*, di *audience and reception studies* – trova nell'ultimo fronte della riflessione di Auslander, ossia la declinazione di digital liveness degli spettacoli mediatizzati, un nodo tematico condiviso e cruciale, ormai del tutto ineludibile. È evidente, infatti, che lo sviluppo della mediatizzazione (*live* e non) di eventi teatrali, oltre a ridisegnare la fisionomia produttiva, distributiva e fruitiva delle *performing arts* ha ulteriormente modificato la liveness teatrale, rendendola un'esperienza cognitivo-percettiva di digital liveness. Tale esperienza, situandosi nelle pratiche del *live stream* e della fruizione in differita su piattaforme online (né qui né ora), può trascendere il *real time* tanto quanto la co-presenza fisica, riarticolandosi in una «specific relation between self and other, a particular way of “being involved with something”. The experience of liveness results from our conscious act of grasping virtual entities as live in response to

¹³ V. Del Gaudio, *Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander*, in «Mediascapes journal», n. 8, 2017, p. 257.

¹⁴ P. Auslander, *op. cit.*, 2008, p. 60.

¹⁵ L'acuta definizione di “gradienti di liveness” volta a indicare la semantica mobile e complessa di tale concetto si deve a G. Boccia Artieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° maggio 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 25/11/2021).

¹⁶ L. Gemini, *op. cit.*, 2016, p. 54.

the claims they make on us»¹⁷. Osservato in quest’ottica, chiarisce bene Laura Gemini, «la liveness [...] non è una caratteristica dell’oggetto, né un suo effetto ma è a sua volta una forma dell’interazione prodotta attraverso l’engagement del fruitore con l’oggetto e dalla sua volontà di accettare che l’artefatto si presenti come live»¹⁸.

Nel tornare ad analizzare il senso di “dal vivo” Auslander mette in campo una più articolata ipotesi di realizzazione dell’esperienza teatrale: sganciata dall’esclusiva e ontologica qualità del qui e ora, dinamicamente connessa alle trasformazioni dei vissuti mediali di chi crea e di chi fruisce le produzioni artistiche, e dunque scaturente da un nuovo patto spettatoriale che, in un reciproco “tendersi” tra spettacolo e pubblico entro lo spazio fluido dell’attuale mediasfera¹⁹, poggia sulla mutuale intenzionalità di darsi, oggetto e soggetto dell’esperienza, a un intenso «processo di co-determinazione reciproca di matrice relazionale»²⁰.

È alla luce di tali presupposti epistemologici sulla liveness che occorre guardare alla condizione mediale degli spettacoli, specialmente in merito alla recente “ondata” di performance digitali prodotta dalla chiusura forzata dei luoghi teatrali, e a quella forma d’arte ritenuta esteticamente tra le più complesse e plurimateriche²¹, allo stesso tempo segnatamente musicale e performativa, che è l’opera lirica. Dopo tale introduzione preparatoria, dunque, restringeremo la riflessione sullo specifico gradiente di digital liveness dell’opera trasmessa e fruita in video – sia in diretta che in differita –, mettendo in relazione le acquisizioni teoriche fin qui esposte con la distintiva postura spettatoriale richiesta dallo spettacolo lirico, divisa tra «mimesi e astrazione»²² e tra i diversi livelli di ricezione attivi (partitu-

¹⁷ P. Auslander, *Digital liveness: a historico-philosophical perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, p. 10.

¹⁸ L. Gemini, *op. cit.*, 2016, p. 52.

¹⁹ Coniato dallo studioso Régis Debray il termine mediasfera indica l’ambiente dei media che caratterizza un’epoca. Cfr. R. Debray, *Vita e morte dell’immagine. Una storia dello sguardo in Occidente* [1992], Il Castoro, Milano 2010.

²⁰ L. Gemini, *op. cit.*, 2016, p. 52.

²¹ Cfr. N. Till (a cura di), *Opera Studies*, Cambridge University Press, Cambridge 2012; S. O’Neil, J. Edelman, J. Sloboda, *Opera Audiences and Cultural Value: A Study of Audience Experience*, in «Creativeworks London Working Paper», n. 2, 2014.

²² Cfr. P. Gallarati, *Mimesi e astrazione nella regia del teatro musicale*, in R. Alonge (a cura di), *La regia teatrale: specchio delle brame della modernità*, Edizioni di Pagina, Bari 2007, pp. 175-188.

ra, drammaturgia, messa in scena), che nell'opera in streaming moltiplicano sensibilmente la già spiccata «complessificazione del concetto e delle pratiche della liveness»²³.

L'opera lirica nella fenomenologia dello streaming

La lunga stagione pandemica dei teatri chiusi e inaccessibili al pubblico è ormai giunta al termine, e da alcune settimane lo spettacolo dal vivo ha raggiunto il traguardo della capienza piena delle sale. Tuttavia il periodo appena attraversato, nelle sue progressive articolazioni di «*lockdown theatre, theatre of distancing and theatre of empty seats*»²⁴ ha avuto un impatto dirompente sulle procedure materiali ed evenemenziali di produzione degli spettacoli, e sulle loro modalità di fruizione da parte dei pubblici, “traslocate” dallo spazio fisico dei luoghi teatrali a quello smaterializzato dei media elettronici.

Sebbene la deriva tecnomediale e il processo di virtualizzazione²⁵ da essa sospinto agiscano già da tempo sulla forma-teatro, per cui da oltre un decennio si assiste all'incremento del webcasting²⁶ di eventi spettacolari, ed esiste un'ampia letteratura critica che si è occupata del fenomeno – specie nel mondo anglosassone –²⁷, è palese lo *spread* prodotto dalla pandemia sulla produzione e il consumo di spettacolo digitale, tant'è che secondo un recente studio americano non si dovrebbe parlare di un “*before and after*” quanto piuttosto di un “*before and faster*”: l'emergenza pandemica ha accelerato delle trasformazioni già in atto, e in questo senso durante il lockdown i contenuti teatrali mediatizzati hanno svolto un ruolo importante nel mantenere attivo il contatto con il pubblico e nel sostenere il suo benessere nonostante la crisi²⁸.

²³ L. Gemini, *op. cit.*, 2016, p. 48.

²⁴ G. Boccia Artieri, L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *The reinvention of theatre space during Covid-19: Analysis of the Italian case*. Articolo gentilmente concesso dagli autori in anteprima, attualmente in corso di pubblicazione negli atti del Simposio Internazionale *Borštnikovo srečanje 2021* a cura di Tomaž Krpič.

²⁵ Su questi concetti si veda L. Gemini, *op. cit.*, 2003, pp. 43-52.

²⁶ Con webcasting si identifica l'architettura di trasmissione di contenuti tipica del broadcasting (da uno a molti) erogata attraverso le reti digitali. Cfr. J. Whittaker, *The Cyberspace Handbook*, Routledge, London 2004.

²⁷ Tra i contributi più significativi si veda l'analisi promossa dall'Art Council of England nel 2016: B.K. Reidy, B. Schutt, D. Abramson, A. Durski, *From Live-to-Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution*, London, AEA Consulting for Arts Council England, UK Theatre and Society of London Theatre 2016, https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf (ultimo accesso 25/11/2021).

²⁸ Cfr. K. Edelman, B. Hurley, N. Gangopadhyay, *Digital media trends survey, 14th edition*, a cura di Deloitte's Technology, Media & Telecommunications practice, <https://www2.deloitte.com/lu/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/digital-media-trends-survey.html> (ultimo accesso 25/11/2021).

La proliferazione di spettacoli in streaming durante l'ultimo anno e mezzo, a ben guardare, si connota in modo ambivalente: in parte ha suturato la ferita dei teatri privati degli spettatori grazie alla fibra strumentale della tecnologia, altresì ha consentito di estendere le possibilità di visione ad *audience* materialmente impensabili nelle sale in presenza; di contro, però, ha determinato una forte disuguaglianza tra chi ha potuto investire nella sfida tecnologica e chi per ragioni di disponibilità economica ne è rimasto escluso: in tal senso le Fondazioni lirico-sinfoniche italiane hanno beneficiato di una congiuntura ottimale, frutto dei maggiori finanziamenti pubblici erogati attraverso il FUS – il Fondo Unico per lo Spettacolo – e, nel contempo, della drastica riduzione dei costi per le produzioni digitali. Certamente l'effetto più considerevole di tale «fenomenologia dello streaming»²⁹ ha riguardato la dimensione della liveness, portando il teatro a rinegoziare ancora una volta la propria natura attorno a un regime di evenemenzialità impersonale e tecnicamente riproducibile, il solo consentito a fronte della coatta spoliatura della presenza soggettiva dei corpi.

Nel perimetrare lo scenario inedito dell'opera lirica al tempo della pandemia il primo dato interessante riguarda la risposta rapida e volitiva che gli enti lirici italiani hanno saputo dare ai decreti di chiusura volti al contenimento dell'emergenza.

La prima proposta di “streammare” i melodrammi è arrivata dal Teatro Massimo di Palermo che, al grido perentorio di «Non vi lasceremo senza musica!»³⁰, già il 9 marzo 2020 ha varato sulla propria web tv un'ampia programmazione di spettacoli ripresi dai suoi maggiori successi degli ultimi anni. Dallo “start” dell'ente lirico siciliano una dopo l'altra le principali istituzioni musicali della penisola hanno presentato i loro cartelloni alternativi, in un crescendo di proposte tanto diversificate quanto subordinate alla digitalizzazione dei patrimoni documentari. I teatri che avevano investito nella politica di creazione di archivi digitali hanno acquisito di *default* un vantaggio competitivo rispetto a chi non aveva perseguito lo stesso obiettivo, potendo offrire alle “platee da casa” ampi vantaggi di titoli comprensivi del grande repertorio così come di rarità d'epoca ormai dimenticate, adesso riportate allo sguardo dalla proiezione atemporale dello streaming.

²⁹ Cfr. C. Galla, *Opera lirica: fenomenologia dello streaming*, in «Doppiozero», 12 dicembre 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/opera-lirica-fenomenologia-dello-streaming> (ultimo accesso 25/11/2021).

³⁰ Cfr. <https://www.teatromassimo.it/archivio/notizie/non-vi-lasciamo-senza-musica.html> (ultimo accesso 25/11/2021).

Tra le iniziative più rilevanti attivate durante il lockdown ricordiamo il *Teatro digitale* dell'Opera di Roma, un nutrito cartellone di concerti, opere e balletti diffusi sia in streaming che in live-streaming sul canale YouTube dell'ente romano; il palinsesto non-stop del San Carlo di Napoli lanciato con l'*hashtag* #stageathome, che sulla neonata web tv del teatro ha articolato un'ardita offerta di opera in streaming 24 ore su 24; la ricca rassegna #operaonthesofa del Regio di Torino che, distillata in precisi appuntamenti quotidiani «all'ora dell'aperitivo» – tutti i giorni alle 18 – ha spaziato dalle produzioni della stagione in corso a quelle passate fino alle riprese inedite di prove generali, presentate con l'ammiccante *slogan* «Noi portiamo la musica e voi, se volete, aprite una bottiglia di vino»³¹. A tali cartelloni digitali, poi, va aggiunto il cospicuo bagaglio video-musicale di trenta produzioni registrate tra il 2008 e il 2019 – in gran parte inedite per il web – che La Scala ha ceduto alla Rai per renderle gratuitamente fruibili sulla piattaforma streaming RaiPlay, instaurando così una sinergia importante tra la principale Fondazione lirico-sinfonica italiana e l'ente del Servizio Pubblico radiotelevisivo e multimediale; e l'iniziativa promossa dai maggiori enti lirici dell'Emilia-Romagna con il sostegno dell'Assessorato alla Cultura, che, proprio a ridosso dei decreti di chiusura hanno inaugurato *OperaStreaming*, il primo portale regionale interamente dedicato allo streaming operistico che, come si legge sul suo sito, estende i propri propositi di divulgazione ben oltre la contingenza del lockdown, puntando a fornire sul lungo periodo «un servizio rivolto a fasce di pubblico svantaggiate nella fruizione delle attività delle sale teatrali»³².

Sebbene siano stati utili all'*audience engagement* soprattutto rivolto alle giovani generazioni (confermando i dati sul rinnovo dei pubblici della lirica attraverso la fruizione digitale già acquisiti prima del Covid)³³ tali cartelloni in streaming, tuttavia, nella maggior parte dei casi hanno proposto registrazioni audiovisive di spettacoli storici o delle stagioni passate, ossia oggetti mediali che costituiscono un documento indiretto di ciò che è accaduto sui palcoscenici, “soltanto” una testimonianza artistica o traccia mnemonica in differita, e pertanto “a bassa intensità di liveness”. Con tale considerazione ci riferiamo al fatto che,

³¹ Cfr. <https://www.teatroregio.torino.it/news/operaonthesofa> (ultimo accesso 25/11/2021).

³² Cfr. <https://operastreaming.com/il-progetto/> (ultimo accesso 25/11/2021).

³³ Ci riferiamo in particolare alle indagini pubblicate dal report realizzato con la consulenza scientifica di Laura Gemini, Stefano Brilli e Francesca Giuliani *Il pubblico dello spettacolo nelle Marche. Report di ricerca sui pubblici dello spettacolo dal vivo nelle Marche*, Consorzio Marche Spettacolo, 2021, pp. 10-11.

evidentemente, la fruizione di riprese registrate e riferite a un passato più o meno lontano riporta alla prima declinazione di liveness teorizzata da Auslander: a livello soggettivo e percettivo la videoregistrazione procura un senso affettivo di “dal vivo” legato al fatto che le tecnologie di visione – in questi casi le web tv dei teatri – sono esperite come *live*, ma ciò coinvolge primariamente l'*agency* individuale e collettiva del pubblico, la sua volontà di soddisfare tale esigenza affettiva, e non le logiche espressive riflessive³⁴ delle performance trasmesse, nate per la visione in presenza, per un *engagement* non mediato.

Di tutt'altro spessore, invece, sono state quelle operazioni di opera in video concepite durante l'emergenza pandemica appositamente per la fruizione online e televisiva, che, consapevoli di dover affrontare una crisi di relazionalità spaziale con i pubblici forzatamente a distanza, hanno rimodulato le categorie della simultaneità trasmissione/ricezione, dell'*engagement* e della località con l'esperienza³⁵ lavorando alla ricostruzione di un senso del luogo, di un tempo condiviso o di una disposizione affettiva da parte delle *audience* all'interno di strutture drammaturgiche *ab origine* mediatizzate.

È proprio in questi esperimenti, a nostro avviso, che si coglie un rimodellamento della forma espressiva teatrale e dell'interazione col pubblico tale da superare il procurato senso di liveness delle videoregistrazioni classiche, approdando a un più intenso “gradiente” dell'esperienza musicale e performativa, ossia a una digital liveness frutto di autentica «co-determinazione fra affordance tecnologiche e agency di performer e pubblici»³⁶.

Le operazioni-opere di digital liveness

Se già lo sguardo militante di Antonio Gramsci aveva individuato il carattere nazionale-popolare del melodramma, che, forte di un linguaggio plurimo accessibile a tutte le classi sociali, con il proliferare dei teatri a inizio Novecento raggiungeva un pubblico sempre più vasto³⁷, è chiaro che l'incontro dello spettacolo lirico con le tecnologie audio-

³⁴ Sul «processo di reciproca determinazione, circolare e soprattutto riflessivo» tra le manifestazioni performative, il sistema sociale e la configurazione culturale su cui esse sorgono si veda L. Gemini, *op. cit.*, 2003, pp. 22-24.

³⁵ Su questi concetti si veda M. Barker, *Live at a cinema near you': How audiences respond to digital streaming of the arts*, in J. Radbourne, H. Glow, K. Johanson (a cura di), *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, Intellect, Bristol 2013, pp. 15-34.

³⁶ L. Gemini, *op. cit.*, 2016, p. 49. Ancora con Gemini specifichiamo che le *affordance* indicano «le opportunità di interazione che gli artefatti tecnologici possiedono in relazione alle capacità dell'artista» (L. Gemini, *op. cit.*, 2003, p. 122).

³⁷ Cfr. A. Gramsci, *Letteratura e vita nazionale* [1950], Editori Riuniti, Roma 1991.

visive – prima analogiche poi digitali – ha prodotto un’accentuazione notevolissima della sua costitutiva «multimodalità»³⁸, nonché della sua indole nazional-popolare, grazie alla capacità democratizzante dei media di connettere la sfera pubblica³⁹.

Ambedue questi aspetti sono emersi con forza nel contesto inedito del «mondo flagellato dal Covid», ovvero quando «le restrizioni scattate alla fine di ottobre hanno svuotato i teatri non solo in Italia, [...] generando un benefico effetto di stimolo alla creatività in rapporto [...] alle modalità di comunicazione di un linguaggio scenico inevitabilmente molto diverso da quello abituale»⁴⁰. Accanto alla diffusione – che abbiamo già osservato – dei cartelloni di opere in streaming introdotti dalle istituzioni musicali, si è verificata infatti una sorprendente accelerazione dei processi inventivi da parte degli artisti, per cui «le potenzialità live dell’online [...] sembrano trovare oggi delle importanti possibilità di attualizzazione, soprattutto della chance di normalizzazione che lo stato di necessità permette di sondare»⁴¹.

Nel versante di una «*pars construens*» dell’opera in streaming, che può essere produttivamente intesa come «una riattivazione “per necessità” del dispositivo “spettacolo dal vivo” che tiene conto di vincoli e limiti nuovi e che spetta agli artisti declinare in possibilità creative»⁴², si sono distinti soprattutto alcuni esperimenti, portatori di peculiarità strutturali ed estetiche che meritano attenzione.

Si è concentrata sulla reinvenzione dello spazio performativo la doppia operazione video-teatrale di Mario Martone che, in pieno lockdown, ha ideato e realizzato due allestimenti per il Teatro dell’Opera di Roma: *Il barbiere di Siviglia* di Gioachino Rossini visto “in debutto” su Rai3 il 5 dicembre 2020 da oltre 680.000 telespettatori, e poi inserito stabilmente nel catalogo streaming di RaiPlay, e *La traviata* di Giuseppe Verdi, andata in onda sulla stessa rete il 9 aprile 2021 con quasi 1 milione di telespettatori, e anch’essa poi aggiunta alla piattaforma su internet della Rai⁴³.

³⁸ Con multimodalità ci riferiamo all’«intreccio dei *modi* (da intendersi come risorse semiotiche) in diversi tipi di testo. [...] intendendo, dunque, l’opera lirica come semiosi, forma di comunicazione complessa basata sull’azione simultanea di risorse diverse e parimenti importanti». Cfr. F. Rossi, *L’opera italiana: lingua e linguaggio*, Carocci, Roma 2018, pp. 10-11.

³⁹ Su questo cfr. C. Balme, *The theatrical public sphere*, Cambridge University Press, Cambridge 2014.

⁴⁰ C. Galla, *op. cit.*

⁴¹ G. Boccia Artieri, L. Gemini, *op. cit.*

⁴² *Ibidem.*

⁴³ Entrambi gli spettacoli, infatti, sono coproduzioni dell’ente lirico romano e di Rai Cultura.



Fig. 01. Mario Martone, *Il barbiere di Siviglia* (2020).

Foto: Yasuko Kageyama, per gentile concessione della Fondazione Teatro dell'Opera di Roma.

Appositamente concepiti per essere trasmessi sui canali televisivi e online, entrambi gli spettacoli risultano esemplari, addirittura paradigmatici di un netto ripensamento del genere del film d'opera, che il regista napoletano ha rimodulato stilisticamente come opera-film/TV-opera⁴⁴, lavorando sulla cineficazione spaziale⁴⁵ della scena operistica e delle sue dinamiche attanziali.

⁴⁴ Superando la classificazione data dalla letteratura sui video d'opera, che individua solo tre categorie – riprese dal vivo di una rappresentazione scenica, produzioni in studio, film d'opera. Cfr. B. Large, voci *Filming* e *Video-taping*, in S. Sadie (ed.), *The New Grove Dictionary of Opera*, Macmillan, London 1992; e M. Veilleux, *L'opera dal teatro allo schermo televisivo*, in J.-J. Nattiez (a cura di), *Storia della musica europea*, Einaudi, Torino 2004, pp. 849-870 –, il regista francese Jean-François Jung ha produttivamente aggiunto la quarta categoria delle TV-opere, ossia opere composte specificatamente per la trasmissione televisiva, aventi proprie peculiarità poetiche, estetiche ed ermeneutiche. Cfr. J.-F. Jung, *Le relâchement narratif dans le système de la captation*, in *Opera e televisione: un problema di linguaggi*, Atti del Seminario internazionale (Roma, 27-30 ottobre 1993), I.R.Te.M., Roma 1997, pp. 39-55.

⁴⁵ Usiamo il termine cineficazione secondo l'accezione data da Mario Verdone, il quale ne parlò come dell'assimilazione linguistica da parte del teatro di principi propriamente cinematografici. Cfr. M. Verdone, *Teatro e cinema: interazioni*, in C. Vicentini (a cura di), *Il teatro nella società dello spettacolo*, il Mulino, Bologna 1983, pp. 51-62. Sulla cineficazione del medium teatrale si veda anche A.M. Monteverdi, *op. cit.*, 2011, pp. 91-113.



Fig. 02. Mario Martone, *La traviata* (2021).

Foto: Fabrizio Sansoni, per gentile concessione della Fondazione Teatro dell'Opera di Roma.

La regia intermediale⁴⁶ di Martone, il quale ha contestualmente messo in scena e filmato le performance secondo un deciso *modus operandi* di «teatro-cinema»⁴⁷, funziona in una doppia, spiazzante direzione: da una parte la designazione filmica dello spazio vuoto de *Il barbiere*, rappresentato e filmato nella sala deserta del Teatro Costanzi per evidenziare l'assenza del pubblico e la finzione scenica, e, dall'altra, l'occultamento cinematografico del vuoto spettatoriale e dell'artificio performativo de *La traviata*, ottenuto trasformando l'intera platea dell'Opera di Roma in un set realistico e *site-specific*.

Al di là della dirompente forza d'urto con cui questi allestimenti abbattano le convenzioni formali della messa in scena operistica, reiventandola secondo principi e procedimenti di ordine cinematografico, quel che ci interessa rilevare in questa sede è

⁴⁶ Per approfondire la nozione di intermedialità intesa come interazione intersemiotica, come ricreazione/rimediazione delle convenzioni estetiche di un medium all'interno di un medium differente, si veda C. Balme, *Intermediality. Rethinking the relationship between theatre and media*, in «The Wis. Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft», 1, 2004, pp. 1-18; e J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.

⁴⁷ Cfr. A.M. Monteverdi, *op. cit.*, 2020, pp. 41-48.

l'esaltazione della liveness teatrale che, proprio in virtù della spiccata cineficazione delle opere, si viene a produrre nell'*audience* domestica.

Seppure non si tratti di performance *live* videotrasmesse, né di spettacoli realizzati secondo la tecnica del *real time film*⁴⁸, bensì di studiati lavori di scrittura scenica⁴⁹ e di *filmmaking* diffusi solo post-produzione, la loro visione mediatizzata – sia televisiva che online – paradossalmente esalta la liveness operistica attraverso due “infrazioni” della canonica fruizione in sala. La prima: la platea vuota e trasformata in spazio d'azione annulla la dimensione spettatoriale, e laddove manca l'*audience* “reale” si riduce il *gap* e si amplifica il coinvolgimento di quella “virtuale” – giacché la stessa presenza degli astanti evidentemente denuncia uno scarto tra le due. La seconda: mentre la consueta spettatorialità della lirica implica sempre «bruschi passaggi dalla mimesi all'astrazione», ossia lo sforzo di alternare continuamente la percezione della «mimesi del gesto realistico» con quella del «senso di astrazione che si sprigiona dalla musica»⁵⁰, l'innovativa regia di Martone, nella maniera in cui inserisce il regime della rappresentazione scenica in quello della narrazione filmica, annulla l'astrazione propria della fruizione melodrammatica e la trasforma in una ricezione mimetica. Detto in altri termini, sostituisce il “patto di incredibilità” su cui poggia l'azione cantata con un “patto di plausibilità” reso possibile dall'illusione del cinema, dalla sua peculiare costruzione visiva per mezzo del montaggio.

Tanto ne *Il barbiere* quanto ne *La traviata*, infatti, «il piano cinematografico inghiotte l'azione drammatica»⁵¹, il che significa che l'*ópsis* impersonale del cinema satura quella personale e soggettiva del teatro, corroborando la specifica mobilità mediale⁵² del medium teatrale, ma soprattutto rifondando il patto spettatoriale su cui si basa la liveness operistica nel segno di un'esperienza percettiva coesa, non più “biforcata” tra mimesi e astrazione. Pur ri-

⁴⁸ Con *real time film* (o *live film*) si intende una performance dal vivo restituita in immagine, la quale non è lavorata altrove e poi fissata su un supporto (pellicola o digitale), ma composta e mixata in tempo reale. Sull'utilizzo di questa tecnica si veda V. Valentini, *Forme della presenza: performing arts e nuove tecnologie*, in E. Pitozzi (a cura di), «Culture Teatrali. On Presence», n. 21, 2011, pp. 71-89; e A.M. Monteverdi, *op. cit.*, 2020, pp. 46-47.

⁴⁹ Con scrittura scenica si intende un sistema di scrittura che mette in relazione tutti gli elementi linguistici del teatro. Cfr. L. Mango, *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Bulzoni, Roma 2003.

⁵⁰ P. Gallarati, *op. cit.*, pp. 180-183.

⁵¹ F. Ceraolo, *Addio del passato*, in «Fata Morgana Web», 11 aprile 2021,

<<https://www.fatamorganaweb.it/traviata-giuseppe-verdi-regia-martone-direzione-gatti/> (ultimo accesso 25/11/2021).

⁵² Con tale espressione intendiamo la capacità del teatro di includere gli altri media in un ambiente fisico mantenendone la materialità. Su questo si veda C. Georgi, *Liveness on Stage: Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance*, De Gruyter, Berlin-Boston 2014.

nunciando al *real time* (e quindi al *feedback loop*⁵³ da esso procurato) gli spettacoli realizzati da Martone danno fondo compiutamente alle *affordance* tecnologiche del medium cinematografico, determinando una digital liveness mimetica e realistica, e dunque capace di un *engagement* ancora più robusto di quello «oscillante tra due principi [...] inconciliabili: mimesi e astrazione»⁵⁴ procurato dalla postura quasi “schizofrenica” della spettatorialità lirica.

La recente delocalizzazione delle messeinscena operistiche nello spazio narrativo e simbolico dei media elettronici ha assunto anche forme diverse, oltre alla rimediazione dei codici cinematografici o alla ricreazione di set filmici; in particolare, tre esperimenti di opera mediatizzata hanno imboccato la via drammaturgico-musicale del concerto di “pezzi” più o meno celebri, che, declinato con differenti modalità strutturali e fruibili ha attivato ulteriori gradienti di liveness nelle *audience* a distanza.

L’abbrivio di questo modello performativo nel frangente pandemico lo si deve al Teatro alla Scala che il 7 dicembre 2020, costretto a rinunciare al previsto allestimento dal vivo della *Lucia di Lammermoor*, ha scelto di affidarsi ancora una volta all’estro registico di Davide Livermore per confezionare uno show spiccatamente “multi-”: testuale, mediale, fonico, narrativo. Preregistrato e poi trasmesso su Rai1 il pomeriggio dell’iconico appuntamento della Prima scaligera, lo spettacolo *A riveder le stelle* ha calamitato oltre 2 milioni di telespettatori, abbagliati da un rutilante programma ecosistemico che allineava 24 star della lirica nazionale e internazionale e si muoveva lungo una trentina di pezzi cantati (soprattutto arie, ma anche romanze e cavatine), cronologicamente e tematicamente eterogenei ma agganciati l’uno all’altro da una catena di “numeri” di danza e di brani in prosa e in versi – i primi eseguiti dal corpo di ballo del teatro, i secondi recitati da interpreti di vaglia della scena italiana.

Oggetto di pareri critici alquanto contrastanti⁵⁵, l’iper-show scaligero ha avuto il merito di entrare in un territorio espressivo poco frequentato dalle produzioni mediatiz-

⁵³ Cfr. E. Fischer-Lichte, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell’arte*, Carocci, Roma 2014, p. 70.

⁵⁴ P. Gallarati, *op. cit.*, p. 178.

⁵⁵ Si vedano ad esempio la netta stroncatura di Cesare Galla (cfr. C. Galla, *op. cit.*) e la *review* lusinghiera di Roberta Pedrotti: R. Pedrotti, *Sant’Ambrogio e l’assenza*, in «L’Ape musicale», 7 dicembre 2020, <https://www.apemusicale.it/joomla/it/recensioni/56-opera/opera-2020/10808-milano-a-riveder-le-stelle-07-12-2020> (ultimo accesso 25/11/2021).

zate, ossia quello dell'«opera-mosaico, opera-catalogo, opera-atlante»⁵⁶, costruendo una ricca galleria di scene “aumentata” dalla tecnologia digitale e “modellata” dalla regia televisiva, che, a prescindere dalle valutazioni di gusto, risulta certamente portatrice di uno specifico gradiente di liveness. L'esperienza di fruizione mediale, in questo caso, si alimenta dello zapping percettivo-cognitivo tra differenti tipologie testuali, e si amplifica grazie alla convergenza tecnologica (sostenuta dalla “capienza semiotica” dell'opera lirica) dei numerosi linguaggi coinvolti: musica, canto, danza, prosa, video (le scenografie digitali realizzate da D-Wok), cinema (le tante e dirette -auto- citazioni filmiche, spesso riprese da pregresse regie di Livermore).

Un altro fattore determinante per l'applicabilità del concetto di liveness a questo spettacolo – in stretto rapporto con la sua fruizione televisiva – è dato dall'uso ampio e sistematico delle risorse espressive del *découpage* filmico.

Nonostante la diversità tra le tv-opere di Martone, che opacizzano la mediazione tecnologica per far risaltare il realismo scenico, e lo show ipermediale di Livermore, che «ribadisce il peso della tecnologia per la confezione dell'immaginario operistico»⁵⁷, in entrambi i casi, infatti, la strategia retorica dominante è la ritmizzazione del montaggio video in rapporto alla ritmizzazione testual-musicale. Sia Martone, che ha curato personalmente la regia televisiva de *Il barbiere* e de *La traviata*, sia *l'équipe* coordinata da Stefania Grimaldi, che si è occupata di quella di *A riveder le stelle*, sfruttano a fondo i movimenti di macchina, i tagli delle inquadrature – con frequenti piani ravvicinati e *reaction shot* –⁵⁸, i punti di vista insoliti e creativi, sideralmente distanti da un'idea di ripresa neutra e soggettiva. La palpitante ritmizzazione di tali *découpage* televisivi (che naturalmente si aggiungono a quelli spettacolari) esalta la ritmizzazione propria dei testi operistici⁵⁹, ma soprattutto coinvolge emotivamente chi guarda dal piccolo schermo, immergendolo in quella “corrente affettiva” di cui parla Auslander resa ancora più tra-

⁵⁶ G. Carluccio, S. Rimini, *Ri-mappare l'Opera*, in «Fata Morgana Web», 14 dicembre 2020, <https://www.fatamorganaweb.it/a-riveder-le-stelle-livermore-chailly/> (ultimo accesso 25/11/2021).

⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁸ Il cosiddetto “piano di reazione” consiste in un rapido spostamento d'inquadratura sul viso di un personaggio per mostrare la sua reazione emotiva a ciò che si sente o che si vede.

⁵⁹ Con Lorenzo Bianconi chiamiamo testo operistico «il sistema composto da parola, musica e azione». Cfr. L. Bianconi, *La regia d'opera: critica della critica*, in «Il Saggiatore musicale», vol. XVII, n. 1, 2010, p. 105.

scinante dalla “messa in ritmo” del montaggio, accuratamente studiata e realizzata prima della messa in onda⁶⁰.

In particolare nella fruizione di spettacoli preregistrati, infatti, il dispositivo del *dé-coupage* è cruciale: sia per modellare il senso drammaturgico – aggiungendo anche un sovrappiù di significato –, sia, come osservato da Michel Veilleux rispetto ai film d’opera televisivi girati da Pierre Jourdan negli anni Settanta, per «creare quel rapporto di prossimità e d’intimità con il personaggio che sulla scena è sovente assai difficile da instaurare»⁶¹.

Una simile estetica del ritmo visivo, ma soprattutto una stessa «logica compositiva polifonica»⁶² connota altre due sperimentazioni operistiche nate dalla crisi pandemica: lo spettacolo *Il crepuscolo dei sogni* del regista tedesco Johannes Erath, che il 25 gennaio 2021 è stato trasmesso in diretta streaming sulla web tv del Teatro Massimo di Palermo ottenendo più di 8.000 visualizzazioni, alle quali si sono aggiunte le oltre 22.000 registrate sulla pagina Facebook del teatro⁶³; e l’opera “*smart working*” *Alienati*, ideata e prodotta dal Teatro Coccia di Novara e andata in onda il 2 giugno 2020 sulla piattaforma streaming *OnTheatre* con oltre 17.000 visualizzazioni⁶⁴.

Ambedue i lavori si presentano come un fitto catalogo di brani lirici inanellati attorno a un *plot* originale: nel primo caso pezzi di repertorio distribuiti lungo un *iter* diegetico che, simbolicamente, procede “verso la luce” partendo da una situazione di crepuscolo; nel secondo una partitura di arie inedite e composte appositamente per il progetto, al quale tutti i partecipanti – compositori, librettista, regista, cantanti, tecnici del suono – hanno lavorato da remoto su piattaforme di *web conferencing*, appunto in *smart working*, facendo del paradigma produttivo dell’isolamento domestico l’elemento trainante della creazione artistica.

⁶⁰ A proposito dei video d’opera Emanuele Senici ha parlato di una “messa in ritmo” per lo meno quadrupla: testo, musica, rappresentazione teatrale, video». Cfr. E. Senici, *Il video d’opera “dal vivo”. Testualizzazione e liveness nell’era digitale*, in «Il Saggiatore musicale», vol. XVI, n. 2, 2009, p. 299.

⁶¹ M. Veilleux, *op. cit.*, p. 864.

⁶² *Ibidem*.

⁶³ Cfr. A. Foletto, *Il crepuscolo dei sogni va forte sul web, “nessun lavoratore è stato escluso”*, in «la Repubblica», 29 gennaio 2021, https://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2021/01/29/news/il_crepuscolo_dei_sogni_-284719591/ (ultimo accesso 25/11/2021).

⁶⁴ Cfr. *Torna online “Alienati”, l’opera in smart working del Coccia*, in «NovaraToday», 11 luglio 2020, <https://www.novaratoday.it/eventi/alienati-opera-smart-working-coccia.html> (ultimo accesso 25/11/2021).



Fig. 03. Johannes Erath, *Il crepuscolo dei sogni* (2021).
Foto: Rossellina Garbo, per gentile concessione della Fondazione Teatro Massimo di Palermo.

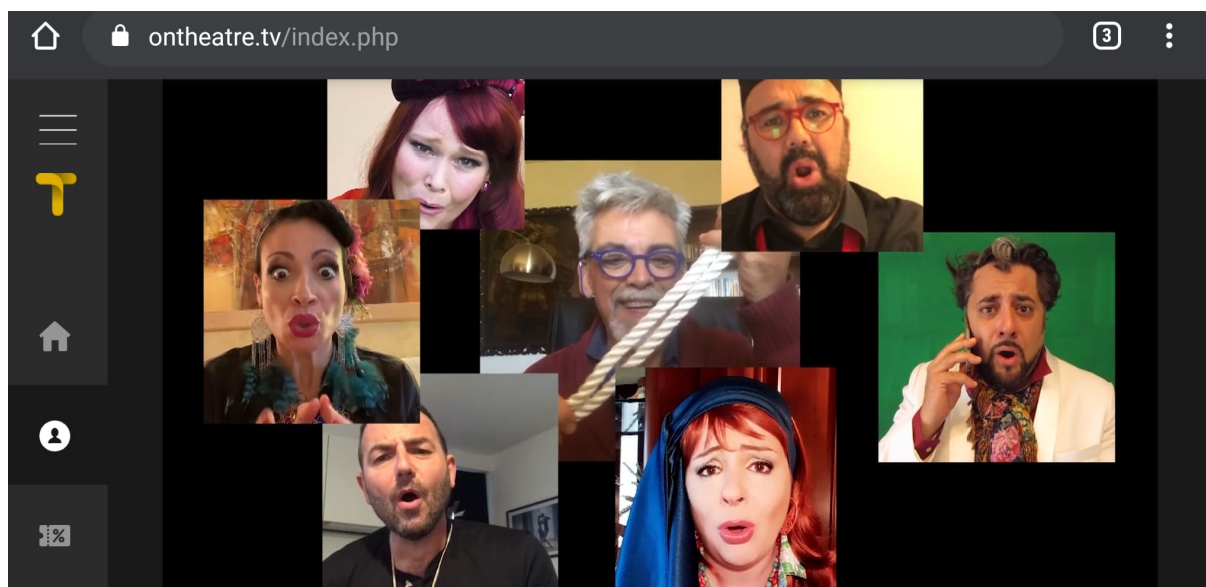


Fig. 04. Roberto Recchia, *Alienati* (2020).
Foto: immagine tratta dello streaming dello spettacolo, gentile concessione della Fondazione Teatro Coccia Onlus.

La trama polifonica de *Il crepuscolo dei sogni*, ovvero il *format* musicale “*compilation* di brani”, diversamente da quella dello show scaligero preregistrato si snoda sulla temporalità “calda” e transeunte del *live stream*, conferendo alla multi-livellare mediatizzazione operistica un ulteriore e intenso grado di *liveness*. Esattamente, è la consapevolezza⁶⁵ dell’azione in tempo reale dei cantanti, “ora ma non qui”, che fa leva sul senso di *liveness* dell’*audience*; una consapevolezza che si incardina sulla «ridefinizione del concetto di presenza “qui e ora”», per cui l’apparizione *live* degli artisti agli occhi del pubblico connesso, benché “distanziata” dallo schermo, non nega affatto il concetto di presenza, ma lo ri-declina come un «*effetto di presenza* di natura spiccatamente cognitiva e non fisica»⁶⁶.

Dal canto suo, invece, lo streaming di *Alienati* offre agli spettatori online una struttura composta da blocchi videomusicali assemblabili secondo opzioni definite da loro stessi, innescando uno stato di connessione con lo spettacolo davvero inedito, frutto della possibilità empirica di agire su di esso⁶⁷, partecipando a un evento che può avvenire solo grazie alla loro (inter)attività.

In tal senso, la *liveness* del pubblico di *Alienati* scaturisce da una precisa «drammaturgia della partecipazione»⁶⁸ in cui la tecnologia digitale attiva un coinvolgimento secondo i modi del *gaming*, dell’esperienza del giocatore nel contesto dell’intrattenimento videoludico: lo spettatore online diventa un “*player*” che guida i cantanti, che costruisce insieme al resto dell’*audience* una trama narrativa partecipata, agendo all’interno di una drammaturgia procedurale subordinata alla sua creativa e concreta interazione. In questo modo, seguendo la prospettiva elaborata da Steve Dixon su quella che egli definisce «*interactivity performance*»⁶⁹, si vengono a creare effetti di «*liveness aumentata*», giacché l’uso delle webcam da parte degli artisti aumenta anziché diminuire le potenzialità

⁶⁵ Usiamo questo termine non casualmente ma in specifico riferimento a quanto affermato da Hans-Thies Lehmann a proposito della percezione dei corpi nelle performance digitali: «la presenza dal vivo non è in primis un fenomeno di realtà corporea, ma un fenomeno mentale, una questione di consapevolezza». Cfr. H.-T. Lehmann, *La presenza a teatro*, in E. Pitozzi (a cura di), *op. cit.*, p. 17.

⁶⁶ A. Pizzo, *op. cit.*, open edition: <https://books.openedition.org/aaccademia/371#bodyftn63> (ultimo accesso 25/11/2021).

⁶⁷ Sull’interattività dei pubblici connessi online si veda G. Bocchia Artieri, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, Milano 2012.

⁶⁸ Cfr. A. Lavender, *Performance in the Twenty-first Century: Theatres of Engagement*, Routledge, London & New York 2016. Per un’attenta analisi di questo studio si rimanda a A. Pizzo, *La drammaturgia della partecipazione nel mondo digitale*, in «*Mimesis Journal* [Online]», vol. 6, n. 1, 2017, <https://journals.openedition.org/mimesis/1200> (ultimo accesso 25/11/2021).

⁶⁹ S. Dixon, *Digital performance*, The MIT Press, Cambridge 2007, p. 4.

della liveness, trasmettendo un'«idea di autenticità e di “realtà affidabile”»⁷⁰ su cui lo spettatore può agire personalmente.

Ecco allora che proprio da queste proposte di “streammare” l'opera lirica emerge un pieno dispiegamento delle potenzialità di liveness dell'online: espresse nell'uso delle piattaforme di streaming come «dispositivi che attivano una grammatica partecipativa forte»⁷¹, nel tempo condiviso da una comunità di spettatori connessi simultaneamente (ora ma non qui), nell'interattività tecnologica⁷² che rimedia e potenzia l'interazione faccia a faccia, nella moltiplicazione digitale delle materie d'espressione che riattiva il senso di “dal vivo” dell'esperienza teatrale dell'opera nel segno di una fenomenologia più composita, e di un coinvolgimento più complesso.

Se il fulmineo *sold out* dell'imminente Prima scaligera dimostra la nostalgia per gli eventi in presenza, e il desiderio di tornare a godere di spettacoli tradizionali, conosciuti, tipici, altresì i numeri dei telespettatori e delle visualizzazioni online di questi esperimenti di opera in video indicano un posizionamento diverso dei pubblici della lirica, volto a forme spettacolari sperimentali, contemporanee, alternative, capaci di superare l'*impasse* dei teatri fisicamente inaccessibili e di produrre attraverso gli schermi nuovi e vividi gradienti di liveness.

Riferimenti Bibliografici

- A. Amendola, V. Del Gaudio (a cura di), *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*, I gechi, Salerno 2017.
- P. Auslander, *Digital liveness: a historico-philosophical perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n.3, 2012.
- P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* [1999], Routledge, Oxon 2008.
- C. Balme, *Intermediality. Rethinking the relationship between theatre and media*, in «The Wis. Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft», n. 1, 2004, pp. 1-18.
- C. Balme, *The theatrical public sphere*, Cambridge University Press, Cambridge 2014.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

⁷⁰ S. Dixon, *op. cit.*, p. 455.

⁷¹ G. Boccia Artieri, L. Gemini, *op. cit.*

⁷² Su questo concetto si veda L. Gemini, *op. cit.*, 2003.

- M. Barker, *Live at a cinema near you': How audiences respond to digital streaming of the arts*, in J. Radbourne, H. Glow, K. Johanson (a cura di), *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, Intellect, Bristol 2013, pp. 15-34.
- L. Bianconi, *La regia d'opera: critica della critica*, in «Il Saggiatore musicale», vol. XVII, n. 1, 2010, pp. 105- 118.
- G. Boccia Artieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° maggio 2020, in <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 25/11/2021).
- G. Boccia Artieri, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, Milano 2012.
- J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.
- G. Carluccio, S. Rimini, *Ri-mappare l'Opera*, in «Fata Morgana Web», 14 dicembre 2020, in <https://www.fatamorganaweb.it/a-riveder-le-stelle-livermore-chailly/> (ultimo accesso 25/11/2021).
- F. Ceraolo, *Addio del passato*, in «Fata Morgana Web», 11 aprile 2021, in <https://www.fatamorganaweb.it/traviata-giuseppe-verdi-regia-martone-direzione-gatti/> (ultimo accesso 25/11/2021).
- V. Del Gaudio, *Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander*, in «Mediascapes journal», n. 8, 2017, pp. 253-264.
- M. De Marinis, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma 2000.
- R. Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente [1992]*, Il Castoro, Milano 2010.
- S. Dixon, *Digital performance*, The MIT Press, Cambridge 2007.
- K. Edelman, B. Hurley, N. Gangopadhyay, *Digital media trends survey, 14th edition*, a cura di Deloitte's Technology, Media & Telecommunications practice, in <https://www2.deloitte.com/lu/en/pages/technology-media-andtelecommunications/articles/digital-media-trends-survey.html> (ultimo accesso 25/11/2021).
- E. Fischer-Lichte, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma 2014.
- C. Galla, *Opera lirica: fenomenologia dello streaming*, in «Doppiozero», 12 dicembre 2020, in <https://www.doppiozero.com/materiali/opera-lirica-fenomenologia-dello-streaming> (ultimo accesso 25/11/2021).
- P. Gallarati, *Mimesi e astrazione nella regia del teatro musicale*, in R. Alonge (a cura di), *La regia teatrale: specchio delle brame della modernità*, Edizioni di Pagina, Bari 2007, pp. 175-188.

- L. Gemini, S. Brillì, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes journal», n. 15, 2020, pp. 44-58.
- L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano 2003.
- L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.
- C. Georgi, *Liveness on Stage: Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance*, De Gruyter, Berlin-Boston 2014.
- A. Gramsci, *Letteratura e vita nazionale* [1950], Editori Riuniti, Roma 1991.
- W. Iser, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica* [1978], il Mulino, Bologna 1987.
- J.-F. Jung, *Le relâchement narratif dans le système de la captation*, in *Opera e televisione: un problema di linguaggi*, Atti del Seminario internazionale (Roma, 27-30 ottobre 1993), I.R.Te.M., Roma 1997, pp. 39-55.
- F. Krotz, *The Meta-Process of 'Mediatization' as a Conceptual Frame*, in «Global media and communication», vol. 3, n. 3, 2007, pp. 256-260.
- B. Large, voci *Filming e Videotaping*, in S. Sadie (a cura di), *The New Grove Dictionary of Opera*, Macmillan, London 1992.
- A. Lavender, *Performance in the Twenty-first Century: Theatres of Engagement*, Routledge, London & New York 2016.
- H.-T. Lehmann, *La presenza a teatro*, in E. Pitozzi (a cura di), «Culture Teatrali. On Presence», n. 21, 2011, pp. 17-30.
- L. Locatelli, *Lo spettatore*, in A. Cascetta, L. Peja (a cura di), *Ingresso a teatro. Guida all'analisi della drammaturgia*, Le Lettere, Firenze 2003, pp. 97-113.
- L. Mango, *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Bulzoni, Roma 2003.
- A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma 2020.
- A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- S. O'Neil, J. Edelman, J. Sloboda, *Opera Audiences and Cultural Value: A Study of Audience Experience*, in «Creativeworks London Working Paper», n. 2, 2014.
- A. Pizzo, *La drammaturgia della partecipazione nel mondo digitale*, in «Mimesis Journal [Online]», vol. 6, n. 1, 2017, in <https://journals.openedition.org/mimesis/1200> (ultimo accesso 25/11/2021).

- A. Pizzo, *Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.
- P.C. Rivoltella, *La differenza comunicativa del teatro. Aspetti teorici e implicazioni educative*, in «Comunicazioni Sociali», n. XVIII, 1996, pp. 5-29.
- F. Rossi, *L'opera italiana: lingua e linguaggio*, Carocci, Roma 2018.
- W. Schultz, *Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept*, in «European Journal of Communication», vol. 19, n. 1, 2004, pp. 87-101.
- E. Senici, *Il video d'opera "dal vivo". Testualizzazione e liveness nell'era digitale*, in «Il Saggiatore musicale», XVI(2), 2009, pp. 273-312.
- N. Till (a cura di), *Opera Studies*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.
- V. Valentini, *Forme della presenza: performing arts e nuove tecnologie*, in E. Pitozzi (a cura di), «Culture Teatrali. On Presence», n. 21, 2011, pp. 71-89.
- G. Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 2000.
- M. Veilleux, *L'opera dal teatro allo schermo televisivo*, in J.-J. Nattiez (a cura di), *Storia della musica europea*, Einaudi, Torino 2004, pp. 849-870.
- M. Verdone, *Teatro e cinema: interazioni*, in C. Vicentini (a cura di), *Il teatro nella società dello spettacolo*, il Mulino, Bologna 1983, pp. 51-62.
- J. Whittaker, *The Cyberspace Handbook*, Routledge, London 2004.

Sitografia

- https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf (ultimo accesso 25/11/2021).
- <https://www.teatromassimo.it/archivio/notizie/non-vi-lasciamo-senza-musica.html> (ultimo accesso 25/11/2021).
- <https://www.youtube.com/user/operaroma> (ultimo accesso 25/11/2021).
- <https://www.teatrosancarlo.it/it/pages/stage-at-home.html> (ultimo accesso 25/11/2021).
- <https://www.teatroregio.torino.it/news/operaonthesofa> (ultimo accesso 25/11/2021).
- <https://operastreaming.com/il-progetto/> (ultimo accesso 25/11/2021).

Questo articolo nasce nell'ambito del progetto di ricerca del Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università degli Studi di Catania *ARIE – Audience, Remediation, Iconography, Environment in Contemporary Opera*, di cui è responsabile scientifico la Prof.ssa Stefania Rimini (Università degli Studi di Catania).

Biografia dell'autore/ Author's biography

Laura Pernice (1988) è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università degli Studi di Catania nell'ambito del progetto *ARIE – Audience, Remediation, Iconography, Environment in Contemporary Opera* (diretto dalla Prof.ssa Stefania Rimini). Dottoressa di ricerca in Discipline dello Spettacolo all'Università di Catania, è autrice dei libri *Motus. La vertigine multimediale* (Villaggio Maori, 2016) e *Giovanni Testori sulla scena contemporanea. Produzioni, regie, interviste (1993-2020)* (Edizioni di Pagina, 2021). Dal 2015 è membro del comitato di redazione di «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità». Si occupa di teatro contemporaneo secondo prospettive di ricerca interdisciplinari, che coniugano i *performing studies*, la regia teatrale e la *visual culture*. Suoi articoli su registi e attori contemporanei (Giorgio Barberio Corsetti, Emma Dante, Fanny & Alexander, Davide Livermore, Compagnia Lombardi-Tiezzi, Mario Martone, Motus, Teatro delle Albe, etc.) sono stati pubblicati in volumi collettanei e in riviste nazionali e internazionali.

Laura Pernice (1988) is Research Fellow at the University of Catania, Department of Humanities, within the project *ARIE – Audience, Remediation, Iconography, Environment in Contemporary Opera* (coordinated by Prof. Stefania Rimini). She holds a PhD in Disciplines of Performing Arts at the University of Catania, and she is author of the books *Motus. La vertigine multimediale* (Villaggio Maori, 2016) and *Giovanni Testori sulla scena contemporanea. Produzioni, regie, interviste (1993-2020)* (Edizioni di Pagina, 2021). From 2015 she is member of the editorial staff of «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità». She studies contemporary theatre from an interdisciplinary research perspective, combining performing studies, theatre direction and visual culture. Her articles on contemporary directors and actors (Giorgio Barberio Corsetti, Emma Dante, Fanny & Alexander, Davide Livermore, Compagnia Lombardi-Tiezzi, Mario Martone, Motus, Teatro delle Albe, etc.) have been published in collective volumes and national and international academic journals.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Nft e Concerti: l'industria musicale tra liveness, sperimentazioni e alternative future

Alfonso Amendola

Università degli Studi di Salerno

Michelle Grillo

Università telematica eCampus

Abstract

La pandemia ha definito diverse declinazioni della liveness nella dimensione digitale. Tra i settori più colpiti e che hanno dovuto reinventare linguaggi e forme comunicative, accanto al teatro quello della musica live (il tema disciplinare sul quale vogliamo riflettere). L'industria musicale, da sempre fortemente legata alla prossimità fisica, al necessario rapporto con la strada, inteso come luogo d'ispirazione e nutrimento (immaginiamo le subculture giovanili: dai teddy boys, ai mods, dal movimento hippie, al punk, dall'hip hop alla trap) si è tenacemente reinventata negli ultimi anni negli innovativi spazi digitali: dai social network ai concerti sui videogame (sperimentando un nuovo modo di comunicare e dando vita ad un rinnovato immaginario). Attraverso questo saggio si intende procedere verso una ricognizione e analisi delle pratiche della liveness multimediali, transmediali, intermediali nell'ambito musicale esaminando, in particolare, come gli NFT musicali (Non-Fungible Tokens) si siano rivelati come una delle strade più promettenti per continuare a mantenere il legame emotivo, culturale ed identitario tra i performer e i fans, e gettando le basi per un'economia alternative futura.

The coronavirus pandemic has brought about several changes in the liveness of the digital dimension. The most damaged sectors that had to rethink languages and forms of communication, include theatre but also live music which is the focus of our paper. The music industry – strictly linked to the physical proximity and to the necessary connection with the street intended as a place of inspiration and nourishment (think of youth subcultures: from Teddy Boys, to Mods, from Hippies to Punks, from Hip Hop to Trap) – has stubbornly reinvented itself in recent years making the most of digital spaces: from social networks to virtual concerts in video games (developing a new way to communicate and giving life to a renewed imagery). The aim of this paper is to move towards a survey and analysis of multimedia, transmedia, and crossmedia liveness practices in music looking in particular at how music NFTs (Non Fungible Tokens) have proved to be one of the most promising ways to preserving an emotional, cultural and identity-making connection between performers and fans. And to lay the foundations for a future alternative economy.

Parolechiave/KeyWords

Blockchain, Crypto art, Covid19, Digital sound, Performance

Introduzione

Il 9 marzo del 2020, il Presidente del Consiglio Giuseppe Conte annunciava che la crescita del numero dei ricoverati nelle terapie intensive e delle persone decedute, richiedevano l'applicazione di norme più stringenti per affrontare il Covid19. Da quel momento l'Italia, il secondo paese più colpito dal virus dopo la Cina, si apprestava a cominciare un lungo lockdown. Mentre si cercava di comprendere la portata di quanto stesse accadendo, in nome di "io resto a casa" e "andrà tutto bene", le persone hanno fatto i conti con il distanziamento sociale e la conseguente accelerazione dei processi di digitalizzazione in molte aree della vita, dal lavoro, all'istruzione, alle relazioni sociali, allo svago. La pandemia ha infranto una serie di regole quotidiane che venivano sancite attraverso la routine. Reinventare i propri spazi e immaginarne dei nuovi, ha tendenzialmente corrisposto a una rottura definitiva con il passato. Il potenziale generato ha messo in scena l'emersione non solo di nuovi sentimenti, ma anche pratiche innovative e svolte relazionali nell'ambito della scena musicale. Il lockdown causato dall'emergenza sanitaria ha generato nuovi desideri, alimentato nuove passioni e dimostrato il grande senso di creatività misto alla caratteristica sociale della resilienza che i milioni di cittadini nel mondo hanno dimostrato. La prima grande trasformazione avvenuta in tale periodo è stata, infatti, la diffusione di un elevato tasso di creatività reso possibile grazie alla disponibilità dei mezzi tecnologici ai quali poter accedere in qualsiasi momento. Molti settori hanno subito un forte contraccolpo in termini economici, i più colpiti sono stati quelli dell'arte e della cultura in generale. Il teatro è stato investito da un'importante caduta, colpito sia nel pieno della stagione invernale 2019-2020 con la brusca interruzione avvenuta a partire dalla seconda metà di febbraio in regioni traino per il settore come la Lombardia e l'Emilia Romagna, e poi a seguire nel resto d'Italia, sia ad avvio della stagione 2020-2021 con il secondo lockdown. Stesso dicasi per l'attività concertistica; quest'ultima, in particolare, è quella che più ha risentito, in valori assoluti, della pandemia; con una perdita dell'83% degli spettatori e un crollo della spesa al botteghino pari

all'89%. Le capienze ridotte non hanno consentito neanche in estate l'allestimento di eventi dei grandi artisti nazionali e internazionali¹.

Stesso discorso per quanto riguarda la moda che nel 2020 ha dovuto rinunciare alla dimensione fisica della strada e della passerella, per trovare nuovi posizionamenti in spazi più o meno inediti allo scopo di mantenere un rapporto di continuità con il proprio pubblico e cogliere, al contempo, l'opportunità di intercettarne di nuovi. La moda ha esplorato la ricchezza dello spazio virtuale dei videogame, dove le Maison, in nome del "game-bait", sono approdate. Insieme alla moda, con una certa continuità che da sempre le unisce, anche la musica è approdata nei videogame. Diventando lo spazio perfetto per la realizzazione di nuove e originali forme di concerti. Il 4 aprile 2020 – in pieno lockdown – il rapper Travis Scott ha radunato 12milioni di utenti sulla piattaforma Fortnite per presentare il nuovo singolo *The Scotts*. L'evento è poi stato replicato sulla piattaforma quel tanto da essere definito Tour, secondo una logica transmediale che vede al centro il progetto musicale, ma con un chiaro interno di posizionamento dell'artista in una logica di cross marketing. A tal riguardo Brembilla fa notare che le strategie transmediali nell'industria musicale possono essere diverse e possono combinare vecchi e nuovi modelli². Il concerto live di Travis Scott è probabilmente l'esempio più rappresentativo dell'evoluzione in seguito alla pandemia. I concerti dal vivo, così come il teatro, hanno dovuto reinventare un nuovo linguaggio e forme comunicative trovando posto in spazi inesplorati, oppure andando a intensificare forme ed esperienze già in essere, come nel caso dei Couch Tour e delle live su YouTube, Instagram e Facebook, e in altri casi, dando vita a modalità assolutamente inedite di fruizione, come i concerti in NFT.

La liveness dell'industria musicale

In seguito alla pandemia si è molto riflettuto sul concetto di liveness e sugli effetti del Covid 19 sulle esperienze live che vivono sostanzialmente della prossimità fisica, mettendo in discussione il valore del qui e ora. Proprio lungo la lineare del "qui ed ora" si sono svilup-

¹Annuario dello spettacolo 2020 https://www.siae.it/sites/default/files/SIAE_Annuario_dello_Spettacolo_2020.pdf (ultimo accesso 10/01/2022).

²P. Brembilla, *Transmedia Music: The Values of Music as a Transmedia Asset*, in M. Freeman, R. Rampazzo Gambarato (a cura di), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York 2019, pp. 82-89.

pate diverse produzioni. Un progetto di ricerca realizzato presso il Massachusetts Institute of Technology (MIT) ha trasformato il coronavirus in una melodia. Per farlo, un team di ricercatori ha utilizzato un'intelligenza artificiale e la tecnica che quest'ultima possiede di tradurre in musica il Covid-19. L'intelligenza artificiale ha trasposto in suoni e vibrazioni le sequenze di amminoacidi che compongono la catena proteica del virus. La melodia è di ben 109 minuti ed è possibile ascoltarla sul Soundcloud del professore Markus Buehler.

Se da un lato la musica si è fatta portatrice di capacità scientifiche come nel caso prima descritto, si sono verificate eventualità in cui la musica si è posta al servizio della salvaguardia del benessere psicologico di un individuo o di un insieme di essi. Divenuta la vera protagonista durante il lockdown, la musica ha conferito sollievo e profonda emozione, con scenari toccanti e inimmaginabili. Grazie all'utilizzo dei social network è stato possibile creare una rete di contatti per darsi appuntamento a una data ora per dare vita a una vera e propria performance estemporanea. I balconi e le finestre delle abitazioni sono diventati palcoscenici per rappresentazioni musicali e spettacoli spontanei, in un sostanziale e radicale ripensamento del concetto di liveness. Le prime riflessioni sulla liveness le dobbiamo a Philip Auslander, incentrate in modo particolare sulla performance, l'arte e la relazione con i media e la tecnologia; con uno sguardo particolare al teatro, la recitazione cinematografica, la performance art, il cabaret e la musica. Nel suo lavoro riguardante il rapporto tra l'esecuzione live e quella "medializzata", Auslander smonta l'idea di un'opposizione tra le due, ma stabilisce un processo di ridefinizione reciproca. «The relationship between live performance and its present mediatized environment, they yield a reductive binary opposition of the live and the mediatized»³. Questo approccio torna ancora particolarmente utile alla luce dell'immersione online di questi ultimi mesi.

Whereas the traditional view represented (...) sees theatre and the live performance arts generally as belonging to a cultural system separate from that of the mass media, live forms have become mediatized in Jameson's sense: they have been forced by economic reality to acknowledge their status as media within a mediatic system that includes the mass media and information technologies. Implicitly acknowledging this situation, a number of theatres have displayed signs similar to the banner that flew outside the Alliance Theater in Atlanta declaring that its offerings are "Not Available on Video," demonstrating that the only way of

³ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London and New York 2008, p. 15.

imputing specificity to the experience of live performance in the current cultural climate is by reference to the dominant experience of mediatization.⁴

Partendo infatti dal principio che il live in sé non è uno stato incontaminato dai media ma, anzi, nasce insieme alla tecnologia, vediamo come la storia della performance dal vivo è legata indissolubilmente alla storia dei supporti di registrazione e si estende per non più degli ultimi 100-150 anni. «Lungi dall'essere invasa, contaminata o minacciata dalla mediazione, la performance dal vivo è sempre già inserita con le tracce della possibilità di mediazione tecnica che la definisce come dal vivo»⁵. In particolare, Auslander, affrontando quella che è la performance musicale, assume una posizione abbastanza forte sulla distinzione tra la musica come essenza e l'essere fisico di chi la fa, in particolare attraverso i suoi studi sulle performance di David Bowie. Egli afferma: «la musica non è un suono disgiunto dall'essere fisico di chi lo fa [...] i suoni che sento risultano direttamente da tutti gli aspetti dell'impegno fisico della persona e dell'atto di fare musica – tutti i suoni e i gesti che costituiscono la performance»⁶. Tale affermazione rappresenta il risultato e la naturale evoluzione di un'indagine volta a mettere in discussione l'idea ancora diffusa che in una performance musicale sia utile o possibile ancora distinguere la musica dalla tecnica.

Live performance now often incorporates mediatization to the degree that the live event itself is a product of media technologies. This has been the case to some degree for a long time, of course: as soon as electric amplification is used, one might say that an event is mediatized. What we actually hear is the vibration of a speaker, a reproduction by technological means of a sound picked up by a microphone, not the original (live) acoustic event. Recently, however, this effect has been intensified across a very wide range of performance genres and cultural contexts, from the giant television screens at sports arenas to the video apparatus used in much performance art. The spectator sitting in the back rows of a Rolling Stones or Bruce Springsteen concert, or even a Bill Cosby stand-up comedy performance, is present at a live performance, but hardly participates in it as such since his/her main experience of the performance is to read it off a video monitor.⁷

⁴ P. Auslander, *op. cit.*, p. 18.

⁵ P. Auslander, *Digital Liveness: Historico-Philosophical Perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11 [traduzione nostra].

⁶ P. Auslander, *Music as Performance: The Disciplinary Dilemma Revisited*, in N. Cook, R. Pettengill (a cura di), *Taking it to the Bridge: Music as Performance*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2013, pp. 249- 357 [traduzione nostra].

⁷ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London and New York 2008, p. 40.

Auslander pone poi la questione sul pubblico e cioè tra quello che assiste allo show originale e quello che ne osserva la riproduzione, secondo cui l'autenticità deriverebbe dal percepire la performance riprodotta come facente parte del progetto estetico dell'artista. Lo stesso concerto live, di cui conserviamo ingenuamente un'idea di purezza, che cos'è se non uno spettacolo in serie mediato sempre e comunque dalla tecnologia e i software audio, i giochi di luce, i mega schermi e tutti gli effetti speciali, fanno parte del grande evento medializzato, anche se il performer deve apparire vero, e il concerto percepito come unico e irripetibile.

Rivoluzione o evoluzione: Convergenza e transmedialità dell'evento live.

Con la pandemia abbiamo assistito alla più alta espressione di convergenza secondo la definizione di Jenkins: «il flusso di contenuti su più piattaforme, la cooperazione tra più settori dell'industria dei media e il migrare del pubblico alla ricerca continua di nuove esperienze di intrattenimento»⁸. Complessivamente gli eventi live sono diminuiti di quasi il 70%, gli ingressi del 73%. La spesa al botteghino è scesa del 78%, con un -92,04% solo per quel che riguarda il settore dei concerti di musica leggera, che in termini assoluti vale 355,5 milioni⁹. Mentre gli eventi live venivano annullati o nella migliore delle ipotesi rimandati a data da destinarsi, molti venivano eseguiti in streaming. La vendita di biglietti online ha segnato un +292% tra giugno e dicembre 2020 secondo MIDia report¹⁰, tanto che dal 2020 i dati sul macro aggregato degli eventi streaming su piattaforme digitali sono stati inseriti nell'annuario dello spettacolo redatto dalla SIAE. Si è assistito a un incremento delle dirette Facebook e Instagram. Un esempio sono state le live casalinghe per invitare le persone a non uscire di casa. Usando l'hashtag *#Togetherathome* il 16 marzo 2020 Chris Martin dei Coldplay ha tenuto uno speciale concerto da casa, live su Instagram, uno show di circa trenta minuti nel quale ha eseguito *A Sky full of stars; Trouble, Viva la Vida*. Il giorno successivo anche il cantante John Legend ha eseguito il suo concerto live streaming. Dalla performance di

⁸ Jenkins H., *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano 2007, p. XXV.

⁹ Annuario dello spettacolo 2020:

https://www.siae.it/sites/default/files/SIAE_Annuario_dello_Spettacolo_2020.pdf (ultimo accesso 10/01/2022).

¹⁰ A. Zo, *Blockchain e Nft per un'industria musicale più sostenibile (e libera)*, 04/03/2021:

<https://www.wired.it/play/musica/2021/03/04/blockchain-nfts-industria-musicale-sostenibile> (ultimo accesso 10/01/2022).

Chris Martin su Instagram è nato il progetto *One World: Together at Home*, l'evento più grande in epoca Covid-19, un concerto virtuale in diretta mondiale per raccogliere fondi a favore dell'Organizzazione Mondiale della Sanità e in particolare del fondo per le iniziative di contrasto alla pandemia chiamato Solidarity Response Fund. Un'iniziativa di Global Citizen il cui programma è stato curato da Lady Gaga. Quarantacinque performance digitali in un diretta transmediale su TV e piattaforme video, otto ore e quasi ottanta artisti che si sono esibiti in due segmenti: il primo digitale della durata di sei ore, il secondo segmento televisivo presentato da Jimmy Fallon, Jimmy Kimmel e Stephen Colbert è stato trasmesso in mezzo mondo e in Italia è andato in onda su Rai 1 e su Rai Radio 2 a partire dalle ore 1:45, con la conduzione di Ema Stokholma e Fabio Canino, evento replicato poi su Rai Radio 2, su MTV (e in streaming su Now TV) e Comedy Central. Tra gli artisti che hanno preso parte all'evento: Adam Lambert, Annie Lennox, Ben Platt, Cassper Nyovest, Christine And The Queens, Common, Delta Goodrem, Finneas, Jack Johnson, Jacky Cheung, Jess Glynne, Jessie J, Juanes, Keshi, Michael Bublé, Rita Ora, Sebastián Yatra, Sheryl Crow, Sho Madjozi, Sofi Tukker, The Killers, Zucchero, Angèle, Billy Ray Cyrus, Charlie Puth, Eason Chan, Ellie Goulding, Hozier, Jennifer Hudson, John Legend, Lady Antebellum, Leslie Odom Jr., Luis Fonsi, Niall Horan, Picture This, Super M, Alicia Keys, Andrea Bocelli, Billie Eilish, Billie Joe Armstrong, Camila Cabello, Celine Dion, Chris Martin, Eddie Vedder, Elton John, J Balvin, Jennifer Lopez, Lady Gaga, Lizzo, LL Cool J, Paul McCartney, Pharrell Williams, Rolling Stones, Sam Smith, Shawn Mendes, Stevie Wonder, Taylor Swift e Usher¹¹.

Si potrebbe affermare che la pandemia abbia messo in moto la piena rivoluzione digitale nel mondo della musica live? Certo è che nel tempo ferito della pandemia il potenziale cognitivo umano è venuto a galla. In questo momento di profonda crisi è esploso come una dimostrazione di volontà e necessità di rimanere in contatto nonostante la distanza. L'ipertropia degli schermi e del flusso di informazioni attraverso di essi veicolate, rischiava di rendere atrofizzato l'uomo. L'ipnosi alla quale sembrava poter essere soggetto è divenuta una forma di estensione delle proprie capacità psico-fisiche.

¹¹ Rolling Stone, *Guarda l'evento One World: TogetherAtHome*, 18/04/20202: <https://www.rollingstone.it/musica/guarda-levento-one-world-together-at-home/513109> (ultimo accesso 10/01/2022).

Un'immagine in televisione trasmessa durante il periodo di quarantena diveniva concretizzazione di sentimenti comuni. Basti pensare alle numerose pubblicità sviluppate durante tutto il periodo del lockdown: il cambiamento dei registri linguistici, la messa in scena di città vuote, l'indossare la mascherina e la volontà di ricominciare sono divenuti le iconografie per immagini e per sensi, per eccellenza, simboli di una riscoperta umanità. Gli schermi non possono essere considerati, però, solo come dei fornitori di immagini. Oggi i display sono bacheche che danno la possibilità di scegliere all'utenza cosa, quando, come e dove cliccare. Possono essere considerati specchi della propria persona "digitalizzata", come i diari sui social network, o ancora, finestre dalle quali affacciarsi sul mondo. È fondamentale, perciò, tenere a mente che uno schermo, o per meglio dire, un display, non ha potere manipolativo sull'uomo, ma è quest'ultimo che lo possiede e lo modella a proprio piacimento.

Sicuramente la *social media society*, dal canto suo, con strumenti potentissimi quale il largo raggio di trasmissione di una informazione, ha sempre viaggiato sul filo del rasoio a metà tra potenziale divulgativo e disinformazione dovuta all'emissione di fake news non controllate in partenza, ma a contribuire alla diffusione di informazioni vi era la produzione personale ed individuale su ogni singolo "diario" sociale.

Le bacheche dei maggiori social network si riempivano giornalmente di informazioni relative alla propria sfera quotidiana, al modo in cui venivano riadattate le abitudini, a come si stesse svolgendo la rilocalizzazione alla quale ognuno era costretto.

Tali processi sociologico-mediali potrebbero essere la piena realizzazione di una teoria promossa da Henry Jenkins. A lui, nel 2006, va il merito di aver perfezionato in un testo di importanza epocale, quella che è la teoria della "cultura della convergenza", accennata in precedenza, secondo la quale una narrazione transmediale corrisponde ad una forma narrativa che muovendosi attraverso più strutture e forme mediali può divenire perfezionamento dell'esperienza del *prosumer* e di nuove e distinte forme di informazione. La produzione di contenuti digitali con tecniche "dal basso" proprie dei "non addetti ai lavori" diventano, dunque, vere forme artistiche di cui ci si serve per ricostruire un dato momento o periodo passato.

Le testimonianze musicali e di liveness di coloro i quali hanno ripensato il proprio impegno creativo e visionario durante la pandemia, raccontate attraverso la social media

society o il sistema media-audiovisivo, hanno evidenziato le capacità di un individuo di farsi produttore e creatore di tali contenuti digitali che siano in possesso di una storia e che siano costruiti esteticamente performativi, con un contenuto coerente e coeso.

Sarebbe importante notare come un fattore esterno, lontano dalla capacità di manipolazione dell'uomo e di portata smisuratamente preoccupante, quale può essere la diffusione di un virus, sia fonte di creatività e inneschi nelle menti una volontà di manifestare il proprio pensiero attraverso ogni possibile supporto mediale (ma questo apre ad altri spazi di riflessione).

In ogni caso la Pandemia ha fatto ripensare per intero il processo digitale; e invita a ragionare sull'idea stessa di rivoluzione digitale, un'idea forse abusata che presuppone un prima e un dopo, e un vecchio e un nuovo. Rispetto all'idea del voler spazzare via il primo in favore del nuovo, Pasquali ricorda: «La separazione fra nuovi e vecchi media è, più che un dato di fatto, un effetto delle distorsioni prospettive operate dalla retorica del nuovo che tende ad appiattire la complessità dei vecchi media»¹².

È indubbio che le nuove tecnologie digitali abbiano cambiato il modo di produrre e consumare la musica, ma più che parlare di rivoluzione, come fa notare Gianni Sibilla, sarebbe più opportuno parlare di evoluzione digitale¹³. Anzi è evidente che supporti, organizzazione dei linguaggi, accessi e produzioni, spesso riprendono stili e modalità dei vecchi media, un po' perché i nuovi media ne sono la continuazione¹⁴. E in effetti già McLuhan affermava che ogni nuovo mezzo di comunicazione tende a riassumere in sé molte delle funzioni assolute dai mezzi precedenti¹⁵. In particolare, nel campo della musica, come nota Sibilla, non c'è mai stata una vera e propria rottura, ma il mutamento in atto è stato costante dall'inizio del XX secolo con importanti accelerazioni negli ultimi anni, ma difatti non c'è mai stata una vera e propria rottura, ma piuttosto sostituzioni graduali, ciò che è cambiata è la velocità di tali sostituzioni. Secondo Sibilla i nuovi media non hanno fatto altro che trasferire in uno spazio nuovo il sistema dei media musicali, dischi che sono diventati MP3, performance trasmesse in live streaming, i discorsi dei fan trasferiti

¹² F. Pasquali, *I nuovi media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma 2003, p.29.

¹³ G. Sibilla, *Musica e media digitali. Tecnologie, linguaggi e forme sociali dei suoni, dal walkman all'iPod*, Bompiani, Milano 2008.

¹⁴ R. Stella, C. Riva, C. M. Scarcelli, M. Drusian, *Sociologia dei new media*, Utet, Torino 2018.

¹⁵ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1990.

nelle chat e nelle community sui social network. Una non rivoluzione che secondo Bolter e Grusin sarebbe tipica dei media stessi, la cui caratteristica fondamentale è la rielaborazione delle forme comunicative precedenti attraverso il processo di rimediazione¹⁶. È questo il caso dei Couch Tour che rappresentano una modalità produttiva e di consumo consolidata da anni, in cui i fan si riuniscono online per assistere a spettacoli in tempo reale, e grazie ai quali, in piena pandemia, il settore della musica live, ha trovato il modo di esistere al di fuori dei luoghi fisici. Il fenomeno dei Couch Tour è già presente da un decennio, i social network rappresentano un'ulteriore evoluzione che hanno reso attiva e partecipativa la trasmissione Couch Tour, il cui hub è Nugs.TV, lanciato nel 1993 come sito per fan dove condividere audio gratuiti. Oggi Nugs.Tv offre una consistente lista di spettacoli insieme a importanti archivi che includono concerti di Bruce Springsteen, Pearl Jam, Sonic Youth, Metallica. Questi ultimi, consapevoli della forza aggregativa del web, hanno tenuto il primo concerto completo in streaming: era il 1995. A parte poche e visionarie band, fino a qualche anno fa i musicisti erano particolarmente scettici riguardo le performance realizzate su piattaforme video o per il web, si è visto con Auslander come nei suoi studi tale dicotomia sia stata annullata. Da qualche anno assistiamo a una crescita dei format live sulle piattaforme social, ma anche su Netflix, Prime Video, The National nelle quali i contenuti vengono di volta in volta declinati secondo ogni formato, cambiando linguaggi e regole.

Dai concerti live streaming agli NFT

Rispetto a una ripresa che procede sotto il segno della prudenza, Boccia Altieri e Laura Gemini ipotizzano per il futuro forme *blended* di spettacolo dal vivo¹⁷. L'accesso illimitato ai contenuti sembra spazzare via d'un colpo concetti come "unicità" e "esclusività". Non si può non pensare alle teorizzazioni di Walter Benjamin che all'inizio del secolo scorso si interrogava sulla perdita dell'aura a causa della riproducibilità tecnica

¹⁶J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002.

¹⁷G. Boccia Artieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° maggio 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 10/01/2022).

La tecnica di riproduzione, moltiplicando la riproduzione, pone al posto di un evento unico una sua grande quantità. [...] Nell'istante, però, in cui alla produzione manca il criterio dell'autenticità dell'arte, anche l'intera funzione sociale dell'arte si trasforma. Al posto di una sua fondazione nel rituale s'instaura una fondazione su una prassi diversa, vale a dire un suo fondarsi sulla politica.¹⁸

Intorno alle performance online, ha preso piede un altro format, quello degli NFT (*non-fungible token*) che offrono una risposta al problema della proprietà del bene virtuale. Gli NFT sono una tecnologia in grado di trasformare i file in entità digitali uniche grazie all'utilizzo della *blockchain*, ovvero un registro digitale cronologico non modificabile all'interno del quale ogni transazione, una volta scritta, non si può modificare, né cancellare, garantendone la proprietà e l'unicità. Ciò che cambia è che le opere, in quanto digitali rimangono fruibili, ma la proprietà resta esclusiva. Il settore, secondo DappRadar, società che analizza applicazioni decentralizzate, comprese le piattaforme di vendita degli NFT basate su blockchain, il fenomeno è esploso negli ultimi 12 mesi e solo nella prima metà del 2021 ha prodotto un volume di vendite stimato nell'ordine dei 2,5 miliardi di dollari. Nello stesso periodo dell'anno precedente il valore era di 13,7 milioni di dollari¹⁹. Se il settore dell'arte è stato precursore degli NFT, oggi quello della musica rappresenta un nuovo approdo.

Kenneth Chi Ho Kim, nei suoi studi sull'impatto delle blockchain sull'industria musicale, ne spiega il funzionamento:

When the music is purchased by the customer, the transaction is recorded on the new block which is created and shared among stakeholders of the blockchain. After stakeholders approve the transaction, the new block added to the chain of blocks and the payment is automatically sent to the right holder. The means of the payment for the blockchain music is cryptocurrency such as Bitcoin and Ethereum. In the era of digital technology, the aggregator was added to the recorded music supply chain to deliver digital music to consumers.²⁰

Facilmente scambiabili e individualmente unici, si trovano su determinati blockchain: Ethereum, Flow, Wax, Bitcoin, Algorand. Rispetto alle cryptovalute gli NFT sono completamente e non direttamente intercambiabili con qualsiasi altra risorsa. Ogni fungible token

¹⁸ W. Benjamin, *L'opera d'arte all'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2014.

¹⁹ HDBlog, *Con gli NFT si fanno miliardi di dollari: 2,5 nella prima metà dell'anno, 7/07/2021*: <https://www.hdblog.it/mobile/articoli/n540833/nft-mercato-miliardi-2021-analisi/> (ultimo accesso 10/01/2022).

²⁰ K.C.H. Kim, *The Impact of Blockchain Technology on the Music Industry* in «International Journal of Advanced Smart Convergence», 2019, vol. 8, n.1, pp. 196-203.

è composto da metadati che ne conferiscono l'individualità. Gli NFT non esistono se non nello spazio virtuale ma possono essere applicati a ogni prodotto fisico, diventando il gemello digitale, una soluzione contro la contraffazione dei prodotti. La creazione di un NFT per ogni prodotto reale crea soprattutto un ponte che unisce il mondo reale al Metaverso, dove per Metaverso non intendiamo il mondo digitale, ma un mondo parallelo, un luogo dove in futuro sarà possibile trascorrere un tempo da destinare allo svago, alle relazioni sociali e all'acquisto e il consumo di prodotti. È evidente che gli Nft creano già da oggi i presupposti per una relazione tra un brand e chi abiterà il Metaverso, consentendo la creazione del valore economico degli oggetti presenti al suo interno. Se nella vita fisica, abbiamo la proprietà dei beni: auto, abiti, case, lo stesso può avvenire nel Metaverso in cui ogni singolo asset può essere acquistato, venduto o scambiato attraverso gli Nft.

Gli Nft possono essere quindi qualsiasi contenuto digitale – video, meme, musica – e potranno essere utilizzati in modo inedito su giochi online e siti internet e poiché ne decretano l'unicità e la proprietà rappresentano un'opportunità per le industrie creative. I Kings of Leon sono entrati nel mercato degli NFT con il nuovo album *When you see yourself*²¹, pubblicato su Amazon Music, Spotify, Apple Music, è stato pubblicato anche in NFT sulla piattaforma musicale YellowHeart.com con tre diversi token di cui uno includeva vantaggi per gli spettacoli dal vivo. La YellowHeart ha poi coniato 18 biglietti d'oro che hanno sboccato i biglietti reali per i concerti in prima fila. Inoltre, per aumentarne il valore, la band ha messo all'asta sei biglietti NFT, gli altri dodici sono stati emessi uno alla volta proprio come delle opere d'arte. Il parallelismo non è casuale perché il valore è definito non tanto dal contenuto che viene incorporato, ma dalla prova di autenticità che viene direttamente dall'artista. L'importanza degli NFT deriva appunto, dall'evoluzione nel rapporto tra l'artista e la propria base fan, un'evoluzione resa possibile già grazie alle fandom e prima ancora alle fanzine. In particolare, risolve economicamente il sistema delle piattaforme streaming che rappresenta oggi i quattro quinti del mercato musicale e dal quale l'autore realizza un guadagno minimo, i veri introiti sono quelli degli spettacoli dal vivo che nell'ultimo anno e mezzo sono venuti a mancare. Gli NFT garantiscono un volume d'affari e opportunità economiche più elevate,

²¹ S. Hisson, *I Kings of Leon saranno la prima band a pubblicare un album come NFT* 3/03/2021, <https://www.rollingstone.com/pro/news/kings-of-leon-when-you-see-yourself-album-nft-crypto-1135192/>

dando agli ascoltatori/fruitori del prodotto la piena proprietà, l'artista conserva il diritto di autore e il diritto di riproduzione ma in ogni caso la proprietà originale resta in possesso dell'acquirente. Un attaccamento, quello all'originale, che rimane anche di fronte alla smaterializzazione dei beni, deducibile sicuramente dall'incremento del mercato del vinile nel 2021 (i dati di Deloitte per FIMI mostrano una crescita complessiva del mercato discografico del 34% e una crescita del mercato del vinile del 189% , scavalcando il CD)²². Gli NFT rappresenterebbero, in senso più ampio, un elemento per non perdere di vista l'attaccamento ai beni, intesi come prodotti, per quanto essi siano immateriali, il presupposto necessario per creare un mercato tangibile nel futuro Metaverso. La traccia per legittimare in futuro la struttura del Metaverso, influenzandone la sovrastruttura²³, dal momento che stiamo sperimentando l'inversione della gerarchia e dell'equilibrio tra l'immateriale e il materiale in modo completamente inatteso a favore del primo elemento²⁴. In senso più stretto, oggi, l'applicazione degli NFT in campo musicale equilibrano il mercato musicale spezzando la catena del modello dei contenuti spesso gratuiti, analizzati da Chris Anderson nel 2009²⁵. Anderson aveva individuato una nuova economia basata sullo sviluppo della *freeconomic*, in cui una generazione cresciuta con Google, dava, e dà ancora per scontato che ogni bene digitale sia gratis, interiorizzando le sottili dinamiche del marketing del costo zero. I modelli di business più interessanti nel primo decennio del duemila consistevano, infatti, nell'individuazione di un guadagno attraverso il concetto del free; le linee di tendenza delle attività economiche online di allora puntavano tutte nella stessa direzione: verso la gratuità dei contenuti. La cui fruizione dei beni materiali, che fino a un decennio prima era centrata sul diritto di proprietà dei beni reali, era stata sostituita dai contenuti digitali la cui economia basata su replicabilità e illimitatezza, sembravano aver spazzato via d'un colpo concetti come "unicità" e "esclusività" dei beni. Oggi è evidente che si sta procedendo verso la direzione opposta, un modello che non mette in crisi lo sharing, ma che ne definisce con chiarezza la proprietà. Gli NFT risolvono in parte la questione dell'incontrollabilità dei file e della digitalizzazione garantendo la tracciabilità dei processi.

²² Mercato italiano in crescita del 34% nel primo semestre 2021, <https://www.fimi.it/mercato-musicale/dati-di-mercato/mercato-italiano-in-crescita-del-34-nel-primo-semester-2021.kl>

²³ K. Marx, *Per la critica dell'economia politica* [1859], Clinamen, Firenze 2011.

²⁴ C. Attimonelli, V. Susca, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano, 2020.

²⁵ C. Anderson, *Gratis*, Rizzoli, Milano 2010.

In futuro è ora? Molto probabilmente sì. I recenti dati sulle vendite indicano che nel marzo del 2021, il DJ e produttore musicale 3LAV ha venduto NFT musicali per 11,6 miliardi di dollari in sole 24 ore. La musicista canadese Grimes ha guadagnato 5,8 miliardi in soli venti minuti. Rispetto all'abbondanza dei flussi digitali, gli NFT rendono possibile la scarsità digitale, un esempio è dato dall'operazione realizzata da Rac, pseudonimo di André Allen Anjosche che nel maggio 2020 ha rilasciato il suo ultimo album in digitale e in musicassette. Un'operazione in chiave nostalgia e al contempo esclusiva: solo cento musicassette, rappresentate da un NFT chiamato Tape, e ogni token dal valore di 28 dollari, il prezzo è poi arrivato a 13 mila dollari l'uno, la cifra più alta mai spesa per una musicassetta. Oggi le principali piattaforme per vendere musica in NFT sono SuperRare, Nifty Gateway e Blockparty. Nifty Gateway, rispetto alle altre è una piattaforma crypto che consente pagamenti con carta di credito e non solo con cryptovalute. Intanto in Italia anche la Siae procede verso la realizzazione di una piattaforma blockchain per tracciare in modo trasparente la gestione del diritto d'autore e i pagamenti, mentre artisti vanno alla conquista del nuovo mercato, tra questi Morgan. Il duo romano dei Belladonna si è reso protagonista di un'operazione di vendita di NFT molto particolare. Comprende non solo l'inedito in copia unica digitale *New Future Travelogue*, ma anche i suoi diritti di copyright su eventuali utilizzi futuri. Davide Dileo, in arte Boosta, il tastierista dei Subsonica e il cantautore e scrittore croato Danijel Žeželj, con la startup Genuino, hanno lanciato il progetto *Music is art* sulla piattaforma Makersplace, una collezione di NFT fatta di composizioni musicali e Visual Art. Chi ha acquistato i contenuti ha avuto anche la possibilità di assistere in forma esclusiva a una loro performance dal vivo, un vero e proprio NFT live che unisce l'offline e l'online. NFT che uniscono anche passato e presente della musica, la cantante Whitney Houston avrà il suo lavoro in NFT, si tratterà di una canzone inedita registrata all'età di 17 anni e sarà venduta durante la Miami Art Week del 1° dicembre 2021²⁶.

Esclusività e unione tra online e offline sono le leve degli Nft che si realizzano attraverso l'esperienza della biglietteria evento dal vivo, non solo i fan possono accedere a contenuti digitali esclusivi acquistando e detenendo NFT di un artista, il fan può ricevere

²⁶S. Grant, *One of announces Whitney Houston NFT collection*, in «The Source», 19th november 2021, <https://thesource.com/2021/11/18/oneof-announces-whitney-houston-nft-collection/>

un trattamento o un accesso speciale, sconti, offerte o contenuti aggiuntivo specifico dell'evento in base ai token in loro possesso, inoltre, attraverso la tecnologia NFT è possibile tenere un registro immutabile sulla blockchain, certificando che quel singolo fan era in quello specifico spettacolo. Le possibilità sono infinite e siamo solo all'inizio.

Riferimenti Bibliografici

C. Anderson, *Gratis*, Rizzoli, Milano 2010.

C. Attimonelli, V. Susca, *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Mimesis, Milano 2020.

P. Auslander, *Liveness. Performance in mediatized culture*, Routledge, London-New York, 1999.

P. Auslander, *Performing Glam Rock. Gender and Theatricality in Popular Music*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2006.

P. Auslander, *Music as Performance: The Disciplinary Dilemma Revisited*, in N. Cook, R. Pettengill (a cura di), *Taking into the Bridge: Music as Performance*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2013.

W. Benjamin, *L'opera d'arte all'epoca della riproducibilità tecnica* [1936], Einaudi, Torino 2000.

G. Boccia Altieri, L. Gemini, *Per un live dei corpi a distanza*, in «Doppiozero», 1° maggio 2020, <https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza>

J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002.

P. Brembilla, *Transmedia Music: The Values of Music as a Transmedia Asset*, in M. Freeman, R. Rampazzo Gambarato (a cura di), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York 2019, pp. 82-89.

L. Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.

L. Gemini, S. Brilli, *Il pubblico del teatro contemporaneo: fra auto-osservazione e processi di fruizione*, in «Comunicazioni sociali», n. 3, 2018, pp. 448-462.

H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano 2007.

K. Marx, *Per la critica dell'economia politica* [1859], Clinamen, Firenze 2011.

M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1990.

F. Pasquali, *I nuovi media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma 2003.

G. Sibilla, *Musica e media digitali. Tecnologie, linguaggi e forme sociali dei suoni, dal walk-man all'iPod*, Bompiani, Milano 2008.

R. Stella, C. Riva, C. M. Scarcelli, M. Drusian, *Sociologia dei new media*, Utet, Torino 2018.

Sitografia

<https://www.hdblog.it/mobile/articoli/n540833/nft-mercato-miliardi-2021-analisi> (ultimo accesso il 3/11/2021)

<https://www.rollingstone.com/pro/news/kings-of-leon-when-you-see-yourself-album-nft-crypto-1135192> (ultimo accesso 3/11/2021)

<https://www.fimi.it/mercato-musicale/dati-di-mercato/mercato-italiano-in-crescita-del-34-nel-primo-semester-2021.kl> (ultimo accesso 5/11/2021)

https://www.siae.it/sites/default/files/SIAE_Annuario_dello_Spettacolo_2020.pdf (ultimo accesso 10/01/2022)

<https://thesource.com/2021/11/18/oneof-announces-whitney-houston-nft-collection> (ultimo accesso 20/11/2021)

<https://www.doppiozero.com/materiali/un-live-dei-corpi-distanza> (ultimo accesso 10/11/2021)

<https://www.hdblog.it/mobile/articoli/n540833/nft-mercato-miliardi-2021-analisi> (ultimo accesso 20/11/2021)

<https://www.rollingstone.it/musica/guarda-levento-one-world-together-at-home/513109> (ultimo accesso 3/11/2021)

<https://www.wired.it/play/musica/2021/03/04/blockchain-nfts-industria-musicale-sostenibile> (ultimo accesso 5/11/2021)

Biografie degli autori/Authors' biographies

Alfonso Amendola è professore associato di Sociologia dei processi culturali presso l'Università degli Studi di Salerno. Delegato del Rettore della Web Radio d'Ateneo. Coordina il laboratorio di progettazione culturale "Open Class". Si occupa di sociologia delle arti, dello spettacolo e della letteratura con particolare attenzione verso i modelli d'avanguardia, la digital society e i consumi di massa (temi su cui ha pubblicato numerosi saggi e lavori monografici). Redattore di riviste internazionali, editorialista del quotidiano "Il Mattino" e project manager di eventi culturali.

Alfonso Amendola is associate professor of Sociology of Cultural Processes at the University of Salerno. He is the Rector's delegate for the University Web Radio. He coordinates the "Open Class" cultural design workshop. He deals with the sociology of the arts, entertainment, and literature, with particular

emphasis on avant-garde models, the digital society, and mass consumption (topics on which he has published numerous essays and monographic works). He is the editor of international magazines, a columnist for the daily newspaper Il MATTINO and a project manager for cultural events.

Michelle Grillo è dottoranda in Medium e Medialità presso l'Università eCampus. Cultrice della materia presso l'Università degli Studi di Salerno, collabora con le cattedre di Sociologia dell'immaginario tecnologico e Media classici e media digitali. Si occupa di social network society, consumi digitali, sociologia della musica e sociologia della letteratura. Tra i suoi recenti lavori un saggio dal titolo *Vetrina. Il ritratto di Dorian Gray, la morte, la fotografia e la costruzione del sé attraverso il selfie*, all'interno dell'antologia *10 Keywords*, a cura di Alfonso Amendola e Mario Tirino edito Francesco D'Amato Editore. Ha curato la bibliografia, sitografia e videografia del saggio *Fenomenologia dei Joy Division*, a cura di Alfonso Amendola e Linda Barone (uscita prevista luglio 2021). Dal 2021 è membro del comitato redazionale della collana della casa editrice Rogas, La sensibilità vitale, specializzata in Scienze dei media e Sociologia della cultura.

Michelle Grillo is a PhD student in Medium and Mediality at the eCampus University. She collaborates with the chairs of Sociology of the Technological Imaginary and Classical and Digital Media at the University of Salerno. She has been researching and working on social network society, digital consumption, sociology of music and sociology of literature. Her recent works include an essay entitled *Vetrina. Il ritratto di Dorian Gray, la morte, la fotografia e la costruzione del sé attraverso il selfie* (The portrait of Dorian Gray, death, photography and the construction of the self through selfies) in the anthology *10 Keywords*, edited by Alfonso Amendola and Mario Tirino and published by Francesco D'Amato Editore. She edited the bibliography, sitography, and videography of the essay *Fenomenologia dei Joy Division*, edited by Alfonso Amendola and Linda Barone. Since 2021 she has been a member of the editorial board of the Rogas publishing house series, which specializes in Media Science and Sociology of Culture.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Performare lo squat. I luoghi culturali occupati come esercizio di liveness e democrazia

Sara Pastore

Università degli studi di Napoli "Federico II"

Abstract

Assumendo l'intrinseca democraticità della svolta performativa delle arti – la quale eccede il principio della proprietà privata sia per l'artista che per il fruitore – il presente contributo intende esplorare le esperienze in cui la creazione dell'artista si realizza nella sua abilitazione alla creazione collettiva, mobilitando il concetto di liveness come presenza e partecipazione. Il contributo, a seguito di una tipizzazione delle varie possibili declinazioni della pratica di squatting, intende restringere il focus sulla sua versione culturale, in quanto metodo performativo teso ad obiettivi estetici, comunicativi e politici. Attraverso l'interpretazione ermeneutica dei presupposti e del funzionamento di tali esperienze, nonché il riferimento – seppur sintetico, per motivi di economicità della ricerca – a casi di *cultural squatting* sul territorio italiano, sarà restituita una lettura di questi che li propone come momenti di attivazione e spazi d'intersezione dei diversi livelli di liveness, messi a disposizione nell'abilitazione dell'agency culturale e politica del pubblico in quanto collettività.

Assuming the democratic nature inherent to the performative turn in art practices – which exceeds the property law both for the artist and her publics – this paper aims to explore those experiences in which the artist's output enables the collective creativity, by mobilising the concept of liveness as presence and participation. The research, after an excursus about the possible categories implied in the squatting practice, intends to focus on its cultural variant, as a performative method addressed to aesthetical, communicative e political objectives. Through the hermeneutical interpretation of such experiences' premises and working, as well as the mention of some cultural squatting cases– albeit synthetic, due to the economy of the research – across the Italian territory, the paper will give back a different reading of such cases, proposing them as moment of activation and spaces of intersection of liveness' different levels, laid out to the endow cultural and political agency of publics as collectivity.

Parole chiave/Key Words

Squat art; alteristituzioni; museum studies; media studies; new institutionalism; performance art

La pratica dello squatting: definizione e classificazione

Per il suo funzionamento, il capitalismo contemporaneo poggia su una specifica narrazione auto abilitante – che a sua volta è nutrita da e nutre complessi set di protocolli e regole per la vita quotidiana – il cui protagonista è l'individuo. Questi è infatti rappresentato come un soggetto il cui successo nella società contemporanea, soprattutto (ma non esclusivamente) in ambito lavorativo, si fonda su qualità quali l'autoimprenditorialità, la mobilità e la flessibilità. Tale discorso si basa su una circolazione di concetti di matrice individualistica e basati su un principio proprietario, che legittimano le logiche egemoniche del mercato liberista, nonché «i suoi modi di dominanti di agire la legalità e all'azione di stato»¹. Ciò è funzionale a non lasciar trasparire alcuno spazio di sfida o di elaborazione alternativa all'attuale sistema capitalista, al punto che, nelle parole di Fisher «è più facile immaginare la fine del mondo che la fine del capitalismo»².

Allo stesso modo, la norma giuridica contemporanea propone come sole opzioni praticabili la forma pubblica o quella privata. Secondo la linea di ricerca legata al movimento dei *commons*, di contro, esisterebbe una terza categoria, vale a dire quella del comune. Esso corrisponderebbe alla ricchezza comune del mondo materiale ma anche di tutto ciò che si ricava dalla produzione sociale e che è a sua volta messo a disposizione per l'interazione sociale. Una prima caratteristica del comune è quella, dunque, di essere nettamente distinto non solo rispetto al privato, ma anche rispetto al pubblico. L'occultazione del comune attraverso la narrazione binaria pubblico/privato corrisponderebbe così alla prima tattica della sua sottrazione, poiché «ogni processo di privatizzazione deciso dall'autorità politica espropria ciascun cittadino della sua quota parte del bene comune sottratto, proprio come avviene nel caso dell'espropriazione di un bene privato»³. Mentre però, sulla base della tradizione costituzionale liberale, in quest'ultimo caso il proprietario privato è tutelato dinanzi l'autorità pubblica, ciò non viene applicato nel caso dei beni comuni, vale a dire i beni della collettività, per i quali non esiste alcuna tutela giuridica.

¹ D. Harvey, *The Right to The City*, in «New Left Review», vol. 53, 2008.

² M. Fisher, *Realismo Capitalista*, Nero Edizioni, Milano 2018.

³ U. Mattei, *Beni Comuni. Un Manifesto*, Laterza, Bari 2011, p. 5.

Il caso della città appare qui emblematico poiché essa, in questa prospettiva, si configura come un inesauribile serbatoio del comune in cui confluiscono elementi materiali e immateriali, i quali costituiscono una ricchezza intensivamente prodotta ed estensivamente disponibile, ma anche sistematicamente catturata, controllata, sfruttata e privatizzata. Si parla a questo titolo di «diritto alla città»⁴: esso si riferisce non solo all'accesso alle risorse, ma anche e soprattutto all'esercizio di un potere collettivo sui processi di urbanizzazione. L'urbanizzazione, però, non va inquadrata solo come trasformazione infrastrutturale: essa implica infatti la costruzione di un asset di valori, criteri e pratiche quotidiane che a loro volta confluiscono in specifici modelli di *persona* urbana, e infondono forza a narrazioni tessute ad hoc per corroborarli. Quello che si viene a configurare è dunque

un mondo in cui l'etica neoliberista di un intenso individualismo possessivo e la sua complementare rinuncia al supporto per le forme di azione collettiva possono diventare il template per la socializzazione interpersonale (...). I risultati sono indelebilmente iscritti nelle forme spaziali delle nostre città, che diventano sempre di più città di frammenti fortificati, di *gated communities* e di spazi pubblici privatizzati tenuti sotto sorveglianza costante.⁵

Alcune esperienze contemporanee di riappropriazione dello spazio possono essere rilette alla luce di queste considerazioni: affrontato nella sua dimensione strutturale, infrastrutturale e sovrastrutturale, il *cultural squatting* rappresenta un'innovativa metodologia dell'urbanizzazione, all'insegna della democraticità e della partecipazione.

A partire dagli ultimi decenni la comunità accademica internazionale ha dedicato numerose linee di ricerca alle pratiche di squat osservandone distribuzione, funzionamento, modelli e impatto. Nel quadro del presente contributo, ci si è serviti in particolare della tipizzazione elaborata da Prujit⁶ al fine di operare una divisione in categorie che, nonostante si serva di una necessaria semplificazione, risulta utile alla contestualizzazione dei fenomeni che di qui a poco si intende approfondire. Nella sua ricerca, la cui base empirica è costituita dall'esperienza di squatting nei Paesi Bassi, nel Regno Unito, in Germania e in Italia, l'*urban squatting* è definito nei termini di appropriazione e utilizzo di un'abitazione o un edificio di altro tipo senza il consenso del proprietario. Nel caso dell'*urban squatting* inteso come mo-

⁴ D. Harvey, *op. cit.*

⁵ *Ibidem.*

⁶ H. Prujit, *The Logic of Urban Squatting*, in «International Journal of Urban and Regional Research», vol. 37, n. 1, 2011.

vimento sociale, che rileva all'interno dello spazio urbano e periurbano una geografia di spazi in disuso come potenziali risorse, esso è soggetto a numerose interpretazioni e chiavi di lettura, offrendosi alla ricerca come manifestazione di sfida al sistema economico dominante, come espressione di dissenso politico, come pratica culturale o, ancora, come soluzione materialmente immediata ad un'esigenza altrettanto materiale ed urgente. Accettando la diversità come suo punto di partenza, quella delineata da Prujit è dunque un'analisi comparativa delle tipologie di squatting che, con il sostegno della teoria dei *New Social Movement*⁷ da cui prende in parte le mosse, osserva i movimenti sociali contemporanei nei termini strutturali di un network e in quelli organizzativi di una piattaforma orizzontale – nonché ne considera in maniera non subordinata obiettivi politici, economici e culturali.

Le configurazioni sono dunque cinque: lo squatting da privazione; lo squatting come strategia di housing alternativa; lo squatting imprenditoriale; lo squatting conservativo; lo squatting politico. Come si vedrà, si tratta di configurazioni ricavate dalla combinazione di caratteristiche e, essendo modelli tipici e tipizzanti essi non esauriscono tutte le specifiche realizzazioni effettive del fenomeno, che piuttosto si pongono di volta in volta sul continuum che tali modelli tracciano.

Per squatting da privazione si intende quel tipo di occupazione, generalmente abitativa, da parte di individui socio-demograficamente ed economicamente svantaggiati: è caratterizzato generalmente da un'organizzazione definita e una divisione di ruoli marcata tra abitanti ed attivisti. A scopo abitativo è anche la seconda categoria dove l'occupazione diventa il modo di conquistare una condizione abitativa alternativa, spesso temporanea e dovuta a necessità contingenti, non per forza di natura economica – ma anche ad esempio culturale, con riferimento ad altre forme di socializzazione e modelli comunitari, o a pratiche dell'ambito DIY (Do It Yourself).

La terza configurazione, quella che Prujit definisce come *entrepreneurial squatting*⁸, non risponde invece – almeno non direttamente – ad un'emergenza abitativa: progetti di beneficenza, spazi di lavoro, cinema, scuole alternative, laboratori, spazi espositivi e così via, sono solo alcuni delle possibili realizzazioni. Per *entrepreneurial squatting*,

⁷ A. Melucci, *New Social Movements. A theoretical Approach*, in «Social Science Information», vol. 19, n. 2, 1980.

⁸ Si è scelto, qui e in tutto il testo, di mantenere la locuzione originale in inglese, poiché il termine corrispondente italiano (“imprenditoriale”) restituisce, come si vedrà in seguito, solo parzialmente il significato inteso.

dunque, si intendono quei casi in cui la pratica di squatting restituisce opportunità per un ampio range di organizzazioni, offrendo opzioni alternative al reperimento delle risorse e alla realizzazione delle attività. Seppure possa sembrare fuorviante, la nozione di imprenditorialità si riferisce in questo contesto ad un approccio in cui individui o gruppi sviluppano, implementano e sostengono soluzioni a problemi di ordine sociale, culturale o ambientale; sono ivi comprese dunque anche le organizzazioni non profit o blended, in cui il principale outcome è definito in termini di “ritorno sociale”⁹.

In Italia, ad esempio, questi spazi corrispondono secondo Prujit ai Centri Sociali, e tracciano una geografia di esperienze numerose e assai diverse tra loro, nonché protagoniste di importanti funzioni culturali, politiche e identitarie.

Ancora, lo squatting può assurgere a tattica di preservazione di un landscape cittadino o naturale: è il caso della quarta tipologia, quella dello squatting conservativo. Esso in genere segue alla pianificazione a all’annuncio di una trasformazione, spesso divulgata tramite un discorso pubblico che combina riqualificazione, sviluppo e valorizzazione, di luoghi dal valore storico, culturale e sociale. Per via del suo obiettivo è spesso una soluzione temporanea accompagnata da manifestazioni e richieste ufficiali.

Infine, abbiamo lo squatting politico, in cui l’occupazione non è di per sé un obiettivo quanto piuttosto «un potenziale strumento di confronto dello stato»¹⁰. Lungi da essere l’unica forma di squatting che implica una riflessione politica (che è invece sottesa in ogni declinazione della pratica) lo squatting politico trova in quest’ultima il suo perno strategico, programmatico ed esplicito.

I luoghi culturali occupati contemporanei, che rivisitano la proposta dei Centri Sociali della fine del secolo scorso, intersecano nelle loro proprietà le varie configurazioni: essi però sono soprattutto caratterizzati dal ritorno sociale della loro attività e, interpolando la vocazione organizzativo-culturale con obiettivi di carattere civico, riconsegnano ai propri contesti urbani una specifica versione dell’imprenditorialità.

Le versioni attuali dei Centri Sociali possono venire a rappresentare, così, un esempio di quelle comunità informali che costituiscono una significativa componente dell’«*internal ar-*

⁹ J.L. Thompson, *The World of the Social Entrepreneur*, in «International Journal of Public Sector Management», vol. 15, n. 5, 2002.

¹⁰ H. Prujit, *op. cit.*, p. 20.

rangement»¹¹ dell'economia delle città contemporanee: queste sono viste come eco-sistemi locali che riescono a creare i propri ambienti istituzionali tramite l'attivazione e la messa a disposizione delle risorse nascoste del territorio. In questo senso, i Centri Sociali

[...] Seppure già noti quale modalità di aggregazione politica tra gruppi di azione locali, stanno assumendo un peso crescente, anche come comunità creative e del cambiamento. [...] Comunità informali, luoghi creativi e drivers di produttività urbana¹².

Rispetto ai loro predecessori essi si pongono, sull'onda da un lato della delusione storica dei movimenti sociali sessantottini, dall'altro su quella dell'incontro con i nuovi movimenti sociali globali, in una posizione di maggiore dinamicità e flessibilità politica rispetto ai loro predecessori, abilitata da una maggiore e più centrale vocazione culturale e risultante in alcune caratteristiche. Dal punto di vista strettamente politico essi non corrispondono a fazioni stabili, rinunciando spesso ad un'auto-classificazione identitaria e preferendo a quest'ultima una riflessione più informale, ma anche più integrata, che mette in funzione i concetti di decolonizzazione, cittadinanza universale ed attivazione sociale. Dal punto di vista culturale, e delle politiche culturali, di contro, la loro posizione è molto più marcata e programmatica. Essa è spesso legata ai criteri attinenti all'ambito del cultural open source – che costituisce una risposta all'ipermercificazione della cultura da un lato, e alla cattura della controcultura dall'altro, ad opera sia del mercato che del potere politico – e del DIY educativo e formativo, mirando a costituire il movimento come network di conoscenze e saperi condivisi, trasmessi e scambiati in maniera non tradizionale.

La vocazione culturale è dunque centrale ed è a partire da questa che si diramano le varie riflessioni sociali, politiche ed economiche: assumendo la produzione e il consumo creativo come elementi del "repertorio d'azione"¹³ dei movimenti sociali, il *cultural squatting* è in un certo senso figlio del contesto capitalista cognitivo contemporaneo, poiché fornisce una risposta ai suoi tentativi di sussunzione, e implica il riconoscimento delle pratiche mediali e delle rappresentazioni culturali come territori di contesa sociale. Non a ca-

¹¹ M.P. Vittoria, P. Napolitano, *Comunità informali come luoghi creativi e drivers di produttività urbana. Il caso dei Centri Sociali a Napoli*, in «Rivista economica del Mezzogiorno», Fascicolo 1-2, 2017.

¹² *Ibidem*.

¹³ C. Tilly, *Contentious Repertoires in Great Britain, 1758-1834*, in «Social Science History», vol. 17, n. 2, 1993.

so, e maggior ragione posizionandosi nell'impervio terreno di riflessione dell'arte nello spazio metropolitano, e dunque pubblico, esso può assumere direzioni e sfumature ambigue e spesso in antitesi tra loro. Nonostante ciò, in alcuni casi qui considerati, rimangono aperte linee di fuga e di reinvenzione dei format e dei codici artistici e civici.

Arte pubblica e spazio pubblico: il caso del cultural squatting

Il termine *public art* viene oggi utilizzato per indicare i movimenti e le esperienze artistiche che si caratterizzano per «una dimensione spaziale e comunicativa aperta, ponendosi fuori dalle riserve protette di musei, gallerie e simili ambienti privilegiati»¹⁴. A partire dai presupposti di comunicazione diretta tra artisti e pubblico, ripensamento degli spazi urbani e del ruolo dell'arte, queste pratiche indagano la natura dell'opera d'arte e quella dello spazio pubblico. È infatti nella loro relazione reciproca che i due termini ritrovano la possibilità di una mutua espansione: la prima diventa pratica partecipata, il secondo, da una connotazione topografica e architettonica, ne assume una interazionale.

A partire dagli anni '90, con la differenziazione ulteriore di strumenti, tecniche e pubblici, nonché con l'emersione di esperienze innovatrici influenzate dalle metodologie inaugurate dall'*Institutional Critique*¹⁵ e dall'estetica relazionale¹⁶, è possibile parlare di *new genre public art* – espressione che assume come centrale la triangolazione tra artisti, pubblici e comunità, in una dimensione di senso contrario rispetto a quella delineata dai luoghi deputati atti a selezionare e isolare l'opera dal mondo:

Scegliere di lavorare fuori dai luoghi espositivi significa lavorare nel contesto urbano come luogo delle condizioni concrete di vita e anche sulle forme di interazione sociale fra le persone, fra cui l'artista si colloca, in un rapporto orizzontale di collaborazione¹⁷.

Così, la riconcettualizzazione dei pubblici implica necessariamente quella dello spazio pubblico come spazio sociale: posizionandosi fuori dai confini della galleria, l'opera d'arte pubblica si distingue poiché entra in uno spazio che è vivo, instaurando un dialogo

¹⁴ L. Perelli, *Public Art. Arte. Interazione e progetto urbano*, FrancoAngeli, Milano 2015, p. 9.

¹⁵ G. Raunig, G. Ray (a cura di), *Art and contemporary critical practice: reinventing institutional critique*, MayFly Books, London 2009.

¹⁶ N. Bourriard, *Estetica Relazionale*, PostMedia Books, Milano 2010.

¹⁷ L. Perelli, *op. cit.*, p. 53.

con l'intreccio di istanze individuali e collettive, questioni sociali, eventi politici e significati culturali. Il ruolo sociale dell'arte si fa più complesso nel contesto dell'arte pubblica poiché, se da un lato essa si pone come elemento che promuove l'accesso agli spazi pubblici, dall'altro lato implica anche una problematizzazione di tale accesso, evidenziando le dinamiche di esclusione ed inclusione dei luoghi. Ciò però non va inteso nel senso di un'estetizzazione metropolitana: lo spazio urbano e periurbano, difatti, subisce tali interventi secondo un'ottica partecipativa che non ne rinnega ma anzi ne rafforza l'ospitalità, proponendo una versione di arte nello spazio pubblico che si discosta dai processi di museificazione e gentrificazione e dai relativi modelli di città museo, città d'arte, città creativa e così via.

La pratica artistica emerge in tal modo come prassi civica, predisponendo le condizioni necessarie per l'attualizzazione di quella dimensione politica che è inevitabilmente insita nelle azioni creative. Essa è così «azione artistica che interviene nelle situazioni sociali concrete in un territorio dato»; «lavoro artistico nei territori urbani di confine e marginalità»; «pratica di inclusione», «pratica di condivisione» e «costruzione di socialità»¹⁸.

Progressivamente, l'ecosistema artistico si rende disponibile ad accogliere un numero sempre maggiore di esempi che intendono la produzione culturale come azione politica, legando arte e movimenti sociali attraverso una traduzione di competenze, risorse e immaginari dalle forme artistiche a quelle organizzative e viceversa.

In questa prospettiva, la natura collettiva di queste pratiche ritrova una ulteriore ragion d'essere nell'intrinseco legame tra la struttura organizzativa a network e la cultura multiforme, plurale e rizomatica dei luoghi urbani contemporanei. I primi anni 2000 – che sono gli anni delle grandi manifestazioni contro la *corporate globalization* nel clima mediale di espansione e intensificazione dell'interattività – sono stati infatti fondamentali per lo sviluppo dell'attivismo creativo. In particolare, ciò è vero per quelle sue forme che implicavano le pratiche collettive e collaborative e il coinvolgimento civico, abilitato da una rete comunicativa sempre più intensa e globale.

Il meccanismo reticolare e capillare che ha rinnovato i movimenti sociali ha in qualche modo toccato anche la pratica artistica, i cui vecchi parametri sembravano gradual-

¹⁸ L. Perelli, *op. cit.*, p. 64.

mente venir meno. Ciò ha determinato un'espansione delle modalità del fare arte lungo direzioni inedite, con la combinazione di riflessioni e tecniche della teoria politica, dell'attivismo, della *community art*, del teatro e della *performance art*, nonché con la riemersione di un'arte politica seriamente coinvolta.

A cavallo tra i due secoli, dunque, si è diffusa – a partire dal mondo anglosassone per poi estendersi ai maggiori poli della produzione artistica occidentale – questa dinamica il cui effetto di rinnovamento ha agito dentro e fuori il sistema dell'arte, dimostrando prepotentemente la permeabilità tra questo e le altre sfere del sociale:

Ciò che le istituzioni non avrebbero permesso, ciò che non potevano o volevano accogliere tra le loro mura, gli artisti lo facevano al di fuori, generando così una costante pressione omeostatica di ritorno sulle istituzioni stesse. Sembrava essere una rivoluzione in slow-motion, un'evoluzione sociale necessaria che gli artisti contribuivano a progettare e modellare¹⁹.

Diventa evidente, in questo modo, il ruolo fondamentale giocato dall'arte nei confronti dei movimenti radicali minoritari, soprattutto nell'apertura ad un bacino di partecipazione più ampio, al di fuori delle sottoculture politiche.

Le rispettive vulnerabilità della produzione controculturale e dei movimenti sociali, difatti, vengono mitigate attraverso una programmatica e mai subalterna relazione tra i due termini, realizzando un'agenda sociale per l'arte oltre il contenuto estetico politicizzato e amplificando la portata della comunicazione e degli immaginari di movimento. La cultura dei movimenti sociali, dunque, da un lato allarga la cornice della produzione controculturale oltre quella del materiale grafico e politico, risaltando le formazioni sociali create dai movimenti e le relazioni che essi instaurano con le tecnologie della comunicazione e della creatività; dall'altro, avanza la concezione dell'artista come agente di cambiamento. Umanizzando, naturalizzando e rendendo comprensibili le situazioni politiche, l'arte risulta avere un ruolo fondamentale – specialmente nel quadro della netta polarizzazione tipica dei conflitti.

Le tecniche e le tattiche creative della protesta basata sul networking che si diffondono all'inizio del XXI secolo provengono infatti in gran parte dall'armamentario cultura-

¹⁹ A. Moore, *Occupation Culture: Art & Squatting in the City from Below*, Autonomedia, Brooklyn 2015, p. 100.

le del movimento di squatting politico e sono basati sulla congiunzione tra le skills relative all'azione culturale e quelle relative all'azione diretta, con l'obiettivo di infondere l'arte e la cultura nei movimenti popolari per creare un nuovo linguaggio e nuove forme della resistenza, in linea con la naturale inclinazione cerimoniale e creativa della manifestazione. L'atto dell'occupazione, in tutte queste esperienze, svolge un ruolo fondamentale, poiché rompe lo status quo incidendo sul livello spaziale e territoriale – nonché su quello logico – e assumendo un valore sia di mercato sia simbolico, poiché produce un disturbo materiale e narrativo inceppando gli ingranaggi della macchina semantica e normativa. Parallelamente, la pratica artistica si impone come elemento della vita quotidiana incidendo sull'immaginario urbano e sulle logiche territoriali.

La relazione tra arte e squat, dunque, pur mantenendo una certa quota di problematicità, poiché getta un ponte tra l'*artworld* (il circuito di spazi espositivi, accademie, outlet e organizzazioni istituzionali, che sono legati alle culture dominanti, ai mercati tradizionali e ai governi ufficiali) e l'universo dello squatting (che è invece sottoculturale) è spiegabile in termini strutturali (economici) e sovrastrutturali (ontologici). Dal punto di vista economico, infatti, nonostante oggi l'arte sia profondamente imbricata nelle dinamiche di un mercato capitalista e neoliberista, la professione artistica per sua natura concorda bene con questo sistema, che lascia come uniche opzioni praticabili quelle dell'«artista imprenditore del sé e quello a carico del welfare»²⁰. Solo in rari e spettacolarizzati casi presa sul serio dal punto di vista professionale, e più spesso ridotta all'ambito del lusso e del loisir, la pratica artistica risulta, a partire dalla stessa formazione, generalmente non sostenibile, in un circolo vizioso che promette di mantenerla sistematicamente elitaria. A ciò si aggiunge inoltre una lettura che ritrova una effettiva parentela tra arte e squat, la quale emerge sotto forma di somiglianza su vari piani: nel lavoro richiesto agli artisti e agli attivisti; nella temporalità frequentemente limitata dell'esposizione e dell'occupazione; nella combinazione di funzione sociale e disposizione simbolica: così, l'occupazione può essere considerata non solo come tattica politica, ma anche come forma di pratica estetica.

²⁰ M. Baravalle, *Alteristituzioni e Arte. Tra Governamentalità e Autonomia*, in «OperaViva Magazine», Agosto 2018.

Oltre, dunque, a restituire un'ampia gamma di forme di ospitalità per l'arte, supportando forme altrove inospitabili e incubando movimenti produttivi e modi d'uso innovativi, la stessa azione di squatting è in sé un fatto culturale e un atto performativo, che si avvale di elementi dello spettacolo e della creatività. Questi spazi diventano così veri e propri bastioni della cultura radicale, che annunciano la loro presenza fiancheggiando le mura dei quartieri che abitano con striscioni, graffiti e poster, e restituiscono lo spazio urbano un campo di battaglia politica e un territorio performativo.

Attraverso la lente della liveness: un dispositivo concettuale per la lettura del cultural squatting

Sono sempre di più, a livello nazionale e non solo, le esperienze per cui la pratica del *cultural squatting* costituisce la stessa condizione d'esistenza. Queste ridisegnano la cartografia dell'arte e della cultura urbana e riscrivono le regole della produzione e della fruizione culturale attraverso le linee di ricerca della diffusione libera, delle economie alternative e della messa in condivisione di spazi e risorse. Allo stesso tempo, queste stesse prospettive ritornano sotto forma di ulteriori forme dell'azione diretta a disposizione del repertorio dei movimenti, aprendo nuove possibilità di comunicazione e socializzazione grazie alle specifiche competenze dell'arte e della performance.

Penso al S.a.L.e. Docks di Venezia, il Macao di Milano, il Maam di Roma, L'Asilo a Napoli²¹, che sono solo alcuni dei molti esempi che, ponendosi come risultati di una ricerca artistica e politica in atto dagli anni '60, e ancor più sull'onda della spinta del movimento dei beni comuni dello scorso decennio, aprono nuove linee di ricerca nella metodologia non solo della produzione e della fruizione artistica, ma anche del vivere quotidiano e dell'agire sociale.

Nell'introdurre una dinamica esperienziale, sia per l'artista che per il fruitore, che trascende il principio della proprietà privata²², è possibile rilevare un certo potenziale di democraticità nella svolta performativa delle arti tardonovecentesca. Le esperienze di

²¹ Per ulteriori approfondimenti dei casi studio di riferimento, qui trattati brevemente per l'economicità della ricerca, si rimanda ai siti web di riferimento e alle pagine social:

Macao: <https://www.macaomilano.org/>; <https://www.facebook.com/macaomilano>;

S.a.L.E. Docks: <http://www.saledocks.org/>; <https://www.facebook.com/saledocks>;

L'Asilo: <http://www.exasilofilangieri.it/>; <https://www.facebook.com/lasilos>;

Maam: <https://www.facebook.com/museoMAAM/>

²² A.B. Oliva, *Territorio Magico. Comportamenti alternativi nell'arte*, Le Lettere, Firenze 2002.

cultural squatting si propongono come ulteriore momento di questo percorso, poiché continuano la trasgressione dello spazio rinascimentale tramite l'appropriazione di quello collettivo. Tale tragitto culmina inoltre con l'occupazione degli spazi digitali, a causa dell'attuale impossibilità di realizzare un discorso pubblico al di fuori delle logiche della mediatizzazione e ancor più della *trans*-mediatizzazione come dinamica comunicativa privilegiata del *mediascape* contemporaneo. Esse, inoltre, se da un lato si discostano dall'idea del sociale come *immanent togetherness*, implicando necessariamente una qualche quota di conflittualità, dall'altro sono anche al sicuro dal rischio di incorrere nel populismo artistico, non relegando l'antagonismo allo spazio autonomo dell'arte e assurgendo, così, a opzione virtuosa in alternativa alle due derive rarefatte delle pratiche culturali performativo-relazionali²³.

Intendendo la *liveness* come una relazione specifica con l'alterità o una precisa modalità di coinvolgimento, essa è tra le proprietà di quelle pratiche culturali che, attraverso un metodo di ricerca azione, mobilitano forze e risorse di ambiti di competenza diversi per ripensare il fare arte e lo stare nella società.

Se l'artista detiene un'urgenza politica, infatti, questa non è quella di restituire rappresentazioni, quanto piuttosto di investigare i processi e gli apparati che controllano queste ultime: si tratta di un allontanamento programmatico dall'ossessione nei confronti del contenuto o del tema, attraverso cui è possibile realizzare il necessario salto dal teatro politico alla politica del teatro.

I corpi e le azioni dei performer organizzano una serie di riflessioni che intersecano gli assi della soggettività, del luogo, della mercificazione, del controllo, della convenzione e della politica. Chi si esprime e verso chi; qual è il contesto spaziale dell'espressione e che valore esso può determinare; chi detiene il controllo nella produzione di significati e in che modo lo esercita; quali sono le posizioni politiche e sociali necessariamente implicate – contestate o rafforzate – nella pratica artistica. E le stesse questioni, si ritrovano appunto nelle esperienze di *cultural squatting*.

In particolare, innestandosi sul nucleo di riflessione della *public art*, il *cultural squatting* rappresenta una pratica che in maniera iterativa – poiché lo fa sia nella sua ge-

²³ M. Baravalle, *L'Autunno Caldo del Curatore. Arte, neoliberalismo e pandemia*, Marsilio, Venezia 2021.

nesi che nella sua successiva offerta civica e sociale – approfondisce ulteriormente il ripensamento di individui, collettività e habitat, assunti nella loro triangolazione.

In questi casi, la creazione dell'artista si realizza nella sua abilitazione della creazione collettiva: la performance è qui intesa non come la predisposizione e l'esecuzione dello spettacolo, quanto piuttosto come fabbricazione di una piattaforma organica, dinamica, sensibile e abitabile.

La questione dello spettatore è di particolare importanza, poiché costituisce il fulcro della discussione riguardo la relazione tra arte e politica. È ad esempio ciò che intende Rancière²⁴ quando invoca la necessità di un teatro senza spettatori: non un teatro le cui poltrone sono vuote, ma un teatro in cui l'atto spettatoriale non implichi una qualche passività; un teatro in cui, piuttosto che come *voyeur* passivi, i fruitori si configurino come partecipanti attivi. L'inizio del processo di emancipazione dello spettatore risiederebbe così nella sfida all'opposizione tra vedere e agire. Ciò permetterebbe l'emersione delle comunità estetiche e creative come potenziali comunità del dissenso, realizzando una disposizione insita della performatività, di cui il teatro è modalità comunicativa per eccellenza. Lo sviluppo di quest'ultimo, infatti, è esso stesso legato alla presenza di una comunità locale – di cui esso è una costituzione estetica: vale a dire, un «modo di occupare uno spazio materiale e cronologico [...] che precede e preforma le leggi e le istituzioni politiche»²⁵.

Intesa non come caratteristica o effetto di un oggetto artistico, ma piuttosto secondo un'accezione mobile e fenomenologica, emerge una rivisitazione del concetto di liveness che permette di osservarla come una forma che si basa sull'accettazione di un nuovo patto spettatoriale, «che riarticola l'hic et nunc nella continuità tra offline e online»²⁶. In questo senso la liveness agisce producendo una posizione del soggetto, la quale è costruita in maniera relazionale rispetto agli altri soggetti del pubblico, i contesti, le istituzioni e le tecnologie.

In quanto azione costruita e socializzante, «teatro da organizzare, produrre e performare»²⁷, i casi di cultural squatting sono leggibili attraverso la prospettiva dell'evento. Nei termini di Scannell l'evento innesca il mutamento storico trasformando

²⁴ J. Rancière, *The Emancipated Spectator*, Verso Books, London & New York 2009.

²⁵ Ivi, p. 6.

²⁶ L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 15, 2020, pp. 44-58.

²⁷ P. Scannell, *Authenticity and Experience* in «Discourse Studies», vol. 3, n. 4, 2001, pp. 405-411.

le stesse categorie culturali che plasmano e limitano l'azione umana influenzando così, almeno in potenza, la causalità sociale. Le esperienze di *cultural squatting*, al crocevia tra la pratica artistica e quella di movimento, si caratterizzano come forma peculiare di *eventful protest* – dimostrazioni pubbliche, azioni dirette o anche iniziative simboliche caratteristiche dei movimenti dell'ultimo ventennio²⁸.

L'*eventful protest* è in grado, dunque, di incidere sulle strutture preesistenti alimentando i meccanismi del cambiamento sociale, attraverso lo sviluppo di network, framework culturali e relazioni interpersonali. In questo senso,

[...] Gli eventi di protesta [...] costituiscono processi durante i quali l'esperienza collettiva si sviluppa nelle interazioni di diversi attori individuali e collettivi, che con ruoli e scopi differenti vi prendono parte [...].²⁹

Nella prospettiva dell'*eventful protest*, sia come pratica artistica che di movimento, i luoghi culturali occupati assumono un valore strumentale (sono risorse a disposizione di un determinato gruppo con obiettivi specifici) sia un effetto socializzante: essi, infatti costruiscono identità, producono relazione interne, facilitano la comunicazione esterna e costruiscono narrazioni, drammaturgie e rituali che permettono alle «persone di farsi comunità».³⁰

È così che è possibile leggere le esperienze di *cultural squatting* in termini di liveness, di cui realizzano, intersecandoli, i vari livelli: co-presenza fisica di performers e audience, simultaneità temporale di produzione e ricezione, istantaneità dell'esperienza; possibilità di ripetizione infinita tramite la registrazione; senso di co-presenza e connessione tra partecipanti (sia online che offline). Questi sono infatti combinati e attivati nelle varie fasi che accompagnano e costituiscono le azioni collettive di riappropriazione urbana.

Tale processo comincia con la narrativizzazione mitopoietica dell'occupazione che inaugura un doppio dello spazio materiale sul piano dell'immaginario. È il caso ad esempio di Macao, il Nuovo Centro per le Arti, la Cultura e la Ricerca, il cui debutto nel landscape urbano milanese avviene con l'occupazione di Torre Galfa, preceduta da una

²⁸ D. Della Porta, *Eventful Protest, Global Conflicts: Social Mechanisms in the Reproduction of Protest*, in J. Jasper, J. Goodwin (a cura di), *Contention in Context: Political opportunities and the emergence of protest*, Stanford University Press, Stanford 2011, pp. 256-276.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*.

intensa campagna comunicativa che si dipana sia sul piano virtuale che su quello fisico, intrecciandone traiettorie, tecniche e strumenti. L'occupazione di Torre Galfa, seppur temporanea (l'edificio fu infatti sgomberato pochi giorni dopo) fu preceduta e accompagnata da una campagna video su YouTube, una open call lanciata sul neonato sito del Centro, interviste condotte nei vari quartieri della città, un ciclo di assemblee e seminari e una chiamata finale al punto di raccolta gestita tramite mailing list (strumento relativamente obsoleto il cui utilizzo è riconducibile sia alla sua portata simbolica legata al milieu dei centri sociali sia a questioni di privacy e sicurezza). In questo modo l'occupazione stessa costituisce il primo progetto culturale di Macao, che nella sua declinazione estetica (e dunque politica) ha abilitato e canalizzato l'agency di centinaia di cittadini e cittadine, costruendo attraverso la performance una rete di soggettività collaborative.

Tale progetto può continuare, inoltre, con la costituzione di spazi viventi in virtù delle stesse comunità che accolgono, coniugando esigenze abitative e desideri comunicativi: emblematico in questo senso è il caso del Maam (Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz) che si configura appunto come un museo abitato e vivo in cui il rapporto tra curatori, ospiti, pubblici e artworks si muove trasversalmente lungo i vari assi della liveness.

Le esperienze di cultural squatting, dunque – di cui si è potuto in questa sede restituire solo alcuni riferimenti a titolo esemplificativo, volendo privilegiarne una proposta d'interpretazione – attuano, attraverso campagne on/off che non stentano a riconoscere la porosità del territorio virtuale, una costruzione dell'evento e del suo senso tramite la sinergia dei vocabolari e dei repertori dell'online e dell'offline, risultanti nell'elaborazione di un nuovo linguaggio performativo. Quest'ultimo produce un riverbero che oltrepassa i confini del sistema dell'arte, infrangendoli, e implicando nuove modalità della creatività, della militanza, nonché della soggettivazione politica e della socializzazione collettiva.

Se da un lato i due costituenti chiave del *cultural squatting* – la performatività e l'intervento estetico nello spazio urbano – sono *device* espressivi non del tutto estranei ai meccanismi di appropriazione neoliberale, la particolare interpretazione che esso ne restituisce innesca un'esperienza per i soggetti coinvolti definibile in termini di "autenticità"³¹ che trascende e in realtà disattiva una serie di opposizioni binarie: arte/quotidiano, auto-

³¹ P. Scannell, *op. cit.*

re/pubblico, azione/rappresentazione, soggettivo/collettivo, live/mediatizzato – e così via. A ciò si aggiunge l'introduzione di una diversa temporalità, quella dell'evento, che fornisce una lente di lettura sia delle pratiche specifiche, sia delle trasformazioni strutturali del cosmo sociale e culturale su cui si innestano.

Così, la pratica di squatting, nella sua dimensione istantanea – l'ingresso, la sovversione e la riappropriazione materiale dello spazio – sia in quella processuale – la messa a disposizione dello spazio come luogo del comune – si propone come esercizio di liveness e democrazia, smascherando l'intrinseco legame fra questi.

Enfatizzando il composto, eterogeneo, aperto e «indeterminato carattere della tradizione democratica»³² (si potrebbe dunque anche dire performativo), il *cultural squatting* assurge così a potenziale strumento atto a disporre le soggettività all'interno di una matrice democratica.

Riferimenti Bibliografici

- P. Auslander, *From Acting to Performance. Essays on modernism and postmodernism*, Routledge, London & New York 1997.
- P. Auslander, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London & New York 2009.
- M. Baravalle, *Alteristituzioni e Arte. Tra Governamentalità e Autonomia*, in «OperaViva Magazine», agosto 2018 (ultimo accesso 23/11/2021).
- M. Baravalle, *L'Autunno Caldo del Curatore. Arte, neoliberismo e pandemia*, Marsilio, Venezia 2021.
- T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006.
- A. Bonito Oliva, *Il territorio magico. Comportamenti alternativi nell'arte*, Le Lettere, Firenze 2009.
- N. Bourriard, *Estetica Relazionale*, PostMedia Books, Milano 2010.
- P. Carmona, T. Herreros, R. Sánchez Cedillo, N. Sguiglia, *Social centres: monsters and political machines for a new generation of movement institutions*, in «Transversal text», vol. 4, 2008, (ultimo accesso 23/11/2021).
- D. Della Porta, *Eventful Protest, Global Conflicts: Social Mechanisms in the Reproduction of Protest*, in J. Jasper, J. Goodwin (a cura di), *Contention in Context: Political opportunities and the emergence of protest*, Stanford University Press, Stanford 2011, pp. 256-276.

³² C. Mouffe, P. Holdengräber, *Radical Democracy: Modern or Postmodern?*, in «Social Text», vol. 21, 1989, p. 41.

- M. Fisher, *Realismo Capitalista*, Nero Edizioni, Milano 2018.
- L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 15, 2020, pp. 44-58.
- D. Harvey, *The Right to The City*, in «New Left Review», vol. 53, 2008, (ultimo accesso 23/11/2021).
- M. Hardt, A. Negri, *Comune. Oltre il privato e il pubblico*, Rizzoli, Milano 2010.
- U. Mattei, *Beni Comuni. Un Manifesto*, Laterza, Bari 2011.
- Melucci A., *New Social Movements. A theoretical Approach*, in «Social Science Information», vol. 19, n. 2, 1980, pp. 199-226.
- A. Moore, *Occupation Culture: Art & Squatting in the City from Below*, Autonomedia, Brooklyn 2015.
- C. Mouffe, P. Holdengräber, *Radical Democracy: Modern or Postmodern?*, in «Social Text», vol. 21, 1989, p. 41.
- E. Ostrom, *Governing the Commons*, Cambridge University Press, Cambridge 1990.
- L. Perelli, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, FrancoAngeli, Milano 2015.
- H. Pruijt, *The Logic of Urban Squatting*, in «International Journal of Urban and Regional Research», vol. 37, n. 1, 2011 (ultimo accesso 23/11/2021).
- J. Rancière, *The Emancipated Spectator*, Verso Books, London & New York 2009.
- G. Raunig, G. Ray (a cura di), *Art and contemporary critical practice: reinventing institutional critique*, MayFly Books, London 2009.
- P. Scannell, *Authenticity and Experience*, in «Discourse Studies», vol. 3, n. 4, 2001, pp- 405-411.
- C. Tilly, *Contentious Repertoires in Great Britain, 1758-1834*, in «Social Science History», vol. 17, n. 2, 1993, pp. 253-280.
- J.L. Thompson, *The World of the Social Entrepreneur*, in «International Journal of Public Sector Management», vol. 15, n. 5, 2002.
- M.P. Vittoria, P. Napolitano, *Comunità informali come luoghi creativi e drivers di produttività urbana. Il caso dei Centri Sociali a Napoli*, in «Rivista economica del Mezzogiorno», Fascicolo 1-2, 2017.

Biografia dell'autore/ Author's biography

Sara Pastore è dottoranda presso il Dipartimento di Scienze Sociali e Statistiche dell'Università Federico II di Napoli, dove si occupa di studi al crocevia tra gli ambiti della mediologia, della sociologia dell'arte e della museologia. Attualmente conduce un progetto di ricerca che si configura come uno studio esplorativo sul movimento alteristituzionale in Italia, focalizzando sulle alteristituzioni culturali

autonome: quegli spazi occupati che si offrono come laboratori e cantieri per la produzione, la divulgazione e la fruizione dell'arte, nonché come luoghi di contestazione e sperimentazione metodologica istituzionale e civica.

Sara Pastore is a PhD candidate at the Social Sciences and Statistics Department of University of Naples "Federico II", where she is currently carrying out studies in the fields of media studies, sociology of art and museology. She is now conducting a research project which aims to explore the alterinstitutional movement in Italy, focusing on the autonomous cultural alterinstitutions: those occupied spaces that offer themselves as laboratories for the production, dissemination and enjoyment of art, as well as places of institutional and civic contestation and methodological experimentation.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Il Cinema VR come esperienza immersiva archi-schermica

Francesco Melchiorri
Ricercatore indipendente

Abstract

Il saggio intende proporre una riflessione teorica nei confronti del Cinema VR, pratica artistica recente che ha visto la luce applicando l'apparato tecnico ed estetico della *Virtual Reality* alla narrativa e agli stilemi cinematografici. Dopo una breve premessa etimologica attorno all'idea di immersività, utile a circoscrivere il campo d'indagine, viene introdotto l'oggetto di studio suddetto, cercando di analizzarne la natura mediale e descrivendo perciò quest'ultima attraverso alcune riflessioni di Citton e di Auslander. Ci si sofferma in seguito sul pensiero di Carbone e sulla sua "filosofia-schermi", tentando di associare al Cinema VR l'"idea sensibile" di "archi-schermo", attraverso un discorso sulla percezione tra corpo e schermo. Infine, dopo alcune precisazioni di carattere tecnico, si cerca di rilanciare il discorso teorico appoggiandosi all'analisi di D'Aloia, cercando di esplicitare quanto sviluppato lungo la trattazione applicandolo, evidenziandone così da ultimo anche possibili ampliamenti futuri.

The essay aims to propose a theoretical reflection about VR Cinema, a recent artistic practice born by applying the technical and aesthetic apparatus of Virtual Reality to narrative and stylistic features of Cinema. After a brief etymological premise around the idea of immersivity, useful for circumscribing the field of investigation, we will introduce the Cinema VR, trying to analyse its media nature describing it through some reflections by Citton and by Auslander. We then will focus on Carbone's "philosophy-screens", trying to associate the "sensitive idea" of "arche-screen" with the Cinema VR, through a discussion on the perception between body and screen. In the end, after some clarifications of a technical nature, we will return to the theoretical exploration using the analysis of D'Aloia. In this way we will try to explain what we developed throughout the discussion, highlighting also possible future extensions.

Parole chiave/Key Words

Immersività; Cinema VR; CARNE y ARENA; Mauro Carbone; archi-schermo.

Immersivity; VR Cinema; CARNE y ARENA; Mauro Carbone; arche-screen.

Immersività e medialità

Cosa si intende per immersività?

Secondo il vocabolario online Treccani con “immersivo”, «[d]erivato dal p. pass. e agg. *immerso* con l’aggiunta del suffisso *-ivo*, per influsso dell’agg. ingl. *immersive*»¹, si indica un aggettivo riferibile a un ambiente, un luogo reale o virtuale «[n]el quale si entra completamente, rimanendone avvolti e catturati»². Per quanto coerente con il verbo italiano da cui deriva, è proprio nel suo originale inglese però che il termine acquista un significato più sfaccettato e al contempo preciso. Nel Cambridge Dictionary alla voce “*immersive*” troviamo l’afferenza, in qualità di aggettivo, al registro proprio dei «media, theatre & film», seguito immediatamente dalla definizione: «[che] sembra circondare il pubblico, l’agente, ecc. in modo che si sentano completamente coinvolti in qualcosa»³. Siamo quindi passati da una situazione in cui si è «avvolti e catturati» a un’altra dove ci si sente «completamente coinvolti in qualcosa». Se il primo caso denota una passività del soggetto nel subire l’azione di cui si parla, diversamente essere “coinvolti” in qualcosa sembrerebbe sottintendere un coinvolgimento attivo (sia esso fisico, emotivo, mentale) nella *situ-azione*, vale a dire nell’azione specificatamente ubicata. Nella lingua inglese, inoltre, l’aggettivo “*immersive*” descrive all’interno della terminologia computazionale ciò che fornisce informazioni o stimolazioni a un certo numero di sensi, non solo vista e udito. Riassumendo: se l’aggettivo *immerso* trova nel proprio sostantivo di riferimento il termine *immersione*, per contrasto l’aggettivo *immersivo* non potrà che rifarsi ad un termine differente, che indicheremo con il lemma *immersività*, già largamente attestato nella letteratura scientifica italiana.

Lo scarto nell’utilizzo del binomio *immersivo-immersività* rispetto al corrispettivo parente *immerso-immersione* non appare così soltanto un vezzo terminologico: viene confermata dalle desinenze *-ivo* e *-ività* dei primi due termini la forte componente attiva che li caratterizza. Possiamo dunque concludere che qualcosa di *immersivo* sia più coinvolgente

¹ Treccani, vocabolario online, voce *immersivo*:

http://www.treccani.it/vocabolario/immersivo_%28Neologismi%29/ (ultimo accesso 20/01/2022). Il vocabolario ne attesta la presenza già nella stampa quotidiana nazionale del 1993 e lo inserisce nella lista dei neologismi dell’anno 2008.

² *Ibidem*.

³ Cambridge Dictionary, voce *immersive*: <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/immersive> (ultimo accesso 20/01/2022) [traduzione mia].

e stimolante di qualcosa di *immerso*, così come un'*immersione* sia un'azione che in qualche maniera risulterà sempre maggiormente passiva rispetto a una qualunque *immersività*. Non è un caso quindi che all'aggettivo "*immersive*" si associ direttamente il registro del contesto che l'ha visto nascere, quello dei *media*, del teatro e del cinema contemporanei, ambienti che – soprattutto nello specifico ambito sperimentale che ci interessa – vedono al loro interno il coinvolgimento di corpi e soggetti nella maniera più totalizzante possibile, non solo e non più in senso strettamente spettatoriale, ma anche e soprattutto attraverso un'esperienza più complicata, che pone volutamente il pubblico di fronte a delle scelte di fruizione, a delle possibilità attive e non più passive, sempre di natura immersiva.

Seguendo la traccia sopra esplicitata si è deciso di volgere lo sguardo verso una pratica di produzione artistica ben precisa: il Cinema VR. Tale scelta rispecchia infatti al meglio la natura ambigua dell'esperienza immersiva, permettendo di evidenziare diversi punti di forza e svariate criticità all'interno di una riflessione teorica complessa.

Immersività mediata o non-mediata?

La *Virtual Reality* non è di per sé ascrivibile allo sguardo e all'apparato cinematografico. La scelta di utilizzare il termine "Cinema VR" ci è utile per circoscrivere un insieme di caratteristiche. Con esso si vuole intendere quella recente tendenza cinematografica che vuole esplorare le potenzialità degli stilemi tipici della VR (in particolar modo la possibilità di visione tridimensionale a 360° e di audio *surround*) trasportandoli nella narrativa filmica.

Tale tendenza del cinema contemporaneo, tecnicamente sperimentale, ha trovato di recente un vivo interesse⁴ all'interno di molti festival cinematografici internazionali di rilievo⁵. Un esempio virtuoso in questo senso è costituito dall'inclusione nel 2017, all'interno della selezione ufficiale di Cannes 70, dell'installazione in realtà virtuale *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*⁶ del regista Alejandro González Iñárritu. Per quanto in questo caso, così come in altri prodotti nati dalla computer grafica, la

⁴ A partire dalla sezione della Biennale Cinema di Venezia *Venice VR Expanded*, nata nel 2017 come *Venice Virtual Reality*, prima competizione di film in Realtà Virtuale in un festival cinematografico internazionale.

⁵ I quali, pur spesso accostando prodotti legati al gaming e filmati tridimensionali in 360° o dalla forte componente narrativa, hanno iniziato comunque a mostrare una forte apertura nei confronti di questo tipo di Cinema appena nato.

⁶ A. G. Iñárritu, *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*, Stati Uniti d'America 2017, in collaborazione con il direttore della fotografia Emmanuel Lubezki, il compositore Alva Noto e gli ILMxLAB.

differenza tra installazione virtuale, performance multimediale e cinema sia molto più sottile che nel caso dei filmati tridimensionali in 360°, quello che ci preme qui evidenziare è l'attenzione che i due più prestigiosi festival smaccatamente cinematografici al mondo hanno iniziato a rivolgere nei confronti di produzioni simili.

Nel Cinema VR la componente mediale è apparentemente costituita dall'immagine cinematografica. Andrea Pinotti si è interrogato sulla questione, in seguito alla fruizione in prima persona del sopracitato *CARNE y ARENA*, arrivando a formulare la nozione di «an-icona», dalla quale lo studioso vede nascere anche una nuova «an-icologia»⁷. Egli sostiene che le an-icone,

[i]n quanto tali, minano il paradigma dominante delle teorie occidentali sull'immagine (condivise dalla dottrina classica sulla *mimesis*, il rapporto fenomenologico coscienza-immagine, le teorie analitiche della rappresentazione, gli approcci semiotici e iconologici) basate sul concetto di «re-presentazione». Questa nozione trascura il punto cruciale per quanto riguarda le an-icone: la sensazione di «presenza» associata all'abitare il mondo dell'immagine. «Presentificazione» anziché rappresentazione, è qui il problema chiave. I soggetti, rapportandosi con le an-icone, non sono più osservatori visivi di fronte a immagini isolate dal mondo reale mediante un dispositivo di inquadratura: essi diventano *experiencers* che vivono in un quasi-mondo, il quale offre stimoli multisensoriali e consente *affordance* e interazioni sensomotori.⁸

Secondo Pinotti lo spettatore diventa appunto «*experiencer*» in corrispondenza di precisi stimoli, vale a dire quando le immagini diventano ambienti forniti di «*agencies*» e «*affordances*»⁹, an-icone appunto. Questo avviene in quanto, in un'esperienza simile, «»

[g]li sforzi per implementare le stimolazioni multisensoriali vanno di pari passo con il tentativo di creare immagini che appaiano sempre meno distinguibili dalla realtà: immagini che negano sé stesse come «immagini di» qualcosa, che è a sua volta non un'immagine, ma la realtà stessa.¹⁰

⁷ Le immagini «an-icone», seppur paradossali, «sfidano la condizione di insularità – tradizionalmente garantita da un dispositivo di inquadratura delimitante la tela o lo schermo – e di separatezza», proprietà intrinseca dell'immagine, che la rende tale, «al fine di istituire uno spazio-tempo che è compatibile e coerente con lo spazio-tempo reale». Esse creano «un complesso fenomeno esperienziale che mischia virtualità e incorporazione, partecipazione ed empatia» attraverso «[i]l campo visivo, completamente saturo come nella visione naturale [...]. Non ci sono bordi o cornici che possano aiutare a distinguere ciò che è dentro e ciò che è fuori dall'immagine. La sensazione di «presenza», di «essere lì» è molto intensa». Cfr. A. Pinotti, *Self-Negating Images: Towards An-Iconology*, intervento in occasione dell'*International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*, Bressanone (BZ), 27–28 novembre 2017, pubblicato il 13/12/2017, p. 3, [traduzione mia].

⁸ *Ibidem*, [traduzione mia].

⁹ *Ivi*, p. 3.

¹⁰ *Ivi*, pp. 2-3, [traduzione mia, termini inglesi volutamente non tradotti].

Utilizzando le tecnologie VR si otterrebbe secondo Pinotti un rovesciamento ontologico dell'immagine come medium, che in quanto *an-icona* porterebbe a percepire «un'apparente non-mediazione degli ambienti mediali immersivi»¹¹, senza tuttavia stravolgere la narratività del mezzo.

Immersività immediata e liveness

Il Cinema VR propone quindi al fruitore un'esperienza mediata o non-mediata? Piuttosto che cercare una risposta ben definita, è forse più utile evidenziare quanto espresso da Yves Citton in *Immedialità intra-attiva e intermedialità estetica*, dove egli osserva come sia opportuno concentrarsi

[...] su un'altra forma di intermedialità e di interazione, in cui siamo noi, i soggetti umani, a essere nello spazio inter-mediario. [...] Siamo dentro, immersi nelle circolazioni mediatiche – in medias res mediaticas – in uno stato allo stesso tempo perfettamente banale e perfettamente traumatico di im-medialità.¹²

La metafora, particolarmente efficace, è quella di un continuo «muoversi “attraverso” una folla in movimento»¹³:

siamo parte attiva di [...] *intra-azioni*: una disposizione, di cui facciamo parte, la quale agisce su se stessa attraverso di noi. Noi siamo uno degli intermediari di questa intra-azione. Il rovesciamento dei ruoli è allora assai inquietante: noi diveniamo immagini, mentre le immagini divengono soggetti. Si parla spesso in questi casi di “illusione”¹⁴.

Il soggetto nello “spazio inter-mediario” – liminale, per dirla con Turner¹⁵ – e la sua “immersione nella circolazioni mediatiche”; “intra-azione” e “illusione”: sono tutti concetti applicabili coerentemente anche al Cinema VR. Questa particolare forma artistica im-mediale sembrerebbe così riconducibile anche alla definizione che Auslander dà della *digital liveness*:

¹¹ A. Pinotti, *op. cit.*, pp. 2-3 [traduzione mia].

¹² Y. Citton, *Immedialità intra-attiva e intermedialità estetica*, in «Rivista di estetica», n. 63, pp. 99-120, <https://journals.openedition.org/estetica/1289#entries> (ultimo accesso 20/01/2022)

¹³ *Ibidem*. Un'idea che, per certi versi, richiamerebbe quella di *prosumer* – Cfr. A. Toffler, *The Third Wave*, Bantam Books, New York 1980 – in un *network*.

¹⁴ «Termine che bisogna intendere nel senso forte (e ubiquitario nel mondo sociale) che gli ha dato Pierre Bourdieu: *l'illusio* è il gioco (-*ludus*) in (*in-*) cui sono preso ben al di là del mio controllo, pur consapevole di stare giocando» (*Ibidem*).

¹⁵ Cfr. V. Turner, *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna 2014.

liveness does not inhere in a technological artifact or its operations – it results from our engagement with it and our willingness to bring it into full presence for ourselves. We do not perceive interactive technologies as live because they respond to us in real time [...]. Rather, we perceive real-time response in some cases as a demand that concretizes a claim to liveness, a claim that we, the audience, must accept as binding upon us in order for it to be fulfilled. [...] Interactive technologies do not disclose themselves to us as live but become so only as a conscious achievement on our part.¹⁶

Se possiamo considerare il Cinema VR un'espressione artistica immersiva, quindi, possiamo anche considerarla im-mediale, nonché riconducibile alla *digital liveness*. Così facendo, avanzando lungo il filo della nostra proposta teorica, si delineano i nuclei centrali della riflessione attorno a ciò che fin qui abbiamo voluto definire Cinema VR: l'immagine o schermo o *medium*; il corpo o soggetto; e la vicendevole percezione di essi.

Il Cinema VR come esperienza archi-schermica

Le «idee sensibili» di Merleau-Ponty e l'«archi-schermo» di Carbone

Isolati i tre punti focali del discorso teorico, possiamo agilmente volgerci ad una proposta filosofica che li faccia propri, la quale nel ripensamento della fenomenologia di Merleau-Ponty attraverso l'estetica mediale contemporanea proposta in *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*¹⁷, permette a Mauro Carbone di sviluppare l'«idea sensibile» di *archi-schermo*¹⁸.

Per introdurre una riflessione così ampia, sembrerebbe opportuno apporre un'adeguata premessa. Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* scrive:

Nel giro di lunghi periodi storici, insieme con le forme complessive di esistenza delle collettività umane, si modificano anche i modi e i generi della loro percezione sensoriale. Il modo e il genere secondo cui si organizza la percezione sensoriale umana – il medium in cui essa ha luogo – è condizionato non soltanto in senso naturale, bensì anche in senso storico. [...] *avvicinare le cose spazialmente e umanamente è un'esigenza vivissima delle masse attuali, come lo è la loro tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato tramite la ricezione della sua riproduzione*. Ogni giorno si fa valere in modo sempre più incontestabile il bisogno di impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, o meglio nell'effigie, nella riproduzione. [...] L'adeguamento

¹⁶ P. Auslander, *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, September 2012, p. 8.

¹⁷ M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.

¹⁸ Cfr. *infra*.

della realtà alle masse e delle masse alla realtà è un processo di portata illimitata sia per il pensiero sia per la percezione¹⁹.

L'evoluzione della percezione, secondo l'approccio marxista *sui generis* del filosofo tedesco, avviene contestualmente alle modificazioni sociali di massa, attraverso il *medium* preponderante del periodo storico, il quale non è quindi solo un mezzo, ma anche e soprattutto un emblema percettivo della sua epoca di riferimento, che rispecchia a livello storico l'evoluzione della massa stessa. Secondo Benjamin l'esigenza dell'uomo contemporaneo, che si rispecchia all'interno del discorso del filosofo in modo particolare nella fotografia e nel Cinema della sua epoca, è quella di farsi più vicino al *medium*, tanto sensibilmente quanto socialmente, al fine di afferrare l'oggetto che esso veicola. Se pensiamo al periodo storico in cui queste idee vengono espresse – siamo tra il 1935 e il 1939 – non possiamo non attestarne la portata innovativa e precorritrice nei confronti dei due media da Benjamin considerati (all'epoca giovanissimi) e della loro valenza sociale, valida anche oggi nel nostro discorso se consideriamo, al loro posto, i *digital media* e, nello specifico caso che ci interessa, le esperienze immersive considerate. È sempre Benjamin, nel passo sopra riportato, a evidenziare quanto con l'evoluzione dei *media*, della loro valenza sociale e della loro percezione si verifichi anche un'evoluzione del pensiero: l'opera d'arte che apre a una nuova percezione, così, diventa terreno di riflessione e di messa in discussione del pensiero stesso, pensiero che attorno a simili cambiamenti (a esso pariteticamente esterni e interni) deve interrogarsi. Ed è proprio con questo spirito che Carbone propone un discorso sulla medialità e sul corpo come dispositivi di visione, così come sul loro rapporto con l'evoluzione del pensiero, analizzando nei fatti la stretta correlazione tra gli schermi (il vero grande *medium* a noi contemporaneo) e il pensiero filosofico, facendo proprie e portando avanti specialmente le ultime posizioni teoriche di Merleau-Ponty, originale esponente della fenomenologia francese. Le idee del filosofo francese, non del o sul Cinema, costituiscono infatti un pensiero che ripensa se stesso e il proprio stile di espressione in funzione del *medium* caratteristico della propria epoca, il cinema appunto. Merleau-Ponty sostiene che il cinema come la filosofia ponga al centro

¹⁹ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* [1936], Einaudi, Torino 2014, pp. 9-11, [corsivo mio].

un'attenzione per il visibile, manifesta nel nostro rapporto col mondo e con gli altri, e che la percezione in tale processo, sia esso filosofico o cinematografico, ricopra il ruolo primario²⁰. Per Carbone la fenomenologia giunge così a evidenziare quanto in questo processo giochi un ruolo fondamentale l'idea di precessione, essenza della visione stessa: il filosofo italiano evidenzia come il termine "precessione" voglia evidenziare un rapporto di «reciprocità» quale «*movimento di mutua anticipazione* tra i termini che sono implicati nella relazione», vale a dire le cose e lo sguardo, l'immaginario e il fattuale, dove «il primato dell'uno dei due termini sull'altro diventa *indecidibile*»²¹. Un'idea simile invita di conseguenza a ripensare la realtà alla radice. Essa «consente infatti di fare a meno di quella di un *prima* assoluto nello spazio e nel tempo (o addirittura di un "prima" *dello* spazio e *del* tempo)»²². Come ricorda sempre Carbone, uscendo da un tempo e uno spazio prestabiliti, secondo Merleau-Ponty, si entrava nel regno delle "idee sensibili", inseparabili cioè dalla loro presentazione sensibile²³.

La portata rivoluzionaria di simili proposte teoriche non venne purtroppo raccolta in seguito alla prematura morte del fenomenologo francese. Le istanze critiche dell'ultimo Merleau-Ponty, però, che abbiamo visto schierarsi contro la posizione platonica che attraverso il mito della caverna ha influenzato tutta la filosofia successiva e che vedeva un contrapporsi tra «le ombre ingannevoli di ciò che appare e la luce pura della verità»²⁴, suggeriscono per Carbone quanto sia:

[...] evidente l'intento merleau-pontiano di operare una riabilitazione ontologica della superficie di mediazione con cui accompagnare il tendenziale affermarsi di un diverso modo di concepire il darsi dal vero, che da una configurazione *teatrale* – ossia, per antonomasia, rappresentativa, che s'inaugura con l'aprirsi del sipario – sembra passare a una *cinematografica*. Quella che detta la già evocata sequenza di una filosofia-cinema.

²⁰ Cfr. M. Carbone, *op. cit.*, pp. 30-50.

²¹ Ivi, p. 55.

²² Ivi, p. 56.

²³ «"idee sensibili" [... alle quali] anziché una coesione dovuta al fatto che esse "racchiudono ciò che dicono", egli attribuisce loro "una coesione senza concetto, affine alla coesione delle parti del mio corpo o a quella del mio corpo e del mondo". [...] Più in generale, si tratta di idee che possiamo "esperire" – perché conoscerle significa farne fisicamente esperienza – solo incontrandole in una delle loro manifestazioni sensibili: incontrarle, potremmo dire, su o dietro qualche tipo di "schermo" o di "velo" (Merleau-Ponty usa qui indifferentemente i due termini), foss'anche quello metaforico costituito dall'ascolto di un brano musicale o dalla lettura di un'opera letteraria. La presenza di una superficie di mediazione si rivela comunque decisiva per questo pensiero senza concetto». Cfr. M. Carbone, *op. cit.*, pp. 61-63.

²⁴ Ivi, p. 67.

Carbone si lancia così in una riconsiderazione storica della contemplazione di fronte a un tipo di zona quadrangolare delimitata, con la quale da sempre l'uomo predispone caratteri peculiari in rapporto con il suo sguardo²⁵ arrivando allo schermo cinematografico il quale, seppure rispetto ad altri esempi viva di una contemplazione "diversamente declinata"²⁶ in fase di utilizzo, tuttavia in quanto oggetto-dispositivo ottico al pari degli altri, «conferi[sce] a quanto appare su quella superficie un valore che *eccede* il suo mero apparire. [In altre parole] quanto appare sullo schermo non è solo ciò che appare»²⁷. Un simile approccio, per Carbone, è rintracciabile anche in tempi più remoti, dove la delimitazione, seppure non strettamente rettangolare, era comunque spazialmente efficace²⁸. Tale sforzo era volto a «celebrare l'enigma delle immagini stesse, nonché quello della superficie di volta in volta investita di tale celebrazione e perciò delimitata rispetto allo spazio circostante»²⁹: il filosofo italiano arriva così a definire tale superficie «"archi-schermo", intendendolo quale insieme delle condizioni di possibilità della mostrazione che nella nostra cultura sono state via via storicamente *aperte* dal corpo umano stesso»³⁰. Coerentemente alla riflessione condotta, per Carbone l'archi-schermo è un tema in rapporto di precessione con le proprie variazioni «pur non cessando di *eccederle*, a queste non essendo riducibile ma da esse risultando inseparabile e con il loro divenire potendo divenire a propria volta»³¹.

È proprio attraverso questo tema che Carbone tenta, se vogliamo, di perseguire l'obiettivo incompiuto di "sovertire il platonismo", rileggendo il mito della caverna platonica e così rilanciando il discorso merleau-pontiano: egli evidenzia nei fatti come nel testo greco, oltre alla famosa "parete opposta" che funge da schermo di mostrazione, sia presente anche un parapetto, dispositivo di protezione dietro al quale si nascondono co-

²⁵ Dal *templum* (parola contenuta appunto nel verbo "contemplare" e che in origine indicava il rettangolo che gli aruspici romani disegnavano con il loro bastone nel cielo per vedervi il tipo di passaggio che le aquile avrebbero compiuto al suo interno), al tempio, alla tela pittorica.

²⁶ Cfr. riferimenti alle interpretazioni sul declino dell'aura benjaminiana: M. Carbone, *op. cit.*, p. 98, nota 29.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Dal "recinto sacro" greco alla tenda pitagorica (che sovrasignifica il visibile vietandolo), indietro fino alle immagini rupestri della grotta di Chuvet dove «ebbe luogo un sofisticato sforzo collettivo per contemplare immagini in movimento, tale da indurre Werner Herzog a parlare "quasi di una forma di protocinema" e Marc Azéma di "una vera e propria 'preistoria' del cinema"». Ivi, p. 100.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Ivi, p. 101.

loro i quali ergono sopra di esso gli oggetti che proiettano le loro ombre sulla parete precedente, ombre “selezionate” attraverso il nascondimento stesso. In questa sorta di Teatro delle ombre *ante-litteram*, è interessante notare come questo parapetto mostri e nasconda, assolvendo alla «doppia funzione caratteristica di un “archi-schermo”»³² e permettendo all’autore di sostenere che già il mito platonico sottolinei la doppia significazione del termine e del tema sviluppato:

Sia come superficie di occultamento sia come superficie di mostrazione, l’archi-schermo *sovradetermina* lo spazio al quale è correlato. In un modo o nell’altro, esso presenta quindi più di se stesso, presenta *eccedendo* se stesso. In tal senso, è inevitabilmente uno *schermo eccedente*, che, per questa ragione, inevitabilmente sollecita il nostro desiderio in varie forme, promettendoci “sempre ‘altro da vedere””, per dirla con Merleau-Ponty. [...] Ovviamente l’archi-schermo può segnare in diversi modi il carattere eccedente dello spazio cui è correlato: semplicemente *delimitandolo*, certo, o invece *sovrapponendosi a esso*, oppure combinando fra loro questi due elementi. Nel primo caso, lo spazio delimitato è sovradeterminato in senso *positivo*, laddove nel secondo lo è in senso *negativo*, giacché ci è *proibito* vederlo.³³

Come Carbone stesso propone, una simile formulazione sembra sviluppare le ultime posizioni merleau-pontiane, le quali sembrano riferirsi a una vera e propria «*esperienza primordiale dell’archi-schermo*»³⁴:

*Il carattere archi-schermico della nostra esperienza che emerge in questo passaggio risulta quindi fare tutt’uno col nostro corpo, vissuto come uno spazio (inter)posto nel sensibile di cui fa parte, tale da consentire d’intercettare perciò il sensibile stesso, conoscendo quest’ultimo e, per il suo tramite, quanto lo eccede.*³⁵

Questa intrinseca caratteristica di mostrazione eccedente dell’archi-schermo, è sempre riconducibile a un’esperienza corporea, e porta Carbone a concludere «non solo che *non c’è visione senza archi-schermo*, ma inoltre che *quest’ultimo risulta, per il suo carattere eccedente, una superficie che istituisce relazioni*». È proprio quest’ultima formulazione che definisce il valore spazio-temporale assoluto del tema: «benché ormai siano

³² M. Carbone, *op. cit.*, p. 104.

³³ *Ivi*, p. 105.

³⁴ *Ivi*, p. 106.

³⁵ *Ivi*, p. 107.

molti ad annunciare la sparizione prossima degli “schermi”, io ritengo che questo non varrà invece per “l’archi-schermo”»³⁶, arriva a dichiarare il filosofo.

Non è difficile comprendere perché Carbone consideri gli schermi contemporanei la naturale manifestazione dell’archi-schermo e quindi il nostro dispositivo ottico di riferimento: dalla volontà di vedere al di là dello schermo alla volontà di vedere con (o secondo) lo schermo fino alla volontà concreta di entrarvi³⁷, secondo un andamento progressivo per cui «*l’ambiguità prima rintracciabile tra nascondere e mostrare tenderà a venir meno*»³⁸, il pensiero esprimerebbe così se stesso attraverso una “filosofia archi-schermica”³⁹.

A questo punto non dovrebbe apparire particolarmente complicato considerare il Cinema VR un’esperienza immersiva archi-schermica: se per il filosofo italiano l’archi-schermo è una nozione che si rifà alla medialità pur tuttavia superandola (o addirittura trascendendola), esso mostra e nasconde in maniera ambigua fin dalle origini della storia umana, e può essere ricondotto alla dimensione corporea del soggetto, che con esso e attraverso di esso si relaziona; esso è quindi una superficie non direttamente collegabile a un’estensione tecnica esterna, che pure ne è spesso una risultante. Il Cinema VR nei fatti pone al centro un’esperienza percettiva estremamente corporea, la quale pur originandosi consistentemente dall’universo dei *digital media*, vive comunque in maniera paritetica di una conoscenza sensibile e primordiale del mondo: se è vero, infatti, che l’ambiguità tra il nascondere e il mostrare che vive l’archi-schermo tende ad assottigliarsi, nel Cinema VR sembrerebbe svilupparsi tale tendenza promettendo al corpo di diventare schermo, allo schermo di diventare corpo.

Un corpo che diventa schermo, uno schermo che diventa corpo

Sempre secondo Carbone già dal cinema delle origini, così come lungo tutta la loro storia in generale, gli schermi cinematografici generano seduzione nei confronti del pubblico. Essi contemplan da sempre l’esibizione del *topos* di uno spettatore talmente tan-

³⁶ M. Carbone, *op. cit.*, p. 107.

³⁷ Ivi, pp. 115-116.

³⁸ Ivi, p. 114.

³⁹ Particolarmente stimolante in questo senso è tutto il discorso che porta Carbone a sviluppare l’idea di «filosofia-schermi» come evoluzione della deleuziana “filosofia-cinema”, che attraversa l’intero volume.

to «*avvinto* dallo schermo da tentare di *entrarvi*»⁴⁰, caratteristica intrinseca al *medium* seppure non sempre pienamente espressa:

invitare lo spettatore a vivere sullo schermo mi pare un elemento di seduzione inseparabile dall'*esperienza filmica* come tale, più in generale dall'esperienza del film quale viene *vissuta, praticata e rielaborata* dallo spettatore stesso: in fondo, anche gli innumerevoli miglioramenti tecnologici che hanno caratterizzato la storia del cinema possono essere considerati altrettanti tentativi per alimentare proprio quella seduzione. Ovviamente quest'ultima dovrà la sua efficacia anzitutto a quei caratteri dell'esperienza filmica che chiameremo "percettivo-affettivi", i quali finiranno per sedimentarsi nella corporeità stessa dello spettatore.⁴¹

Il Cinema VR rilancia ulteriormente questa seduzione, insistendo proprio sulla sedimentazione visivo-corporea dei caratteri sopracitati. Una conferma in questo senso la si può scorgere poco più avanti, quando Carbone arriva ad applicare la nozione di "quasi soggetto"⁴² alle immagini proposte e inseparabili dagli schermi a noi contemporanei, «"inanimat[i] ma interattiv[i]"», laddove l'interattività sembra anzitutto caratterizzata quale forma particolare di interrelazione percettiva». Caratterizzante l'esperienza contemporanea con simili immagini è quindi «una particolare *interattività percettiva*, nonché *affettiva*»: attraverso di essa le immagini diverrebbero infatti «"quasi-agenti, delle pseudo-persone". [...] Come tali, essi producono un "quasi-agire" – un impersonale *agency* – con cui sfuggono alla tradizionale opposizione che assegna ai soggetti i caratteri dell'attività e agli oggetti quelli della passività».⁴³

Questa capacità delle immagini e degli schermi, che potremmo definire "soggettuale", secondo Carbone non è però applicabile a una determinata tipologia di

⁴⁰ M. Carbone, *op. cit.*, p. 120.

⁴¹ Ivi, pp. 121-122.

⁴² Carbone utilizza le riflessioni di Dufrenne a proposito dell'«"oggetto estetico", che – egli sottolinea – si dà come oggetto in primo luogo sensibile cui risulta essenziale, per trovare il proprio compimento, la percezione dello spettatore. La correlazione tra questi e il proprio oggetto – spiega Dufrenne – ha il suo stadio originario nella "presenza", in cui la corporeità dell'uno e la sensibilità dell'altro compongono una totalità "indiscernibile". [...] L'oggetto estetico si rivelerà allora dotato di un proprio "mondo", con la sua particolare struttura sensibile e affettiva. Per questo Dufrenne definisce l'oggetto estetico come un "quasi soggetto"». *Ibidem*.

⁴³ Seppure più che di «presenza» Carbone preferisca parlare, sulla scia dei lemmi sopracitati e di Dufrenne stesso, di «"quasi-presenza", poiché "l'immaginazione" insinua già in tale esperienza uno sfondo di [...] "visibilità imminente", che quindi non potrà se non eccedere ogni presenza», tuttavia le immagini schermiche prese in considerazione «[c]on questo particolare statuto, si iscrivono immediatamente nella nostra correlazione sensibile-affettiva con il mondo, già percorsa da un pensare che a sua volta opera al di qua della distinzione tra attività e passività» (Ivi, pp. 124-125. Nello specifico cfr. i riferimenti a Turkle e Mitchell, note 17 e 18).

schermo piuttosto che a un'altra, in questo senso essa sarebbe quindi costitutiva degli archi-schermi, caratterizzati ontologicamente da una promessa di *reversibilità*:

è proprio in nome di tale reversibilità che gli schermi possono promettere (ma anche minacciare) di farci vivere al loro interno. Si delinea così una sorta di chiasma in virtù del quale, se la correlazione con lo spettatore costituisce l'archi-schermo come "quasi-soggetto", di rimando quest'ultimo costituisce lo spettatore come "quasi-immagine". A ben guardare, sono questi i termini della questione dell'immersività.⁴⁴

L'immagine è divenuta soggetto e viceversa, il corpo è divenuto schermo, l'immersività cinematografica è apparentemente avvenuta. Certo, ciò resta comunque una realizzazione mai del tutto effettiva: il fruitore resta uno spettatore vedente e visibile, l'immagine non abita al posto del soggetto restando tecnicamente sullo schermo, in altre parole ha ragione Carbone quando sostiene che «stiamo parlando di "una reversibilità sempre imminente e mai realizzata di fatto" o di una "visibilità immanente"»; che sarebbe

proprio grazie a questa costitutiva *immanenza* che gli schermi possono suggerire la *perturbante promessa* di farci vivere al loro interno [...] senza tuttavia arrivare a mantenerla, ossia senza giungere a *con-fondere* i due poli – vedente e visibile – di quella reversibilità che, realizzandosi pienamente, finirebbe per impedire la visione stessa[.]⁴⁵

Va però evidenziato come la possibilità che una simile esperienza avvenga prima o poi (o che effettivamente avvenga già a livello percettivo) rimane: l'esperienza immersiva del Cinema VR sembrerebbe se non riuscire, quantomeno paradossalmente potenziare enormemente l'intento di farci vivere all'interno di uno schermo, mantenendo la promessa sopracitata, pur tuttavia senza fondere i poli del vedente e del visibile, senza comunque realizzare quindi una piena reversibilità a scapito della visione e della percezione, che in ogni caso vedono in questa nuova forma espressiva una piega in gran parte originale. Nella relazione sensibile tra il soggetto e l'opera immersiva stessa, instaurata e creata attraverso il proprio corpo, non pare così azzardato rintracciare i caratteri fondamentali della superficie istitutrice di relazioni che sarebbe l'archi-schermo con il suo ca-

⁴⁴ M. Carbone, *op. cit.*, p. 128.

⁴⁵ *Ivi*, p. 129.

rattere eccedente: un carattere che come abbiamo visto, nel caso del Cinema VR particolarmente, fa «*tutt'uno col nostro corpo*». ⁴⁶

Il soggetto nel Cinema VR

VR e Cinema

Abbiamo cercato di proporre più sopra un'idea di Cinema VR, intendendolo come nuova forma artistica all'interno della quale si ritrovano tecniche e stilemi della VR affiancati da intenti narrativi prettamente cinematografici: nello sviluppo della VR la creazione di ambienti tridimensionali costituisce da sempre il punto di partenza, essendo la caratteristica principale ⁴⁷ dei sistemi di grafica immersivi insieme al ruolo centrale svolto dal corpo nella fruizione dell'esperienza, come testimonia Lanier ⁴⁸. Egli definisce il «dispositivo ideale di realtà virtuale come [...] uno specchio senso-motorio, oppure [...] un rovesciamento del corpo umano» ⁴⁹. La conoscenza che deriva dall'esperienza della VR però non è mai solo fisica. Essa è infatti «una tecnologia mediale che pone al primo posto la stimolazione non di un ambiente alternativo, ma delle dinamiche cognitive in base alle quali si percepisce il mondo» ⁵⁰. Il discorso di Lanier, tanto scientifico quanto estetico, avvicina così alcune evidenziazioni del *medium* considerato all'ambito cinematografico già delineato, dove la VR vive di una forte intenzione narrativa, manifesta in maniera univoca nei filmati tridimensionali a 360°. ⁵¹ In simili casi, caratterizzati dall'evidente referenzialità delle immagini, gli spettatori sono votati ad una fruizione apparentemente più passiva, che non permette di decidere lo spostamento del proprio corpo, ma solo della propria visuale rispetto

⁴⁶ L'opera cinematografica non si osserva soltanto, attraverso uno schermo stroboscopico come quello del visore, ma si vive sul proprio corpo, vale a dire dove l'archi-schermo stesso che permette la visione è il corpo.

⁴⁷ Oltre all'utilizzo di un visore (non ci interessa qui affrontare discorsi più ampi sui cosiddetti *Virtual Environments* multiutente e su esempi di *CAVEs* o simili, che richiederebbero una trattazione adeguata e differente).

⁴⁸ Cfr. J. Lanier, *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Il Saggiatore, Milano 2019 per un'esautiva e originale trattazione della storia della VR e dei suoi inventori, in particolare qui p. 61.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ Ivi, p. 210. Cfr. anche p. 70: «Grazie alla realtà virtuale impariamo a percepire ciò che rende reale la realtà fisica. Impariamo a eseguire nuove indagini sperimentali con i nostri corpi e le nostre menti, momento per momento, in maniera perlopiù inconscia. L'incontro con la realtà virtuale al massimo livello raffina la nostra capacità di discernere la realtà fisica e di immergerci in essa».

⁵¹ Seppure si possano inserire all'interno della categoria Cinema VR sia produzioni di questo tipo sia video interamente digitali frutto di un lavoro di computer grafica molto accurato, in entrambe le tipologie i prodotti, per appartenere alla categoria, devono essere caratterizzati dalla tridimensionalità a 360°, fruibili per mezzo di visori VR, nonché essere contraddistinti da una forte narratività, preponderante rispetto alla componente interattiva.

all'immagine dinamica del filmato, muovendo il capo. Nonostante ciò, e anzi forse proprio per questo, tali prodotti si prestano ad una narratività estremamente maggiore: troviamo infatti in questa sottocategoria prodotti che ci sembrano più spiccatamente cinematografici, pur mantenendo comunque quella libertà di scelta nella fruizione che abbiamo visto associata all'idea di immersività, nonché quella conoscenza corporea e sensibile col mondo di natura archi-schermica precedentemente proposta.

Virtualità e fisicità, presenza e invisibilità

Alla luce di quanto detto finora, proviamo ad analizzare nella sua complessità il Cinema VR. Per fare ciò torniamo al caso di studio che ci ha accompagnato finora, vale a dire *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)* di Alejandro G. Iñárritu, avvalendoci in particolar modo delle riflessioni di Adriano D'Aloia a riguardo.

Come appare evidente fin dal suo sottotitolo, l'opera del regista messicano vive di una natura apparentemente duplice, che rende il fruitore, contemporaneamente, «virtualmente presente, fisicamente invisibile». D'Aloia sostiene che l'espressione

[...] dovrebbe essere rivolta riflessivamente: si è fisicamente invisibili non solo ai personaggi, con cui non si interagisce concretamente in alcun modo, ma anche a sé stessi. [...] Ci si trova invece in un ambiente e in un'esperienza in cui la partecipazione e la sensibilità corporea sono sollecitate (certamente più di quanto non lo siano al cinema), ma al contempo denegate da una paradossale invisibilità.⁵²

Se l'autore vuole evidenziare con simili osservazioni come tale natura fruitiva si risolve in un paradosso, d'altra parte Pinotti sottolinea giustamente come ad essa corrisponda «la logica dell'“immediatezza trasparente” descritta da Bolter e Grusin: «un'apparente non mediazione degli ambienti mediali immersivi che si ottiene attraverso l'impiego di mediazioni tecnologiche altamente sofisticate»⁵³, posizione questa che trova nel testo dei due autori statunitensi una conferma diretta. Come segnala Citton⁵⁴ sono infatti gli stessi Bolter e Grusin, all'interno dell'imprescindibile *Remediation: Understanding New Media* del 1999 a

⁵² A. D'Aloia, *Virtualmente presente, fisicamente invisibile*, in «Fata Morgana WEB», 08/01/2018, www.fatamorganaweb.it (ultimo accesso 20/01/2022).

⁵³ A. Pinotti, *op. cit.*, p. 3, [traduzione mia].

⁵⁴ Y. Citton, *op. cit.* (ultimo accesso 20/01/2022).

chiamare in causa proprio la VR: «la realtà virtuale è l'esempio più chiaro (e più trasparente!) di logica dell'immediatezza trasparente»⁵⁵. Ovviamente va riconosciuto a D'Aloia come Bolter e Grusin sembrano riferirsi a un modello ideale di VR, mentre *CARNE* y *ARENA*, così come altri prodotti simili, soffre inevitabilmente di alcuni limiti fruitivo-percettivi che ne tradiscono la forte medialità, evidenziati da D'Aloia stesso⁵⁶. Secondo lo studioso il movimento da una parte e l'immaterialità unita alla bassa verosimiglianza degli attori virtuali dall'altra rischiano di minare la piena godibilità dell'esperienza immersiva. Va però evidenziato come la passività spettatoriale, notevolmente ridotta ma comunque presente (come sottolinea lo stesso D'Aloia rifacendosi a Montani), costituisca soprattutto in forme più prettamente cinematografiche di Cinema VR – quelle cioè che abbiamo associato a filmati referenziali tridimensionali a 360° – *de facto* la parte più cinematografica dell'esperienza, senza per questo inficiarne l'immersività: in prodotti come *Battle Hymn*⁵⁷, *Daughters of Chibok*⁵⁸, *Only the mountain remains [5x1 Project]*⁵⁹, *Senegal Detour*⁶⁰, *The Making Of [5x1 Project]*⁶¹, *The Waiting Room*⁶², *Traveling While Black*⁶³, *VR Free*⁶⁴, tutti selezionati nell'edizione 2019 di *Venice Virtual Reality* eccetto il secondo, si riscontra, oltre alla già citata verosimiglianza visiva assoluta (nei casi di prodotti a tecnica mista, ovviamente, riferibile alla sola parte filmata), un'assenza della possibilità di scelta nei movimenti del fruitore.

Quello che a primo acchito potrebbe sembrare un grosso limite, è invece a nostro avviso un punto di forza: se infatti in questo modo la componente interattiva coinvolge solamen-

⁵⁵ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002, p. 191.

⁵⁶ «Per quanto la libertà di movimento sulla scena sia funzionale a stabilire una relazione empatica con i migranti, alcuni aspetti riducono sensibilmente l'efficacia di questa tipologia di aggancio emotivo, anch'essi collegati alla paradossale componente corporea dell'esperienza. In primo luogo, le concrete sembianze dei personaggi: sono poco realistici e più simili agli avatar dei videogame o dei mondi virtuali, pur se percepiti nella loro tridimensionalità plastica. In secondo luogo, il fatto che, proprio in virtù della mobilità concessa al visitatore, è possibile avvicinarsi a tal punto agli avatar da poterli toccare... se non che li si scopre inconsistenti e li si può letteralmente attraversare – scoperta straniante che innesca non solo nuovamente un conflitto tra percezione tattile e percezione visiva, ma anche una contraddizione tra effettività emotiva e assenza materiale dell'Altro». Cfr. A. D'Aloia, *op. cit.*

⁵⁷ Y. Agmon, *Battle Hymn*, Israele 2019.

⁵⁸ J.K. Benson, *Daughters of Chibok*, Nigeria 2019.

⁵⁹ W.-L. Chiang, *Only the mountain remains [5x1 Project]*, Taiwan 2018.

⁶⁰ S. Sburlati, *Senegal Detour*, Italia 2019.

⁶¹ Midi Z, *The Making Of [5x1 Project]*, Taiwan 2019.

⁶² V. Mapplebeck, *The Waiting Room*, Regno Unito 2019.

⁶³ R.R. Williams, A. Nadarajah, F. Lajeunesse, P. Raphaël, *Traveling While Black*, Stati Uniti d'America e Canada 2019.

⁶⁴ M. Tangshir, *VR Free*, Italia 2019.

te la sfera emotiva (come del resto avviene nel Cinema tradizionale), d'altra parte il coinvolgimento scaturito dalla referenzialità delle immagini è totale. Molto spesso il movimento è presente, un movimento di macchina che invece di inficiare la visione omnidirezionale la amplifica: ci lasciamo così trasportare fisicamente all'interno della scena, concentrando la nostra attenzione (e quindi la nostra possibilità di scelta) su personaggi, panorami, oggetti, dettagli che più ci attirano. Fisicamente, si badi, non significa per forza di cose corporalmente, il cortocircuito tra il proprio corpo seduto e la propria (non-)corporeità virtuale rimane, ma invece che smaterializzarci è come se esso ci moltiplicasse, amplificando il nostro coinvolgimento e non facendoci sentire "persi" e "imprigionati" nel mondo reale-virtuale. Alcuni degli esempi citati, come ad esempio *Battle Hymn*, esasperano ulteriormente questo gioco di corpi, consegnandoci addirittura (ed è ancora fondamentale evidenziare la referenzialità massima di queste immagini) un nuovo corpo che si muove e compie azioni al nostro posto, mediante una visuale in prima persona certamente disturbante, ma che rilancia l'immersività come esperienza archi-schermica all'ennesima potenza.

Germano Celant afferma a proposito di *CARNE* y *ARENA* (ma un discorso simile vale anche per i lavori da noi appena indicati):

lñárritu rende osmotico lo scambio tra visione ed esperienza, nel quale si dissolve la dualità tra corpo organico e corpo artificiale. Nasce una fusione d'identità: un'unità psicofisica dove, varcando la soglia del virtuale, l'umano sconfinava nell'immaginario e viceversa. È una rivoluzione comunicativa in cui il vedere si trasforma in sentire e in condividere fisicamente il cinema: una transizione dallo schermo allo sguardo dell'essere umano, con un'immersione totale dei sensi.⁶⁵

Se risulta doveroso notare come nell'esperienza del Cinema VR permanga comunque una componente preponderante d'osservazione⁶⁶, d'altra parte appare evidente anche l'interesse che il regista messicano nutre per l'ampliamento dello spazio, attraverso la caratteristica estetica della continuità, in solo apparente contrasto con il montaggio

⁶⁵ Comunicato stampa della Fondazione Prada di Milano per la presentazione ufficiale di *CARNE* y *ARENA* (*Virtually Present, Physically Invisible*): http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/1-Carne-y-Arena_Cannes_comunicato-stampa.pdf (ultimo accesso: 20/01/2022).

⁶⁶ Nonostante lo stesso lñárritu durante la presentazione ufficiale dell'opera, abbia motivato le proprie scelte di natura tecnica con le seguenti parole: «La mia intenzione era di sperimentare con la tecnologia VR per esplorare la condizione umana e superare la dittatura dell'inquadratura, attraverso la quale le cose possono essere solo osservate, e reclamare lo spazio necessario al visitatore per vivere un'esperienza diretta nei panni degli immigrati, sotto la loro pelle e dentro i loro cuori». *Ibidem*.

cinematografico. D'Aloia evidenzia infatti come attraverso un'«estensione dei mutevoli confini del “filmico” [...] l'apertura dell'orizzonte di visione a 360° mett[a] in crisi alcuni dei parametri di base della visione filmica: i bordi dell'inquadratura, l'univocità del punto di vista, la guida eterodiretta dell'attenzione tramite il montaggio, le angolazioni e i movimenti di macchina»⁶⁷. Tuttavia lo studioso sostiene anche che in alcuni momenti della narrazione il «montaggio non si vede (fisicamente invisibile), ma c'è (virtualmente presente), poiché la rappresentazione sfrutta il richiamo attenzionale dello spettatore su un certo fronte per inserire oggetti o nuove situazioni sull'altro»: in questo modo sono ancora ravvisabili «dei “tagli”, per quanto invisibili, che rompono la continuità del “piano sequenza”, e continua a esistere un *fuoricampo*, il cui dinamismo anzi aumenta la centralità di ciò che inevitabilmente è escluso dal campo visivo.⁶⁸

Quanto descritto da D'Aloia vale anche e soprattutto per i prodotti filmati dalla referenzialità elevata o assoluta: una condizione tecnica del genere apre a scenari estetico-narrativi sicuramente inediti per il *medium* cinematografico.

D'Aloia, a conclusione della sua analisi, riassume e rimarca la natura dell'esperienza immersiva con toni apparentemente negativi:

quest'esperienza, se analizzata fenomenologicamente, è soggetta a una dinamica più volte paradossale. In primo luogo è un'esperienza *ipercorporea ma incorporea*: per quanto investa letteralmente la corporeità dello spettatore, la eclissa nel suo stesso dispositivo, generando un conflitto tra stimoli tattili e visivi. In secondo luogo è un'esperienza *intersoggettiva ma autosoggettiva*: mentre lo spettatore c'è ma non si vede, il personaggio si vede ma non c'è, ed è proprio la possibilità della sua confutabilità fisica a interferire con l'empatia. In terzo luogo, è un'esperienza *aschermica ma archi-schermica* (per usare un'espressione di Mauro Carbone): l'estensione potenzialmente totale del campo visivo e l'apparente sospensione della sintassi formale della rappresentazione fanno corrispondere l'articolazione linguistica dell'opera agli stessi processi percettivi dello spettatore, ma le funzioni originarie dello schermo continuano a valere.⁶⁹

⁶⁷ «Lo schermo si è avvicinato talmente agli occhi da formare con la testa dello spettatore una sorta di “camera oscura” ed essere assorbito in sé stesso. Lo spettatore si muove all'interno di uno spazio-schermo totale che appare una sua proiezione psichica. Questa sorta di “spettatore intradiegetico” si trova a dover organizzare in proprio un testo apertissimo, monta e muove da sé la sequenza, con l'impressione di incarnare l'istanza enunciativa del testo che invece nel cinema stabilisce preventivamente una prospettiva univoca e immutabile». Cfr. A. D'Aloia, *op. cit.*

⁶⁸ *Ibidem.*

⁶⁹ *Ibidem.*

Per quanto a livello terminologico il discorso sia ineccepibile, il punto debole del passaggio sopra esposto risiede nel contrapporre aversativamente i termini opposti, non riuscendo nell'intento di cogliere appieno il fatto che il Cinema VR, nascendo appunto dalla fusione dei due ambiti da cui trae il nome, riesca anche a fondere – certo, paradossalmente, su questo D'Aloia ha ragione – caratteristiche apparentemente contraddittorie, generando un nuovo *medium* artistico: esso è infatti un'esperienza ipercorporea e incorporea, intersoggettiva e autosoggettiva, aschermica e, proprio per questo, archischermica. Solo in questo modo il Cinema VR può essere considerato a pieno titolo una nuova forma artistica (immersiva, im-mediale, archi-schermica): a riprova di ciò potrebbero acquistare un nuovo significato alcune ulteriori parole di Benjamin:

Così, la rappresentazione filmica della realtà è perciò incomparabilmente più significativa per l'uomo odierno, poiché, precisamente a motivo della sua penetrazione massimamente intensa mediante l'apparecchiatura, gli offre quell'aspetto, libero dall'apparecchiatura, che egli è legittimato a pretendere dall'opera d'arte.⁷⁰

Sembrerebbe su questa stessa linea Carbone, quando argomenta:

la coscienza, concepita (appunto fenomenologicamente) quale coscienza corporea, trova la sua specifica forma storica anzitutto nel rapporto con i media percettivi ed espressivi che in quell'epoca ne assicurano le relazioni col mondo e con gli altri [...] indica[ndo] dunque l'intima compenetrazione tra un dispositivo ottico di riferimento, una determinata immagine della visione, una certa immagine del pensiero e un peculiare "processo di individuazione che si esercita su gruppi o su persone"⁷¹.

Tuttavia il filosofo italiano in seguito osserva che «poiché l'"individuazione" incessantemente diviene l'altro lato di una delle molteplici relazioni che ci intessono, essa non può che perdere ogni implicito rinvio a un residuo indivisibile e deve perciò essere concepita piuttosto come dividuazione»⁷². Sicuramente il Cinema VR rispetto al Cinema tradizionale svolge gran parte del suo meccanismo esperienziale attraverso la «dividualità», più ancora che l'individualità: seppure ciò non entri in contraddizione con quanto espresso più sopra, è inevitabile ravvisare uno scarto paradossale, anch'esso verosimilmente riconducibile all'influenza dei *digital media* contemporanei, che potrebbe compromette-

⁷⁰ W. Benjamin, *op. cit.*, p. 26.

⁷¹ M. Carbone, *op. cit.*, p. 111.

⁷² Ivi, pp. 154-155.

re in maniera determinante l'evoluzione artistica e sociale del Cinema VR. Benjamin del resto aveva ravvisato proprio nella collettivizzazione del Cinema il punto centrale della desacralizzazione dell'arte, che aveva permesso di introdurre la componente corporea nella fruizione e la conseguente sua politicizzazione: «Il cinema ha aperto una breccia nell'antica verità eraclitea – i desti hanno il loro mondo in comune, i dormienti ne hanno ciascuno uno per sé». È un tema cogente per chi si avvicina allo studio dell'“idea sensibile” di immersività, che riguarda particolarmente il Cinema VR e che merita di essere affrontato opportunamente in futuro.

Conclusioni

All'interno del presente saggio, dopo una breve premessa etimologica attorno all'idea di immersività, utile a circoscrivere il campo d'indagine, abbiamo introdotto il Cinema VR in qualità di oggetto di studio privilegiato, cercando di evidenziarne fin da subito la natura mediale ambigua, che permette di ricondurre questa particolare dimensione artistica ad una espressione im-mediale della *digital liveness*. Successivamente, soprattutto (ma non solo) attraverso la proposta avanzata da Mauro Carbone e dalla sua “filosofia-schermi”, siamo riusciti ad associare al Cinema VR l'“idea sensibile” di “archi-schermo”, manifesta nell'apparente vicendevole esperienza percettiva tra il corpo (o soggetto) e lo schermo (o immagine, o *medium*). Infine, dopo alcune precisazioni di carattere tecnico a proposito della *Virtual Reality*, si è tentato di rilanciare il discorso teorico avvalendosi anche dell'analisi di *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)* condotta da Adriano D'Aloia, al fine di esplicitare quanto da noi sostenuto applicandolo sia nei confronti di un caso di studio specifico sia verso gli spunti critici che intorno ad esso sono nati, evidenziandone da ultimo anche possibili ampliamenti futuri attorno al tema della “dividualità”.

Bibliografia

- P. Auslander, *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», vol. 34, n. 3, 2012, pp. 3-11.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* [1936], Einaudi, Torino 2014.

- J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002.
- M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.
- Y. Citton, *Immedialità intra-attiva e intermedialità estetica*, in «Rivista di estetica», n. 63, 2016, pp. 99-120.
- A. D'Aloia, *Virtualmente presente, fisicamente invisibile*, 08/01/2018, in «Fata Morgana WEB», 8 gennaio 2018: <https://www.fatamorganaweb.it/virtualmente-presente-fisicamente-invisibile-carne-y-arena-alejandro-inarritu> (ultimo accesso 20/01/2022).
- J. Lanier, *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Il Saggiatore, Milano 2019.
- J. Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- A. Pinotti, *Self-Negating Images: Towards An-Iconology*, in «Multidisciplinary Digital Publishing Institute Proceedings», vol. 1, n. 9, 2017, p. 856.
- V. Turner, *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna 2014.

Sitografia

Treccani, vocabolario online, voce *Immersivo*:

http://www.treccani.it/vocabolario/immersivo_%28Neologismi%29/ (ultimo accesso 20/01/2022).

Cambridge Dictionary, voce *Immersive*:

<https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/immersive> (ultimo accesso 20/01/2022).

Comunicato stampa della Fondazione Prada di Milano per la presentazione ufficiale di *CARNE y ARENA (Virtually Present, Physically Invisible)*:

http://www.fondazioneprada.org/wp-content/uploads/1-Carne-y-Arena_Cannes_comunicato-stampa.pdf (ultimo accesso 20/01/2022).

Biografia dell'autore/ Author's biography

Francesco Melchiorri è ricercatore indipendente. Nel 2020 ha conseguito la Laurea Magistrale in Filologia Moderna. Scienze della Letteratura, del Teatro e del Cinema presso l'Università degli Studi di Pavia, dopo un periodo come *visiting student* presso il Corpus Christi College dell'Università di Cambridge. È ex-alunno dell'Almo Collegio Borromeo di Pavia, dove ha anche insegnato Lingua e Cultura Italiana L2 fino al 2021. Il suo principale campo di ricerca è il ruolo dei *digital media* nell'evoluzione del Cinema, del Teatro e della Performance, in particolare il rapporto tra digitalità e Teatro e tra Realtà Virtuale e Cinema. È stato Evaluation and Research Manager per il progetto «DanceMe UP», pro-

getto del programma *Europa Creativa* incentrato sui media digitali e la danza contemporanea, e assistente alla regia volontario nello spettacolo *Sei personaggi in cerca d'autore di Luigi Pirandello* (2019) di Michele Sinisi. Attualmente è caporedattore di Birdmen Magazine. Insegna Italiano, Storia e Geografia nelle scuole secondarie di primo e secondo grado e collabora a diversi progetti teatrali.

Francesco Melchiorri is an independent researcher, based in Italy. In 2020 he obtained his Master's Degree in Modern Philology. Science of Literature, Theatre, Cinema from the University of Pavia, after a period as visiting student at the Corpus Christi College of the University of Cambridge. He is an alumnus of Almo Collegio Borromeo in Pavia, there he taught Italian Language and Culture for foreign students until 2021. His main field of research is the role of digital media in the evolution of Cinema, Theatre and Art Performances, in particular the relation between digitality and Theatre, and between Virtual Reality and Cinema. He has experience as Evaluation and Research Manager for the project «DanceMe UP», a *Creative Europe* project focused on digital media and contemporary dance, and as volunteer assistant director in the play *Sei personaggi in cerca d'autore di Luigi Pirandello* (2019) by Michele Sinisi. Currently, he is editor-in-chief for «Birdmen Magazine». He teaches Italian, History and Geography in lower and upper secondary schools, and collaborates in different theatrical projects.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Il teatro delle piccole cose: Quiet Ensemble

Maia Giacobbe Borelli

Abstract

Il mio contributo partecipa alla mappatura delle pratiche performative italiane. Riprendendo quanto introdotto da Auslander con *Liveness* nel 1999, alla luce di recenti riflessioni e di sperimentazioni artistiche e mediali in contesti offline e online, il saggio esplora il lavoro di Quiet Ensemble, factory crossmediale composta dagli artisti-performers Fabio Di Salvo e Bernardo Vercelli. Le loro performance consentono di introdurre maggiori gradi di complessità al concetto di *liveness*. Il duo opera dal 2009 al confine tra arte, video, teatro e musica digitale, presentando spettacoli e installazioni fortemente tecnologiche, realizzate con l'utilizzo di elementi del mondo naturale (luce solare, topi, api, pesci, ecc.) che sono proposti dal vivo, in un percorso predeterminato, e che con il loro movimento realizzano essi stessi l'opera in modo aleatorio, nel quadro che la tecnologia digitale preparata da Quiet Ensemble mette loro a disposizione. Gli artisti-performer interagiscono in scena con la situazione che si viene a creare grazie alla presenza di questi insoliti protagonisti.

This essay explores the work of Quiet Ensemble, a cross-media factory by artist-performers Fabio Di Salvo and Bernardo Vercelli. My analysis begins from the concept of *Liveness* (Auslander, 1999) as it relates to recent reflections on art and media practices in on and off-line environments and is intended to contribute to a mapping of new Italian performance practices. In my opinion Quiet Ensemble's performances opens various degrees of complexity that further expand the concept of *Liveness*. Di Salvo and Vercelli have created live performances since 2009. Their work is located at the intersection of art, video, theater and digital music. They present highly technological shows and installations created with "elements" from the natural world - such as sunlight, mice, bees, fish and more. The performances are created by the random interaction of these "elements" with the digital framework controlled live, on stage, by Di Salvo and Vercelli.

Parole chiave/Key Words

Parole chiave; liveness, natura, organicità, crossmedialità, performance digitale offline.

Key words; liveness, nature, organic, offline performance, crossmedia.

Da metamorfosi indescrivibile sgorgano
tali forme - senti ! e credi !
Noi soffriamo sovente : le fiamme son fatte cenere,
ma, nell'arte, la polvere diviene fiamma.
Qui è la magia. Nel regno del magico
la parola comune è istituita
ma è reale come il richiamo del colombo
che chiama l'invisibile colomba.

Rainer Maria Rilke, *Magie*

Ci occuperemo qui di una singolare esperienza artistico-performativa, Quiet Ensemble, factory crossmediale a dimensione altamente tecnologica. Il duo di artisti, che rispondono al nome di Bernardo VerCELLI e Fabio Di Salvo, dal 2009 gira l'Europa, gravato da un carico notevole di hardware e software per la produzione sonora e visiva: superfici connesse dove si muovono piccoli animali oppure riflettori di ultima generazione che agiscono come un'orchestra di suoni. Una ricerca sul linguaggio della luce o del movimento che crea eventi utilizzando la materia vivente¹. Il lavoro è incentrato sulla creazione di installazioni che sono anche spazi performativi, e che esplorano i fenomeni naturali e i meccanismi di percezione, resi evidenti attraverso l'azione sullo spazio e la luce ispirata da modelli atmosferici e da forme di biomeccanica naturale.

Da un approccio sostanzialmente artistico e ludico, la factory è approdata a una dimensione che ha, a mio avviso, una forte impronta performativa. Non si tratta però di registrare un passaggio transdisciplinare che può sembrare fine a se stesso, quanto di verificare un paradigma che sempre più spesso ci porta a confondere i limiti disciplinari tra le arti, lasciandoci incapaci di stabilire se quanto offerto alla fruizione del pubblico appartenga ancora al dominio del teatro o sia ormai sconfinato nel territorio vasto e indistinto delle arti visive e sonore. Essenziale alla comprensione della novità epistemologica è un'iniziale riflessione sulle coordinate della ricerca qui proposta all'attenzione, per la quale è necessaria una rimessa a regime del concetto di liveness alla luce di questa sperimentazione artistica e mediale. Le opere proposte dall'ensemble sono varie, secondo differenti contesti d'uso e tecnologie impiegate, in relazione agli spazi utilizzati e alle tematiche prescelte per esplorare il rapporto

¹ I loro progetti artistici sono stati presentati varie volte al RomaEuropa Festival, al MAXXI di Roma e alla Triennale di Milano, oltre che apprezzati in sede internazionale, al Festival Sonar di Barcellona, come a W.I.R.E., a Hellerau, al TransArt, al DMY, tra gli altri. Fra i software utilizzati da Quiet Ensemble: Max msp, Mad mapper, Ableton live; Processing, Videomapping e Hardware: Arduino, Raspberry P.

tra organicità e mondo artificiale, che è la loro principale ossessione. La tecnologia digitale è strumento necessario e indispensabile per avvicinarsi alla contemplazione degli elementi organici e delle più minute cose terrestri. I dispositivi di tracciamento visivo e sonoro permettono di amplificare la micro vitalità della materia proposta all'attenzione (volta per volta non umana, animale, inanimata) e di concentrare l'attenzione dello spettatore sulle "piccole cose".

Mettere in scena le piccole cose

Al centro delle performance-installazioni proposte troviamo sempre il mondo naturale, messo in scena in varie forme: dall'osservazione del movimento di piccoli animali alla rappresentazione accelerata degli effetti del vento o del mutamento della luce solare in un particolare ambiente chiuso che funge da spazio scenico, come il Salone degli Incanti di Trieste nell'azione-installazione *Sole* del 2021.

Bernardo Vercelli sostiene di aver iniziato il proprio itinerario artistico collaborando con gli animali, nello specifico con alcuni pesci rossi, «che abbiamo fatto suonare, attribuendo loro degli strumenti musicali digitali che producevano suono con il loro movimento»². Nell'installazione *Quintetto*³ i pesci rossi animano la luminosità e producono il suono percepito. Solo lo spettatore attento riesce ad avvertire il legame tra il movimento dei pesci e la dinamica di suono e luce di cui si compone l'opera.

Numerose sono le proposte artistiche del duo sviluppate nel corso degli anni: nel percorso storico del gruppo, ai pesciolini musicisti segue il progetto *Allegoria*⁴, con sensori mioelettrici applicati alle braccia di musicisti di un quartetto d'archi, che permettevano di

² B. Vercelli, intervista del 7 settembre 2021. Vercelli, di formazione scenografo, ha frequentato la Akademi fur Scenekunst in Norvegia, dove ha conosciuto l'opera immersiva del danese Olafur Eliasson e degli olandesi dello Studio Roosegaarde, ai quali si ispira nel lavoro. Per maggiori informazioni sull'opera di Eliasson vedi sitografia e l'intervista rilasciata nel 2015 da Eliasson al sito: www.designboom.com/art/olafur-eliasson-interview-artist-designboom-02-16-2015 (ultimo accesso 28/11/2021). Per lo Studio Roosegaarde vedi info a www.studioroosegaarde.net/stories (ultimo accesso 28/11/2021).

³ *Quintetto*, 2009, presentato a Tonlagen (Hellerau, Europäisches Zentrum der Künste, Dresda, Germania), Semibreve Festival (Theatro Circo, Braga, Portogallo) Heart Of Noise Festival (Gotiskerkeller, Innstbruck, Austria), Sound Lectures, (Superbudda, Circolo dei lettori, Torino), Biennale Panoramas (Le parc des Coteaux, Bordeaux, FR), Oddstream Festival (Lindenberg, Nijmegen, Paesi Bassi), Interstice Festival (Quai François Mitterrand, Caen, Francia), Digital Life / Romaeuropa (Ex Gill, Roma), DMY - International Design Festival (Tempelhof Airport, Berlino, Germania), Premio Celeste (primo premio) (Fondazione Brodbeck, Catania), Short Theatre (Pelanda MACRO, Roma), Drodesea (Centrale Fies Drò, Trento). I pesciolini rossi erano gli unici viventi in scena in questa prima performance cui i due artisti sono molto legati.

⁴ *Allegoria*, 2012: in collaborazione con The String Quartet, Quartetto Berio (Teatro Valle, Roma), Quit Festival (Ghetto Ebraico, Cagliari), Nuit Blanche Bruxelles (Chapelle de Nassaukapel, Bruxelles, Belgio), Re_New Festival (PB43, Copenaghen, Danimarca).

percepire un'altra musica, quella dei muscoli in movimento, insieme a quella dei violini. Poi l'installazione *Oriente*, è qui ora che ho deciso di fermarmi⁵, dove alcune lumache lentamente disegnano tracciati luminosi grazie al loro passaggio su una superficie sensibile. A fine giornata, queste lasciano un disegno imprevedibile fatto di luce, a testimonianza del loro percorso, disegno che rappresenta solo una porzione, della durata di poche ore, della loro stessa esistenza. Avvicinamenti e allontanamenti, traiettorie che sembrano frutto di decisioni, da cui il titolo dell'opera. Così Vercelli spiega la poetica della factory:

Siamo andati avanti con gli animali e abbiamo fatto collaborazioni con vermi, mosche, uccellini, topi poi abbiamo iniziato anche a lavorare con gli elementi naturali: il vento e la gravità con *Unshaped*⁶, progetto che sta avendo una nuova vita adesso dopo un debutto che risale a qualche anno fa.⁷

Questo progetto invece vede in scena una grande tela mossa da ventilatori, e suggerisce secondo il contesto in cui viene inserita un'aurora boreale, come a Helsinki, oppure il respiro di un enorme essere, il movimento e il suono del mare, come a Palermo all'Oratorio di San Mercurio:

Unshaped è una installazione organica, in continuo movimento: si mostra al pubblico alle volte come un paesaggio sottomarino, il cielo, un'onda e poi ancora una nuvola, acqua e aria, leggera o pesante. Un'orchestra di luci fluttua nello spazio trasformando gli spazi dell'Oratorio di San Mercurio, con le sculture del Serpotta, gli stucchi abbaglianti, le cornici barocche e il pavimento maiolicato, in una sorta di acquario in cui danzano acqua e aria, tra riflessi e ombre, moltiplicandosi e scomparendo, in un'eclissi frammentata e stroboscopica.⁸

Con *Unshaped*, la drammaturgia di luci e suoni di ventilatori compone una visione in chiave trascendentale e mistica del "senza forma" naturale, fatto di aria e luce. Vercelli riprende il filo delle opere realizzate, in una veloce cronologia, spiegando un'altra opera, *Enlightenment*:

⁵ *Oriente*, 2012: RomaEuropa, Digital Life (Macro, Roma), Recto Verso, MOIS Multi Festival (Quebec City, Canada), Transart Festival (Galleria Civica, Bolzano).

⁶ *Unshaped*, 2016-2022. presentato a: Llum Bcn (MUHBA Oliva Artés, Barcellona, Spagna), Signal Festival (Hauch Gallery, Praga, Repubblica Ceca), Electric Castle (Cluj Napoca, Romania), Wall Of Sounds (Oratorio San Mercurio, Palermo), RoBOt Festival (Ex GAM, Bologna), Outdoor Festival al MAXXI (Ex Caserma Guido Reni, Roma) e a Lux Helsinki (Finlandia) nel gennaio 2022.

⁷ B. Vercelli, *op. cit.*

⁸ M. Manicardi, *Il Barocco immersivo di Quiet Ensemble, all'Oratorio S. Mercurio di Palermo*, Exibart, recensione del 29 dicembre 2020, disponibile a: <https://www.exibart.com/progetti-e-iniziative/unshaped-quiet-ensemble-palermo> (ultimo accesso 28/11/2021).

Abbiamo iniziato ad analizzare il mondo microscopico, l'invisibile e inudibile, mostrando questi concerti o teatri nascosti, che abbiamo sempre sotto i nostri occhi, ma di cui non ci rendiamo conto. Da lì abbiamo iniziato ad analizzare anche la vita e l'anima delle cose, degli oggetti, che hanno anch'essi un processo d'invecchiamento indipendente dall'attività umana. Abbiamo iniziato a lavorare con le frequenze elettriche di fari teatrali e la ricerca è diventata quella che è apparsa con il progetto *Enlightenment*⁹, dove abbiamo creato un concerto che usa il suono dei fari teatrali, nello specifico la "ronza", così chiamiamo quei ronzii prodotti dall'elettricità che di solito sono nascosti e per noi diventano invece lo strumento musicale. Abbiamo messo delle bobine di rame a ogni faro, creando una vera e propria orchestra composta di 96 elementi luminosi, ognuno microfonato e amplificato. E a fine spettacolo, i fari accecavano il pubblico dando loro una percezione fisica di calore.¹⁰

Si tratta, come spiega Olafur Eliasson, di considerare le opere come "produttori di fenomeni", meccanismi immersivi e dispositivi scenici che lavorano con la luce, con il suono e con lo spazio producendo un certo evento in modo più o meno illusorio e sempre adeguato al luogo in cui sono collocati. Il punto centrale è poi quello di rivelare l'illusione, di non nasconderla, e di indurre lo spettatore a mettere in campo la propria soggettività, prendendo posizione non di fronte all'opera ma proprio all'interno di essa¹¹. Conclude Vercelli:

Abbiamo ripreso la strada precedente con l'ultimo progetto, *Sole*¹², con il quale stiamo ricreando la natura attraverso la tecnologia, dove questa è invisibile e anzi ti spiazza. Il pubblico entrante al Salone degli Incanti, a Trieste, non percepisce neanche la presenza di un'installazione se non nel momento in cui la luce del sole va più veloce, o sorge un altro sole nella parte sinistra della sala. In questo caso abbiamo poi ricreato il progredire del sole nell'arco di una giornata. Siamo passati dalle formiche al sole, questo per ora è il nostro punto di arrivo.¹³

Un'arte effimera e inafferrabile

Fabio Di Salvo sottolinea la componente effimera della loro proposta. Se riprodotta sempre nello stesso modo, l'opera si formalizza e perde d'intensità, per questo chiarisce che non si sono mai interessati a esperienze che mettano al centro della sperimentazio-

⁹ *The Enlightenment*, 2014, *Recto Verso - Mois Multi Festival* (Quèbec city, Canada), *Eufonic Festival* (Madrid, Spagna), *L'arsenale Festival* (Museo Santa Caterina, Treviso), *Eufònic FESTIVAL* (Sant Carles de la Ràpita, Spagna), *Sonar+D* (Madrid, Spagna), *Mirage Festival* (Les Subsistances, Lione, Francia), *Novasfrequencias Festival Oi Futuro Ipanema* (Rio De Janeiro, Brasile), *Romaeuropa Festival*, *Macro Testaccio* (La Pelanda, Roma), *Heart Of Noise Festival* (Gotiskerkeller, Innsbruck, Austria), *roBOt Festival* (Palazzo Re Enzo, Bologna), *Sere d'estate* a Castel Sant'Angelo (Roma).

¹⁰ B. Vercelli, *op. cit.*

¹¹ Cfr. O. Eliasson, *Conversation entre Daniel Burnbaum et Olafur Eliasson*, in M. Grynstejn, D. Birnbaum, M. Speaks (a cura di), *Olafur Eliasson*, Phaidon, London 2008, pp. 6-33.

¹² *Sole*, 2021, Salone degli Incanti, Trieste.

¹³ B. Vercelli, *op. cit.*

ne performativa la realtà aumentata, che è spesso preregistrata. Se nel primo periodo della sperimentazione, per 5-6 anni, si sono concentrati sulla presenza in scena di esseri viventi fragili e sul loro movimento casuale, di cui il primo è stato quello *randomico* del pesce rosso, ultimamente, a causa del confinamento indotto dalla pandemia, il performer si è chiesto come continuare a produrre opere effimere facendole fruire in remoto al pubblico, senza ancora trovare il modo di proporre una simile azione all'interno della propria poetica. Come proporre diverse forme di esperienza in un ambiente regolato come quello virtuale? Riflette:

L'annuncio di Zuckerberg sulla promozione della piattaforma di realtà virtuale Metaverse¹⁴ è interessante, perché è vero, a noi manca lo spazio giusto per progettare nuove forme artistiche, e anche se il suo l'obiettivo primario sembra essere prettamente commerciale, spostando l'interesse dei giovani dai social media al Metaverso, che sarà forse solo una riproposizione allargata di *Second Life*¹⁵, speriamo resti uno spazio, anche se residuale, per la creazione artistica. Io penso a una situazione come quella del film di Spielberg «Ready Player One» ambientato nel 2045.¹⁶

L'uso "artistico" del Metaverso potrebbe essere possibile, a mio parere, riuscendo a mettere in una posizione critica il soggetto che partecipa, dandogli la capacità di vedere in modo diverso ed estraniante la sua stessa posizione nell'ambiente immersivo proposto. Un meccanismo di tipo brechtiano che non è facile ottenere.

Esiste una frontiera sottile e subliminale dove si confondono la nostra posizione reale e quella della rappresentazione e su questa frontiera sarebbe interessante agire, per risvegliare la coscienza dello spettatore sulla propria condizione nel mondo delle rappresentazioni del contemporaneo. Prosegue Di Salvo:

Sono convinto che riusciremo a trovare un modo di sfruttare questi linguaggi per portare avanti il nostro discorso, anche se la nostra forma di espressione migliore è l'effimero, che è un po' il contrario di quanto si possa fare online dove di tutto rimane la traccia. Con *Oriente* abbiamo provato a vendere le stampe risultanti dal percorso delle lumache. Forse oggi i NFT (Not Fungible Token), attribuendo un codice univoco all'oggetto digitale, possono permettere

¹⁴ La parola sta per "Meta-universo": Metaverso è un termine coniato da Neal Stephenson in *Snow Crash*, libro di fantascienza cyberpunk, descritto come una sorta di realtà virtuale condivisa tramite internet, dove si è rappresentati in tre dimensioni attraverso il proprio avatar.

¹⁵ *Second Life* è una piattaforma di realtà virtuale lanciata nel 2003 dalla società americana Linden Lab dove gli utenti potevano agire attraverso un avatar. Ha avuto quasi un milione di utenti negli anni migliori, fino al 2017, per poi velocemente declinare.

¹⁶ S. Spielberg, *Ready Player One*, 2018. Il film è tratto dal romanzo *Player One* del 2010 scritto da Ernest Cline.

la vendita di opere d'arte digitali. Sappiamo che il grande problema del digitale era la sua facile riproducibilità, ora potremmo dare nuovamente un'unicità a prodotti artistici creati durante la nostra performance, ma questa non sarà mai riproducibile. Già l'ultimo lavoro, *Sole* va più nella direzione della permanenza, data la grande quantità di materiale preregistrato, anche se l'attrezzatura tecnologica necessaria risulta sempre deteriorabile e la riporta dentro una connotazione effimera. Lavoriamo su una documentazione sempre migliore, nell'ottica di lasciare una traccia nel tempo, più che sul lasciare un'opera. Vedremo più avanti se nascerà in noi l'esigenza di prevedere qualcosa che resti nel tempo. Ma ci sarà sempre un discorso di fragilità dell'opera, sarà una sfida.¹⁷

Chiaro è che la produzione performativa di questa factory non potrebbe esistere senza i migliori software attualmente disponibili¹⁸. Infatti, l'uso estremo di dispositivi digitali nello spazio in cui agiscono costruisce l'unica drammaturgia possibile, quella scaturita dalla traccia sonora o luminosa del movimento aleatorio che l'animale vivente produce in scena. Perché veri protagonisti sono proprio i piccoli esseri, formiche, api, topolini, pesciolini, criceti, la cui presenza viva, nel tempo della performance, ci troviamo a osservare con un'attenzione insolita. Naturalmente, stabilire una serie di regole e di obiettivi predeterminati è condizione essenziale di tutti gli spettacoli e anche di questo, dove è necessario creare un contesto regolativo all'interno del quale l'imprevedibilità del movimento animale possa svilupparsi a pieno regime. E proprio nel conflitto tra la necessità di controllare l'azione messa in scena e l'impossibilità di prevedere i movimenti dei piccoli viventi si crea la tensione che mantiene viva l'azione drammatica dell'evento. Questa opposizione porta a intravedere una breve e sempre diversa narrazione, nonostante l'elemento aleatorio ne venga in ultima analisi esaltato. Oltre ai piccoli animali, però, non dimentichiamo che ci sono in scena i corpi dei due attori-performer che si dibattono attenti al comando dei macchinari. Vero è, come già affermato da Michael Kirby, che in questo tipo di rappresentazioni «the referential elements are applied to the performer and are not acted by him»¹⁹. E infatti non c'è nessuno che reciti, per i due artisti si tratta di effettuare alcuni movimenti necessari, quello che potremmo chiamare *task based performing*, un agire scenico legato esclusivamente alla necessità di compiere un'azione non narrativa ma fattuale.

¹⁷ F. Di Salvo, intervista del 1° novembre 2021. Di Salvo si forma al DASS Sapienza e comincia un percorso legato ai dispositivi digitali, per unirsi nel 2009 a Vercelli per il progetto Quiet Ensemble.

¹⁸ Solo l'opera *Carillon* ha escluso i dispositivi digitali, dato che alcuni criceti, girando su ruote, azionavano dei carillon a cui queste erano collegate, producendo tutti insieme una musica aleatoria di tipo meccanico e non digitale.

¹⁹ M. Kirby, *On acting and not acting*, in G. Battcock e R. Nickas (a cura di), *The Art of Performance*, Dutton, New York 1984, p. 100.

Esplorare la relazione tra la natura e i dispositivi di visione

Noi spettatori ci troviamo a distillare storie che sono create dai percorsi spaziali e sonori di questi insoliti “attori”, traiettorie di punti luminosi ed echi, percepibili grazie ai più recenti software e hardware; questi sono indispensabili al lavoro di Quiet Ensemble, ma costituiscono esclusivamente *mezzi* per focalizzarsi su quello che è al di là dell’ambiente virtuale creato dall’uomo, nella natura stessa. E di conseguenza, i dispositivi mediatici consentono un’attenzione al mondo naturale che, paradossalmente, è impossibile realizzare senza il loro intervento, anche se rappresentano quanto di più artificiale esista. D’altra parte, precisa già Auslander nel noto studio sulla liveness, «live performance now often incorporates mediatization such that the live event itself is a product of media technologies»²⁰. Ne consegue che ogni spettacolo dal vivo è oggi prodotto attraverso dispositivi mediatici o si relaziona fortemente con esso, perfino quando ne nega in modo palese l’utilizzo²¹. Cosciente che sul rapporto tra visione, materia, non umano, ecologie, tecnologie è in corso un enorme dibattito, che non è il caso qui di riportare²², mi limito a constatare che già nel 1995 la Haraway riscontrava come «La visione è *sempre* questione del potere di vedere e forse della violenza implicita nelle nostre pratiche di visualizzazione. [...] La visione richiede strumenti di visione: un’ottica è una politica di posizionamento. Gli strumenti della visione mediano i punti di vista; non c’è visione immediata dai punti di vista dei soggiogati»²³. Da quest’affermazione emerge la necessità non di negare i dispositivi della visione quanto di posizionare diversamente il soggetto spettatore, pratica essenziale per fondare nuovi progetti conoscitivi, in questo caso riguardante esseri viventi non umani e fenomeni naturali, perché «noi non siamo i responsabili del mondo. Ci abitiamo solo, e cerchiamo di avviare conversazioni non innocenti attraverso i nostri strumenti prostetici, incluse le tecnologie della visualizzazione»²⁴.

²⁰ P. Auslander, *Liveness, Performance in a mediatized culture*, Routledge London & New York 1999, p. 24.

²¹ Come J.D. Bolter e R. Grusin insegnano, lo spettacolo si va via via modificando per assorbire il contesto mediatico da cui scaturisce, in una perenne *remediation*.

²² Rimando a questo proposito alle opere di Judith Butler, Donna J. Haraway e Karen Barad, come alla panoramica degli studi proposta da Ilenia Caleo sull’argomento. Cfr. I. Caleo, *Performance, materia, affetti, Una cartografia femminista*, Bulzoni, Roma 2021.

²³ D. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 1995, pp. 116-117.

²⁴ Ivi, p. 126.

Vorrei inoltre mettere l'accento sull'indeterminatezza dell'azione proposta da questo ensemble, scaturita proprio dalla scelta di impiegare in qualità di performer principalmente la materia organica e vivente. L'imprevedibilità, caratteristica che sfugge a regole costitutive convenzionali e alla loro ripetizione evento per evento, è una costante di questa ricerca, perché imponderabili e ingovernabili sono i percorsi degli animali introdotti nello spazio scenico e che, al di là del quadro rigido che li contiene, non si possono prevedere come invece è possibile fare con attori o attrici, grazie al tempo tradizionalmente consacrato alle prove²⁵. Come nel caso di ogni attività performativa, le loro opere seguono una serie di principi: innanzitutto uno spazio-tempo circoscritto, che determina una realtà separata o comunque differente da quella ordinaria, all'interno del quale sono impiegate una pluralità di mezzi e tecniche, esibite e utilizzate in modo strumentale, allo scopo di raggiungere uno stato di contemplazione del mondo in generale (e della natura in particolare). Caratterizza il loro agire una relativa indipendenza formale dalle motivazioni e dagli scopi richiesti dal mercato dell'arte e del teatro e intriga la vertigine provocata nello spettatore dalla capacità dell'opera di trasfigurare la realtà, esibendo il vivente nelle sue forme più infime. La qualità aleatoria dell'azione proposta all'interno dell'opera (sia essa dovuta al movimento delle minuscole bestiole o alla simulazione del movimento del sole stesso), l'imprevedibilità dell'azione che si rivela durante la performance, diventa momento centrale dell'azione drammatica.

Complessità del concetto di liveness

La compresenza "fisica" nello spettacolo, ancor di più in periodo di pandemia, dove abbiamo vissuto le interdizioni di assembramento e la chiusura dei teatri, è diventata momento raro; ne consegue che un momento totalmente *live* diventa un importante momento di resistenza al discorso dominante, proprio perché permette quello scarto diventato oramai insolito nel quotidiano. Qual è il nucleo fondante del discorso che i due portano avanti? Al centro della ricerca c'è l'esplorazione di un possibile equilibrio tra na-

²⁵ Sulla drammaturgia indotta dai dispositivi digitali cfr. A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*. Accademia University Press, Torino 2013.

tura e tecnologia, che ha avuto negli anni varie ramificazioni operative. Una costante del lavoro d'ensemble è l'utilizzo delle strategie e della meraviglia del gioco.

Ora mi domando: l'azione all'interno delle performance di Quiet Ensemble è libera ed effimera, perché proposta dal vivo e sufficientemente imprevedibile, o è comunque frutto principalmente di una rielaborazione digitale che la preordina? Rivediamo brevemente il discorso di Auslander in merito a come intendere il carattere live di una performance: nel 1999 egli poneva un quesito essenziale per i suoi tempi, che era il seguente: "What is the status of live performance in a culture dominated by mass media?"²⁶, concentrandosi sull'impatto dei mass media, in particolare della televisione, come spazi unici dello scambio culturale, a cui segue oggi un altro - altrettanto fondamentale - quesito: "Qual è lo status oggi della performance dal vivo in una cultura dominata dai social media?". Il contesto culturale di questi ultimi vent'anni ha notevolmente cambiato il panorama mediatico ribaltando il rapporto di produzione e fruizione dei mezzi di comunicazione, rendendo sempre più individuale l'approccio ai media grazie ai dispositivi personali. Già Baudrillard s'interrogava sui pericoli di un'unificazione degli spazi comunicativi, unificazione che rappresenta di fatto un contenimento degli spazi creativi disponibili alla sperimentazione²⁷. Se questa individualizzazione della comunicazione è la realtà quotidiana di quasi ogni individuo sul pianeta²⁸, quale importanza ha per la nostra riflessione uno spettacolo che si svolge dal vivo davanti a un piccolo pubblico, rispetto all'offerta di tanti altri momenti fruibili individualmente in remoto da un ben più grande pubblico? La risposta emerge quando consideriamo il concetto di liveness come possibilità che va modificandosi all'interno dei diversi contesti culturali e sociali. Infatti il concetto si trasforma insieme al mutare delle nostre disponibilità spazio-temporali quotidiane. Esso assume allora sfumature diverse oggi, grazie al prevalere di una distanza spazio-temporale in ogni

²⁶ Cfr. P. Auslander, 1999, *op. cit.*, p. 1: «It is absolutely clear that our current cultural formation is saturated with, and dominated by, mass media representations in general, and television in particular». Poiché la cultura oggi è veicolata quasi totalmente in ambiente virtuale, questo spazio sembra identificarsi come l'unico possibile per lo scambio tra individui. Televisione, radio, cinema, ormai classificate come *old media*, sono passate in secondo piano nella scala delle comunicazioni sociali, in favore dell'affermarsi di una serie di *advanced information technologies* che riportano il discorso socio-politico della realtà all'interno di un codice univoco che tutte racchiude, e questo codice è digitale ed è fruito da dispositivi individuali e unici, gli smartphone.

²⁷ Cfr. J. Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique des signes*, Gallimard, Parigi 1972.

²⁸ Si intende qui che ormai quasi ogni individuo sul pianeta è entrato in contatto con la tecnologia digitale, utilizzando gli smartphone.

tipo di comunicazione, incluso quella performativa. L'opera classica che si fruisce in diretta al cinema o in televisione ne è un esempio. In quest'accezione, possiamo concordare che il significato stesso di *liveness* applicato a uno spettacolo mediatizzato è soggetto a una serie di contingenze che non lo determinano in modo statico ma, al contrario, dinamico, ovvero che permettono variazioni di significato a secondo dei contesti d'uso²⁹. In estrema sintesi potremmo dire che la presenza cosiddetta dal vivo è in fin dei conti un fenomeno prettamente mentale, sono io come soggetto che guarda a definirla: non tanto nel caso di un'incursione eccessiva dei media all'interno dello spettacolo dal vivo, quanto per l'assorbimento nella mia rappresentazione di un'epistemologia che deriva direttamente dai dispositivi mediatici impiegati nel quotidiano di ognuno³⁰.

La "disappearance" come sacca di resistenza

Una cosa ancora persiste nell'ontologia dello spettacolo dal vivo, ed è la sua qualità di perenne *disappearance*, la sua scomparsa alla fine della rappresentazione stessa. Esso resta inafferrabile dal punto di vista della sua riproducibilità, perché la traccia che lascia, per esempio grazie alla sua registrazione audiovisiva, non corrisponde all'opera, anzi ne è, attraverso le necessarie repliche, una continua reinterpretazione, mai una copia conforme, al limite un frammento del processo. Di conseguenza la condizione essenziale della performance "dal vivo" rimane la *disappearance*, termine molto più efficace, a nostro parere, dell'italiano "fuggevolezza" o "scomparsa". Inoltre, e non è cosa da poco - e infatti lo possiamo constatare solo nei casi più riusciti - resta la volontà dello spettacolo teatrale di fare resistenza all'assimilazione culturale dominante³¹. Vorrei far notare che la proposta di mettere al centro della scena piccoli animali, quelli che spesso passano inosservati o sono considerati senza diritti e senza coscienza, porta lo spettatore a riflettere sulle infinite scale di valore che esistono nella società nel considerare la vita, sia degli umani sia dei non umani. Il discorso di Judith Butler sull'ordine biopolitico ci può essere utile a chiarire i termini che regolano oggi il diverso diritto alla vita e alla soggettività di tutti gli esseri viventi:

²⁹ Per esempio, in alcuni contesti lo spettacolo sarà vissuto come momento di scambio "dal vivo" anche se utilizza sequenze registrate e non opera all'interno di una condivisione spazio-temporale tra attori e spettatori.

³⁰ Cfr. P. Auslander, 1999, *op. cit.*, p. 33.

³¹ Cfr. P. Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, London & New York, 1993.

Nonostante io debba domandarmi come vivere una vita buona – e quest’aspirazione è importante –, devo pensare attentamente a questa vita che è la mia, ma che è anche una più ampia vita sociale, connessa con altri esseri viventi in modi che mi coinvolgono in una relazione critica con gli ordini discorsivi – sulla vita e il suo valore – in cui vivo o, piuttosto, in cui mi sforzo di vivere. Da dove traggono la loro autorità questi ordini? E tale autorità è legittima? Dato che anche la mia vita è in gioco in questa ricerca, la critica dell’ordine biopolitico è per me una questione vivente.³²

Uno spettacolo che offre la scena a esseri normalmente considerati senza diritti, neanche quello della vita, è, in forma cosciente o inconscia - non sta a me deciderlo -, una forte critica all’ordine biopolitico. Quello che è interessante con Quiet Ensemble è che, con i codici tecnologici conosciuti dal pubblico, i performer costruiscono un discorso alternativo che si rivela, a volte, resistente al discorso dominante, specie quando la soggettività dello spettatore si riflette nel gioco sottile a cui lo conduce il progetto immersivo, dove sé e altro da sé perdono la loro qualità oppositiva razionale. Così come imprevedibile resta sempre e comunque la reazione dello spettatore di fronte all’azione proposta alla sua attenzione, la sua capacità o meno di trovare la quiete e di far emergere grazie ad essa il significato ultimo dell’evento proposto.

L’arte della quiete

Per cogliere la novità del progetto di questa factory, lo spettatore deve, infatti, fare suo l’invito alla quiete, cessare il proprio movimento o rallentarlo moltissimo, per costruire un suo proprio tempo di visione. E il rallentamento percettivo indotto nello spettatore mette in evidenza, per contrasto, l’artificialità della condizione umana. Fa resistenza. Possiamo riprendere le riflessioni relative alla condizione umana proposte dalla filosofa Hanna Arendt, quando spiega che l’opera assume la sua funzione proprio nel momento in cui esce dal contesto quotidiano per il quale è conosciuta. Per comprendere la necessità di creare uno spazio altro, nella performance “dal vivo”, spazio separato dove condividere momenti lontani dalla vita quotidiana, riportiamo le sue parole:

Il giusto rapporto con un’opera d’arte non è certamente quella di “usarla”; essa al contrario deve essere allontanata accuratamente dall’intero contesto degli oggetti d’uso perché trovi

³² J. Butler, *A chi spetta una buona vita?*, Nottetempo, Milano 2013, pp. 16-17.

il proprio posto nel mondo. Analogamente, deve essere anche sottratta alle esigenze e ai bisogni della vita quotidiana, con cui ha meno contatto che con ogni altra cosa³³.

Prosegue la Arendt: «in realtà non c'è cosa che non trascenda in un modo o in un altro il proprio uso funzionale, e la sua trascendenza, la sua bellezza o bruttezza, corrisponde alla sua apparizione in pubblico e all'essere vista»³⁴. Ovvero gli animali e il loro movimento sono quelli di sempre, ma metterli in scena li trascende, proprio perché c'è lo spettatore che li guarda con un'attenzione diversa. Anche secondo Olafur Eliasson l'obiettivo del lavoro è di proporre nello spettatore una possibilità di guardare diversamente il mondo, un "cambiamento di prospettiva" che fa dell'opera un vero e proprio catalizzatore³⁵. L'opera ha bisogno di trascendenza per diventare arte, di segnalare qualcosa di esterno che permette chi guarda di andare al di là. Ce lo spiega molto bene Jean-Luc Nancy quando dice che «L'opera d'arte produce un segno che va al di là di se stessa, a differenza di un'opera tecnica che esiste per se stessa, possiede una funzione e un'utilità proprie e porta con sé la sua finalità»³⁶. Questi piccoli animali posti alla nostra attenzione da Quiet Ensemble portano con sé un carico di significati che rappresenta una possibilità di percepire mondi diversi dal nostro, che non sono legati a noi da vincoli di consumo o sfruttamento.

Già il nome scelto dal duo, questo insolito richiamarsi alla quiete per indicare la posizione che deve assumere lo spettatore, intriga. Lo vorremmo intendere in senso letterale, come "Ensemble quieto", grazie al significato in lingua inglese del vocabolo *quiet*, aggettivo che indica qualcosa di "tranquillo", "silenzioso", "quieto", e in senso spirituale, quando usato come nome, "modo di essere", o "stato di calma" e anche "segreto". Derivate tutte dalla parola latina *quietus*³⁷, queste suggestioni suscitano alcune considerazioni che troviamo interessanti, e che prendiamo a prestito ancora dagli studi della filosofa tedesca³⁸:

³³ H. Arendt, *Vita activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano 1958, p. 120.

³⁴ Ivi, p. 125.

³⁵ Cfr. O. Eliasson, *op. cit.*, p. 17.

³⁶ J.L. Nancy, *L'arte, oggi*, in F. Ferrari (a cura di), *Del contemporaneo. Saggi su arte e tempo*, Bruno Mondadori, Milano 2007, p. 17.

³⁷ Definizioni del Longman Dictionary of Contemporary English, Pearson Education Ltd., Edinburgo 2000.

³⁸ H. Arendt (1906-1975) tra i maggiori filosofi del XX secolo, la Arendt, tedesca di origine ebraica, è emigrata in America per sfuggire al nazismo.

Antica quanto Aristotele, la distinzione tra quiete e inquietudine, tra un'astensione quasi assoluta dal movimento fisico esterno e l'attività di ogni genere, è più decisiva che la distinzione tra il modo di vita politico e quello teoretico³⁹. [...] Tutti i movimenti, quelli del corpo e dell'anima come quelli del linguaggio e della riflessione, debbono cessare di fronte alla verità. La verità, sia essa l'antica verità dell'Essere o la verità cristiana del Dio vivente, può rivelarsi soltanto in una completa serenità umana.⁴⁰

Troviamo in queste considerazioni sulla necessità della quiete una chiave interessante per l'analisi dell'opera di Quiet Ensemble: nell'intento della factory di Vercelli e Di Salvo, allo spettatore "quieto" è proposta l'osservazione delle più piccole forme del vivente, colte nel lento svolgersi del loro movimento. Nel pensiero della Arendt, il silenzio del gesto si rivela paradossalmente come momento culmine dell'attività umana, suo rovescio necessario perché si raggiunga un efficace stato mentale che permetta la contemplazione del mondo come antidoto all'agitazione della vita attiva. Ugualmente, l'astensione dall'agire quotidiano proposta dai due artisti-performer, grazie alla creazione di uno spazio che richiede un'osservazione diversa, un'attenzione aumentata e quieta nei confronti della vita, consente l'emersione di un teatro del dettaglio che mette in scena il rivelarsi a noi dello spazio organico e naturale. E questo, secondo i diversi progetti realizzati, attraverso gli echi sonori che il vivente suscita o la cascata di punti luminosi che l'elettricità del movimento provoca.

Esercitare la meraviglia

Spiega Vercelli: «L'interesse era lavorare sulla lentezza e sulla pazienza: a prima vista sembrava non stesse succedendo nulla e quando lo spettatore ripassava dopo per esempio un'ora, poteva accorgersi che in realtà era cambiato tutto.»⁴¹. In questo modo si ottiene la dilatazione della percezione relativa allo scorrere del tempo, dimostrando la parzialità della percezione quotidiana, spesso accelerata dal pensiero che continuamente sposta in avanti la nostra attenzione rispetto all'avvenimento presente.

³⁹ Cfr. Aristotele, *Politica*, 1333 a 30-33. Tommaso D'Aquino definisce la contemplazione come *quies ab exterioribus motibus* (*Summa teologica*, 2, 2, 179, 1). Cfr. H. Arendt, *Vita activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano 1958, p. 244, nota 11.

⁴⁰ Ivi, p. 12-13.

⁴¹ B. Vercelli, *op. cit.*

Nel prossimo progetto i due cercheranno di mettere in scena il fuoco. Li aspettiamo, per un'altra messinscena della natura all'interno di un percorso scenico che esplori la poesia del movimento minimo, proponendo performance che sono come una sorta di haiku visivi e sonori e che necessitano di tecniche di contemplazione "quieta" per poter essere compresi. Chiudo le mie riflessioni con le parole di Chandra Candiani: «La pratica della meraviglia è una pratica che cura anche il cuore più ferito della terra. Si può andare a trovare un piccolissimo pezzo di prato, un pizzico di prato c'è sempre, anche in città. E guardare. A lungo. Si apre un universo minimo. Infinite vicende, mutamenti, arrivi, partenze, forme sempre più piccole man mano che lo sguardo si limita a vedere. Esercitare la meraviglia cura il cuore malato che ha potuto esercitare solo la paura»⁴².

Riferimenti Bibliografici

- H. Arendt, *Vita activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano 1958.
- P. Auslander, *Liveness, Performance in a mediatized culture*, Routledge, London e New York 1999.
- A. Balzola e A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- K. Barad, *Performatività della natura. Quanto e queer*, Edizioni ETS, Pisa 2017.
- J. Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique des signes*, Gallimard, Parigi 1972.
- M. Borelli, N. Savarese, *Te@tri nella rete. Arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Carocci, Roma 2004.
- J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge 1998.
- J. Butler, *A chi spetta una buona vita?*, Nottetempo, Milano 2013.
- C. Candiani, *Questo immenso non sapere. Conversazioni con alberi, animali e il cuore umano*, Einaudi, Torino 2021.
- I. Caleo, *Performance, materia, affetti. Una cartografia femminista*, Bulzoni, Roma 2021.
- O. Eliasson, *Conversation entre Daniel Birnbaum et Olafur Eliasson*, in M. Grynstejn, D. Birnbaum, M. Speaks (a cura di) *Olafur Eliasson*, Phaidon, London 2008.

⁴² C. Candiani, *Questo immenso non sapere. Conversazioni con alberi, animali e il cuore umano*, Einaudi, Torino 2021, p.9.

D.J. Haraway, *Manifesto Cyborg, donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 1995.

M. Kirby, *On acting and not acting*, in G. Battcock e R. Nickas (a cura di), *The Art of Performance*, Dutton, New York 1984.

J.L. Nancy, *L'arte, oggi*, in F. Ferrari (a cura di) *Del contemporaneo. Saggi su arte e tempo*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

P. Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, London & New York 1993.

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

Sitografia

Olafur Eliasson: <https://olafureliasson.net> (ultimo accesso 28/11/2021),
www.designboom.com/art/olafur-eliasson-interview-artist-designboom-02-16-2015 (ultimo accesso 28/11/2021).

Quiet Ensemble: <https://www.quietensemble.com> (ultimo accesso 28/11/2021),
https://www.instagram.com/quiet_ensemble (ultimo accesso 28/11/2021).

Studio Rosengaard: www.studioroosegaarde.net/stories (ultimo accesso 28/11/2021).

Recensioni internazionali a Quiet Ensemble

CDM: <https://cdm.link/2013/08/quiet-ensemble-music-by-pineapples-mice-snails-and-goldfish> (ultimo accesso 28/11/2021).

CLOT: <https://www.clotmag.com/interviews/quiet-ensemble-a-sympathetic-relationship-between-the-natural-and-unnatural> (ultimo accesso 28/11/2021).

Creative Applications: <https://www.creativeapplications.net/environment/sole-artificial-sun-by-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Designboom: <https://www.designboom.com/readers/quintetto-by-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Design Wanted: <https://designwanted.com/architecture/quiet-ensemble-interview> (ultimo accesso 28/11/2021).

Fast Company: <https://www.fastcompany.com/1669473/what-fruit-sounds-like-when-you-turn-its-natural-electricity-into-techno-beats> (ultimo accesso 28/11/2021).

FRAME: <https://www.frameweb.com/article/digital-music-by-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Huffington Post: https://www.huffpost.com/entry/biografie-aims-to-capture_n_1373915;
https://www.huffpost.com/entry/natura-morta_n_1413176 (ultimo accesso 28/11/2021).

Laughing Squid: <https://laughingsquid.com/an-orchestra-of-lights-creates-eerie-sounds-in-a-new-performance-installation-by-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Le Devoir: <https://www.ledevoir.com/culture/actualites-culturelles/492496/ne-rien-faire-a-l-affiche> (ultimo accesso 28/11/2021).

Lightecture: https://www.lightecture.com/arte_digital/sole-los-rayos-de-un-sol-artificial (ultimo accesso 28/11/2021).

StirWorld: <https://www.stirworld.com/see-features-quiet-ensemble-explores-the-natural-and-the-artificial-in-technology-through-design> (ultimo accesso 28/11/2021).

Vice: <https://www.vice.com/en/article/kbn7gv/strobing-lights-are-the-instruments-in-the-quiet-ensembles-robotic-symphony> (ultimo accesso 28/11/2021).

Wired: <https://www.wired.com/2014/12/trippy-orchestra-made-entirely-lamps-electricity> (ultimo accesso 28/11/2021).

XIUMI: <https://b.xiumi.us/stage/v5/3ZQUV/253382416> (ultimo accesso 28/11/2021).

Recensioni italiane a Quiet Ensemble

Artwort: <https://www.artwort.com/2020/10/21/arte/digital-art/sole-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Exibart: <https://www.exibart.com/progetti-e-iniziative/unshaped-quiet-ensemble-palermo> (ultimo accesso 28/11/2021).

InsideArt: <http://insideart.eu/2018/07/11/intervista-con-quiet-ensemble> (ultimo accesso 28/11/2021).

Internazionale: <https://www.internazionale.it/video/2015/01/22/suonare-con-la-luce> (ultimo accesso 28/11/2021).

Rockit: <https://www.rockit.it/intervista/quiet-ensemble-enlightenment-musica-luci> (ultimo accesso 28/11/2021).

Segno: <https://segnonline.it/quiet-ensemble-primitive-primavere-alla-sala-santa-rita> (ultimo accesso 28/11/2021).

Vice: <https://www.vice.com/it/article/rbny85/quiet-ensemble-interview> (ultimo accesso 28/11/2021).

Biografia dell'autore/ Author's biography

Maia Giacobbe Borelli, studiosa e insegnante, si occupa di nuovi media nel campo dello spettacolo e delle sue implicazioni sociali. Dopo una lunga esperienza come consulente audiovisiva per la Commissione europea a Roma (1994-2003) e ancora prima come produttore di video e documentari con la società Tape Connection da lei fondata e diretta (1984-1993), ha collaborato con la Sapienza Università di Roma, dove ha ottenuto nel 2008 un Dottorato di ricerca in co-tutela di tesi con l'Università Paris 7, cattedra di *Ethnologie Visuelle*, relativo ai testi dell'ultimo Antonin Artaud (i Cahiers di Rodez). Cultore della materia per la cattedra di *Storia del Teatro e dello Spettacolo*, ha partecipato per il Centro Teatro Ateneo alla messa in rete del patrimonio audiovisivo europeo di spettacolo (Progetto ECLAP 2010-2013). Ha pubblicato per i tipi di Carocci (2004), Dino Audino (2011), Bulzoni (2012), Springer (2013), Editoria & Spettacolo (2015) e per le riviste *Alfabeta*, *Ariel*, *Mimesis Journal*, *Biblioteca teatrale*, *Antropologia e Teatro*, *Teatri della Diversità*. Fa parte di ORMETE (oralità, memoria, teatro) per il progetto di ricerca sul teatro curato da D. Orecchia e L. Cavaglieri con le Università di Roma, Genova e Parma.

Teacher and researcher in Performing Arts and their social implications face to New Media. In 2008 she obtained a PhD co-directed by the Université Paris 7 and the Departement of Digital Technologies for the Performing Arts (Sapienza University of Rome). She is a specialist of the latest corpus of Antonin Artaud's work. From 2010 to 2013 she collaborated with Centro Teatro Ateneo, Sapienza University of Rome, the research centre on Performing Arts for the ECLAP, European Content and Learning Arts of Performing digital archive. She published with Carocci (2004), Dino Audino (2011), Bulzoni (2012), Springer (2013), Editoria & Spettacolo (2015) and for several academic journals and specialized magazines as *Alfabeta*, *Ariel*, *Mimesis Journal*, *Biblioteca teatrale*, *Antropologia e Teatro*, *Teatri della Diversità*. Main publishing: *Out of Order. Quel che resta del corpo nello spettacolo contemporaneo* (ed.) Bulzoni, Roma 2012; *Il teatro e la Rete: dal corpo al "senza corpo" nella nuova scena digitale* in "La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo", (ed. by Andrea Balzola), Dino Audino, Roma 2011; (with Nicola Savarese) *Te@tri nella Rete, arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Carocci, Roma 2004. Actually working with ORMETE (orality, memories and theatre) a research project led by D. Orecchia and L. Cavaglieri with the University of Rome, Genoa and Parma.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

La performatività posthuman

Federica Patti

LaRete Art Project

Abstract

L'accelerazione tecnologica continua a rivoluzionare la liveness lasciando emergere un alto gradiente di performatività anche nelle semplici abitudini multimediali quotidiane. L'ubiquità pervasiva dei media digitali influenza profondamente i modi e gli stili in cui la performance viene agita e fruita. Attivando efficaci dinamiche di connessione e coinvolgimento del pubblico, strumenti come lo *streaming*, la realtà virtuale e aumentata, l'intelligenza artificiale, il *mapping*, l'*interaction design* consentono oggi di allestire esperienze multimediali che offrono una dimensione sociale e comunicativa completamente diversa, all'insegna della transdisciplinarietà e dell'approccio post-antropocentrico. La *live media performance* è da considerarsi quindi come specifico settore di produzione artistica e di indagine, in cui è possibile far rientrare diverse tipologie di formati e pratiche. Gli agenti elettronici in scena vengono progettati per trasmettere un senso di interconnessione profonda tra i protagonisti, il pubblico e tutto ciò che li circonda. Il palcoscenico diventa così una dimensione sospesa, un "luogo della mente" sinestetico e immersivo, in cui viene ricostruita la realtà come risultato di un agire non soltanto umano. La tecnosfera diviene in questo senso un partner di lavoro. Attraverso l'analisi di ricerche e di linguaggi artistici multimediali performativi emblematici di questo settore disciplinare, si proporrà una suggestione interpretativa transdisciplinare post-antropocentrica e postumana, prestando attenzione alle forme sia umane sia non umane di azione e gesto espressivo.

The technological acceleration is constantly revolutionizing liveness, allowing a high degree of performativity to emerge even in simple everyday multimedia habits. The pervasive ubiquity of digital media profoundly influences how performance is delivered and experienced. By activating effective dynamics of audience involvement, tools such as live streaming, virtual and augmented reality, artificial intelligence, mapping and interaction design now make it possible to create multimedia experiences that offer a whole social and communicative dimension, characterized by a transdisciplinary and post-anthropocentric approach. Therefore, live media performance should be considered a specific field of artistic production and investigation, in which different formats and practices can be included. The electronic agents on stage are designed to convey a sense of deep interconnection between the performers, the audience and everything around them. The scene thus becomes a suspended dimension, a synaesthetic and immersive "place of the mind" in which reality is reconstructed as the result of not-just-human action. In this sense, the technosphere becomes a working partner. Through the analysis of key research and artistic experiences of this disciplinary field, a transdisciplinary post-anthropocentric and post-human interpretative perspective will be proposed, focusing on both human and non-human forms of action and expressive gesture.

Parole chiave/Key Words

Metaverso; gamification; postumano; intelligenza artificiale.

Metaverse; gamification; posthuman; AI.

Human, Non-human, Post-human

L'accelerazione tecnologica continua a rivoluzionare il concetto di liveness (de visu) lasciando emergere la possibilità di un alto gradiente di performatività anche nelle semplici abitudini multimediali quotidiane¹. Le interrelazioni esistenti fra corpi, software e macchine, la simbiosi fra utenti e *devices*, onnipresenti e interconnessi, permettono una esibizione individuale pervasiva, e annullano la percezione delle differenze fra agire umano e non. La concezione postumana del rapporto, anche fisico, uomo-macchina qui proposta mutua l'approccio elaborato da Rosi Braidotti: attraverso la rilettura materialista femminista (e post antropocentrica) del pensiero filosofico, la declinazione del concetto di postumano promossa da Braidotti mira infatti a scardinare ogni tipo di dicotomia tra mente e corpo, culturale, naturale e tecnologico, addirittura tra vita e morte; con lo scopo finale di produrre una rinnovata eticità, capace di creare «attivamente orizzonti sociali di speranza», oltre ogni discriminazione.

All'inizio di tutto c'è Lui: l'ideale classico di "Uomo", formulato prima da Protagora come "la misura di tutte le cose", poi rinnovato nel Rinascimento italiano come modello universale e rappresentato nell'Uomo Vitruviano di Leonardo da Vinci. Un ideale di perfezione corporea che, secondo il detto classico *mens sana in corpore sano*, si raddoppia come insieme di valori mentali, discorsivi e spirituali. [...] Questo paradigma eurocentrico implica la dialettica del sé e dell'altro e la logica binaria dell'identità e dell'alterità come motore e logica culturale dell'umanesimo universale. La soggettività è equiparata alla coscienza, alla razionalità universale e al comportamento etico autoregolato, mentre l'alterità è definita come la sua controparte negativa e speculare. [...] Il mio punto è che questo approccio, che si basa sull'opposizione binaria tra il dato e il costruito, è attualmente sostituito da una comprensione non dualistica dell'interazione natura-cultura. A mio avviso quest'ultima è associata e sostenuta da una filosofia monistica, che rifiuta il dualismo, specialmente l'opposizione natura-cultura e sottolinea invece la forza auto-organizzativa (o auto-poietica) della materia vivente. I confini tra le categorie del naturale e del culturale sono stati spostati e in gran parte offuscati dagli effetti del progresso scientifico e tecnologico. Questo continuum natura-cultura è il punto di partenza condiviso per il mio approccio alla teoria postumana. Se questo presupposto post-naturalistico si traduca successivamente in sperimentazioni giocose con i confini della perfettibilità del corpo, in panico morale per lo sconvolgimento di credenze secolari sulla "natura" umana o nella ricerca sfruttatrice e orientata al profitto del capitale genetico e neurale, resta comunque da vedere.²

¹ P. Auslander, *At the Listening Post, or, do machines perform?*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media» vol. 1, n. 1, 2005, pp. 5-10.

² R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge 2013, p. 13 [traduzione mia]; su postumanesimo e sulla filosofia femminista post-antropocentrica cfr. D. Haraway, *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 2018; R. Peppeler, *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, In-

Mantenendo questa stessa apertura interpretativa, Karen Barad propone una metafisica postumana e performativa, in cui il mondo è un processo aperto di materia in evoluzione, attraverso il quale essa stessa importa, acquisisce significato e forma nella realizzazione di diverse possibilità. Il Realismo agenziale³ della Barad definisce il processo con il quale la realtà si materializza dinamicamente in modo aperto e continuo, attraverso i gesti, le relazioni, le intra-azioni di fattori umani e non umani a livello atomico, producendo fenomeni e dispositivi. Barad cita il fisico-filosofo Niels Bohr, per il quale le cose non hanno confini o proprietà intrinsecamente determinate, il mondo non è fatto di oggetti chiusi ma di dinamiche sempre attive. Questa rottura di Bohr con Newton, Cartesio e Democrito non è basata su “mera riflessione filosofica oziosa” ma su nuove scoperte empiriche della fisica atomica che vennero alla luce durante il primo quarto del ventesimo secolo; secondo Bohr, l’unità epistemologica primaria non è l’oggetto indipendente con confini e proprietà intrinseci ma piuttosto i fenomeni.

Nelle sue pubblicazioni divulgative, Barad allora trae dagli esperimenti sui quanti di Bohr un modello valido, *queer*, per una nuova narrazione dinamica della realtà, attenta e aperta alle differenze, grazie all’intreccio postulato fra materia e significato⁴.

La suggestione di centralità dell’azione stessa come gesto di definizione identitaria (*I play Therefore I Am*⁵) così proposta da Barad invita ad un riposizionamento radicale del punto di vista critico, verso le seguenti considerazioni: le intra-azioni che individua sono dialoghi, relazioni fisiche della materia tutta, descrivibili come danza fra entità atomiche.

tellekt, Bristol 2003; E. Povinelli, *The Ends of Humans: Anthropocene, Autonomism, Antagonism, and the Illusions of Our Epoch*, in «The South Atlantic Quarterly», vol. 116, n. 2, 2017, pp. 293-310.

³ “Usare le scienze per ripensare le scienze umane”: a partire dagli anni Duemila, Barad propone una mutazione accademica verso l’alfabetizzazione agenziale, tramite pedagogie dove la scienza viene insegnata e recepita in modo transdisciplinare e responsabile, intrecciandosi con le scienze umane, tenendo ben presente l’entanglement, cioè che scienza e società costituiscono l’un l’altra. Il suo “realismo agenziale” rappresenta il processo con il quale, su base fisica, la realtà si materializza dinamicamente attraverso le intra-azioni simil-cellulari di fattori umani e non umani, producendo fenomeni e dispositivi.

⁴ Per un’introduzione al pensiero di Barad cfr. K. Barad, *Re(con)figuring Space, Time, and Matter*, in M. DeKoven (a cura di) *Feminist Locations: Global and Local, Theory and Practice*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2001; K. Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 2007; K. Barad, *What is the Measure of Nothingness? Infinity, Virtuality, Justice / Was ist das Maß des Nichts? Unendlichkeit, Virtualität, Gerechtigkeit*, in *dOCUMENTA (13)*: 100 Notes – 100 Thoughts / 100 Notizen – 100 Gedanken, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012; K. Barad, *On Touching -- The Inhuman That Therefore I Am*, in «Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies», vol. 23, n. 3, 2012, pp. 206-223.

⁵ G.A. Voorhees, *I Play Therefore I Am: Sid Meier’s Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito*, in «Games and Culture», vol. 4, n. 3, 2009, pp. 254-275.

In questo senso, un approccio incentrato sulla performatività delle entità non prevede gerarchie né distinzioni: qualsiasi forma di intra-azione fra atomi della materia può essere classificata come atto performativo.

Le composizioni e le presentazioni stesse di Barad sono concepite come intra-azioni, ovvero come operazioni atte ad aprire la relazione e l'*entanglement* fra oratore e pubblico. Usa inoltre la diffrazione come fondamento del suo metodo di interpretazione scientifica, epistemologica, storica e letteraria, operando il salto che porta dalla meccanica quantistica all'epistemologia e alla antropologia sociale: secondo Barad non si tratta di «fare analogie tra il mondo degli atomi e il mondo sociale», piuttosto di affermare che «la fisica quantistica parla del mondo dentro ogni momento, della bomba dentro l'atomo»⁶. La materia, tutta, non è oggettuale e chiusa ma dinamica, agisce e si trasforma attraverso l'*entanglement*, la relazione inseparabile - o «perturbante azione a distanza» come la definì Einstein.

In summary, the universe is agential intra-activity in its becoming. The primary ontological units are not “things” but phenomena-dynamic topological reconfigurings / entanglements / relationalities / (re)articulations. And the primary semantic units are not “words” but material-discursive practices through which boundaries are constituted. This dynamism is agency. Agency is not an attribute but the ongoing reconfigurings of the world. On the basis of this performative metaphysics, in the next section I propose a posthumanist refiguration of the nature of materiality and discursivity and the relationship between them, and a posthumanist account of performativity.⁷

Prendendo spunto in maniera metaforica da questa “rivoluzione prospettica”, mutuando lo stile divulgativo-emotivo di Barad e suggerendo una chiave di lettura poetica altra, non empirica bensì intuitiva, questo articolo si propone di sottolineare le peculiarità della creazione e della fruizione di una esperienza performativa multimediale dal vivo,

⁶ L. Borghi, *Premessa*, in K. Barad, *Performatività della natura. Quanto e queer*, Edizioni ETS, Pisa 2017, p. 8; su questa relazione fra discipline e sguardi Barad assume la “diffrazione” come approccio: «Basandomi su un suggerimento di Donna Haraway, quello che propongo è la pratica della diffrazione, della lettura diffrattiva per modelli di differenze che fanno la differenza. E intendo questo non come nozione additiva opposta alla sottrazione, piuttosto che essa è suggestiva, creativa e visionaria. La diffrazione, intesa con la fisica quantistica, non è solo una questione di interferenza, ma di intreccio [entanglement], una questione etico-onto-epistemologica. Questa differenza è molto importante: sottolinea il fatto che la conoscenza è un impegno materiale diretto, un taglio, dove i tagli fanno violenza ma aprono e rielaborano anche le condizioni agenziali della possibilità. Non c'è questo sapere a distanza. Invece di una separazione tra soggetto e oggetto, c'è un intreccio tra soggetto e oggetto, che si chiama “fenomeno”», da K. Barad, *La materia sente, conversa, soffre, desidera, anela e ricorda - Intervista a Karen Barad*, da: <https://www.sovrapposizioni.com/blog/la-materia-sente-conversa-soffre-desidera-anela-e-ricorda-intervista-a-karen-barad-prima-parte> (ultimo accesso 10/11/2021).

⁷ K. Barad, *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, in «Signs», vol. 28, n. 3, 2003, p. 818.

per articolare la ricerca necessaria ad affrontare l'algoritmica condizione umana nella complessità del presente. In primis, evidenziando come le funzionalità intrinseche proprie dei media inducano la relazione fra umano e non umano, l'esibizione e l'espressione di sé come azione generatrice di un gesto artistico anche al di fuori dei formati e dei contesti tradizionali, al di là della esplicita intenzione artistica, creando così un'opportunità di ribaltamento del flusso creativo, rendendo attivo e propositivo lo spettatore, che diviene autore radicale dei contenuti: grazie alla relazione con il complesso sistema tecnologico, il gesto creativo e performativo può trovare dimora nelle più semplici azioni quotidiane - dall'invio di un videomessaggio all'attraversamento di una piazza "sensibile".

Le culture digitali sono culture performative. La performatività nelle sue dimensioni eterogenee non può permettersi di ignorare le forze e gli effetti agenziali delle tecnologie digitali e dei loro legami con i corpi umani. [...] Fare ricerca e intervenire nel presente e nella performatività delle culture digitali richiede sensibilità e eterogeneità comuni a quelle delle Performance studies. Per fare ciò, tuttavia, il campo di studio è invitato ad abbracciare e confrontarsi più pienamente con la condizione tecnologica odierna e le performance umane / non umane o forse "postumane" che modellano i processi sociali e culturali.⁸

L'attenzione di questa lettura critica si concentrerà quindi sulla qualità dell'esperienza attivata, proposta e recepita dal sistema tecnologico, sul progetto artistico e sulla collocazione dell'opera, ponendo in grande rilevanza il tipo di interazione stabilita con l'utente. Dati questi elementi, diviene utile e possibile far rientrare in questo settore artistico allora anche dinamiche apparentemente extra artistiche, quali per esempio: le esperienze *gaming*, *l'interactive storytelling*, il live streaming, la *data analysis* (in particolare l'analisi del *sentiment*), l'addestramento di una rete neurale.

Complessi ecosistemi naturali, artificiali, sintetici e il reciproco intreccio relazionale diventano co-protagonisti del passato, del presente e del futuro della produzione e della

⁸ T. Beyes, M. Leeker, I. Schipper, *Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, transcript publishing, 2016, p. 7, [traduzione mia]. Per una ricognizione sul rapporto fra digitale e performance cfr. S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007; S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2010; C. Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge 2010; P. Eckersall, H. Grehan, E. Scheer, *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*, Palgrave Macmillan, Londra 2017.

sperimentazione creativa e culturale, in linea con l'idea di performatività propria dello sguardo postumano di Barad:

[...] Propongo un'interpretazione squisitamente postumanista della performatività - nozione che incorpora importanti fattori materiali e discorsivi, sociali e scientifici, umani e non umani, naturali e culturali. L'approccio postumanista chiama in causa il dato delle categorie differenziali quali "umano" e "non umano", esaminando le pratiche attraverso le quali questi confini e differenze vengono stabilizzate e destabilizzate: l'opus accademico di Donna Haraway - dai primati ai cyborg alle specie compagne - incarna questo punto.⁹

Viva Arte Viva

Walter Benjamin ha sostenuto come «ogni forma d'arte raggiunge livelli ed effetti che potrebbero essere pienamente ottenuti soltanto con un mutato standard tecnico, cioè una nuova forma d'arte»¹⁰. I molteplici linguaggi delle arti elettroniche hanno assorbito tutte le soluzioni formali novecentesche per riproporle nella videoinstallazione, nell'animazione grafica e nei live media, combinate al suono e dotate di movimento¹¹. Possiamo quindi considerare i capolavori multimediali contemporanei come l'apice di un percorso, una summa che raggiunge una potenza espressiva mai vista prima e che apre a scenari inesplorati; percorsi che, al tempo stesso, fondano le proprie basi nelle sperimentazioni visionarie, pionieristiche, antesignane delle avanguardie storiche, e nella rivoluzione sociale, culturale, estetica di cui sono state promotrici ed emblemi.

Nella *live media performance* – o spettacolo multimediale dal vivo –, esprime (sin dalla definizione) nel medium, nella sua funzionalità, esecuzione e fruizione la liveness dell'opera/operazione artistica, quale sistema complesso in atto in cui le tecnologie svolgono un ruolo da protagonista. La *live media performance* è quindi da considerarsi allora come specifico settore di produzione artistica e di indagine, in cui è possibile far rientrare

⁹ K. Barad, *op. cit.*, p. 810.

¹⁰ W. Benjamin, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Einaudi, Torino 2012, p. 68.

¹¹ Sul rapporto fra forme estetiche, media e tecnologie cfr. J. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge 1998; N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmediabooks, Milano 1998; M. Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999; L. Manovich, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Edizioni Olivares, Milano 2002; A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004; S. O'Reilly, *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi, Torino 2009; M. Perniola, *L'estetica contemporanea*, il Mulino, Bologna 2011; C. Paul, *Digital Art* (3rd ed.), Thames & Hudson, Londra 2015; G. Matteucci, *Elementi per una estetica del contemporaneo*, Bononia University Press, Bologna 2018.

diverse tipologie di formati e pratiche, accomunate da peculiari elementi quali: multimedialità; interazione attiva uomo - macchina/software; esibizione/presentazione/azione e fruizione in diretta, dal vivo (nella nuova concezione del termine); stimolazione e coinvolgimento multisensoriale; progettazione *site specific* e *community specific*. Attivando efficaci dinamiche di connessione e coinvolgimento del pubblico, strumenti come i sistemi computazionali, gli algoritmi complessi e l'intelligenza artificiale consentono oggi di allestire esperienze multimediali che offrono una dimensione sociale e comunicativa completamente diversa, in cui il rapporto tra presenza fisica e virtualità, racconto, visione e interattività, linearità e combinazione di scelte rappresenta il tema dominante attorno cui ruotano la composizione, la fruizione e i contenuti¹². Questi *tools* consentono così inedite e libere modalità di liveness e impongono la necessità di una nuova lettura storica e critica delle pratiche artistiche ad esse connesse, all'insegna della transdisciplinarietà e dell'approccio post antropocentrico.

Leggere una *live media performance* significa collocarla nel contesto di fruizione per cui è stata pensata - sia esso in presenza fisica dello spettatore, o da remoto - e comprendere le ragioni estetiche e drammaturgiche che hanno determinato la scelta di una precisa tecnologia¹³. Significa inoltre inseguirne le apparizioni, riconoscerne le nuove forme che spesso trascendono le classificazioni disciplinari, e intuirne proattivamente le evoluzioni, assumendo un atteggiamento critico empatico con le dinamiche mutevoli e sorprendenti della materia viva, in continua crescita e trasformazione. Attraverso la lettura interpretativa di alcuni esempi artistici di spettacolo dal vivo multimediale che si propone di seguito, è possibile sottolineare e individuare le peculiarità della creazione e della fruizione di una esperienza performativa multimediale dal vivo. Dati questi elementi, diviene utile e possibile far rientrare nel settore delle *live media performance* allora anche dinamiche apparentemente extra artistiche, individuandone via via diversi gra-

¹² Sulla relazione tra arte, media e culture digitali cfr. D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Link Editions, Brescia 2013; F.J. Ricardo, *The Engagement Aesthetic. Experiencing New Media Art through Critique*, Bloomsbury Academic, Londra 2013; L. Cornell, E. Halter (a cura di), *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, MIT Press, Cambridge 2015; H. Steyerl, *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso books, Londra 2017; K. Kard (a cura di), *Alpha Plus: anthology of digital art*, Editorial Vortex, 2017; J. Bridle, *Nuova Era Oscura*, Nero, Roma 2019.

¹³ A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino Editore, Roma 2020.

dienti di liveness e delineandone la definizione e l'analisi transdisciplinare dei linguaggi e delle estetiche, nella vasta area di contaminazione fra informatica, neuroscienze, media, musica, *performing arts* e arti visive - seguendo le interpretative precedentemente proposte e un approccio decoloniale e postumano alla stessa analisi critica.

«*Viversi come spettacolo*»

Gli elementi, gli agenti elettronici in scena – composti da materiale prevalentemente software, video e audio – in una *live media performance* vengono progettati per trasmettere un senso di interconnessione profonda tra i protagonisti, il pubblico e tutto ciò che li circonda. L'interazione diretta tra i gesti coreografici e questi elementi rappresenta uno dei punti focali delle composizioni ipermediali dal vivo, capace di trasmettere un forte senso di unione e sincronicità tra la componente tecnologica e quella corporea umana, comunemente detta. Creando una temporanea bolla di simultaneità, uno spettacolo di questo tipo propone allo spettatore una “vertigine” visiva, spaziale, sensoriale e tecnologica, possibile solo grazie alla fortissima compenetrazione fra il mondo fisico e la sua amplificazione tecnica. Il palcoscenico diventa così una dimensione sospesa in cui è possibile perdere la cognizione dello spazio e del tempo, un “luogo della mente”, sinestetico e immersivo, in cui viene ricostruita la realtà come risultato delle proprie stesse azioni, dove ogni gesto, di chiunque, ha una conseguenza immediata, ipermediata e precisa. Fondamentale in questo percorso diviene l'ascolto della tecnosfera intesa come vero e proprio partner di lavoro: gli schermi, i sensori, gli algoritmi, i circuiti meccanici, gli speaker diventano elementi attivi e reagenti ai movimenti, proprio come farebbe un performer in scena. O addirittura registi, agenti senzienti, indicatori di una drammaturgia possibile. E allora il corpo è tutto: i novantuno spot luminosi rotanti e danzanti nella sinfonia *The Enlightenment* del Quiet Ensemble, gli stormi di droni del duo olandese Studio Drift, le braccia soniche di Ultravioletto e gli assistenti robotici prodotti dalla Boston Dynamics.

<DMB>, algoritmo di intelligenza artificiale regista delle luci e dei suoni della trilogia *Humane Methods* del collettivo Fronte Vacuo (Marco Donnarumma, Margherita Peveri e Andrea Familiarì) è una entità viva in scena, che interagisce con il palcoscenico, i

performers e il pubblico in tempo reale. Quale rete neurale allenata a processare i dati – biometrici, ambientali, sonori e luminosi – provenienti dalle altre entità presenti nell’ambiente circostante, e di farne restituzione immediata e reattiva attraverso una ridistribuzione degli stimoli di luce e suoni nello spazio tempo dello spettacolo.



Fig. 01. Fronte Vacuo (Donnarumma, Familiari, Pevere), *Humane Methods*, 2019. Foto: Piero Tauro

In *Dökk*, spettacolo di fuse*, la danza aerea di Elena Annovi duetta in tempo reale con un apparato tecnologico immersivo, pervasivo, interattivo, *entangled*, capace di stimolare una profonda empatia, generata dalla sincronicità e imprevedibilità dell’esistenza umana. Per ottenere questo risultato è stato sviluppato un sistema complesso unico, capace di presentare sul palco elaborate composizioni audio video, risultato della stretta interazione tra diversi dati generati in tempo reale: l’analisi del suono, il movimento della performer, il suo battito cardiaco, mappe interstellari e l’analisi sentimentale dei contenuti condivisi sui social network. La combinazione di queste informazioni rende ogni messa in scena unica, sempre diversa perché frutto della casualità e dell’imprevedibilità tipica della liveness multimediale interconnessa, sulla base delle informazioni analizzate in tempo reale.



Fig. 02. fuse*, Dökk, 2017. Foto: Enrico Maria Bertani ed Emmanuele Coltellacci

Dökk è allora emblema della visione suggerita da Barad: dalle galassie alle molecole, tutto ciò che ci circonda non è che un insieme di atomi, particelle e campi elettromagnetici in vibrazione senza alcun significato apparente. Quando questi impulsi vengono interpretati dalla mente umana diventano colori, musica, ricordi ed emozioni: le fondamenta di ciò che ognuno percepisce come realtà. L'idea di ritmo e di danza viene spontanea alla mente quando si cerca di immaginare il flusso di energia che si trasmette attraverso le configurazioni che costituiscono il mondo delle particelle. La fisica contemporanea ci ha mostrato che movimento e ritmo sono proprietà essenziali delle particelle, che tutta la materia, sia sulla Terra sia nello spazio esterno, è coinvolta in una continua coreografia cosmica. I mistici orientali hanno una visione dinamica dell'Universo simile a quella della scienza odierna, e di conseguenza non sorprende il comune utilizzo dell'immagine del ballo per comunicare la loro intuizione della natura. La metafisica della danza cosmica ha trovato nell'Induismo la più profonda e splendida espressione nell'immagine di Shiva Nataraja danzante. Secondo la dottrina indù, tutta la vita è parte di una grande processo ritmico di creazione e distruzione, morte e rinascita, e il ballo di

Shiva simboleggia questo movimento eterno di vita e morte che continua in cicli infiniti, attraverso la relazione e il gesto performativo postumano.

Digital Queerism

Da Tanaka a Bjork, la ricerca artistica ed espressiva al femminile per prima ha intuito e declinato le possibilità di ibridazione con il mondo ipermediale e con la dimensione naturale, in una parola con il non-umano, l'altro-da-sé, attraverso il gesto, i toni accoglienti dello scambio, dell'apertura, della dissoluzione dell'antropocentrismo. In questo solco si collocano ricerche ed esperienze di ridefinizione del sé attraverso la relazione con la tecnosfera e le sottoculture da essa derivate, soprattutto in chiave corporea e di genere, nelle affermazioni di inedite modalità dell'essere che spesso compaiono e mutano in diretta, davanti ad uno schermo connesso, in fronte ad un pubblico presente virtualmente. Flusso di molteplicità disordinate, amalgama, improvvisazioni intuitive, bricolage post-culturale, procedure alchemiche; tutte volte a sancire la pluralità dell'esistenza attraverso l'azione espressiva, al di là di confini, categorie, definizioni. Penso al progetto *Isadora*, residenza digitale di esplorazione e adattamento sul social network *TikTok*, realizzata dalla coreografa Giselda Ranieri; alle pratiche di rilettura e ricontestualizzazione delle estetiche e dei linguaggi corporei provenienti dalle sottoculture degli anni Duemila – mixate con altre tradizioni e contesti – messe in scena, fra le altre, da Mara Oscar Cassiani, Anne Imhof, Dana Michel; alla conquista di ambienti virtuali attuata dall'avatar *La-Turbo Avedon*; alla diffusione di nuove maschere virtuali come filtri per Instagram realizzata da Kamilia Kard, Massiel Leza, da indossare digitalmente dal vivo.

Quanto dice, d'altronde, di noi una raffigurazione multimediale oggi? In che modo le tecnologie contemporanee influiscono sulla rappresentazione del sé, sul ritratto – figurativo e narrativo – che ognuno presenta alla propria comunità di riferimento? E sulla propria identità, può essere quest'ultima considerata come postumana, amplificata dalla relazione continua coi media? Nelle mani delle artiste e degli artisti, i media possono non solo estendere all'arte le potenzialità del virtuale e del digitale, ma anche donare la chance di oltrepassare i confini corporei materiali, in direzione spirituale e questa estensione, che diventa energia tracimante i confini di spazio e tempo, viene riattivata ancora diversamente da progetti tea-

trali e performativi, opere d'arte totali, le quali in un caleidoscopio di luci, corpi, messaggi, offrono uno spettacolo di potente coinvolgimento. Invitando ciascuno di noi a viverci come spettacolo, come scrisse alla fine degli anni Sessanta l'artista Paolo Scheggi¹⁴.

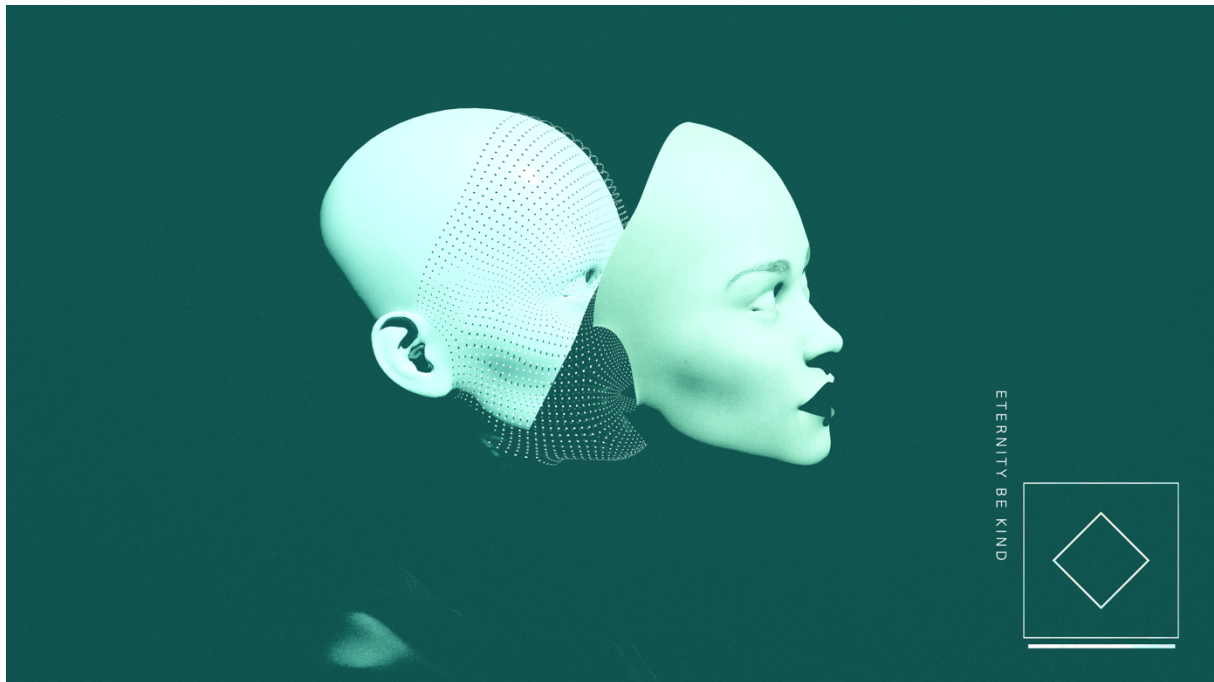


Fig. 03. Myriam Bleau & LaTurbo Avedon, *Eternity Be Kind*, 2020. Immagine dal materiale promozionale della performance

Chi ha paura del live streaming?

L'Era pandemica ha visto crescere divisioni e confusioni rispetto alle possibilità rappresentate dalla condivisione di contenuti in *streaming*. Sistema di trasmissione dati attraverso una rete telematica, questo flusso multimediale può essere trasmesso in diretta (live) o su richiesta (*on demand*). Dal punto di vista di chi fa e studia lo spettacolo dal vivo, lo *streaming on demand* non ha nessuna sfumatura di liveness, né per l'autore né per lo spettatore. La questione si complica invece se andiamo ad analizzare un live streaming: dove l'emissione del flusso multimediale avviene sempre in tempo reale, i contenuti, i dati trasmessi possono essere stati pre-registrati. Ovvero: non è totalmente eseguito, trasmesso e fruito in *real time* tutto quel che viene denominato *live*. La confusione rischia di sminuire l'esecuzione e la fruizione in diretta *online*, oltre ad alimentare la convinzione sbagliata che queste esibizioni siano da considerarsi artisticamente, teatralmen-

¹⁴ P. Scheggi, *La città come tempo di spettacolo*, in «Casabella» vol. XXXIII, agosto-settembre 1969, pp. 94-95.

te irrilevanti. Si tratta di strategie e differenze che sottendono linguaggi e poetiche precise da non confondere, nè sottovalutare: molti performer compiono una precisa scelta estetica non esibendosi in live streaming, a causa delle difficoltà tecniche di questa operazione e per la inevitabile compressione della qualità dei dati; per la ricezione spesso insufficiente che il pubblico riceverebbe, o perché preferiscono optare per un formato chiuso: registrare e poi mostrare un video postprodotto, più simile a un documentario o a un film. Altri invece trovano nella rude immediatezza di questa con-presenza da remoto una possibilità pervasiva per raggiungere, invadere e inglobare la vita quotidiana di ognuno; la modalità più adatta a conservare un contatto, seppur virtuale, nonostante le distanze e le diversità spaziali, con il pubblico, cui far vivere un'esperienza *now or never*.

La consapevolezza rispetto a cosa si andrà a fruire online e come lo si vuole presentare diviene fondamentale, di fronte all'espansione e alla saturazione del settore, per una scelta critica. Di seguito alcuni esempi di elaborati e produzioni che nel live streaming hanno trovato una dimensione estetica e drammaturgica fondamentale allo sviluppo dell'opera.

Nella vita quotidiana, gli esseri umani assemblano una pletora di segnali informativi in unità gestibili e li riconoscono, per esempio, come un individuo, un oggetto o un certo scenario. Quando si guarda una cascata da lontano, invece, questa sembra mantenere forme statiche; tuttavia, quando si zooma sugli stessi oggetti a livello microscopico, si nota che sono costituiti da movimenti incessanti come mareggiate, onde, vortici e correnti incrociate. In accordo con la fisica quantistica, il maestro della scena artistica d'avanguardia giapponese Hiroaki Umeda ipotizza che questi lotti di informazioni astratte siano semplicemente il sistema di credenze umane:

Quando si ha fiducia nella fattualità di un oggetto lo si chiama reale, e quando questa fiducia è leggermente minata lo si rinomina come virtuale. [...] Se tutti i movimenti cinetici sono componenti estetici uguali della coreografia, allora potrebbe esistere un pezzo coreografico senza esseri umani. Inoltre, se l'obiettivo principale dell'artista sta nel fornire al pubblico la sensazione fisica pre-linguistica e pre-emozionale, che alternativamente potrebbe essere chiamata impulso, questa esperienza può essere generata possibilmente senza il mezzo del corpo in movimento.¹⁵

¹⁵ E. Roche, *Hiroaki Umeda: Artist Thoughts - Composing Holistic Sensations*, dal sito dell'artista Hiroaki Umeda, mia traduzione: <http://hiroakiumed.com/artist.html> (ultimo accesso 10/11/2021).

Se tutto è dissolto in atomi e protoni, non c'è molta differenza tra esseri umani e oggetti, e non c'è molta certezza tra individualità e interezza. E quando il mondo viene osservato attraverso questa nuova lente adottata, alla fine emerge un mondo eticamente più umile, non antropocentrico e post-umanista. Sulla base di questo concetto creativo, in *Intensional Particle*, Umeda reinterpreta le particelle nello spazio non come molecole statiche ma piuttosto come particelle attive; e visualizza, nello spazio, la forza intenzionale che le particelle nascondono.

Il suo lavoro è riconosciuto per la sua metodologia artistica altamente olistica con un forte baround digitale, che considera non solo elementi fisici come la danza ma anche componenti ottiche, personali, sensoriali e, soprattutto, spazio-temporali come parte della coreografia: sembra incarnare perfettamente il concetto di Barad di intra-azione performativa tra esseri umani e agenzia meccanica. Al contrario, le culture digitali sono culture performative. La performatività nelle sue dimensioni eterogenee non può permettersi di ignorare le forze e gli effetti agenziali delle tecnologie digitali e i loro intrecci con i corpi umani. E così fa Umeda.

Dopo un debutto offline nel 2015, in tempi pandemici il suo lavoro *Intentional Particle* ha trovato una versione *play remote live* online. La sfida è diventata quella di formare le migliori condizioni per lo spettatore, a casa sua: come se venisse quantisticamente teletrasportata, la silhouette di Umeda appare in azione e trasmette il flusso energetico ai corpi remoti. Anche se attraverso lo specchio nero, il pubblico sarà immerso in una realtà digitale satura di "stabilità instabile", innescata da un flusso di stimoli ottici e sonar. Merleau Ponty direbbe che «Il corpo è il nostro mezzo generale per avere un mondo»¹⁶ dopo tutto.

Il collettivo di fama mondiale *Rhizomatiks* sta mettendo alla prova il web, presentando performance e sistemi sperimentali online, e affrontando queste situazioni da diverse angolazioni: le collaborazioni con una gamma diversificata di performer internazionali, per esempio, hanno creato nuove visioni del corpo *entangled* con la tecnologia, mentre le sperimentazioni con scienziati e ricercatori, tra cui neuroscienziati e astronomi, hanno permesso a ciò che è invisibile di apparire nelle composizioni multimediali del gruppo artistico giapponese, attraverso la visualizzazione dei dati.

¹⁶ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione* [1945], Bompiani, Milano 2003, p. 292.

Nel mondo mercuriale, complesso e ambiguo di oggi, i corpi oscillano tra il virtuale e il reale. Integrando l'informatica, la codifica e le tecnologie ingegneristiche con la grande varietà di comunicazione nascosta nella società moderna e la fisicità umana, compresa la virtualità, Rhizomatiks ha prodotto molte opere che rivelano nuovi aspetti e intuizioni, esplorando possibilità di con-presenza *in real time* fra spazio fisico e virtuale, online. In uno dei nuovi lavori di installazione, *multiplex*, le performance fisiche generate da un visual design e una programmazione esemplari, attraverso collaborazioni con artisti come *ELEVENPLAY* e Perfume, si trasformano in un mezzo che connette il pubblico con il movimento e lo spazio, dando vita a una versione finora sconosciuta del corpo. Qui, le proiezioni creano un ambiente immersivo con immagini perfettamente mescolate e un layout ottimizzato che aumenta il senso di realismo. Viceversa, lo spazio reale è integrato in uno virtuale online, spostando la prospettiva dello spettatore e permettendo esperienze implementate, ultra umane.

La ricerca dei *Rhizomatiks* si è sempre concentrata sui linguaggi performativi multimediali e sulla loro evoluzione *live media show*. I set e le performance dal vivo continuano a contribuire alla costruzione di un'immagine postumana dei corpi in scena, connettendo software, hardware, gesti, musica, dimensioni naturali e artificiali.



Fig. 04. ELEVENPLAY×Rhizomatiks Research, *borders*, 2021. Foto: Muryo Homma

Hanno recentemente ri-presentato *borders*, un pezzo di danza precedentemente sviluppato con ELEVENPLAY e MIKIKO nel 2015. Sul palco, in presenza fisica “*in-real-life*”, *borders* prevede un ambiente dove il pubblico può mantenere la distanza sociale per guardare una performance di danza dal vivo integrata con tecnologie di mobilità e realtà mista da più punti di vista. Inoltre, il progetto offre un nuovo modo di godersi lo spettacolo consentendo l’accesso online e, soprattutto, fornendo un’esperienza visiva unica come una vista a volo d’uccello dell’intera sede e la schermata operativa del software di controllo, che non può essere vista nell’esperienza in loco.

Per il coreografo Choy Ka Fai i media digitali possono essere alleati nella riscoperta e reinterpretazione della spiritualità. Originario di Singapore e di base a Berlino, è da tempo affascinato dal corpo umano come strumento per esplorare esperienze mistiche e idee coreografiche postumane, e dalle potenzialità extracorporee, sublimi, indotte dall’esperienza multimediale. Il suo lavoro si basa sulla creazione e sul dialogo con avatar e intelligenze artificiali «metà umani e metà qualcos’altro», mescolando nuove tecnologie con antichi rituali e intrecciando gli stati alterati della spiritualità con speculazioni sul corpo postumano.

Per *Cosmic Wander*, il suo ultimo progetto in corso, l’artista si è avventurato attraverso l’Asia per studiare le pratiche spirituali e le danze sciamaniche di diversi popoli e comunità. Durante i suoi viaggi ha incontrato oltre 50 sciamani e ha filmato straordinarie esperienze: una ricerca ispirata alle pratiche osservate a Singapore, in Indonesia, in Siberia, a Taiwan e in Vietnam. Al *Tanz im August*, festival internazionale di danza contemporanea di Berlino, nell’agosto 2021 ha presentato anche la performance *Postcolonial Spirits*: un rituale di trance accompagnato da canzoni su miti locali, battute politiche e poesie islamiche. Ispirato al patrimonio multidimensionale della danza popolare indonesiana *Dolalak* che si è continuamente adattato alla cultura pop e ai media, mescolando le imitazioni dei soldati coloniali olandesi alle feste *cosplay* degli anni ‘30, *Postcolonial Spirits* ha visto in scena un’esperienza di telepresenza con performers collegati via livestream da Giava, e il performer Vincent Riebeek fisicamente sul palco di Berlino. “*Cosmic Wander*” prevede anche una restituzione come esperienza immersiva in VR: nella *Blue Sky Academy* è possibile interagire con avatar di sciamani e danzatori, le cui sembianze richiamano sia la fisicità delle persone intervistate e filmate da Kafai

(rilevata tramite sensori e body scanner) sia le fattezze delle divinità con cui questi personaggi sono interconnessi.



Fig. 05. Choy Ka Fai, *Postcolonial Spirits*, 2021. Still da video della performance

Antibody è la nuova produzione teatrale del coreografo inglese Alexander Whitley, un'esperienza di danza online che esplora la forma biologica del corpo umano e la spinta tecnologica a trascenderla. Tre ballerini sono isolati l'uno dall'altro in un ambiente interattivo collegato attraverso uno spazio centrale di informazioni puramente digitali; strati visivamente accattivanti di grafica 3D sensibili al movimento, creati da *Uncharted Limbo Collective*, agiranno per rappresentare le forme simboliche e virtuali della nostra esistenza, in contrasto con il mondo fisico dei nostri corpi. Tra questi due strati di azione e rappresentazione si svolge una doppia narrazione che esplora le tensioni tra mente e corpo, contenimento e connessione e il desiderio di essere unici e parte di qualcosa di più grande. Nell'offerta digitale, i ballerini dal vivo sono sostituiti da versioni olografiche di loro stessi, create utilizzando una tecnologia di cattura volumetrica all'avanguardia. Lo spettacolo, concepito per la fruizione dal vivo sia IRL che in streaming, ha debuttato alla *DanceEast* nell'ottobre 2021. La produzione verrà poi filmata utilizzando il green-screen e la tecnologia volumetrica e da diverse angolazioni della telecamera, per permettere alla *pièce* di essere vissuta digitalmente in diversi formati.



Fig. 06. Alexander Whitley, *Antibody*, 2021. Immagine dal sito dell'artista

Game Feel

L'avvento del Metaverso rappresenta un cambiamento fondamentale nell'odierna nozione di presenza digitale. Motori di grafica 3D in tempo reale come *Unity* e *Unreal Engine* sono sempre più spesso utilizzati per la creazione di esperienze espositive e performative virtuali, poiché offrono una serie di funzionalità personalizzabili in grado di costruire un'infinita varietà di esperienze avanzate, da fruire *in real time* in maniera semplice e affascinante. La *user experience of art* (UXA) rimodella e rivaluta le strategie digitali con l'avvento di questi ambienti virtuali avanzati, e colloca l'emergere dell'arte "Metaverso-nativa" in campi adiacenti all'arte come il gioco, la blockchain, il cinema e l'architettura. Fra gli ambienti in cui la liveness multimediale - della fruizione e della generazione dei contenuti - ha da sempre giocato un ruolo fondamentale per lo sviluppo di una esperienza estetica - e ludica - i videogiochi rappresentano ora per le *performing arts* un terreno da esplorare. Dopo lo storico intervento di Franco ed Eva Mattes, gli esempi di sperimentazione artistica e performativa all'interno delle simulazioni e delle *gamers community* continuano a crescere; non solo, molte di queste piattaforme stanno svilup-

pando modalità di fruizione *art adjacent*, come *Fortnite Creative*, per agevolare le derive sperimentali e creative degli utenti.

Gestito da un collettivo artistico di base a Manila, a partire dal 2019 *Club Martyoshka* è stato uno dei music club virtuali più famosi fuori e dentro il Metaverso, situato su un server privato di Minecraft. Oltre ai rave party, negli ultimi tempi la piattaforma di gioco ha ospitato numerosi eventi live: le edizioni virtuali di festival come il Coachella, ma anche spettacoli di teatro come *The House of Sorrow* del regista coreano Jisun Kim, esposizioni e progetti di residenza artistica come quelli promossi dalla Ender Gallery. Fino agli happenings di Tania Candiani: per il progetto *El tiempo es otro rio*, l'artista messicana ha organizzato dei raduni di protesta sulle piazze virtuali di Minecraft, Animal Crossing, Sims e Second Life.

Roblox, usato per lo più dai teens, è la piattaforma di gioco e connessione scelta da Kamilia Kard per la sua performance partecipativa *Dance Dance Dance*, in cui *gangs* estemporanee di avatar vengono coinvolte in balli di gruppo sincronizzati (con coreografie prese da librerie mocap, videogiochi famosi, videoclip, *TikTok*, e dalla danza contemporanea) all'interno di un ambiente virtuale programmato e disegnato dall'artista.

L'universo *gaming* induce emozioni profonde nell'utente, genera meta-sensazioni di coinvolgimento radicale: il *game feeling* è un'esperienza estetica sofisticata, interattiva, controversa, estrema, economicamente sempre più potente, perfetta per lo sviluppo della sperimentazione artistica contemporanea. Una dimensione onirica per l'utente, da esperire in tempo reale.

AI + Music

Mentre il concetto di musica composta da macchine risale al 1800 (la pioniera dell'informatica Ada Lovelace fu una delle prime a scrivere sull'argomento), la fantasia è diventata realtà nell'ultimo decennio, con musicisti come Francois Pachet che hanno creato interi album scritti dall'AI.

Nel suo tentativo di trovare il suono di "ora", la musicista elettronica Holly Herndon trova conforto nel potere del canto collettivo e nella rivendicazione del potere umano sull'intelligenza artificiale. Nella composizione dell'album e nell'esecuzione della perfor-

mance live *PROTO*, Herndon è accompagnata sul palco, dal vivo, da un esteso ensemble vocale, da un'esperienza audiovisiva di nuova concezione e da un sistema neurale di intelligenza artificiale operativo *in real time* chiamata Spawn. Sviluppata con l'artista e filosofo Mathew Dryhurst e lo sviluppatore di ensemble Jules LaPlace, la "baby AI" di Herndon ha imparato il suo vocabolario sonoro attraverso sessioni in studio e training vocale pubblico. I suoni che produce provengono dalla sua immaginazione, mentre cerca di imitare come Herndon e i suoi collaboratori suonerebbero cantandoli. Come spiega Herndon, «Spawn è un membro dell'ensemble come qualsiasi altro, e contribuisce al lavoro con idee alla pari. Questo è un rapporto speciale, e simbolico, da sviluppare con la materia. Gli umani replicano i processi digitali; le intelligenze digitali replicano gli umani»¹⁷.

La relazione fra Herndon e Spawn segna anche una nuova direzione per l'adozione di processi di apprendimento automatico nella musica in generale. «La maggior parte dei progetti di musica AI si sono concentrati sulla creazione di forme musicali automatizzate, piuttosto che sul cambiamento delle possibilità del modo in cui la musica suona. Troviamo quest'ultimo approccio molto più convincente - non si tratta di sostituire un umano, ma piuttosto di osservare e aumentare le abitudini umane»¹⁸. Per Herndon e i suoi collaboratori, questo mutualismo con l'IA è un gesto radicale ma essenziale, in particolare quando viene utilizzato per reimmaginare la nozione storica del canto collettivo come strumento di sopravvivenza¹⁹.

Conclusioni

Le suggestioni filosofiche interpretative, poetiche proposte da Barad, e qui mutate, sembrano voler narrare la realtà come continua tessitura, fluida, di relazioni, connessioni, scambi, gesti a livello particellare. Uno scambio energetico, costituente della identità stessa delle entità agenti, che avviene costantemente, a qualsiasi e fra qualunque livello di esistenza, come insegna la fisica quantistica. La relazione avviene quindi in ogni momento, è sempre viva e attiva, fra diverse specie, mondi, tipologie.

¹⁷ H. Herndon, B. Seaton, *Brit Seaton talks to Holly Herndon about community, collective singing and AI music*, [traduzione mia], <https://www.barbican.org.uk/holly-herndon-PROTO> (ultimo accesso 10/11/2021).

¹⁸ *Ibidem*, [traduzione mia].

¹⁹ H. Herndon, M. Dryhurst, *Listening to the Voice of #AI, with Holly Herndon and Mat Dryhurst*, Sonar+D Talk, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=k67IKMXzD7A> (ultimo accesso 10/11/2021).

Le cangianti rappresentazioni digitali sembrano così ricreare più efficacemente la dimensione viva, metamorfica, evolutiva dell'esistenza così come descritta da Barad; nella relazione con l'umano poi aggiungono possibilità di esperienze aumentate, inedite, contraddistinte da una progressiva dematerializzazione ma soprattutto da una costante interconnessione, che permette una presenza virtuale estesa, stratificata.

Una realtà come quella descritta pare forse di difficile comprensione, e sembra necessitare di una struttura esplicativa empirica; oppure, attraverso l'intuizione e l'espressività poetica, può costituirsi come suggestione, forse non per la comprensione ma per una maggiore empatia con i mutamenti in atto che attraversano la contemporaneità.

Il gesto artistico, nei secoli, ha sempre rappresentato una forma creativa e culturale devota all'avvicinamento e alla "costruzione di ponti" verso l'ignoto, un atto di traduzione dell'incomprensibile in rituale più facilmente processabile. Le opere e gli artisti qui presentati, seppur rappresentino una campionatura non esaustiva della produzione nel settore delle *live media performance*, possono allora essere intesi come casi di studio emblematici delle teorie di Barad (e non solo); esempi simbolici contemporanei, metafore utili a colmare le distanze e capaci invece di rappresentare poeticamente la fluidità dell'esistenza - un'esistenza che comprende e compenetra la coalescenza fra società polarizzate, strutture robotiche e algoritmiche ed ecosistemi naturali – la sua continua dinamica relazionale, i vari livelli e le varie possibilità di presenza. Nell'intento di sostenere la decolonizzazione del pensiero, anche artistico, oltre concetti e categorie obsolete.

Riferimenti Bibliografici

- P. Auslander, *At the Listening Post, or, do machines perform?*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», vol. 1, n. 1, 2005, pp. 5-10.
- A. Balzola, A. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- K. Barad, *Re(con)figuring Space, Time, and Matter*, in M. DeKoven (a cura di) *Feminist Locations: Global and Local, Theory and Practice*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2001.
- K. Barad, *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, in «Signs: Journal of Women in Culture and Society», vol. 28, n. 3, 2003, pp. 801-831.

- K. Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham 2007.
- K. Barad, *What is the Measure of Nothingness? Infinity, Virtuality, Justice / Was ist das Maß des Nichts? Unendlichkeit, Virtualität, Gerechtigkeit*, in *dOCUMENTA (13): 100 Notes – 100 Thoughts / 100 Notizen – 100 Gedanken*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012.
- K. Barad, *On Touching -- The Inhuman That Therefore I Am*, in «Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies», vol. 23, n. 3, 2012, pp. 206-223.
- S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2010.
- W. Benjamin, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Einaudi, Torino 2012.
- T. Beyes, M. Leeker, I. Schipper, *Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, Transcript-Verlag, Bielefeld 2016.
- J. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge 1998.
- N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmediabooks, Milano 1998.
- R. Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge 2013.
- J. Bridle, *Nuova Era Oscura*, Nero, Roma 2019.
- L. Cornell, E. Halter (a cura di), *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, MIT Press, Cambridge 2015
- M. Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelveccchi, Roma 1999.
- S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007.
- P. Eckersall, H. Grehan, E. Scheer, *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*, Palgrave Macmillan, Londra 2017.
- D. Haraway, *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 2018.
- K. Kard (a cura di), *Alpha Plus: anthology of digital art*, Editorial Vortex, 2017.
- L. Manovich, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Edizioni Olivares, Milano 2002.
- G. Matteucci, *Elementi per una estetica del contemporaneo*, Bononia University Press, Bologna 2018.
- M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.
- A. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino Editore, Roma 2020.

- S. O'Reilly, *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi, Torino 2009.
- C. Paul, *Digital Art (3rd ed.)*, Thames & Hudson, London 2015.
- R. Peppeler, *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*, Intellect, Bristol 2003.
- M. Perniola, *L'estetica contemporanea*, il Mulino, Bologna 2011.
- E. Povinelli, *The Ends of Humans: Anthropocene, Autonomism, Antagonism, and the Illusions of Our Epoch*, in «The South Atlantic Quarterly», vol. 116, n. 2, 2017, pp. 293-310.
- D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Link Editions, Brescia 2013.
- F.J. Ricardo, *The Engagement Aesthetic. Experiencing New Media Art through Critique*, Bloomsbury Academic, London 2013.
- C. Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge 2010.
- P. Scheggi, *La città come tempo di spettacolo*, in «Casabella» vol. XXXIII, agosto-settembre 1969, pp. 94-95
- H. Steyerl, *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso books, London 2017.
- G. A. Voorhees, *I Play Therefore I Am: Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito*, in «Games and Culture», vol. 4, n. 3, 2009, pp. 254-275.

Sitografia

- Intervista a Holly Herndon: <https://www.barbican.org.uk/holly-herndon-protocol> (ultimo accesso 10/11/2021).
- Holly Herndon in conversazione con Mat Dryhurst al Sonar+D Talk 2019: <https://www.youtube.com/c/Sonarplusd> (ultimo accesso 11/11/2021).
- Sito dell'artista Hiroaki Umeda: <http://hiroakiumed.com/artist.html> (ultimo accesso 10/11/2021)
- Intervista a Karen Barad: <https://www.sovrapposizioni.com/blog/la-materia-sente-conversazione-soffre-desidera-anela-e-ricorda-intervista-a-karen-barad-prima-parte> (ultimo accesso 10/11/2021)

Biografia dell'autore/ Author's biography

Federica Patti è storica dell'arte, docente e curatrice indipendente, la cui ricerca si concentra sulle arti multimediali digitali, su progetti interattivi e partecipativi, sulle live media performance con una propensione all'apertura e alla contaminazione verso pubblici e spazi non convenzionali. Vincitrice

della nona edizione dell'Italian Council nel 2020 con il progetto "La performatività posthuman. Una definizione transdisciplinare della live media performance" con il sostegno di Direzione Generale Creatività Contemporanea. Attualmente collabora con MAMbo - Museo d'Arte Moderna Bologna, CUBO - Centro Unipol Bologna e Romaeuropa Festival nell'ideazione e realizzazione di mostre e attività educative legate ai temi di arte, scienza, nuove tecnologie. È membro del collettivo LaRete Art Projects e di IKT - International Association of Curators of Contemporary Art. Scrive per le riviste Artribune magazine e Creativeapplication.net.

Federica Patti is an independent curator, lecturer and art critic. Her research focuses on contemporary experimental art movements, with a particular interest in multimedia, live media, emerging artists, interactive and participatory projects. Winner of the ninth edition of the Italian Council in 2021, with the project "On Posthuman Performativity. For a trans-disciplinary definition of live media performance" supported by the Directorate-General for Contemporary Creativity by the Italian Ministry of Cultural Heritage and Activities and Tourism under the Italian Council program (2020), she actively collaborates with several institutions, galleries and festivals (MAMbo - Museo d'Arte Moderna Bologna, CUBO - Centro Unipol Bologna, Romaeuropa Festival among others) on the presentation and development of her research topics curating exhibitions, screening, talks and workshop. She is part of LaRete Art Projects curatorial collective and of IKT (International Association of Curators of Contemporary Art). Since 2013 she has been a frequent contributor for Artribune magazine and Creativeapplication.net.

Articolo sottoposto a double-blind peer review

Sephirot – Il Gioco: passaggio tra rappresentazione e simulazione

Alessandro Anglani

Abstract

Partendo dalla teoria dell'homo ludens di Huizinga, il caso di studio che propongo è *SEPHIROT-IL GIOCO@*, metodo di creazione di performance interattive da me creato nel 2018 dopo un attento studio delle strutture narrative ipertestuali. Il progetto nasce per valorizzare la presenza del pubblico in sala in quanto "co-creatore" dell'opera, permettendo l'applicazione delle più recenti tecnologie di AR e VR su strutture testuali algoritmiche anche tramite online streaming. La mia intenzione è quella di ribaltare la struttura dello spettacolo tradizionale e permettere al pubblico di cambiarne la forma attivamente. La correlazione tra teatro e gioco non è nuova, ma sono evidenti le resistenze di alcune visioni che vorrebbero che to play e recitare fossero due compartimenti stagni. Da queste riflessioni nasce la necessità di creare performance interattive strutturate secondo principi di interattività, ipermedialità, ipertestualità e proceduralità.

Based on Huizinga's theory of Homo Ludens, the case study I propose is *SEPHIROT - THE GAME@*, a method of creation for interactive performances I created in 2018, after a careful study of hypertextual narrative structures. The project is born to enhance the role of the audience as a "co-creator" of the show, making the use of recent technologies such as VR and AR on algorithmic textual structures possible, even through online streaming. My goal is to overturn the traditional composition of a performance, giving the audience a chance to actively change its form. The connection between theatre and games is not new, but there is still some reticence. The necessity to create interactive performances based on interactivity, hypermediality, hypertextuality and procedurality was born from these premises.

Parole chiave/Key Words

Gioco, interattività, ipermedialità, ipertestualità, proceduralità.

Game, interactivity, hypermediality, hypertextuality, procedurality.

La premessa

Gioco

L'individuo contemporaneo, liberatosi progressivamente dai legami restringenti e confinati imposti dai contesti pratici quotidiani grazie ai media di massa, seleziona e ricerca, senza accontentarsi del mondo circostante, nuovi network sociali e d'interesse. Il sociologo e filosofo tedesco Georg Simmel ci offre l'impianto analitico dell'esperienza dell'individuo metropolitano alla soglia del XX secolo: colui che non trova interesse e passione per niente, assuefatto alla smoderatezza nei piaceri, perché il proprio sistema nervoso risulta talmente sollecitato con costanza da stimoli così forti, che questi alla fine smettono di reagire¹. L'iperindividualizzazione del consumo, che i media hanno coltivato e il digitale ha supportato, si sedimenta con successo all'interno del mutamento sociale dell'uomo "blasé" simmeliano. È opportuno quindi collocarla nel contesto della necessità umana di sopperire alla mancanza quotidiana di solidarietà ed appartenenza sociale. Nel repertorio sociale contemporaneo risiedono scelte e strategie relazionali che si basano sull'individualismo in rete che favorisce l'approvazione del sé nelle proprie dinamiche. Le reti telematiche, a partire dalla creazione di "ARPANET" del 1967 e definitivamente dal sistema "Internet" del 1982, si pongono come substrato radicalmente nuovo per l'attivazione di rapporti sociali da parte dell'individuo. Sono supporti alla socialità reticolare, che facilitano lo strutturarsi di comunità personalizzate, comunità *network*, in cui i criteri di adesione e di appartenenza non sono più oggettivati, "super-individuali", ma sono semplicemente condivisi tra i vari membri, definiti e rinegoziati dalle scelte dei singoli attori sociali. Le comunità nel frattempo non si sono né perse né salvate per via dell'intervento della tecnologia, come pretendevano alcune cupe visioni di speculazione teorica, in cui una frettolosa concezione del cambiamento in termini di progetto tecnologico comportava, da una parte, la rincorsa alla perduta "Età dell'oro" dei legami organici comunitari e, dall'altra, gli scenari di una socialità casuale e di un abbandono dell'interazione faccia a faccia in contesti reali. I nuovi "individui-liquidi", per citare Bauman², accantonano per un lasso di tem-

¹ G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito* [1903], Armando Edizioni, Roma 1996.

² La "modernità liquida", secondo Bauman, è caratterizzata dall'aver come unica costante il cambiamento e come unica certezza l'incertezza. Cfr. Z. Bauman, *Modernità Liquida* [1999], Laterza, Roma-Bari 2011.

po le differenze, condividono un'esperienza e tornano a perdersi nella folla da cui erano emersi poche ore prima. Comunità ad orologeria, effimere e transitorie, ma in grado di strutturare relazioni significative dal punto di vista dei singoli individui. Non è casuale che la scrittura collaborativa e il gioco di ruolo si pongano proprio in questo periodo storico come espedienti prosociali e formativi, rifugio dal ginepraio commerciale ipertargettizzato che le piattaforme di connessione digitali ci offrono.

Dove si posiziona il teatro in questo contesto socio-economico? La scena teatrale per secoli ha affascinato per la sua natura unica e irripetibile, non tanto per la sua finalità spettacolare quanto per l'esperienza sociale e sensoriale che sembrava poter offrire. Come quando si va ad un concerto, o allo stadio. O quando si fa un gioco di società. Sia che si ritenga l'uomo del VI secolo a.C. simile o dissimile dal contemporaneo, la ricerca di questa radice ha portato gli antropologi del XX secolo a numerose teorie in merito. Tra tutte, rimarchevole è l'analisi di Johan Huizinga, che nel 1938 ha pubblicato il celebre saggio *Homo Ludens*. Secondo la sua visione sociologica e antropologica, il gioco è il fondamento dell'organizzazione sociale: l'uomo non si è evoluto dalla sua forma *Sapiens*, ma ha convertito la propria necessità ludica preculturale in fondamento della propria cultura. Nel 1976 Constant Nieuwenhuys, figura di spicco dei situazionisti, dirà a riguardo:

L'Homo Ludens vorrà lui stesso trasformare e ricreare questo ambiente e questo mondo secondo i suoi bisogni. L'esplorazione e la creazione dell'ambiente verranno allora a coincidere perché l'Homo Ludens, creando il suo territorio da esplorare, si occuperà di esplorare la propria creazione.³

La correlazione tra teatro e gioco non è nuova, ma ancora sono evidenti le resistenze di alcune visioni che vorrebbero che *to play* e recitare fossero due compartimenti stagni. Però il principio che spinge un bambino a giocare, non per imitare gli adulti, ma per interpretare il mondo, per entrarvi a farne parte, per distanziarlo da sé e comprenderlo, non è lo stesso che ci spinge ad assistere a qualsiasi genere di storia? Secondo questa teoria risulta evidente quindi che la società contemporanea abbia stabilito tutte le fondamentali regole dei rapporti, del lavoro e delle leggi su concetti facilmente riconducibili alla ludologia (ad esempio il processo di gamification aziendale, o i serious games a sfondo formati-

³ F. Careri, *Constant: New Babylon, una città mondiale*, collana Universale di Architettura, Torino 2001, p. 36.

vo). A partire da queste teorie, si è iniziata a delineare una nuova concezione dello spettacolo dal vivo, di prossimità o da remoto, che rifiuta ogni espressione che non diverta il pubblico, nell'accezione originale di volgere altrove, in direzione opposta, deviare, distogliere, distrarre l'animo da cure e pensieri molesti, ponendo in prima linea il concetto di liveness come possibilità di interazione del pubblico con l'opera. Tutte queste forme innovative prevedono il rifiuto dello spazio canonico della scena come differente rispetto a quello che lo circonda, già previsto dai teorici del teatro Artaud e Grotowski, e fulcro delle nuove esperienze immersive. Alcune esplorano una rivisitazione della figura del regista nella sua concezione di ruolo presente nel momento creativo ma assente nel momento dell'esecuzione, proponendo nuovi collegamenti collaborativi. Tutte queste proposizioni si basano sul concetto (esplicitato o meno) che il gioco sia una forma sostitutiva del teatro, o perlomeno che si tratti della stessa cosa, in quanto se ne condivide l'origine.

Interattività e ipertesto

L'attitudine dell'uomo contemporaneo, consolidata tramite lo sviluppo di sistemi digitali, è predisposta all'esplorazione e all'interazione con un medium per il raggiungimento rapido delle informazioni a lui necessarie. Questa selezione delle informazioni strettamente necessarie all'interno di un'opera ha portato letterati e ingegneri a una ricerca approfondita su nuove tecniche narrative, riprendendo forme di produzione letteraria antiche quali la lettura combinatoria. L'idea del linguaggio come macchina combinatoria, capace di produrre un'infinità di parole e testi, non è nuova. Già nel tardo '700 Wilhelm von Humboldt (1767-1835), linguista tedesco, affermava che una lingua «fa uso infinito di mezzi finiti»⁴. Il linguaggio stesso, dunque, può essere considerato come un gioco combinatorio dei fonemi di cui si costituisce. Nella letteratura, il concetto di combinatorietà è strettamente legato a quello della sua struttura: non per niente in ogni settore dell'attività artistica (letteratura, arti visive, cinema, teatro, musica, ecc.) la struttura di un'opera, cioè il modo in cui le sue diverse parti sono combinate, riveste un'importanza significativa per la sua efficacia espressiva. Questa *techne* applicata all'arte letteraria ha raggiunto un traguardo importante quando nel 1965 il sociologo Ted

⁴ W. von Humboldt, *La diversità delle lingue* [1830-1835], Laterza, Roma-Bari 2000, pp. 78-79.

Nelson ha coniato il termine *hypertext* (ipertesto), da allora fondamento di qualsiasi sistema di scrittura non lineare utilizzata in ambito informatico. La letteratura interattiva quindi, sviluppatasi principalmente nell'ambito della narrativa non lineare, ovvero che non prevede un solo percorso da parte del lettore all'interno del racconto, ha fin da subito offerto finali multipli per aumentare l'effetto drammatico delle scelte morali al suo interno. I lettori, infatti, tramite scelte preposte nel testo, hanno il controllo dello svolgimento della storia, scegliendo quale ramo della trama seguire.

Il caso di studio che riporterò in queste pagine, *SEPHIROT - IL GIOCO*[®], è un sistema di creazione di *hyperdramaturgies* (dramaturgie ipertestuali) che si colloca nella ricerca della letteratura interattiva inserita in un contesto performativo, generando quindi uno spettacolo interattivo in cui le azioni compiute dai performer e dal pubblico spostano la narrazione verso una zona o l'altra prevista dal copione. La tipologia di interazione che *SEPHIROT* incoraggia si basa sul sistema dei *ludi* degli anfiteatri romani: nell'arena sta avvenendo uno spettacolo che continua fino ad un momento topico, la sconfitta a duello di uno dei gladiatori e la conseguente decisione sul suo destino. È il pubblico ad acclamare affinché a un gladiatore venga risparmiata la vita o meno, ma non interagisce direttamente con i combattenti, che in quel momento non possono essere i responsabili di una decisione così importante per l'intero evento; ci si deve rivolgere all'imperatore, che se convinto dal calore della platea, con un suo gesto deciderà le sorti del gioco.

Proceduralità

Il problema sollevato dalla complessità "invisibile" di un ipertesto performativo, che nel momento in cui si dipana non viene percepito come multilineare, bensì come unitario, ha nell'esplorazione della *liveness* dell'evento una soluzione dimostrativa. Se per *liveness* intendiamo il suo significato strettamente informatico (nel calcolo simultaneo), essa rappresenta un insieme di proprietà di due sistemi concorrenti, che richiedono che un sistema progredisca nonostante il fatto che i suoi componenti in esecuzione simultanea possano dover "alternarsi" in sezioni critiche, perché per sua natura il processo non può essere eseguito contemporaneamente dalle sue parti. In poche parole, trattasi dell'affidabilità di un sistema nel portare avanti un processo, senza blocchi nel passare da un componente

all'altro. Il rapporto di fiducia della condivisione del tempo tra la narrazione e il pubblico non può essere mai tradito, quando parliamo di liveness, sia che si tratti di performance in prossimità o remoto. Il tempo è un elemento fondamentale per i processi cognitivi. Un numero crescente di prove scientifiche evidenzia il contributo di molte diverse regioni del cervello ai calcoli temporali, ma i meccanismi neuronali alla base della nostra capacità di percepire il tempo rimangono in gran parte sconosciuti⁵. Il tempo e la coscienza sono diventati intrinsecamente connessi con lo sviluppo di una nuova area di ricerca sul concetto di cronestesia, ovvero la "consapevolezza del tempo soggettivo"⁶. Lo psicologo Tulving si riferisce alla cronestesia come a una forma di coscienza che consente a qualcuno di pensare al tempo soggettivo in cui vive. Questa funzione aiuta l'individuo a "viaggiare mentalmente" nel suo tempo: la cronestesia è strettamente legata ad alcune funzioni neurocognitive come il ricordo, pensando al passato e la pianificazione, pensando al futuro, seguendo una linea temporale bidimensionale. Secondo Elam⁷, in uno spettacolo teatrale il tempo è dato da una complessa successione di stati che si intrecciano secondo quattro livelli: il "tempo della performance", che noi generalmente chiamiamo durata, il "tempo dell'intreccio", l'ordine in cui gli avvenimenti del dramma vengono raccontati o mostrati allo spettatore, il "tempo cronologico", la vera sequenza temporale che lo spettatore può ricostruire indipendentemente dal modo in cui gli avvenimenti vengono mostrati, il "tempo storico", lo sfondo complessivo della rappresentazione che permette di trasformare simbolicamente le scansioni temporali della performance in tempi narrativi. Questi piani temporali, così interconnessi tra loro, sono assimilabili in un unico macro-tempo, il "tempo presente del gioco", che ha una importante storia all'interno dei *media studies* e della ludologia. Se la cronestesia consente di viaggiare secondo la linea temporale, la concezione liveness permette di percepire la connessione tra i vari piani temporali che coesistono in un gioco, rivelando quindi una stretta correlazione con principi di interattività, ipermedialità, ipertestualità e proceduralità.

⁵ H. Merchant, D.L. Harrington, W.H. Meck, *Neural basis of the perception and estimation of time*, in «Annual review of neuroscience», vol. 36, 2013, pp. 313-336.

⁶ E. Tulving, *Chronesthesia: Conscious awareness of subjective time*, in D.T. Stuss, R.T. Knight (a cura di), *Principles of frontal lobe function*, Oxford University Press, Oxford 2002, pp. 311-325.

⁷ K.D. Elam, *Semiotica del teatro*, il Mulino, Bologna 1988.

In *SEPHIROT - IL GIOCO©*, il punto focale è il regista, qui più correttamente definito “Direttore”, che funge da catalizzatore tra la competizione dei performer (che si sfidano per far proseguire la storia verso il loro obiettivo; ad esempio, per Romeo, trovare il vero amore) e il desiderio del pubblico (che assiste uno o più Protagonisti, per seguire la storia a cui è più interessato). Il Direttore, oltre ad aver elaborato la performance in fase creativa, la segue in fase performativa, moderandone i partecipanti e arbitrando le competizioni. Egli è il “guardiano del tempo”, personaggio metateatrale che connette la cronestesia del pubblico alla liveness del racconto. L’interazione si manifesta tramite la proceduralità prevista dal sistema narrativo: il pubblico incontrerà in prima battuta il Direttore, che spiegherà le dinamiche di gioco, con particolare attenzione ai momenti in cui è richiesto l’intervento dei Non Protagonisti. Ogni persona viene munita di una Scheda Non Protagonista che indicherà il nome delle Scene con le possibili modalità di interazione: si spazia dal semplice pronunciare il nome del protagonista, all’alzata di mano, a vere e proprie azioni fisiche coerenti al contesto dell’ambientazione, o che emulano le azioni dei performer, giocando con o al loro posto. In *SEPHIROT - IL GIOCO©*, la procedura in fase di scrittura prevede la categorizzazione delle scene da parte dell’autore: esse sono “Narrative” se svolgono una funzione narrativa, “Bivio” o “Gioco” se è prevista l’interazione del pubblico al loro interno. Tra le due, la distinzione è essenzialmente per la tipologia di scelta: nella prima la scelta è esplicita, mentre nella seconda è implicita e al contempo si sviluppa un’azione drammatica.

Scene Narrative

Generalmente raccontiamo e consumiamo le storie in modo monolineare e unidirezionale, a prescindere dall’organizzazione del genere narrativo, in un’unica soluzione (come il romanzo o il film classico) o frammentata (la serialità). Non è difficile immaginare che da uno stesso evento iniziale si possano sviluppare sequenze multiple di eventi e realizzare quindi storie con esiti diversi. In questo caso l’avanzamento, la direzione, è sempre costante. Multilineare ma unidirezionale. Quando la sequenza di eventi può essere navigata in modo non gerarchico, la narrazione può seguire percorsi diversi, implementando un modello ipertestuale, vale a dire una raccolta di documenti (“nodi” o “unità”) contenenti collegamenti incrociati (“link”) che permettono al lettore di muoversi da

un'unità all'altra⁸. Con unità s'intendono gli elementi che risultano da una partizione della storia in modo logico, prescindendo dalla modalità in cui sono descritti. Nella storia delle norme che regolano una buona narrazione in senso lineare, fin dall'oratoria classica, la creazione di un racconto prevede la corretta disposizione dei contenuti. Vale a dire che tutte le sequenze di eventi che compongono la storia devono essere organizzate in un ordine efficace di unità. Nel modello più tradizionale di narrativa, le unità possono essere collegate tra di loro secondo un criterio di precondizioni ed effetti. La successione ordinata di azioni, che causano effetti che sono il punto di partenza per ulteriori azioni, è una delle caratteristiche della narratività. Noi stessi comprendiamo il significato delle azioni, incorporandole in strutture narrative⁹. In aiuto a queste nuove necessità formali, si è inserita l'alternativa di una *loose narrative* (narrativa sciolta), dove non ci si affida alla norma per cui gli effetti di un'unità debbano essere le precondizioni dell'altra, ma viene data a queste relazioni un carattere meno stringente, in modo da includere associazioni che riguardino lo stato degli agenti, l'organizzazione degli argomenti, le emozioni, abbracciando gli sviluppi postdrammatici più recenti. Le divisioni sopra accennate si basano sull'effettivo atteggiamento cognitivo dell'essere umano, che tende a comprendere gli eventi come finiti e a sé stanti. I sistemi di *interactive storytelling* devono definire sia i criteri che individuano le unità sia il modo in cui possono essere sequenziate.

Scene Interattive (Bivio e Gioco)

Nella narrazione, gli agenti agiscono affinché il pubblico si interessi alle loro sorti. In ogni sua forma, le azioni svolte nel racconto non servono solo a fornire informazioni sull'evoluzione della storia: il loro obiettivo finale è costruire la partecipazione emotiva del pubblico. Uno dei principali modi per ottenerla è creare personaggi con i quali il pubblico possa instaurare qualche sorta di legame. Nell'ambito dell'*interactive storytelling* questa partecipazione emotiva deve rientrare nelle capacità computazionali del sistema, e questa

⁸ Con l'inserimento di contenuti di media differenti (multimedia) all'interno di un ipertesto, si è cominciato a utilizzare il termine ipermedia, per evidenziare che il sistema non è composto di solo testo. La combinazione di fonti informative dalla natura molteplice (testo, immagine, audio, ecc.) permette ai singoli di elaborare, attraverso l'ipermedia, nuova informazione.

⁹ M. Mateas, P. Sengers, *Narrative Intelligence*, AAAI Press, Cape Cod 1999.

si esprime particolarmente durante l'azione, elemento fondamentale della progressione narrativa in un'opera drammatica¹⁰. La partecipazione è organizzata secondo una logica di causa ed effetto, per cui bisogna che dia l'impressione di essere ragione per l'azione successiva. È motivata dall'obiettivo, e la conseguente deliberazione, di un personaggio, e ciò deve apparire in modo intelligibile per il pubblico nello svolgimento della narrazione. Fa parte di un comportamento del personaggio che ha un certo grado di unità e interezza, e le diverse azioni che esso compie devono poter essere ricondotte alle caratteristiche che lo definiscono. Inoltre, essa definisce la funzione del personaggio nella trama, quindi i personaggi sono rappresentati dalle loro azioni e non ci sono altri modi per manifestarli al pubblico: i personaggi sono ciò che fanno. Anche l'azione del pubblico nel contesto performativo diventa drammatica, e sarebbe un errore considerarla altrimenti.

Performance e direzione

L'arte contemporanea, fin dai suoi inizi attorno agli anni '50, si è caratterizzata dall'incredibile mutevolezza degli stili e dalle radicali differenze estetico-filosofiche. Nonostante il fatto che i confini siano ancora troppo sottili per una definizione, si sono affermate due forme essenziali, simbolo delle nuove espressioni artistiche, in particolare per la Media Art: la "installazione" anima del concetto di spazio¹¹, la "performance" vessillo del concetto di tempo¹². Se per la prima il soggetto principale è il fruitore nell'ambiente nel quale l'opera è integrata, per la seconda il soggetto è il momento in cui si sviluppa, compresa l'azione scenica priva di matrice, in rapporto a chi ne potrà godere¹³.

¹⁰ Nello slittamento progressivo dalla forma classica alle forme postmoderne di racconto, va rilevata la centralità dello spettatore (cfr. Denunzio 2004), la cui intelligenza – progressivamente nutrita e stimolata dal confronto con storie di complessità aumentata – è fondamentale perché lo storytelling interattivo possa diventare una delle forme più praticate nel moderno *mediascape*. Un esempio di questa sfida concettuale continua tra testo mediale, autori e spettatori sono i *puzzle film* (su cui si vedano i lavori di Warren Buckland).

¹¹ Cfr. H.M. Davies, R.J. Onorato, *Blurring the boundaries*, Museum of Contemporary Art, San Diego 1997; C. Bishop, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005; V. van Saaze, *Installation Art and the Museum*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013; A.R. Petersen, *Installation Art between Image and Stage*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen 2015.

¹² Cfr. J. Harvie, *Fair Play: Art, Performance and Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London 2013; A. Bryzgel, *Performance Art in Eastern Europe since 1960*, Manchester Univ Press, Manchester 2017; B. Ferdman, *Off Sites: Contemporary Performance beyond Site-Specific*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2018.

¹³ Cfr. R. Schechner, *Over Under and Around: Essays on Performance and Culture*, Seagull books, Calcutta-New Delhi 2004; P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London 2008; J. Higgins, *Teaching Critical Performance theory: in today's theater classroom, studio, and communities*, Routledge, London 2020.

Sulla base di queste considerazioni, ogni ruolo coinvolto nel processo artistico si trova a doversi confrontare con la necessità di condivisione dello spazio/tempo con i fruitori dell'opera stessa. Nell'ambito del teatro, i tentativi di rivoluzione della figura registica, già avviati da Artaud, Grotowski e Kantor, hanno cercato di smuovere la sua natura solo presente nel momento creativo e assente in quello performativo. La direzione teatrale, per questi maestri, può avere molte caratteristiche comuni al mondo della musica, e se ne possono facilmente individuare le analogie¹⁴. L'orchestra è composta da musicisti (attori), che hanno studiato uno spartito (copione), che hanno sviscerato in sede di prova con il proprio direttore (regista). Tuttavia, l'ensemble necessita della presenza di un direttore d'orchestra durante la propria esibizione. Se non fosse presente, non convergerebbero in un'unica direzione efficace. Ecco quindi il Direttore: è presente, rassicura e guida, suggerisce dinamica e ritmo, e può sbagliare. L'incertezza genera paura. E dunque genera vita. In *SEPHIROT - IL GIOCO*[®] il suo ruolo sarà quello di "tramite" tra i performer e il pubblico, scandendo i ritmi delle interazioni e arbitrando la partita tramite gesti codificati, un linguaggio chiaro per comunicare con i performer, mentre potrà usare la parola per comunicare con il pubblico.

Liveness

Dunque, l'azione del pubblico è un elemento ineludibile in un racconto interattivo, che nella sua forma performativa deve sottostare al concetto di *liveness* per poter essere percepito come tale. L'attuale sviluppo di questa tendenza ricade particolarmente nel gioco di ruolo dal vivo e immersivo, in cui facciamo esperienza della storia utilizzando direttamente il nostro corpo nello spazio virtuale. Rimane anche qui fondamentale che i partecipanti abbiano cognizione dell'azione che svolgono e dei risultati ottenuti nel corso degli eventi, vale a dire che bisogna che siano messi nelle condizioni di poter apprezzare le conseguenze di un'azione eseguita in quanto frutto della propria deliberazione. L'*interactive storytelling* in sistemi narrativi, non solo appartenenti all'ambito del gioco di ruolo, basati su AR e VR, è ampiamente trattato nella letteratura

¹⁴ Cfr. R. Alonge, *La regia teatrale. Specchio delle brame della modernità*, Ed. di Pagina, Bari, 2007; G. Zanlonghi, *La regia teatrale nel secondo Novecento. Utopie, forme e pratiche*, Carocci, Roma, 2009; U. Artioli, *Il teatro di regia. Genesi ed evoluzione*, Carocci, Roma 2018.

mediologica, che ha ricercato molteplici possibili configurazioni del rapporto tra dispositivi, corpo percipiente, spazio fisico e spazio narrativo¹⁵. Mediante la deliberazione dell'azione e l'apprezzamento degli effetti, il pubblico esercita uno degli elementi più rilevanti nell'*interactive storytelling*, e anche uno dei più dibattuti: il senso di controllo. Esso permette al pubblico di partecipare al racconto in qualità di agente. Vale a dire che non basta aver la possibilità di agire, ma bisogna che si percepisca il potere che si esercita nel corso degli eventi. Come affrontato precedentemente, gli agenti, i comportamenti, le azioni e le unità non hanno senso se non stimolano la partecipazione emotiva del pubblico. Con la regola che risale alla Grecia classica – percepire l'emozione in altri suscita emozioni in noi stessi –, si intende che la rappresentazione di emozioni mediante agenti diventa un modo principale di provarle nel pubblico. In altre parole, si assume che il pubblico provi, almeno in parte, le emozioni che attribuisce ai personaggi, in maniera vicaria rispetto ad essi. Questa assunzione, per quanto semplice, poggia su un presupposto non banale: che il pubblico sia in grado di attribuire emozioni ai personaggi non solo sulla base di ciò che essi esprimono in maniera percepibile (voce, postura, espressione), ma soprattutto sulla base delle motivazioni che li muovono. L'aspetto emotivo della storia, quindi, non fa che enfatizzare l'importanza della consequenzialità delle azioni dei personaggi rispetto ai loro obiettivi. Giovannelli¹⁶, aderendo a una tradizione di lungo corso nell'estetica dei media indagata anche da Carroll e Currie, distingue i concetti di empatia e *sympathy*. Quest'ultima è intesa come la capacità di simpatizzare e non come la caratteristica di essere amabile espressa dal corrispondente termine italiano (simpatia). Secondo Giovannelli, la capacità innata di provare empatia verso un personaggio è preliminare a quella di simpatizzare con esso, assumendone in modo fittizio gli obiettivi, anche qualora questi ultimi non fossero congruenti con il proprio sistema di valori: «Un'emozione è simpatetica solo quando sorge da un processo che ci porta ad empatizzare con l'altro o l'altra e ad assumere, nella nostra immaginazione, i suoi obiettivi più importanti»¹⁷.

¹⁵ Cfr. C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, Mimesis, Milano 2018.

¹⁶ A. Giovannelli, *In Sympathy with Narrative Characters*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 67, n. 1, pp. 83-95.

¹⁷ A. Giovannelli, *op. cit.*, pp. 83-95.

Pubblico

Il ruolo del pubblico nell'arte contemporanea, quindi, non si limita più al suo aspetto di spettatore dell'opera, piuttosto suo fruitore, o ancora meglio co-creatore dell'esperienza dell'opera stessa¹⁸. In *SEPHIROT - IL GIOCO*[®], la possibilità d'intervento diretto (e regolato da norme) del pubblico in momenti stabiliti, mira alla creazione di una performance interattiva rivolta ad un'*audience* molto più ampia di quella generalmente interessata al teatro, in maniera tale che sia trasversale sia per età che interessi. L'operazione di inclusione del pubblico nella responsabilità della creazione di una performance punta ad una rivisitazione del verbo "assistere": uno spettatore assiste non solo nel senso di "testimoniare una vicenda" ma soprattutto nel senso di "essere presente, stare vicino, offrire aiuto, svolgere opera di assistenza". In questo caso, ha senso che esista un pubblico in una stanza.

Libero Arbitrio?

Strettamente legato al senso di controllo come campo di ricerca dell'*interactive storytelling*, il concetto di arbitrio spesso è croce e delizia per i designer di dispositivi interattivi. Il tema della libertà del giocatore è stato abbondantemente trattato nel campo dei *Game Studies*¹⁹. È importante però nell'ambito del gioco stabilire che non è totalmente corretto parlare di libertà pura o di libero arbitrio. L'associazione errata nasce dal luogo comune secondo il quale l'immersività di un gioco è facilitata da quanto questo permetta la totale libertà nelle scelte al proprio interno. Risulta invece più corretto affermare che il divertimento nasca nel momento in cui si ha la totale libertà di esplorare un sistema che ha i suoi limiti, riuscendone a trovare tutti i risvolti. Il dibattito sull'esistenza o meno del libero arbitrio si riduce a una differenza semantica, per cui dipende molto dalla nostra interpretazione di libertà e volontà. All'autore piace pensare che l'impressione del libero arbitrio provenga dalla nostra percezione di stare pensando a qualcosa che dovrà avvenire, ma la nostra inability di poter predire esattamente quello che succederà. È su questo che "gioca" *SEPHIROT - IL GIOCO*[®].

¹⁸ Cfr. M. Fanchi, *L'audience*, Laterza, Roma-Bari 2014.

¹⁹ Cfr. S. Kirginas, D. Gouscos, *A Model for the Quantitative Assessment of Freedom of Choice in Adventure Digital Games*, in «Journal of Digital Media & Interaction», col. 1, n. 2, pp. 7-24.

Gamification

La *gamification* (che in italiano potrebbe essere tradotta come “ludicizzazione”) è l’utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici, quali marketing, addestramento, finanza, salute e benessere, e altri ancora²⁰. Il timore che una sistematizzazione dell’opera artistica all’interno del contesto di *gamification* possa corrompere il suo valore morale e spirituale intrinseco non è un sentimento nuovo, ma ha lo stesso effetto del temere che un’opera di architettura urbana non possa ospitare al suo interno un parco giochi per non rovinarne la funzione²¹. In un manuale di scrittura drammatica degli anni Quaranta²², Lajos Egri sosteneva che la cosa più importante per ottenere un racconto di successo era la premessa (*premise*). Secondo la sua teoria, una buona premessa poteva essere espressa da una semplice e breve frase: «il vero amore sconfigge anche la morte», nell’esempio del Romeo e Giulietta di Shakespeare. Nel momento in cui l’applicazione di un sistema di *gamification* non intacca la sua *premise*, la motivazione stessa del perché si sta narrando, il senso della sua esistenza non potrà essere messo in discussione, ma potrà solo esserne amplificato.

Questo risulta ancora più evidente nel contesto teatrale, dove giocare (nel senso di *to play, jouer*) è intrinseco al senso stesso del medium.

La versione online

Sephirot – Il Gioco Online

SEPHIROT - IL GIOCO[®] nella sua forma completa nasce nel 2019, dopo l’esperienza maturata presso la Biennale di Venezia College - Registi Under 30 sotto la direzione artistica di Antonio Latella. Applicando sistematicamente i concetti di *gamification* alle precedenti definizioni drammaturgiche, interattive e spaziali, si è venuto a creare un rego-

²⁰ Cfr. K. M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for training and education*, John Wiley & sons, Hoboken 2012; P. Zackariasson, M. Dymek, *Video Game Marketing: A student textbook*, Taylor & Francis Ltd., London 2016; O. Goethe, *Gamification Mindset*, Springer, Basingstoke 2019.

²¹ Cfr. G.S. Freyermuth, L. Gotto, F. Wallenfels, *Serious Games, Exergames, Exerlearning*, Transcript Verlag, Bielefeld 2013; K. Werbach, D. Hunter, *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government and Social Impact*, Wharton School Press, Philadelphia 2020.

²² L. Egri, *Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, Simon&Schuster, New York 1942.

lamento, a cui i partecipanti dovevano attenersi per la buona riuscita dell'esperienza. Il perfezionamento del sistema ludico-narrativo e scenico è durato fino a febbraio 2020, momento in cui nelle prime forme laboratoriali è stato "portato in scena" in uno spazio fisico. A fine febbraio, con l'arrivo dell'emergenza COVID-19, ogni tentativo di utilizzo degli spazi comuni è risultato vano, e nelle conseguenti quarantene è nato il desiderio di voler continuare a sviluppare il progetto in una forma online, in maniera tale da mantenere alta l'*awareness* sugli sviluppi del progetto ed esplorare anche le potenzialità del sistema da remoto. Da una mera necessità ambientale, dunque, il processo si è rapidamente digitalizzato, arrivando nel marzo 2021 ad una serie di dirette su Twitch e approdando infine al proprio canale YouTube.

La natura del gioco non ha subito mutamenti nella sua conversione: l'applicazione dei meccanismi interattivi intersecati con i momenti narrativi mantengono il senso di *liveness* dell'evento sempre attivo. In nessun caso e per nessun motivo il tempo della narrazione è diverso da quello del pubblico. Una partita di *SEPHIROT - IL GIOCO® ONLINE* prevede che i Protagonisti, i *performer*, si accordino per la calendarizzazione tramite WhatsApp e Doodle (applicazione per la coordinazione di un calendario). Una volta definiti gli appuntamenti, il pubblico, che avrà la veste di Non Protagonisti durante le performance digitali, viene avvisato degli stessi tramite mailing list oppure tramite social network (Facebook o Instagram). Al momento della diretta, tutti i performer (tra cui il Direttore) si collegano in videochiamata alla piattaforma Discord (piattaforma per la messaggistica istantanea particolarmente usata in ambito videoludico) in una "stanza" preordinata. Successivamente, si connettono a Roll20 (sito web che offre tabletop virtuali per la simulazione di giochi da tavolo), dove viene rappresentato lo spazio scenico in cui si muovono i Protagonisti. L'host della diretta, generalmente il Direttore, attraverso il software StreamLabs (applicazione che permette il livestreaming su varie piattaforme) mette in comunicazione la stanza Discord con lo spazio digitale di Roll20, per poi condividerlo in diretta. Su YouTube, infine, i Non Protagonisti possono interagire con il Direttore e la storia, durante le scene interattive, utilizzando la chat integrata.

L'esperienza digitale, resa possibile solo grazie alla sospensione dell'incredulità del pubblico nell'associare la plancia di movimento con lo spazio scenico, ha permesso di

scoprire importanti fattori del sistema stesso, quali l'interesse del pubblico nel rivedere una partita dello stesso scenario, col desiderio di far andare la storia nelle direzioni non ancora esplorate, o la condivisione della responsabilità dell'andamento della narrazione quando i risultati sono inaspettati.

Albero della Vita e corpo scenico

Il "problema" della rappresentazione dello spazio digitale (con gli attuali mezzi tecnologici a disposizione) è radicato nell'evoluzione del concetto di spazio che il teatro moderno ha sollevato agli inizi del '900, ovvero che un ostacolo al coinvolgimento del pubblico nasce quando la quarta parete genera un sistema in cui quest'ultimo non è richiesto come componente fondamentale dell'esperienza spettacolare. Portare una performance in digitale, in ogni caso, comporta l'aggiunta di un filtro, un ponte che cerca di superare una limitazione spaziale (la distanza remota tra fruitore ed esecutore)²³. SEPHIROT - IL GIOCO© ONLINE ha trovato una soluzione temporanea tramite due fattori: mentre l'interazione con il sistema narrativo dimostra la liveness dell'evento, la rappresentazione e il movimento all'interno della plancia è simbolo immaginifico dello spazio, condiviso mentalmente da performer e pubblico.

La plancia in questo caso nasce da una riflessione istintiva, ovvero che lo spazio teatrale sia corpo, o ancor meglio un corpo umano. Tra le varie discipline religiose, spirituali ed esoteriche che esplorano il corpo, particolarmente emblematico risultava lo schema dell'Albero della Vita della Cabala Ebraica, costituito dalle Sephirot, emanazioni energetiche spirituali disposte nel corpo umano, da cui il nome del sistema di gioco. La sua struttura reticolare e simbolica pareva perfettamente adatta a sviluppare uno schema per la gestione dello spazio della stanza performativa.

Il digitale sviluppato con questi mezzi però lavora in astrazione dello spazio, sacrificando il concetto di corpo seppur mantenendo la liveness dell'evento. Se lo spazio scenico è in tutti i sensi un corpo, tutti gli attori, performer e musicisti devono necessariamente lavorare

²³ Cfr. S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Mit Press, Cambridge 2007; M. Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Routledge London 2009; B. Blake, *Theatre and the Digital*, Red Globe Press, New York 2014; V. Del Gaudio, *Théatron: Verso una mediologia del teatro e della performance*, Mimesis, Milano 2021.

sul proprio. Innanzitutto per poter essere il più possibile comunicativi e chiari; la precisione, la pulizia e lo studio del gesto e delle arti mimiche è fondamentale. Lo studio approfondito sul proprio corpo diventa studio nello spazio, e dal corpo nello spazio, si arriva allo spazio rispetto al pubblico. La creazione stessa del personaggio avviene tramite le azioni.

SEPHIROT - IL GIOCO® presenta una difficoltà riscontrata nel lavoro con gli attori, dovuta principalmente a due fattori: innanzitutto, la complessità della concentrazione richiesta su vari elementi della performance, poi, l'attenzione a non cadere mai nel sottile fraintendimento tra "interpretare" o "impersonare" un personaggio. I Protagonisti di *SEPHIROT - IL GIOCO*® non hanno necessità di essere interpretati, poiché l'associazione performer/personaggio è già intrinseca nella struttura stessa del gioco: è il pubblico che associa il protagonista al suo ruolo nella storia, e il performer dovrà semplicemente occuparsi del compiere le azioni in scena, senza sottolineare il rapporto tra le due cose.

Streaming

Se lo streaming consente la condivisione di uno spazio astratto, può essere considerato un cyberspazio. Il termine cyberspazio, crasi dei termini cibernetico e spazio, fu coniato dall'autore di fantascienza canadese William Gibson nel 1982, per il suo romanzo breve *Burning Chrome* pubblicato sulla rivista Omni. Nei romanzi di fantascienza cyberpunk, il cyberspazio è un ambiente virtuale in cui protagonisti, programmatori, *hacker* buoni o *cracker* malvagi lottano, vengono intrappolati o addirittura muoiono. Possiamo citare anche i capolavori come *Tron* di Steven Lisberger (1982) fino al più recente *Matrix* (1999), che rimodella il cyberspazio come la realizzazione dell'antica idea platonica della vita reale riflessa di un mondo di idee: un programma di simulazione, in questa rilettura moderna. Dunque il cyberspazio è una metafora, mediante la quale rappresentiamo identità, oggetti e processi che esistono primariamente o esclusivamente all'interno della rete globale di comunicazione. È una figura retorica che ci aiuta a capire un oggetto tecnologico complesso. È sfuggente, ma è anche una metafora indispensabile, in quanto ci consente di rappre-

sentare mediante concetti simbolici e spaziali operazioni che in realtà consentono di organizzare ed elaborare l'informazione in strutture ipertestuali, aperte ed evolutive²⁴.

Integrazioni future

Ipermedialità

La Digital Art è ormai diventata elemento consolidato per lo spettacolo dal vivo, spesso utilizzata però, in contesti canonici teatrali, esclusivamente con fini didascalici rispetto a ciò che avviene in scena. L'errore comune nasce nell'immaginare una performance come un blocco unico, invece di una pila di strati differenti che comunicano tra di loro per alcuni tratti. Ogni strato corrisponde ad un linguaggio (musica, corpo, voce, media digitali, arte visiva), che non coincide a lungo con gli strati contigui, ma comunica ad intermittenza. Solo in questo caso sarà possibile creare una comunicazione tra i differenti linguaggi senza metterne uno al servizio dell'altro. Il regista che vuole utilizzarne le potenzialità, dunque, è ben attento a miscelare il potere visivo della Digital Art, praticamente senza limiti, con l'esperienza scenica del performer. Si pensi a celebri esempi artistici quali *Spectropia* (2001) di Toni Dove, circa l'interattività tra regista, performer e Digital Art; *Loop Diver Studio* (2009) di Troika Ranch, creatori del software *ISADORA*; *2047 APOLOGUE I* (2017) di WHITEvoid Studio e Zhang Yimou, per la definizione e interattività degli spazi scenici; *Challenges of Imagination* (1991) di George Coates; oppure l'atmosfera interattiva offerta da *SUPER VISION* (2005) di The Builders Association & dbox.

Se si osservano i progressi della Digital Performance dalle prime sperimentazioni degli anni '60, se ne possono già intuire i prossimi sviluppi. Questo "strato" digitale che si applica su oggetti e corpi concreti non è altro che una Realtà Aumentata, che mantiene la connessione del fruitore con il mondo reale, aggiungendo però alla realtà percepita grafiche, immagini o dati interattivi generati da dispositivi. Il lavoro di Josef Svoboda con i materiali e la composizione di immagini già da tempo era indirizzato a questa tipologia di illusione ottica.

²⁴ La metafora del cyberspazio era utilizzata, nei discorsi culturali e accademici, già agli inizi Duemila, quando le attività di rete erano vagamente "collocate" dentro uno spazio definito "virtuale". Con l'avvento dei social, siamo nel regime dell'*onlife* in cui vita *online* e *offline*, da un punto di vista sociologico, sono strettamente collegate. Cfr. L. Floridi, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Verlag, Berlin 2014.

Tecnologie AR/VR

Il teatro è uno dei luoghi virtuali per eccellenza, dove la virtù (o volontà) di chi partecipa permette di assistere a cose che non stanno avvenendo concretamente, ma che sollecitano l'immaginazione verso quella direzione. Il medium digitale, quindi, si inserisce in questo processo, innestando la memoria, creando maschere di immagini ed esplicitando la presenza di una macchina nella scena. Sono tutti termini interscambiabili, in quanto mentre il testo scava l'io del personaggio portando alla luce le memorie personali e collettive, la macchina scenica video diventa il doppio del soggetto, specchio della sua interiorità più profonda, non solo dell'estetica. In questo senso sono di grande ispirazione le *digital performances* della EX MACHINA di Robert Lepage, si veda *Hamlet/Collage* (2014) e il suo uso della stanza quadrata tramite videomapping, oppure i testi in video in *NUMEN – Scenographies* (2018). Altro riferimento indispensabile è l'esperienza in VR *The Under Presents* (2019) di Tender Claws.

La positiva disponibilità a prezzi accessibili di visori e tute di *motion capture* stanno aprendo le porte delle sperimentazioni di artisti ed ingegneri nell'ambito di VR e AR, nella creazione di stanze virtuali ed esplorazioni del design dell'interazione, focalizzandosi sullo spingere oltre il limite il linguaggio della narrazione immersiva. In questa nuova forma videoludico-esperienziale, ha particolarmente importanza la sua natura di racconto ed esplorazione; la sua integrazione di teatro immersivo e interattività dal vivo; e il suo game design. Per chiunque abbia provato un'esperienza teatrale immersiva, essa presenta gli stessi fattori intrinseci: la preparazione, la messa in scena, il fatto che i moduli narrativi possano essere vissuti non linearmente, ma soprattutto che, finalmente, si possa aprire la possibilità di incontrare nello spazio digitale veri attori che danno spettacolo dal vivo e interpretano personaggi con cui interagire. In più, grazie alla tecnologia di rete, la possibilità di una modalità "multigiocatore", con altre persone reali con cui sperimentare queste esperienze, è alla portata di mano.

SEPHIROT - IL GIOCO[®], in collaborazione con MAV Reality Srl e grazie alla vittoria del bando *Sostegno alle startup innovative nel settore dei videogame* dell'Istituto Luce Cinecittà e LazioInnova, punterà in questa direzione, permettendo lo sviluppo di un videogioco con performer in *motion capture*. Anche la collaborazione sul Progetto *Sephirot*

Il DoPPioGioco per l'Università di Torino - StudiumLab - Officine Sintetiche porterà alla creazione di un software per la gestione dell'*interactive performance storytelling* in tempo reale. Il progetto punta infatti alla "Immersive and interactive theatre digital performance", non solo implementando il concetto di *liveness* ma anche quello di *readiness*, applicando le più recenti tecnologie di AR e VR su strutture testuali algoritmiche, così da poter portare il pubblico a provare il cyberspazio-tempo di SEPHIROT - IL GIOCO®.

Riferimenti Bibliografici

- R. Alonge, *La regia teatrale. Specchio delle brame della modernità*, Ed. di Pagina, Bari 2007.
- U. Artioli, *Il teatro di regia. Genesi ed evoluzione*, Carocci, Roma 2018.
- P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London 2008.
- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- H. Barber, D. Kudenko, *Generation of dilemma-based interactive narratives with a changeable story goal*, in *Proceedings of the 2nd international conference on INtelligent TEchnologies for interactive entertainment*, ICST, Brussels 2008.
- L.M. Barros, S. R. Musse, *Towards consistency in interactive storytelling: tension arcs and dead-ends*, in «Computers in Entertainment», vol. 6, n. 3, 2008, pp. 1-17.
- J. Bates, *Virtual Reality, Art, and Entertainment*, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», vol. 1, n. 1, 1992, pp. 133-138.
- Z. Bauman, *Modernità Liquida* [1999], Laterza, Roma-Bari 2011.
- E. Bencivenga, *Giocare per forza. Critica della società del divertimento*, Mondadori, Milano 1995.
- G. Bettetini, B. Gasparini, N. Vittadini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Bompiani, Milano 1999.
- C. Bishop, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005.
- B. Blake, *Theatre and the Digital*, Red Globe Press, New York 2014.
- O. G. Brockett, *Storia del teatro. Dal dramma sacro dell'antico Egitto al nuovo teatro del Duemila*, Marsilio, Venezia 2016.
- A. Bryzgel, *Performance Art in Eastern Europe since 1960*, Manchester University Press, Manchester 2017.
- F. Careri, *Constant. New Babylon*, Collana Universale di Architettura, Torino 2001.

- N. Carroll, *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.
- M. Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Routledge, London 2009.
- A. Cecchini, *La simulazione giocata*, Franco Angeli, Milano 1987.
- G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2004.
- P. D'Alessandro, I. Domanin, *Filosofia dell'ipertesto*, Apogeo, Milano 2005.
- F. D'Andrea, *L'esperienza smarrita. Il Gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Rubbettino, Catanzaro 1998.
- P. de Sanctis Ricciardone, *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli 1994.
- V. Del Gaudio, *Théatron: Verso una mediologia del teatro e della performance*, Mimesis, Milano 2021.
- C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, Mimesis, Milano 2018.
- H.M. Davies, R. J. Onorato, *Blurring the boundaries: Installation Art 1969-1996*, Museum of Contemporary Art, San Diego, 1997.
- F. Denunzio, *Fuori campo. Teorie dello spettatore cinematografico*, Booklet, Milano 2004.
- S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007.
- U. Eco, *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979.
- L. Egri, *Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, Simon&Schuster, New York 1942.
- K.D. Elam, *Semiotica del teatro*, Bologna, il Mulino 1988.
- M. Fanchi, *L'audience*, Laterza, Roma-Bari 2014.
- B. Ferdman, *Off Sites: Contemporary Performance beyond Site-Specific*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2018.
- L. Floridi, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Verlag, Berlin 2014.
- G.S. Freyermuth, L. Gotto, F. Wallenfels, *Serious Games, Exergames, Exerlearning*, Transcript Verlag, Bielefeld 2013.
- A. Giovannelli, *In Sympathy with Narrative Characters*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 67, n. 1, 2009, pp. 83-95.
- L. Giuliano, *Il teatro della mente*, Guerini e Associati, Milano 2011.

- L. Giuliano, A. Areni, *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*, Proxima Edizioni, Roma 1992.
- O. Goethe, *Gamification Mindset*, Springer, Basingstoke 2019.
- J. Harvie, *Fair Play: Art, Performance and Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- J. Higgins, *Teaching Critical Performance theory: in today's theater classroom, studio, and communities*, Routledge, London 2020.
- J. Huizinga, *Homo Ludens* [1938], Il Saggiatore, Milano 1972.
- K.M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for training and education*, John Wiley & sons, Hoboken 2012.
- S. Kirginas, D. Gouscos, *A Model for the Quantitative Assessment of Freedom of Choice in Adventure Digital Games*, in «Journal of Digital Media & Interaction», vol. 1, n. 2, 2018, pp. 7-24.
- G.P. Landow, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992.
- M. Mateas, P. Sengers, *Narrative Intelligence*, AAI Press, Cape Cod 1999.
- H. Merchant, D.L. Harrington, W. Meck, *Neural basis of the perception and estimation of time*, in «Annual Review of Neuroscience», n.36, 2013, pp. 313-336.
- A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.
- A. Perissinotto, *Il testo multimediale. Gli ipertesti tra semiotica e didattica*, Utet, Torino 2000.
- A.R. Petersen, *Installation Art between Image and Stage*, Museum Tusculanum Press, Copenhagen 2015.
- A. Pizzo, V. Lombardo, R. Damiano, *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma 2021.
- R. Schechner, *Over Under and Around: Essays on Performance and Culture*, Seagull books, Calcutta-NewDelhi 2004.
- G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito* [1903], Armando Edizioni, Roma 1996.
- E. Tulving, *Chronesthesia: Conscious Awareness of Subjective Time*, Oxford University Press, Oxford 2002.
- V. van Saaze, *Installation Art and the Museum*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- W. von Humboldt, *La diversità delle lingue* [1835], Laterza, Roma-Bari 2000.
- K. Werbach, D. Hunter, *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government and Social Impact*, Wharton School Press, Philadelphia 2020.

P. Zackariasson, M. Dymek, *Video Game Marketing: A student textbook*, Taylor & Francis, London 2016.

G. Zanlonghi, *La regia teatrale nel secondo Novecento. Utopie, forme e pratiche*, Carocci, Roma 2009.

Sitografia

https://www.ifwiki.org/index.php/Main_Page (ultimo accesso 21/11/2021)

<http://www.trovarsinrete.org/> (ultimo accesso 10/10/2021)

<https://digitallibrary.usc.edu/> (ultimo accesso 10/10/2021)

<http://www.paoloalbani.it/Letteraturapotenziale.html> (ultimo accesso 03/10/2021)

<https://www.the-scientist.com/news-opinion/the-eternal-digital-dance-40618> (ultimo accesso 03/10/2021)

Biografia dell'autore / Author's biography

Alessandro Anglani, laureato in Informatica e Comunicazione Digitale presso l'Università di Bari nel 2014, e diplomato presso la Scuola di Teatro Alessandra Galante Garrone di Bologna nel 2017. Ha unito le conoscenze nell'ambito del corpo in scena con l'identità digitale, arrivando a sviluppare alcuni progetti al Watermill Center di New York gestito da Robert Wilson, quale il workshop "Let 'em feel your presence". I suoi progetti di performance interattiva sono arrivati nel 2019 e 2020 semifinalisti alla Biennale College Teatro per registi under 30: "Eliogabalo - l'Anarchico incoronato" e "Montecchi e Capuleti". Attualmente il suo SEPHIROT - IL GIOCO ha vinto, in collaborazione con MAV Reality Srl, il bando "Sostegno alle startup innovative nel settore dei videogame" dell'Istituto Luce Cinecittà e LazioInnova che permetterà lo sviluppo di un videogioco basato su ipertesti con performer in motion capture. Al contempo, sviluppa con CIRMA e l'Università di Torino il software per interactive storytelling DOPPIOGIOCO nella sua versione compatibile con SEPHIROT.

Alessandro Anglani. After graduating in Computer Science and Digital Communication at the University of Bari in 2014, in 2017 he graduated from the Alessandra Galante Garrone School of Theater in Bologna. During his education, he combined his knowledge in the field of the body on stage with the digital identity, leading to the development of some projects at the Watermill Center in New York managed by Robert Wilson, such as the "Let 'em feel your presence" workshop. His interactive performances arrived in the semifinals of Venice Biennale College for directors under 30: "Eliogabalo - l'Anarchico Incoronato" and "Montecchi e Capuleti". Currently his SEPHIROT - IL GIOCO has won, in collaboration with MAV Reality Srl, the "Support for innovative startups in the videogame sector" of the Istituto Luce Cinecittà and LazioInnova which will allow the development of a video game based on hypertexts with performers in motion capture. At the same time, with CIRMA and the University of Turin, he develops the software for interactive storytelling DOPPIOGIOCO in its version compatible with SEPHIROT.

Articolo sottoposto a double-blind peer review



L'arte è inutile come una cannuccia annodata



L'arte è inutile come una cannuccia annodata

Fare un nodo a qualcosa è uno dei possibili modi utilizzati per “non dimenticare”. Quando si fa il nodo ad una cannuccia la si rende inutilizzabile (inutile come l'Arte). Ma diventa anche Arte proprio in quanto inutilizzabile per l'uso a cui era destinata, anche se utilizzabile come promemoria

(Giacomo Verde, progetto 150 KNOTS)

La seguente sezione raccoglie articoli, recensioni a mostre, spettacoli e libri, interviste, interventi critici e omaggi d'artista fuori peer-review ma selezionati dal comitato editoriale.

La resistenza contro i trend tecnologici che colonizzano la creazione artistica. Conversazione con Giacomo Verde Roma, Hackmeeting, aprile 2006

A cura di Mariano Equizzi

Utente-creatore /hardware+software /carrier-istributore

Un ordinato sistema i triangoli contigui.

Ora. Totale noise-caos fra creatori/fruitori/distributori.

L'orizzonte in cui dovrebbero muoversi i produttori, ma si muovono già i fruitori maggiormente consapevoli di questo Digidrome.

Mariano Equizzi

“...Oggi invece l'immaginario viene creato in tempo reale e secondo me appartiene sempre al presente. Quindi l'arte per me non cambia il mondo, semmai è il mondo che cambia l'arte. L'arte non può far altro che cercare di stare al passo con i tempi. Mi piange il cuore nel dire questo, perché io ho iniziato a fare arte pensando di poter cambiare il mondo. Ma non è vero niente.”

Questo è un estratto di una intervista che hai concesso a Tatiana Bazzichelli qualche anno fa, e credo che sia il punto di partenza di questa conversazione.

Vedo che non solo l'arte segue il mondo, ma gli stessi artisti sono travolti dai cambiamenti delle merci del mondo. Oggi non c'è pratica artistica che non sia merce da vendere sin dal suo momento progettuale: software da comprare, telecamera da cercare al prezzo più basso negli store ecc ecc. Insomma tutto il sistema della produzione artistica digitale è di fatto un invito all'acquisto di beni tecnologici “aggiornati, e spesso senza questi non ci sono spazi in festival importanti. Mi sembra che siamo di fronte al caos di cui parlava Gibson nei suoi libri circa la difficoltà di trovare un dispositivo ONO-Sendai ad un prezzo vantaggioso, avverto molto tecnofeticismo (persino il telegiornale sarà trasmesso in HD!!!).

E questa corsa al prezzo giusto e al software giusto non mi pare che possa dirsi un trend positivo all'interno del DIGIDROME.

L'impero delle merci cerca di connettere a sé stesso le arti, anche quelle più arcaiche (Teatro di strada, performance, azione immediata, giocolieri e danzatori) e questo link non genera creativi ma utilizzatori, tecnofeticisti dipendenti.

Vorresti tratteggiare la tua esperienza in modo da stressare su punti importanti come la lotta contro il feticismo tecnologico?

Ti rispondo utilizzando il software AbiWord della distribuzione Linux Dyne:Bolic di Jaromil. Tu mi hai mandato le domande in un file PDF che ho scaricato sul PC di casa (ho ancora WIN98Se, presto passerò a Linux). L'ho subito "convertito" in formato TXT, molto più leggero, e l'ho copiato sulla "penna USB" da 256MB per trasferirlo sul PC portatile: un "vecchio" Amilo Fujitsu Siemens del 2002. Siamo ad aprile del 2006 e come puoi vedere le "macchine" che uso non sono certo di ultima generazione. Prima di comprarmi una nuova "cosa" aspetto sempre di averne davvero bisogno. Fin da quando ho iniziato a fare video nell'83. La prima telecamera con VHS portatile l'ho noleggiata alla TeleRent (dava la possibilità di comprare le macchine dopo un periodo di noleggio), anche il Tv-color e il VHS da tavolo li avevo noleggiati. Con questa attrezzatura ho realizzato i primi video. Il primo riuscito è stato *Fine Fine Millennio*. Avevo registrato diverse immagini di guerra dalla televisione. Le rimandai sul Tv di casa e le ripresi scarabocchiando lo schermo con pastelli a olio e chine colorate. Il montaggio lo feci in macchina. Il sonoro con l'audio-dub (ti ricordi cos'è?) del VHS collegato al microfono della telecamera che "ascoltava" le musiche trasmesse nella stanza da due mangianastri, un lettore VHS, una radio e una tastierina mini-casio. In quella prima versione il video si chiamava *Di Collegno*, il tema era il rapporto tv-guerra-memoria, ed era dedicato al famoso fatto di cronaca dello smemorato di Collegno. Mi ricordo che non lo mandai al Festival U-Tape di Ferrara perché pensavo che siccome era fatto in VHS non lo avrebbero mai accettato. E sbagliai. Ancora non avevo la coscienza "politica" di quello che avevo fatto. Fu quando lo trasformai in *Fine Fine Millennio* che cominciai a capire il valore di quel lavoro. Ormai era il 1987. Avevo iniziato a collaborare con uno studio di produzione (BlowUp audiovisivi di Treviso di Gabriele Coassin), facevo le riprese ai matrimoni e l'aiuto nei documentari. Nei tempi morti dello studio potevo usare le centraline di montaggio e i mixer video per provare a fare "robe creative". Potevo usare il formato U-matic (quello professionale con le cassette grandi). Mi resi conto che il tipo di "elaborazione" che avevo ottenuto scarabocchiando e riprendendo lo schermo era di una qualità più interessante di quella ottenuta dai sofisticati mixer video. Così remixai *Di Collegno* passandolo su U-matic (ma senza toccare

il montaggio) e aggiungendo solo nella seconda parte (quella più astratta) gli effetti di alterazione cromatica e di "motion" offerti dal mixer elettronico. Inoltre cambiai la colonna sonora: il sesto movimento della Patetica di Chaikowsky al posto della sonorizzazione selvaggia della prima versione: un bel "contrasto armonico" tra immagine e suono.

Stavolta lo inviai a diverse rassegne rivendicando il fatto che la matrice era di "bassa tecnologia" (anche se remixato in U-matic, che comunque non era più lo standard più "figo") e mettendo l'accento sulla necessità di una ricerca linguistica che andasse oltre il fascino delle ultime tecnologie proposte dal mercato.

Fine Fine Millennio ebbe un buon successo. E ancora devo dire che "funziona".

Ricordo che i colleghi della BlowUp erano sempre sorpresi nel constatare come riuscii ad avere dei buoni risultati montando in macchina e girando con un VHS. Questo accadeva tra la fine degli anni '80 e i primi '90, ero riuscito a comprarmi una videocamera e a realizzare miei video.

Ruscii anche a vendere alla RAI delle riprese in VHS fatte in Senegal nel '90, durante un viaggio di scambio culturale con il Teatro delle Albe.

Sempre in quel periodo (1989) mi capita di "inventare" il Tele-racconto. Se non avessi avuto una attenzione particolare all'utilizzo creativo delle "attrezzature domestiche" certo non mi sarebbe capitato di inventare questa fortunata "tecnica" di narrazione teatrale con il video.

Ma cos'è il Tele-racconto?

«Una telecamera riprende piccole storie di "oggetti", animate da un narratore in tempo reale e ben visibile dagli spettatori. Un televisore le ritrasmette in diretta, come se fosse una potente lente di ingrandimento, ingigantendo le piccole azioni fino a dargli un senso estetico e narrativo altrimenti non percepibile. Così nasce il Tele-racconto.

Attraverso la ripresa in "macro" i piccoli oggetti diventano personaggi e lo spazio di un foglio di quaderno un set televisivo dalle (quasi) infinite possibilità».

Questa è la scheda di presentazione ancora in uso. Certo è che il T-R è più facile da fare che da descrivere. Da quella prima esperienza dell'89 ad oggi la tecnica si è evoluta fino a mescolarsi con i programmi di Vjing. Ma è rimasta sempre costante l'intenzione di

“smitizzare” le macchine e di creare una tecnica facilmente utilizzabile anche da chi non ha particolare dimestichezza con la tecnologia.

La questione rimane sempre quella che ho detto a Lello Voce quando mi intervistò per Kult:- Io appartengo ad una classe sociale “medio-povera”: ho scelto di non avere un lavoro fisso e garantito ma di fare quello che mi piaceva: di divertirmi facendo lavori artistici socialmente utili. In questo modo non mi arricchisco, proprio come la maggior parte della gente che invece ha dovuto scegliere un lavoro normale da salariato, ormai comunque precario. Quindi mi trovo nella stessa condizione della “classe lavoratrice” e di tutti quelli che non possono decidere direttamente il futuro economico e sociale del mondo. Noi non possiamo permetterci di usare grosse tecnologie per esprimere le nostre idee e il nostro immaginario. Le grosse tecnologie le usa l’industria culturale del cinema, della TV, dei grossi musei, della pubblicità, dei produttori di computer o di connessione. Ci fanno credere che loro hanno la delega ad esprimere i nostri sogni e i nostri desideri perché sono più creativi e perché hanno successo. Ma questo è falso perché il successo ormai si crea (basta avere soldi da investirci o saper giocare con i media) e soprattutto perché il vero scopo di tutti quelli che lavorano nell’industria culturale è di arricchirsi (per chi gestisce il denaro) o conservare il proprio posto di lavoro (per chi presta la propria opera) accettando e propagandando la logica del profitto attraverso la separazione tra produttori=creativi e spettatori=passivi. Questo è ancora più vero con la mitizzazione dell’interattività attualmente in corso: si spaccia per “opzione interattiva” il fatto di poter scegliere tra diverse proposte, piuttosto che dare la possibilità di crearne di proprie. Se tutti i soldi e le energie che vengono spesi per creare i prodotti-oggetti culturali venissero spesi per alfabetizzare, distribuire conoscenze tecnico-linguistiche, creare strumenti e opere di relazione tra persone... la vita sul pianeta sarebbe senz’altro migliore. Ma cosa possiamo aspettarci da governi che continuano ad investire migliaia di miliardi in armamenti quando ne basterebbero molti meno per eliminare la fame nel mondo e diffondere una cultura della pace? Comunque io continuo a stare dalla parte dei “subalterni” e dei disubbidienti: così come mi sono rifiutato di fare il militare continuo a cercare di fare operazioni, piuttosto che oggetti, che inventino tecniche e possibilità di

espressione anche per chi non è considerato creativo e dispone di pochi soldi. E questo modo di pensare mi è stato utile anche quando ho usato hi-tech.

La tua Minimal TV e le esperienze di teatro in Kit sono non solo delle interessanti sperimentazioni ma esprimono soprattutto una chiara volontà nel senso della collettivizzazione dell'arte tecnologica e dei processi tecnologici connessi con lo spettacolo contemporaneo. Questo orientamento didattico ha secondo me un valore ben più grande dello show propriamente detto.

Certamente. Per me il processo è importante quanto il risultato. È stupido utilizzare delle modalità autoritarie, o piramidali, per creare un'opera che parla di libertà, o che semplicemente esprime creatività. Ma purtroppo questo avviene ancora nella maggioranza delle creazioni artistiche. Se non si cambiano le modalità produttive i risultati rimangono nella sostanza simili, anche se apparentemente diversi tra loro. Se non si creano le condizioni che permettono di superare alla radice la divisione tra “professionisti dell'attività creativa” e “professionisti della passività creativa” (questo è il nuovo ruolo che viene chiesto allo spettatore) ci sarà sempre una maggioranza costretta a subire “allegremente” le creazioni di una minoranza. Anche in questo l'arte è semplicemente lo specchio del mondo in cui viviamo: dei suoi rapporti di potere.

Condividere il sapere creativo è “fare opera”. È un'opera immateriale, che non si può mostrare, ma certamente regala più emozioni ed esperienze cognitive della grande maggioranza delle “opere d'arte”, su qualsiasi supporto esse vengano mostrate. Questa visione si scontra apertamente con il “mercato dell'oggetto artistico” perché una lezione, un incontro didattico, non può essere duplicato e rivenduto con il relativo plusvalore. Questo avviene quando si confonde “l'esperienza” con “l'informazione”. Ovvero quando si rivende la registrazione di una conferenza o di un incontro: ma la registrazione non avrà mai la stessa potenza dell'incontro.

Nel caso della MinimalTv si trattava di mettere davvero la Televisione nelle mani della gente. La didattica consiste nel far sperimentare cosa è una diretta tv e come cambia la percezione di sé stessi e dei propri conoscenti, del proprio ambiente. È il primo passo per rendersi conto dello scarto tra “l'immagine Tv” e le situazioni riprese. Ma con gioco e diverti-

mento, senza pedanterie e utilizzando le attrezzature che tutti possiamo avere in casa. Il messaggio ancora una volta è quello di smitizzare il valore dei media e dei suoi “professionisti”. Tutti possono fare televisione. Così come tutti possono fare teatro se gli vengono forniti gli strumenti necessari. Ed ecco la creazione collettiva di un Kit Drammaturgico per non professionisti. Chiaramente l'elaborazione di un strumento del genere presuppone una idea di teatro che spesso contrasta, ancora una volta, con quella espressa dai teatranti ecc. ecc...

Il tuo lavoro si pone come un chiaro processo di demistificazione del sistema dei media e dei processi industriali che questo sistema crea come gabbie non solo del lavoro cognitivo ma anche della pratica di palcoscenico, pratica vecchia quanto l'uomo. Questa tua tendenza verso quale principale obiettivo porta?

Questa mia tendenza si nutre della convinzione che la creatività deve essere a disposizione di tutti. Che il sapere e l'arte non devono essere fonte o frutti di privilegi. Nessuno deve lucrare sul mio immaginario!!! L'immaginario collettivo non deve essere gestito solo dai professionisti di turno ma deve essere veramente frutto della collettività. Solo così potrà esprimere veramente le paure, i sogni, le speranze, i problemi delle diverse componenti sociali e umane. La tendenza che spingo è la dissoluzione dell'arte e degli artisti, ma non verso un abbassamento del livello qualitativo (come temono e auspicano gli specialisti) ma verso una immensa consapevolezza e creatività diffusa, che metta definitivamente fuori gioco i parametri estetici dominanti. Oggi il giusto ruolo di ogni professionista della creatività è fare in modo che non ci sia più bisogno di lui. Ogni artista deve lottare per la propria liberazione. Per liberarsi dal dovere di essere creativo al posto di chi è costretto a non esserlo perché deve “lavorare ubbidendo”. Oggi l'artista è alienato come il non-artista. Liberare gli artisti fa parte di una strategia che intende liberare tutti gli esseri umani dalla schiavitù del lavoro alienato.

L'attività didattica che porti avanti che figura vuole creare, o meglio quali muri vuole abbattere nelle teste di chi partecipa ai tuoi workshop?

Cerca di abbattere tutte le separazioni di genere artistico, di rispetto aprioristico degli esperti. Cerca di non dare per scontato quello che viene suggerito nei “libretti di

istruzione". Mi interessa evidenziare come i contesti cambiano il senso delle cose. E che se ti vuoi occupare di un aspetto specifico devi cercare di conoscere il più possibile quello che c'è prima, dopo e attorno. Cerco di mostrare che si possono ottenere risultati belli o interessanti seguendo strade alternative e anche con pochi mezzi. E che la creazione artistica è più facile di quanto si pensi.

Permettimi una volgare provocazione (che come tutte le volgari provocazioni hanno uno scopo metaforico), semmai tu fossi insegnante di recitazione e messa in scena nella scuola della De Filippi che cosa diresti il primo giorno ai tuoi allievi?

Sono certo che non succederà mai per questo rispondo volentieri. Direi... Io non sopporto gli "attori", ovvero non sopporto quelli che aspettano e sperano di lavorare con qualche grande (?) regista... non sopporto quelli che mettono il valore del proprio mestiere nelle mani di un altro. Quelli che aspettano di "essere chiamati" o superare un provino per esprimere sé stessi. Fare l'attore (fingere in scena) è la cosa più facile e stupida che esista: basta volerlo fare veramente. Tanto poi in questo sistema dello spettacolo il lavoro non si trova perché sei bravo ma solo perché sei un "amico". Forse anche per questo la trasmissione della De Filippi si chiama *Amici*.

Io preferisco i "teatranti" ovvero quelli che decidono di fare il proprio spettacolo superando le divisioni di ruolo tra regista, attore, scenografo ecc. ecc. Che discutono, si accapigliano, trovano il modo di accordarsi senza scontentare nessuno, che si scambiano i ruoli e si aiutano a vicenda. È più faticoso ma certamente più bello. Quindi penso che abbiano sbagliato ad invitarmi in questa trasmissione e do immediatamente le dimissioni.

Siamo entrambi appassionati di Science Fiction, non credi che *Videdrome* sia un Minimal TV? (celebre azione tecno-minimale di Quinta Parete Network). La visione di Cronenberg è del tutto simile a quella tua, ovviamente non hai mai torturato nessuno, ma la volontà di penetrare nei meccanismi oltre la facciata (nel caso di *Videodrome* era il porno) credo che sia comune con il maestro canadese.

Certo l'intenzione è la stessa anche se le modalità e risultati sono diversi. Cronenberg racconta mentre io anzi noi, perché la MinimalTv non poteva esistere se non c'era-

no anche gli altri di Quinta Parete Network, facciamo provare direttamente. Cronenberg usa il cinema e alla fine rimane comunque incastrato in quel sistema, io uso tecnologia domestica e sono davvero ai margini del sistema dei media.

È comune nella tua dimensione di ricerca il termine contagio. Vorresti spiegarci la necessità di questo termine.

La cultura si diffonde per contagio. Le idee e i comportamenti si diffondono e si sviluppano per contagio. Ovvero attraverso il contatto e la trasmissione da una persona all'altra. Nel sistema della comunicazione di massa si assiste ad una sorta di "infezione collettiva" che ha bisogno di essere continuamente alimentata. Oppure, al contrario, si può dire che si assiste ad una sorta di "disinfestazione di massa" che continuamente cerca di eliminare i contagi nati dal contatto tra persone, o di favorirne solo lo sviluppo di alcuni. Per me il contagio è la tecnica di diffusione del sapere più potente che esista, perché utilizza modalità "biologiche" che sono più antiche e profonde di quelle "meccaniche".

Credo, studiando i tuoi materiali presenti in rete e il tuo sito (<http://www.verdegiac.org>), che tu cerchi di creare strumenti ed azioni per distruggere paradigmi, quelli che ti hanno fatto dire in quella intervista con T Bazz quella frase così dura e che condivido pienamente.

Quello che so è che i paradigmi che hanno cercato di insegnarmi a scuola, in chiesa o in famiglia non corrispondevano al mondo in cui vivo. La discrepanza tra il dire e il fare è una delle cose che mi ha sempre colpito. Sento dire cose e poi ne vedo altre... quello che cerco di fare e creare barche che mi aiutino a superare il mare che spesso trovo tra il dire e il fare. Per fare barche serve materiale galleggiante: i pezzi dei falsi paradigmi mi sembrano molto adatti.

Non pensi che sia una eccessiva tendenza da parte delle arti tecnologiche a gestire sempre maggiori strumenti "difficili" come MAX-Msp-Jitter? E questo tipo di tipo di tools così evoluti e anche criptici non pensi che possano creare, preparare degli artisti asserragliati in alti castelli tecnologici impenetrabili a qualunque coscienza comune?

Siamo ancora nell'ambito della “mitizzazione” delle macchine, oppure dell'ultimo strabiliante software. È vero che il tempo speso per imparare a gestire “l'ultima novità” è tempo sottratto al sociale. Ma questo avviene anche per i pittori che continuano ad usare il pennello nel chiuso dei propri studi. Ancora una volta la colpa non è delle macchine ma delle persone che le usano. Se non si vive nella “fretta” o con l'ansia del risultato si può benissimo usare software complessi e trovare il tempo per occuparsi del mondo che ci circonda.

Se dovessi gestire un teatro o uno spazio polivalente, quali sistemi hardware e software impianteresti, immagino che anni di tournée ovunque e in spazi alternativi ti abbiano creato nella mente un luogo immaginario dove potere lavorare senza troppi problemi. Chi si occupa di “nuove” cose nell'ambito dell'arte performativa soffre un continuo stato di insufficienza e carenza, logistica, tempistica e tecnologica molte volte legata al luogo in cui la performance dovrebbe attuarsi. Non credi che lo stesso teatro come luogo dovrebbe cambiare in una direzione che asseconi le azioni e i cambiamenti dei lavori presentati, un luogo che rispetti i nuovi artisti che sono nati in questi anni?

È vero, il teatro dovrebbe essere quello che dici tu. Ma purtroppo non lo è. Anzi in questo momento, specialmente in Italia, è quanto di più obsoleto e chiuso possa esistere. Infatti ho deciso, per la seconda volta nella mia vita, di abbandonare il teatro. Ho provato in questi ultimi sette anni a rientrare “nel giro”. Avevo smesso nei primi anni '90 per ricominciare nel 1999. Ma purtroppo la situazione dei teatranti italiani è veramente disastrosa. Salvo rare eccezioni. Hanno perso quasi completamente il rapporto con gli spettatori, con i propri territori. Si preoccupano di inseguire delle estetiche e delle problematiche espressive decisamente “autoreferenziali”. Il mercato e la distribuzione degli spettacoli sono gestiti da logiche che sfiorano il sistema mafioso. Vedono con molta diffidenza l'utilizzo creativo delle tecnologie video o digitali, non ne capiscono le potenzialità espressive, e le usano quasi sempre per darsi solo una veste di modernità, facendosi anche loro abbindolare dal fascino dell'Hi-tech....

Quindi, come puoi ben capire, il problema di come allestire un ipotetico spazio teatrale è veramente lontano dalla realtà della situazione.

Ma se dovessi utopicamente immaginare una situazione dove il teatro riesca a riconnettersi con il tessuto sociale lo spazio che prenderei a modello, come base di partenza, è quello che ho visto a Quebec City, in Canada, ovvero la sede di Lepage ExMachina. È una vecchia caserma dei vigili del fuoco trasformata in spazio teatrale. Naturalmente palco e platea sono modulabili e smontabili. È possibile attaccare fari, casse audio e videoproiettori ovunque. Ed ospita anche studi di creazione e registrazione video, audio e computer grafica. Quindi cercherei di avere tutte le diverse possibilità hardware e software presenti sul mercato, sia per gestire il suono, il video, le luci e le scenografie. Non voglio qui indicare precisamente cosa, anche perché penso che bisognerebbe tenersi continuamente aggiornati. Mi immagino uno spazio pubblico che non debba preoccuparsi di avere finanziamenti e che sia gestito da persone in grado di riconoscere quali sono le macchine davvero necessarie. Ma soprattutto mi preoccuperei di avere un'equipe di programmatori e ingegneri elettronici in grado di creare o modificare software, e hardware, open source da poter poi mettere a disposizione di altri teatri e artisti.

Se invece abbiamo a disposizione un piccolo spazio e pochi soldi bastano anche solo un PC per gestire il video, un videoproiettore, una videocamera, un PC per il suono e un buon impianto audio. E naturalmente qualche faro con mixer luci.

Le Telestreet potrebbero virtualmente essere ovunque, potrebbe di fatto esserci un free broadcasting di contenuti e pensiero senza transiti dentro i castelli del potere televisivo di questo paese. Altra utile provocazione: mi elenchi un palinsesto immaginario di un giorno di una web tv (ironia ammessa)?

Eccolo:

Dalle 7,00 alle 9,00

Diretta dal bar del quartiere: "cappuccini e opinioni" sul giorno che comincia, lettura dei giornali locali e libere farneticazioni dai clienti del bar.

Dalle 9,00 alle 12,00

Diretta dalla bottega: "cavoli e merende" ovvero informazioni e commenti liberi sui prezzi dei beni di consumo e comparazioni tra i diversi negozi. Pettegolezzi sui fatti del quartiere. Baratto di quello che si vuole.

Dalle 12,00 alle 15,00

Salvaschermo di quartiere.

Chiunque può inviare in redazione immagini, o fotografie, da mandare a ciclo continuo come un salvaschermo.

Possono passare anche messaggi inviati via SMS o Internet.

Dalle 15,00 alle 20,00

Spazio libero e imprevedibile.

Trasmissione di servizi su questioni del quartiere, servizi di altre telestreet, e diretta con telefonate tra lo studio e le case su qualsiasi cosa passi per la testa e senza alcun vincolo di orario o palinsesto.

Dalle 20,00 alle 7,00

Libera camera di controllo.

Una telecamera, che inquadra un pezzo di strada o piazza, di fronte alla quale chiunque può fermarsi e dire-fare quello che vuole.

Questo palinsesto può essere stravolto e modificato in qualsiasi momento e senza preavviso.

Ti ritieni un Punk delle tecnologie legate anche al teatro?

Bisogna vedere cosa intendi per Punk. Mi sono accorto di essere stato un Cyberpunk quando ancora non ne conoscevo la “definizione” ma utilizzavo l'estetica degli “occhiali a specchio” e dell'adrenalina digitale con la “Bandamagnaetica”, erano gli anni '80. Se per Punk si intende la concezione del “fatti la tua musica anche se non sai suonare” allora sì, sono un Punk. Non mi riconosco invece nell'estetica “borchie, spille, catene e tatuaggi”. Utilizzare adesso il concetto Punk o Cyber-punk lo trovo sviante. Mi sento più vicino alle concezioni del “reality Hacker” dove si dice che l'attitudine Hacker si può esprimere anche in contesti che vanno oltre lo spazio virtuale dei computers. E per questo che ultimamente ho definito la storia della mia pratica teatrale “Hacker Teatro”. Ma ormai è una storia passata... Cosa mi ritengo adesso lo saprò tra qualche anno... quando il presente sarà ormai passato.



Giacomo Verde con Francesco Galluzzi ad Hackmeeting 2000.

Biografia dell'autore

Regista underground, noto anche per il cortometraggio *R.A.C.H.E.* che prende le fila dalle suggestioni eymerichiane di Valerio Evangelisti, nonché animatore tecnologico in AR/VR e cultore di un fantastico connesso alle strutture angolari del nostro universo casualmente antropico, dalla fine degli '80, con il seminale *Syrena*, Mariano Equizzi investiga e interferisce nella zona incognita che si trova al confine tra tecnologie digitali e rivoluzioni creative delle avanguardie del secolo scorso, in cui è nato e da cui trae artefatti tecno-logici per la libera azione dei millennials. www.komplex.city

Contributo fuori peer review

Si ringrazia Mariano Equizzi per l'intervista inedita che trova in questa rivista la sua prima pubblicazione.

Daide Quayola: Digital Art Need Not Bore

Neil Harvey

Photos by Sue Broadhurst

Ten in the morning is not the most usual time for a press view to open, nor is the requirement to show ID and Vaccination Pass, but at the Palazzo Cipolla (lit. “Onion Palace”) on the Corso del Rinascimento in the centre of Rome, this was the routine to see an intriguing show of work by David Quayola, an Italian digital artist, long resident in London, but here displaying a variety of pieces made over the last fourteen years. Suffice to say there was not an ice filled dustbin of Peroni bottles in sight.

Born in 1982, Quayola is of a generation of artists for whom digital processes are not just an adjunct to his original *métier*, but have been his principal means of creation from the beginning. As a consequence, not only do his works have a polished and visual fluency which eludes many others but they are all demonstrably *his* – not the products of some phantom army of “fabricators”, of whose existence the artworld keeps to its own code of *omerta* when it concerns big reputations.

At the centre of the show are a series of digital flat works and sculptures which take as interpretive material some virtuosic pieces of antique and baroque art. These are then subjected to a reworking generated by elaborate coding, which results in an overlaying of, and interpolation within, the original, a formalistic visual language, owing something to cubism and suprematism, but which possesses a compelling quality that saves it from the predictability so common to digital work that makes use of a similar vocabulary. Such recensions of history are quite current; as it happens, on the same day as this press view, a semi-retrospective show of Jenny Saville’s work in the same vein opened at several sites across Florence. But Quayola opposes his raw material with a far starker vocabulary, and allows these processes to run their course, even if the results can end up being somewhat hermetic.



**Fig. 1. David Quayola. *Strata #1*, 2008.
Photo Susan Broadhurst, 29th September, 2021.**



**Fig. 2. Davide Quayola. *Iconographies #81: Adoration after Botticelli*, 2016.
Photo Susan Broadhurst, 29th September, 2021**



Fig. 3. Davide Quayola. *Iconographies #16: Venus and Adonis after Rubens*, 2016.
Photo Susan Broadhurst, 29th September, 2021.

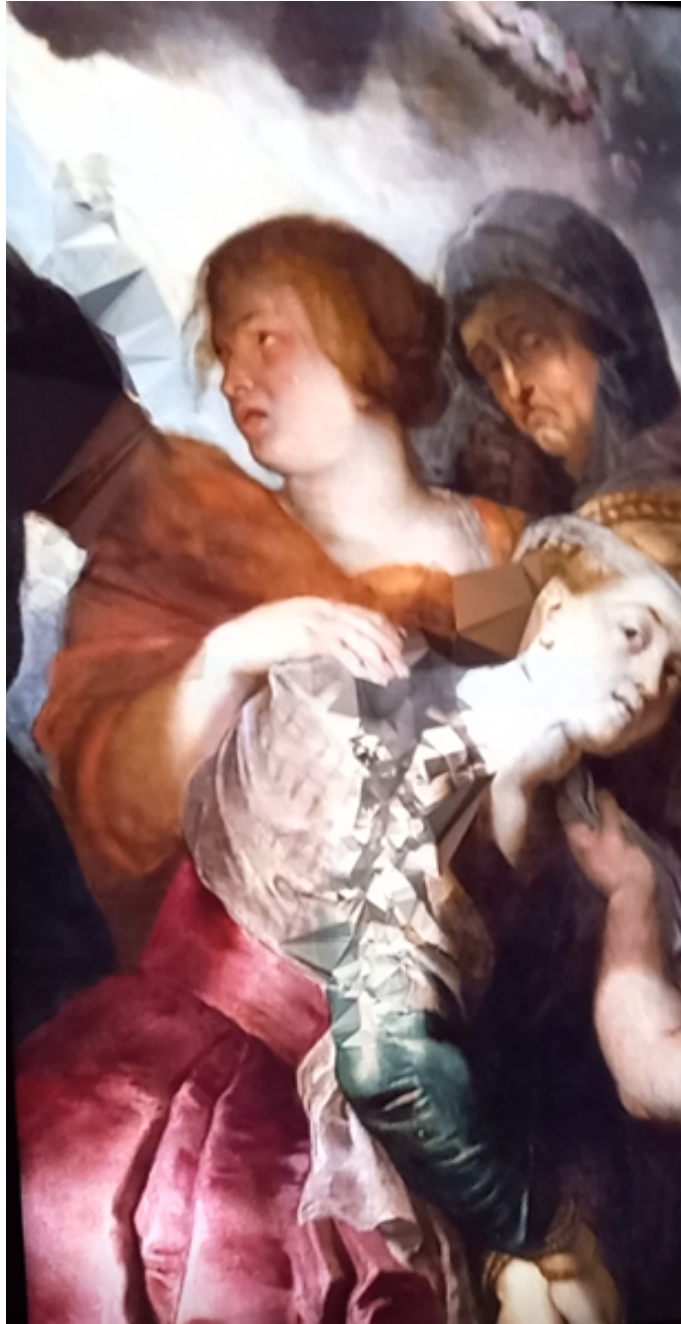


Fig. 4. Davide Quayola. Video Clip. *Strata 4#*, 2011. Susan Broadhurst, 29th September, 2021.

He also varies the transformations themselves. Another series of works on the show employ programs referencing Impressionism and Neo-Impressionist Pointillism, overlaying landscape sources. Some of these screen-based pieces enact their own creation, much like an accelerated visual narrative of how a painter would work, be it Monet, Seurat, or Signac.



Fig. 5. Davide Quayola. Video Clip. *Jardins d'Été*, 2017. Susan Broadhurst, 29th September, 2021.



Fig. 6. Davide Quayola. *Laocoön #D20-Q1*, 2016.
Photo Susan Broadhurst, 29th September, 2021.

His sculptural works imprison digitally produced fragments of the Laocoon group (that centrepiece of the Vatican Museums' sculpture court) enclosed by modernist devices, in a way, which could be reminiscent of Michelangelo's unfinished "*carceri*", but with more originality than mere evocation.



Fig. 7. Davide Quayola. *Pluto #F_03_S4*, 2020.
Photo Susan Broadhurst. 29th September, 2021.

This is a show which deserves attention beyond Italy, and, when briefly talking to the artist, I was surprised to learn that, when in London, he was not represented by a gallery (perhaps an indicator of the implicit narrowness of tastes there). I look forward to seeing where his next directions lie. Perhaps the future will entail the abandonment of historical anchorages altogether. I am repeatedly prompted to think that the early proposals of modernist theorists were ahead of the technological means to realise them. It may be that such an accom-

plished use of what we now have at our disposal, will result in a revisiting of that era which, in effect, owes little to it. We've had Po-Mo, so how about Metamodernism?

QUAYOLA re-coding, Palazzo Cipolla, Via del Corso 320, Roma, 29.09.2021-30.01.2022.

Author's biography

Neil Harvey is an artist and writer on art. He is based in Fivizzano, Tuscany. He is deeply interested in issues arising from nineteenth century German aesthetic theory. He is working on a series of figure paintings at present.

Contributo fuori peer review

In viaggio verso il Sole: dal diario di Vi

Viviana Miele

Sorseggio la mia bevanda tiepida a base di latte di riso e caffè. Un delicato sottofondo musicale, uno dei miei preferiti, accompagna questo momento del risveglio. I fiori dell'orchidea sono quasi tutti caduti ma io mi dico e mi ripeto sempre che dopo ogni caduta ci si rialza. Quanto è piacevole questo spazio che è diventato la mia casa-atelier... il punto di partenza e di ritorno, dove cado e mi rialzo per ricominciare. Da qui scriverò le mie memorie.

Poi sopraggiunge la notte. Pare che al buio sia possibile farsi strada tra i meandri della mente. La scena nera, il palcoscenico intendo, è uno foglio neutro su cui è possibile scrivere e disegnare lasciando spazio all'impulso creativo. E' stato così per il personaggio di Ifigenia, forse uno dei ruoli che ho preferito interpretare, sicuramente il più significativo per il mio percorso.

“Qualsiasi cosa accada è importante vivere serenamente, con questa convinzione: lo sono il sole. Vi possono essere giornate nuvolose, ma il sole continua a splendere sopra le nuvole scure. Anche nei momenti difficili continuate a far brillare il vostro cuore.”

Così recita la frase del giorno 12 ottobre del maestro buddista Daisaku Ikeda nella sua *Mappa della felicità*. In qualche modo risuonano così, almeno per me, le parole di Ariane Mnouchkine che, durante lo stage di teatro a cui ho avuto la fortuna di partecipare nel 2009 a Parigi, presso la Cartoucherie di Vincennes, invitava ogni singolo partecipante a farsi portavoce del Théâtre du Soleil. “Siate voi il sole” - diceva Ariane.

Lo stage al Théâtre du Soleil

Era il mese di novembre dell'anno 2008 quando, tra le mie ricerche in rete, venni a conoscenza di un imminente stage che avrebbe avuto luogo al Théâtre du Soleil con la regista Ariane Mnouchkine presso la Cartoucherie de Vincennes. Il Théâtre du Soleil? Ariane Mnouchkine? Erano nomi di cui avevo letto e sentito parlare dai più autorevoli docenti del DAMS di Bologna, dove stavo conseguendo la laurea specialistica in Discipline Teatrali. Ero incredibilmente sorpresa di potermi trovare così, a due passi dalla possibilità

di toccare il teatro con mano. Ero sazia degli studi teorici. Adesso era il momento per me di entrare in azione. Desideravo ardentemente mettere piede sul palcoscenico. Seppur ancora timidamente, avevo fatto i miei primi passi sulla scena attraverso diverse esperienze laboratoriali e di avviamento alla pratica teatrale. Quella del Soleil era un'occasione unica. Quando mi sarebbe mai ricapitato? Ariane apriva le porte del suo teatro occasionalmente, probabilmente ogni 3-4 anni, anche più. Così mi feci coraggio e cominciai a preparare la documentazione necessaria che mi avrebbe poi, in caso positivo, fatto accedere alle audizioni per lo stage. Tutto andò per il verso giusto. Uno step dopo l'altro riuscii a frequentare l'apprendistato teatrale.



Quello del Soleil era un teatro in grado di inglobare e coinvolgere la vita di un'intera comunità: un fenomeno stupefacente, capace di creare un'immediata coesione tra i presenti e di generare un sentimento diffuso di appartenenza ad un unico gruppo di cui si condividevano emozioni, giudizi e convinzioni. Duccio, Giuliana, Maurice erano i capisaldi della compagnia, gli attori con maggior esperienza che accompagnarono noi tirocinanti alla scoperta del Soleil. Erano loro a condurre, sulle note di Prokofiev, le improvvisazioni collettive dove era assolutamente necessario stare al passo, ascoltare il palcoscenico, seguire i micro e macro movimenti di scena. Dotati di eleganza, raffinatezza e capacità di improvvisazione, riuscivano ad intrecciare e a fondere registri diametralmente opposti, in cui le parti comiche e quelle serie si intrecciavano con grande maestria in una mescolanza di elementi comico-buffoneschi ed elementi sublimi.



Caratterizzati da versatilità ed eclettismo, gli attori del Soleil avevano grande talento e preparazione culturale. Oltre all'elemento mimico-gestuale, erano capaci di un lavoro letterario-drammaturgico molto complesso e raffinato. Una drammaturgia scenocentrica, completamente in linea con la tradizione della Commedia dell'Arte. L'improvvisazione non significava invenzione totalmente estemporanea, creazione sul momento senza programmazione, fatta di buffonerie, grossolanità, in continuità con l'esperienza dei saltimbanchi e degli acrobati medievali, ma piuttosto sapiente dosaggio di elementi eterogenei. La performance teatrale, in effetti, consisteva nel montaggio e nell'integrazione di diversi saperi spettacolari, di diverse abilità e tecniche, in un vero e proprio gioco dei contrasti tra registro alto e basso.



Del Théâtre di Soleil e di Ariane Mnouchkine avevo sentito parlare come di una delle più importanti realtà teatrali della scena contemporanea. Avevo visionato l'incredibile riduzione cinematografica di *Molière*, dove con maestria veniva descritta la vita del grande capocomico francese e della sua compagnia girovaga. Ricordo di aver letto e ascoltato con profondo interesse le vicende relative alla vita degli attori di giro. Mi avevano sempre incuriosito le vite degli artisti itineranti, quelli sempre alla ricerca di se stessi, costantemente in divenire, pronti a sfidarsi, a superare i propri limiti fisici e mentali. Mi aveva colpito anche la storia di Isabella Andreini, attrice della compagnia dei Gelosi, che aveva trascorso la sua esistenza di palco in palco, di piazza in piazza, per poter ogni giorno recitare davanti ad un pubblico diverso. Avevo per l'appunto seguito, proprio pochi mesi prima, un tirocinio professionalizzante sulle maschere neutre e sulla Commedia



dell'Arte. Non avrei mai creduto che di lì a poco quella sorte da girovaga, tanto apprezzata e anelata, sarebbe toccata anche a me.



La tournée di Iphigénie

Ricordo di aver passato le selezioni per il ruolo di Ifigenia poche settimane dopo lo stage presso il Théâtre du Soleil. Quelle settimane alla Cartoucherie de Vincennes mi erano servite a capire quanto fosse impegnativo il mestiere dell'attore e su cosa puntare per essere efficace in scena. Un duro lavoro, fatto di una profonda conoscenza dell'animo umano, una grande padronanza del proprio corpo e un rigore assoluto nell'essere costantemente nel momento presente. Le audizioni per Ifigenia durarono un giorno intero presso la sala prove della compagnia La Passerelle du Levant. L'impegno psico-fisico richiesto era notevole. Occorreva essere pronti per la creazione ex novo di uno spettacolo che poi sarebbe andato in tournée per un anno intero.

La Passerelle du Levant discendeva dal Theatre du Soleil, da cui aveva ereditato estetica e visione artistica. Lo si riconosceva dalla cifra stilistica: il palcoscenico nudo e trasformabile grazie ai pochi elementi scenografici utilizzati, i colori della scena, il taglio dei costumi, le maschere asiatiche, l'espressività dei gesti e dei movimenti scenici,



l'asciuttezza dei dialoghi. Tutto era ridotto all'essenziale in modo da penetrare nel cuore delle vicende. Nata nel 1995 a Marsiglia, la compagnia aveva la sua sede in rue Paul Bert n. 17 a Parigi. Per diversi anni si era distinta per le sue creazioni sempre originali.



Un gioco teatrale dal carattere epico, la presenza delle maschere, le quinte a vista erano gli elementi che definivano la compagnia nella sua volontà di incontrare il pubblico e condividerne con semplicità il piacere della scena. La recitazione stilizzata, lontana dal realismo e intrisa di forme codificate derivanti dall'Oriente, si basava sulla trasposizione delle emozioni e dei sentimenti in gesti, ritmo e movimento. La storia si svolgeva e si costruiva sotto gli occhi dello spettatore che, essendo il confidente e il complice dell'intrigo, assisteva ai cambi repentini di luogo e di tempo dei personaggi. La musica, elemento fortemente immaginativo, permetteva di creare una varietà di atmosfere grazie all'impiego di strumenti quali il gong, le percussioni, il doun, gli shame bell... evocanti le musiche dei paesi dell'Est (zigana, klezmer e dell'Asia centrale). Le variazioni musicali accompagnavano la partitura di azioni sceniche conferendo alla recitazione un aspetto decisamente contrastante.



Estratto dalla rassegna stampa

... si au départ l'histoire nous trouble, elle nous émeut par la magie des percussions et le jeu clair et rafraîchissant d'acteurs surprenants de fluidité, de joie et de douceur. Tout ce qui advient sur scène touche par la simplicité, la légèreté avec lesquelles le théâtre La Passerelle a su transposer le texte en soulignant sous sa gaîté apparente toute l'émotion et la profondeur de cette histoire...¹

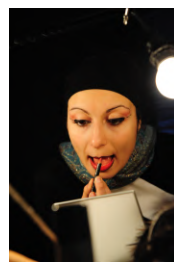
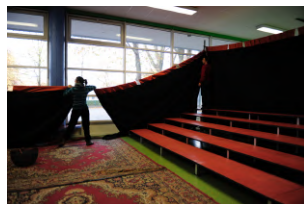
Sveglia alle ore 5.30 del mattino, appuntamento alle 6.30 a Montmartre per ritrovare i compagni di viaggio e partire ogni giorno alla volta di una nuova meta. Era questa la vita di compagnia. Dopo il periodo di creazione dello spettacolo, che era durato un mese intero, fatto di prove lunghe ed estenuanti, era giunto il momento di confrontarsi con il pubblico. Per un anno intero abbiamo recitato nelle scuole, nei teatri, nelle piazze di Parigi e di tutta la regione parigina, in lungo e in largo. La nostra giornata lavorativa

¹ <https://www.theatritinerantlapasserelle.com/documents/PRESSE-2010-2012.pdf>

cominciava con il montaggio della scena. Ognuno di noi aveva un compito ben preciso: Thierry e Richard si occupavano dell'allestimento delle gradinate e dello chapiteau, Fernanda si occupava delle maschere e dei costumi, io degli strumenti musicali e dell'impianto audio.



Poco prima dell'inizio dello spettacolo, dopo una sessione di training autogeno, la trepidazione veniva a bussare alla nostra porta. "Le trac", ovvero l'ansia da prestazione, così la chiamava la mia esuberante collega brasiliana Fernanda che con un grande sorriso stampato sul volto affrontava con grande tenacia e determinazione il lavoro quotidiano dell'attore. Ci cercavamo, gli uni gli altri, per darci sostegno e trovare la concentrazione utile a dare il massimo ad ogni recita.



Le repliche di Ifigenia saranno state 140 o forse anche più. Ogni giorno l'emozione di stare sul palcoscenico era intensa. Nella versione teatrale della Passerelle du Levant, di cui feci parte per qualche tempo a Parigi, negli anni 2009-2012, i personaggi di Elena, Paride, Agamennone, Menelao, Tiresia, Achille e le divinità Afrodite ed Hermes portavano delle maschere orientali.



Ifigenia era l'unico personaggio senza maschera, quasi a simboleggiare la verità genuina e allo stesso tempo cruda tipica dell'infanzia. Ifigenia voleva conoscere le cause del tormento che agitava il suo popolo. Venne così a conoscenza della vicenda del pomo d'oro attribuito alla divinità più bella a seguito del giudizio di Paride. Dopo il rapimento di Elena e la collera dei guerrieri greci Menelao, Agamennone e Achille si trovò coinvolta nella storia della guerra di Troia fino a diventarne l'eroina, responsabile dell'avvenire del suo popolo e persino della guerra stessa. Ifigenia in fondo era una creatura innocente a cui era stata negata la purezza e la serenità dell'infanzia. Troppo in fretta. Era successo tutto troppo in fretta. Ifigenia doveva crescere e dare prova di coraggio, lasciando la terra natia per trovare salvezza altrove.



L'incontro con il maestro del Sole - Il viaggio a Macao

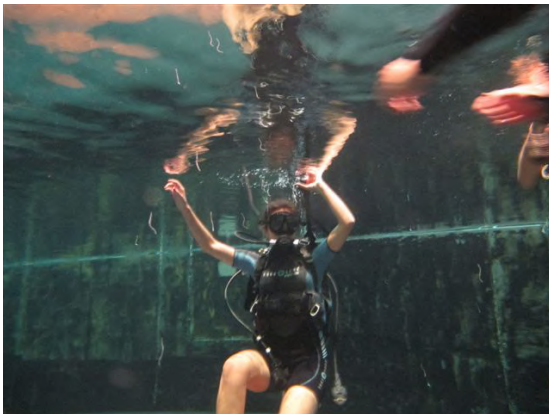
Il primo incontro con Franco Dragone avvenne all'interno del complesso City of Dreams a Macao, in una meravigliosa sala da tè. Stavo per lasciare la stanza lussuosa dell'hotel in cui ero ospite per poter visitare, mossa dalla mia sete di conoscenza, la città di Macao. Non feci in tempo a salire sul taxi che fui contattata telefonicamente per incontrare il maestro. Ormai non ci speravo più. Ero arrivata fino a lì, dopo 14 ore di volo intercontinentale, avevo cenato nei migliori ristoranti, al fianco di personalità illustri del mondo dello spettacolo, ma non avevo ancora visto lui, faccia a faccia. Temevo addirittura di non incontrarlo, di aver fatto un viaggio a vuoto. Me lo ricordo benissimo il primo incontro con il maestro: sorseggiammo del tè verde parlando di morte e rinascita, del senso di abnegazione che accompagna il lavoro dell'artista, delle rinunce che bisogna essere disposti a fare in nome del teatro. Non sapevo quanto fosse importante Franco, quanto fosse prezioso ogni secondo trascorso con lui. Ingenuamente non sapevo quanto fosse significativa la sua carriera, a livello mondiale, quanta corsa si dovesse fare per stargli al passo, quante persone erano pronte a scavalcarmi pur di avere 30 secondi del suo prezioso tempo. Forse la mia semplicità di ragazza di periferia mi ha aperto molte strade.



Star internazionale di grandi eventi spettacolari, artista poliedrico di sangue mediterraneo, nato a Cairano, in provincia di Avellino, Franco è conosciuto soprattutto per essere stato un regista di spicco del Cirque du Soleil, per il quale aveva firmato molti spettacoli di grande successo tra cui *Saltimbanco* (1992), *Mystère* (1993), *Alegría* (1994), *Quidam* (1996), Franco Dragone è oggi a capo della Franco Dragone Entertainment Group, compagnia belga che porta il suo nome. Portano la sua firma la cerimonia di apertura degli Europei di Calcio 2000 e grandi eventi come il live A New Day di Celine Dion e lo spettacolo Le Rêve a Las Vegas, The House of Dancing Water e Taboo a Macao, fino ai

Mondiali di Calcio in Brasile del 2014. La collaborazione artistica con il prestigioso Balletto Nazionale Spagnolo, le recenti creazioni di *Story of a Fort*, *Legacy of a Nation* ad Abu D'habi, *La Perle* a Dubai, *The Han show* a Wuhan fanno di Franco Dragone un genio creativo dal valore inestimabile e dalla sensibilità rara.

Del soggiorno a Macao ricordo la Diving Experience. Fu un regalo che non mi sarei mai aspettata di ricevere. Immergersi nell'acqua del teatro di Macao fu una sorta di battesimo, una specie di rito di iniziazione, un atto di coraggio, una prova... forse. Fabien, assistente personale di Franco, mi propose di fare quest'esperienza assieme alle danzatrici del Lido di Parigi che si trovavano in quel periodo a Macao per esibirsi nello show *Taboo*. Guidata da esperti sommozzatori, indossai la muta, la maschera e il boccaglio e andai giù per oltre 15 metri di profondità. Quella era la vasca in cui abilissimi e prestigiosi acrobati tuffatori si lanciavano ogni giorno durante lo spettacolo *The House od Dancing water* a cui avrei assistito quella sera stessa.



Quello di Macao era un teatro lontano dal tréteau nu che aveva caratterizzato le prime produzioni di Franco. *The House of Dancing Water* nasceva dalla combinazione di più componenti: movimento, suoni, parole, effetti visivi, disposizioni spaziali. Tutti questi diversi linguaggi artistici, intrecciati l'un l'altro, cooperavano tra loro rinforzando i propri effetti e le proprie capacità espressive, esaltando le possibilità e l'efficacia in un ingegnoso equilibrio delle parti. Il risultato era un universo teatrale che amalgamava circo, equilibrismo, dramma, music-hall. Non vi era una rigida disposizione frontale degli spettatori ma il palcoscenico poteva assumere varie forme. Costante era la ricerca di uno spazio dilatato dove la scena invadeva progressivamente la sala. L'adozione di nuove tecniche per

la luce, l'estrema cura nei costumi e nelle scenografie, l'uso sapiente dei più innovativi strumenti tecnologici, la scelta dei sistemi di illuminotecnica più all'avanguardia facevano del teatro di Dragone un fenomeno comprendente in sé tutte le arti. The House of Dancing Water era un riuscitissimo esperimento di fusione di tutti gli elementi artistico-espressivi in uno spettacolo unitario e globale.

I giorni trascorsi a Macao furono a dir poco stupefacenti. Ricordo di essere ripartita con un interrogativo: fin dove ci si può spingere, fino a che punto si è disposti a rinunciare alla propria vita in nome dell'arte? Quello dello spettacolo è un palcoscenico scricchiolante, che ti tiene costantemente in disequilibrio tra ciò che sei, ciò che potresti essere e ciò che sarai. Non vi sono certezze alcune. Pronti a partire, a prendere il primo volo per andare dall'altra parte del mondo. Erano tutti così i più validi collaboratori di Franco e sarebbe toccata anche a me la stessa sorte... Ma lo volevo davvero? Ero veramente pronta a rinunciare alla mia vita, agli affetti che mi erano mancati così tanto negli anni trascorsi in Francia? Ero realmente pronta a salutare le persone che avevo da poco ritrovato e con le quali si era aperto un tentativo di riconciliazione? Ero tra i papabili: mi era stato prospettato di diventare l'assistente di Franco. Mi chiedevo costantemente se sarei stata all'altezza di un ruolo così ambito, così prestigioso e allo stesso tempo così rischioso. No, non era il momento per me di lasciare tutto. Non ancora.

L'esperienza al Teatro San Carlo



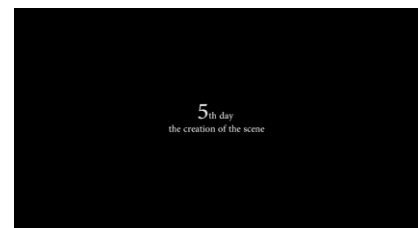
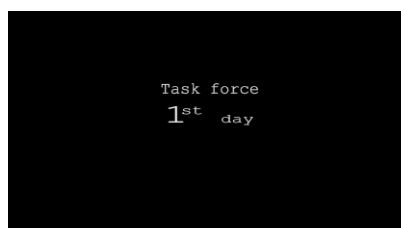
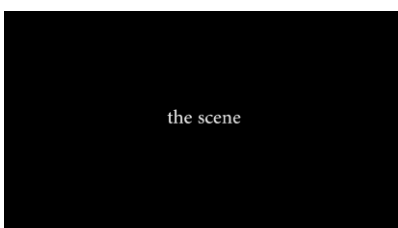
Stupore. Per la bellezza di un capolavoro senza tempo. Per lo sguardo puntato verso sempre nuovi orizzonti. Per la meraviglia di uno spettacolo che unisce virtuosismo visivo a tecnologie di avanguardia. Il Teatro San Carlo inaugura la Stagione 2013/14 con Aida. Allestimento curato dal regista Franco Dragone, per rendere omaggio, nell'anno del bicentenario dalla nascita, a Giuseppe Verdi che nel 1873 curò personalmente la prima messa in scena di quest'opera a Napoli.

Le prove dell'Aida durarono circa tre settimane. Arrivai a Napoli prima del maestro. Mi occupai di trovare alloggio per la task force di Franco e per me affidandomi ad un'agenzia segnalatami dal San Carlo. Non era l'aspetto del lavoro che mi piaceva maggiormente ma lo feci perché mi era stata affidata una responsabilità: dovevo fare in modo che tutto si svolgesse nel migliore dei modi, tenendo un occhio sempre fisso sul bud-

get che era stato messo a disposizione. La cosa che mi faceva emozionare di più era la scena... con la quale avevo avuto un forte legame precedentemente come attrice e che ora ero chiamata a vivere diversamente, da un altro punto di vista. Una specie di attrazione/repulsione la mia.



La scena secondo Franco era uno spazio costantemente in divenire, un insieme complesso, il luogo dei possibili espressivi. Lo spazio scenico era la risultante della creazione del regista-creatore che collaborava assieme a scenografi, architetti, costumisti, video e light designer. Si trattava di uno spazio costruito a più livelli, variabile, che costringeva lo spettatore a variare i punti di vista. Credo che questa sua poetica della scena sia ciò mi ha sempre particolarmente attratta del suo lavoro. Franco voleva liberarsi dell'idea di teatro che abbiamo in mente, di quel teatro inteso come luogo dello sguardo e dell'apparire. Lo spazio sontuoso del teatro all'italiana, fatto di scena, sipario, ribalta, palco, caratterizzato da lampadari, soffitto dipinto, sipario lussureggiante, con una scenografia fatta di ingegni e macchine teatrali definivano lo spazio del teatro in modo artificiale. Franco voleva liberarsi dell'artificio utilizzando l'aspetto scenotecnico per creare effetti di sorpresa e meraviglia. Franco voleva inoltre lottare contro la staticità dell'edificio teatrale per approdare ad un dinamismo organico. Puntava ad una ristrutturazione e rifunzionalizzazione della scena all'italiana, mediante sperimentazioni ottiche e meccaniche, nonché l'uso dei video e dei suoi principi tecnici e linguistici. Franco desiderava che lo spazio del teatro divenisse strumento di relazione con gli spettatori, chiamati ad essere immaginifici.



Il debutto...

E finalmente arrivò il grande giorno.

Il foglio di sala recitava:

Dal 5 al 17 dicembre 2013 al Teatro di San Carlo
Sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana
Aida

Musica: Giuseppe Verdi

Libretto: Antonio Ghislanzoni

Direttore: Nicola Luisotti

Maestro del Coro: Salvatore Caputo

Direttore del Corpo di Ballo: Alessandra Panzavolta

Regia: Franco Dragone

Assistenti: Viviana Miele, Raffaele De Ritis, David Mazzeo,

Michele Mangini

Scene: Benito Leonori

Costumi: Giusi Giustino

Luci: Michel Beaulieu

Video Design: Olivier Simola

Aida: Lucrecia Garcia / Kristin Lewis

Radames: Jorge De León / Stuart Neill

Amneris: Ekaterina Semenchuk / Sonia Ganassi

Amonasro: Marco Vratogna / Claudio Sgura

Ramfis: Ferruccio Furlanetto / Orlin Anastassov

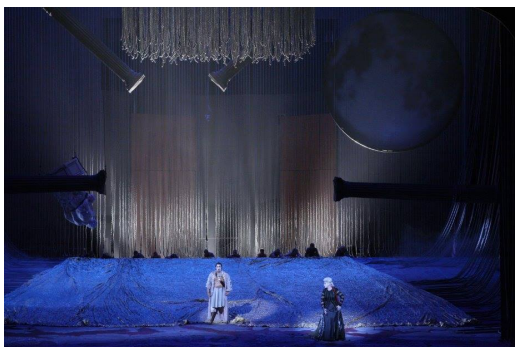
Il Re d'Egitto: Carlo Cigni / Dario Russo

Una Sacerdotessa: Valeria Sepe

Il Messaggero: Massimiliano Chiarolla

Orchestra, Coro e Corpo di Ballo del Teatro di San Carlo

Nuovo allestimento in coproduzione con il Teatro dell'Opera di Astana
Durata 3 ore e 10 minuti / Spettacolo in italiano con sovratitoli in italiano
Spettacolo d'Inaugurazione Stagione d'Opera e Balletto 2013-2014



La prima riscosse un grande successo. Un evento tanto atteso, di cui si parlò su grandi testate nazionali ed estere. Curare i rapporti con i giornalisti e con la stampa fu avvincente. Quanta energia nel sentirsi coinvolti a 360 gradi in una manifestazione di quella portata. Io...che venivo dalla periferia del mondo, ero stata invitata a prendere parte ad un evento di così ampio respiro. Grazie, maestro. Non lo dimenticherò mai. Da-

re voce a chi non ha voce era anche uno dei messaggi dello spettacolo. Quest’Aida, ripulita degli orpelli, quasi scarna a confronto delle precedenti messinscena, mastodontiche, faraoniche... Franco voleva dare voce agli ultimi. Io ero quasi impacciata nel mio dress code. Avevo lavorato duramente seguendo la creazione dello spettacolo dalla A alla Z: la supervisione della creazione delle scenografie e dei costumi, le prove sul palco e fuori, le relazioni con gli artisti e i concepteurs luci e video...



Il comunicato stampa recitava:

Una rilettura del titolo verdiano mai vista prima, proiettata in un “tempo senza tempo alla fine del mondo”, post apocalittica e astratta, che sembra evocare, anche nelle scene e per i costumi, le atmosfere di un film cult come *Blade Runner*. Un’Aida che ripositiona l’uomo nei confronti dei suoi demoni interiori e lo costringe ad una resa “asciutta”, senza orpelli. In cui l’eterno conflitto tra pubblico e privato, esteriore ed interiore, sublimato da Verdi in tutta la sua parabola compositiva, in questo caso si orienta ad un minimalismo poetico che ne esalta la dimensione intimista: un allestimento che, al di fuori delle sontuose pagine di guerra e di trionfo, privilegia l’ambito privato di rapporti amorosi, politici, familiari. Il contrasto tra la brutalità della guerra e la purezza dei sentimenti dei protagonisti offre alla vicenda la possibilità di collocarsi in una dimensione atemporale, dove scontri ed incontri tra culture diverse segnano i destini dei singoli e travolgono le esperienze collettive. Proprio come in *Blade Runner*, (“colui che corre sul filo del rasoio”), tutto è al limite, sempre pronto a disgregarsi, tra apparenze e realtà parallele che si confondono e mai trovano assoluzione.

Riporto di seguito l’intervista rilasciata da Franco Dragone ad Alfredo D’Agnese e pubblicata su Repubblica del 29 novembre 2013.

“Il teatro mi ha salvato la vita”. Franco Dragone sorride, seduto nel suo camerino, alla vigilia del grande debutto. Fuori lo aspettano per le prove dell’*Aida* di Giuseppe Verdi che il 5 dicembre aprirà la stagione del teatro San Carlo di Napoli. Il direttore Nicola Luisotti è già in sala con l’orchestra, i protagonisti e il coro. Le scene di Benito Leonori sono lì, imponenti e visionarie: è il frutto del lavoro allestito dall’uomo che ha costruito il suo successo con *Le Cirque du Soleil*. “Ma - avverte Dragone - non vedrete un’opera circense o pomposa”. Sessantuno anni, nativo di Cairano, in provincia di Avellino, il regista si è trasferito con la famiglia a sette anni in Vallonia e da lì è andato alla conquista del mondo. Al San Carlo torna per far sognare gli spettatori. “Voglio che si commuovano, che non

siano passivi. Io sono un uomo “mainstream sophisticated”. Sono sofisticato e allo stesso tempo popolare. Odio la cultura che si rinchiude negli schemi”.

Qual è l’obiettivo della sua “Aida”?

Mi do sempre uno scopo. Un giorno ho lasciato la prosa classica per fare un teatro più politico. Vengo dal movimento degli studenti del ‘68. Erano anni in cui mi chiedevo: perché i teatri sono vuoti? Perché i miei amici non vanno a teatro? Ho sempre rifiutato la ghettizzazione. Sono stato un emigrante anche io e ho subito quella condizione. Poi con il tempo ho capito che siamo tutti profughi di qualcuno e un po' discriminati. C'è sempre un Sud nel mondo.

Qual è la sua impronta in questa “Aida”?

Voglio la commozione, voglio sentire in sala un piccolo secondo di eternità. La mia Aida è un lavoro pacifista sulla paura e sull’angoscia, un’opera su un mondo che affronta l’ignoto. I nostri giovani sono senza lavoro e sembrano senza futuro. Siamo coinvolti da conflitti che ci atterriscono. Le guerre fanno vittime in un campo e nell’altro, calpestano l’onore e la dignità di uomini e donne. In scena ho aggiunto delle figure che non appaiono nel testo originale. Sono figuranti che chiamo “gli invisibili” e rappresentano gli uomini senza parola. La mia *Aida* non è spettacolare, ma estremamente attuale senza essere modernista. Non l’ho ambientata in un posto specifico, il teatro deve far lavorare l’immaginazione del pubblico.

Che cosa l’attenderà dopo il San Carlo?

Con la mia compagnia stiamo costruendo 5 teatri in Cina, daremo lavoro a migliaia di persone. Penso sempre al mio paese, Cairano. Oggi è abitato da 360 anime, un tempo erano 3 mila. Bisogna fare qualcosa per trattenere i giovani. L’Opera mi ha conquistato, vorrei realizzarne una all’anno. Il mio grande cruccio è di non essere riuscito a raggiungere un accordo con le Cirque du Soleil per portare in scena il musical su Michael Jackson. L’ho conosciuto personalmente. Era straordinario. Come i Beatles. Come Verdi. Avrei voluto fare con lui quello che farò al San Carlo. Stupire senza bisogno di effetti speciali. Un esempio? Porterò sul palco la banda. Come voleva Verdi.

Un senso di gratitudine accompagna le mie giornate. Sento di aver fatto le scelte giuste, sempre, anche quando mi sono sembrate apparentemente non appropriate. E’ stato tutto coerente e in linea con il mio essere. La mia natura mi ha spinto ad andare e tornare, scoprire, esplorare, tentare e ancora riprovare. Tutto giusto e coerente con me stessa. Andare via, lontano dal paesino dell’entroterra campano che mi stava stretto, per dedicarmi agli studi teatrali nella dotta Bologna. Ogni ringrazio la mia determinazione per avermi spinto ad andare oltre le limitazioni mentali, culturali e sociali. È stata giusta anche la ribellione nei confronti della mia famiglia che sperava per me altro. Forse medicina, economia...data la mia intelligenza e la mia dedizione allo studio. Invece no. Il teatro ha vinto su tutto.

Il teatro. Quel fenomeno che, a differenza delle altre forme artistiche che pur modificandosi conservano la loro presenza fisica, scompare, svanisce nel momento in cui ter-

mina la rappresentazione. Si alterano anche i dati della memoria. I documenti, i reperti, ma anche le fotografie e le registrazioni audiovisive, seppur utili a ricostruire il fenomeno, offrono solo uno scorcio della scena complessiva. Si tratta solo di frammenti che offrono una visione costruita e selettiva dell'opera teatrale. Questo mio scritto, dunque, corredato di foto e video, non ha nessuna pretesa, ma solo l'intento di restituire, seppur in maniera parziale e soggettiva, la memoria di alcune esperienze teatrali, vissute in prima persona, in un indimenticabile "viaggio verso il Sole".

Biografia dell'autore

Viviana Miele è laureata in Scienze dello Spettacolo e della Produzione Multimediale presso l'Università di Bologna. Attrice, regista e sceneggiatrice, ha vissuto per diversi anni a Parigi, dove significativi sono stati gli incontri con Alain Maratrat del CIRT di Peter Brook e Ariane Mnouchkine del Théâtre du Soleil. Ha collaborato con le compagnie La Passerelle du Levant, La Pastière, il Teatro Stabile d'innovazione di Gennevilliers. Ha inoltre collaborato con Franco Dragone, maestro indiscusso del Cirque du Soleil, e con Salvatore Braca, direttore artistico di Pandataria film. Ideatrice di progetti multiformi, ha scelto la sua terra d'origine, l'Irpinia, area interna della Campania, come punto di partenza per le sue attività creative. Attualmente è docente presso la scuola secondaria di primo grado.

Contributo fuori peer review