



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 5 - 6/2023



Miscellanea I



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), direttrice

Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), vicedirettrice

Comitato editoriale e redazionale

Vincenzo Sansone (Docente Storia dello Spettacolo, Accademia di Belle Arti di Palermo. Docente a contratto Università degli Studi di Milano, Accademia di Belle Arti di Brera e Bologna), editore capo (*Editor in Chief*)

Flavia Dalila D'Amico (Assegnista di ricerca, Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Università di Roma La Sapienza)

Stefano Brilli (Assegnista di ricerca, Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Scienze Umanistiche e Studi Internazionali, Università di Urbino Carlo Bo)

Collaboratori del team editoriale: **Silvana Vassallo** (in memoria); **Clemente Pestelli**; **Liliana Iadeluca**; **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)

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

Tomaz Toporisic (AGRFT, Università di Ljubljana)

Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN: 2724-2722

Direttrice: Anna Maria Monteverdi

Vicedirettrice: 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>

Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia è rivista "Scientifica" riconosciuta dall'ANVUR per l'area 10.

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



INDICE

- II Redazione Connessioni Remote
Editoriale

#CR5. Interviste

- VII Vincenzo Sansone intervista Eugenio Barba
Eugenio Barba, l'archivio, il video.
- XXIV Anna Maria Monteverdi e Antonio Pizzo intervistano Luciano Floridi
La vera rivoluzione non è l'ambiente digitale ma l'esperienza

#CR5. Miscellanea I

- 1 Desirée Sabatini
La città come palcoscenico. Lo sviluppo delle arti performative nei luoghi/non luoghi di Roma.
- 20 Emanuele Rinaldo Meschini
Virtual Venice. Pratiche artistiche tra digitale e spazio urbano per ripensare una città immobilizzata.
- 42 Belisa Zoehler Giorgis, Tiago Ricciardi Correa Lopes
Platformed audiovisualities on the strategies by female independent musicians
- 73 Antonio Ianniello
Gray zone and skilled co-presence
- 89 Alessio Arena
L'ingegneria drammatica di Mattia Pirandello

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 109 Andrea Balzola
Piero Gilardi: l'arte come esplorazione e partecipazione creative
- 119 Anna Moretti Conti
Architectural Mapping: Proiectura – Lovere, la città illuminata
- 132 Martina Raponi
Psofotopias
- 156 Viviana Miele
Lo spettacolo digitale firmato Dragone



Editoriale

Redazione Connessioni Remote

DOI: [10.54103/connessioni/20892](https://doi.org/10.54103/connessioni/20892)

Questo numero della rivista si occupa ad ampio raggio delle tematiche insite della rivista stessa. Come cita il nostro manifesto:

Il 2 maggio 2020 ci lasciava l'artista multimediale Giacomo Verde. Pioniere della videoarte, convinto attivista, Verde è stato tra i protagonisti riconosciuti del teatro e dell'arte tecnologica internazionale. *Connessione remote* è il titolo di una sua famosa opera di *webcam theatre* del 2001. Riprendendo questo titolo per la rivista vogliamo ispirarci non solo all'articolata produzione artistica di Giacomo Verde ma all'intenzione politica, etica ed estetica delle sue *operazioni*.

Partendo da questi presupposti, i contributi ruotano attorno alle diverse declinazioni del rapporto tra tecnologia, arte visiva e performance.

Il numero 5, nello specifico, si apre con due speciali interviste a due importantissime figure della ricerca teatrale e scientifica internazionale.

Nella prima, Vincenzo Sansone intervista uno dei massimi maestri della ricerca teatrale contemporanea, Eugenio Barba, regista, pedagogo, studioso, fondatore dell'Odin Teatret, dell'Antropologia Teatrale, dell'ISTA, figura cardine del Terzo Teatro. Sansone si confronta con il Maestro Barba sulla relazione tra video e teatro e sulla odierna e scottante questione degli archivi, in particolare quelli teatrali, e delle pratiche di archiviazione, partendo da uno sguardo al "passato" e cercando risposte per il "futuro" o i "futuri possibili", attraverso il nuovo progetto di Barba chiamato "Archivio Vivente".

Nella seconda, Anna Maria Monteverdi e Antonio Pizzo dialogano con Luciano Floridi, Professore Ordinario di Sociologia della cultura e della comunicazione all'Università di Bologna e direttore del Digital Ethics Center dell'Università di Yale, sul virtuale e sull'annosa questione dell'Intelligenza Artificiale che sta mettendo in crisi tutti i campi dell'attività umana.

La sezione sottoposta a double-blind peer review ospita cinque importanti contributi che, sotto vari punti di vista, si occupano di performance, spazi e tecnologie.

Nel primo saggio, Desirée Sabatini traccia le esperienze di utilizzo artistico dello spazio urbano nella città di Roma dalla fine degli anni Novanta ad oggi. Lo spazio, osserva la studiosa, è stato oggetto di eventi realizzati attraverso l'impiego di due pratiche performative specifiche: da una parte, la nascita di spazi non convenzionali in zone periferiche della città; dall'altra, la pianificazione del paesaggio umano con azioni performative che coinvolgono attivamente il pubblico con l'esplorazione e la riscoperta collettiva dei luoghi.

Dallo spazio urbano di Roma a quello di Venezia. Nel secondo saggio, infatti, Emanuele Rinaldo Meschini, analizza il rapporto tra pratica artistica e spazio urbano attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, nello specifico quelle di VR/AR e *gaming*. Meschini osserva il caso specifico di Venezia, divisa tra processo di *over touristification* da una parte e svuotamento dei suoi residenti. I casi studio che lo studioso tratta analizzano il rapporto tra pratica artistica ed ecologia della città, ecologia di Venezia intesa nello sviluppo complesso del suo rapporto sociale e ambientale.

Il terzo saggio, degli studiosi Belisa Zoehler Giorgis e Tiago Ricciardi Correa Lopes, si occupa di musiciste indipendenti di Porto Alegre (Brasile) e di Milano (Italia) e delle loro pratiche e strategie di resistenza durante il periodo del COVID. Gli studiosi indagano il concetto di *platformed audiovisualities* in queste strategie, rintracciando pratiche di attivismo nelle azioni delle musiciste osservate e studiate.

Nel quarto saggio, Antonio Ianniello estende la nozione di "gray zone" (C. Bishop, 2018) attraverso quella di "skilled intentionality," (Rietveld, Denys, Van Westen, 2018) nel campo delle scienze cognitive incarnate. Lo studioso presenta la nozione di "skilled co-presence" attraverso la quale cerca di spiegare la modalità per estendere le nostre abilità e ibridarci con gli altri, con i materiali e con le tecnologie.

Nel quinto saggio, Alessio Arena, attraverso la figura di un giovane scenografo, Mattia Pirandello, indaga la nozione di “ingegneria drammatica”. Nel lavoro di Pirandello, infatti, come osserva lo studioso, la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma, poiché lo scenografo paragona la scenografia a una partitura o a uno spartito.

La sezione “L’arte è inutile come una cannuccia annodata”, come di consueto, raccoglie articoli, recensioni a spettacoli, interventi critici e omaggi d’artista fuori peer-review ma selezionati dal comitato editoriale. Il nome della sezione deriva da un progetto di Giacomo Verde del 2014, *150 KNOTS*, per il quale scriveva:

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.

Proprio per tale ragione la rivista ospita questa particolare sezione. Se l’arte è inutile come una cannuccia annodata, ma annodare qualcosa significa anche non dimenticare, l’arte diventa utile in quanto promemoria dell’attività umana. Proprio per questo, la rivista *Connessioni remote* vuole offrire questo spazio di promemoria, di preservazione di una memoria labile, diventata ancora più evanescente nei meandri della rete. L’immagine di copertina del numero 5, una serie di cannucce annodate, proviene proprio dal progetto *150 KNOTS* di Verde.

In questo numero ospitiamo un importantissimo contributo di Andrea Balzola che omaggia l’artista Piero Gilardi, uno dei protagonisti dell’avanguardia artistica internazionale tra gli anni '60 e oggi, scomparso nel marzo 2023. Come nota Balzola, la sperimentazione artistica di nuove forme, tecniche e materiali di Gilardi, si è sempre intrecciata con un impegno attivo in ambito etico-politico per favorire spirito critico e creatività collettiva, e con un’elaborazione teorica originale sull’innovazione dei modelli sociali e culturali.

Segue una riflessione e un racconto fotografico di Anna Moretti Conti sul progetto *Proiectura-Lovere la città illuminata*, un architectural mapping realizzato nel maggio 2023 nella cittadina di Lovere, in provincia di Bergamo, dal Liceo Artistico Decio Celeri, con il supporto di esperti esterni, per coinvolgere gli studenti nella realizzazione di un progetto artistico concreto e professionale. Si tratta forse del primo e unico progetto di architectural mapping realizzato da una scuola superiore.

Segue un saggio a firma di Martina Raponi intitolato *Psotopias*, che osserva come diversi media, artefatti culturali e narrazioni descrivano i sogni e l'atto del sognare. Raponi collega questi popolari esempi mediali alla critica sulla tecnologia contemporanea e alla teoria dei media, alla scienza del cervello e alla filosofia e conclude con un commento su una delle sue recenti installazioni artistiche.

Chiude la sezione un intervento di Viviana Miele sulla figura di un memorabile artista della scena del Novecento, Franco Dragone, che racchiude in sé le sperimentazioni che afferiscono al campo dello spettacolo digitale. Miele racconta della sua personale esperienza con il regista e si sofferma in particolare su una importante produzione del regista: *The House of Dancing Water*.

Per concludere ringraziamo immensamente Eugenio Barba e Luciano Floridi per le interviste concesse. Ringraziamo tutti gli autori della sezione peer review e tutti i revisori esterni che hanno dedicato il loro tempo e la loro professionalità per la valutazione e l'elaborazione dei contenuti. Ringraziamo, infine, tutti gli autori che hanno contribuito alla sezione "L'arte è inutile come una cannuccia annodata" e auguriamo una buona lettura a tutti i lettori di Connessioni Remote.

La redazione editoriale



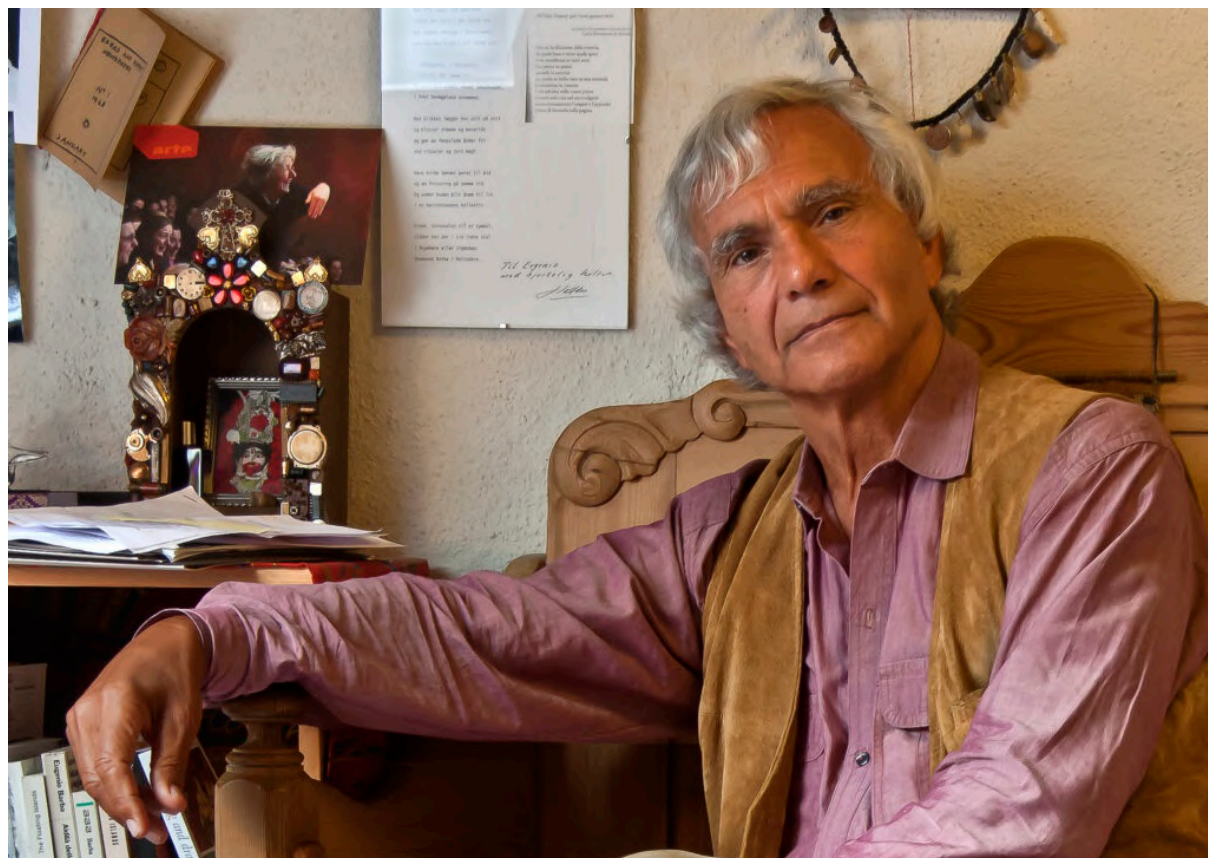
**#CR5 - Conessioni Remote 5
Interviste**



Eugenio Barba, l'archivio, il video

Vincenzo Sansone intervista Eugenio Barba¹

DOI: 10.54103/conessioni/20891



ODIN TEATRET ARCHIVES
EUGENIO BARBA, Holstebro, August 2010
PHOTO: TOMMY BAY

Eugenio Barba ha bisogno di poche presentazioni. È uno dei massimi maestri della ricerca teatrale contemporanea, fondatore dell'Odin Teatret, figura cardine del Terzo Teatro, fondatore dell'ISTA (International School of Theatre Anthropology), da cui si è generato un nuovo campo di studi: l'Antropologia Teatrale. Ha scritto numerosi saggi, tra cui il fondamentale e intramontabile *La canoa di carta*, su cui tutti gli studiosi di teatro si sono formati e sul quale si sono interrogati. Mi piace definire il Maestro Barba come l'uomo della "crisi" nell'accezione più profonda e antica del termine. Nulla a che vedere con

l'odierna accezione con cui il termine viene impiegato, che denota spesso una situazione negativa, di smarrimento, da cui non può venir nulla di buono. Eugenio Barba è l'uomo della "crisi" nel suo significato più antico, crisi dal greco *krisis* (κρίσις): "scelta", "separazione", "giudizio" e dal verbo *krinein*, "scegliere", "giudicare". Crisi non come punto di stallo ma come punto di svolta. Questo è Eugenio Barba, l'uomo del punto di svolta. Mi è rimasta impressa una riflessione di Eugenio Barba fatta a dei giovani attori che prendevano parte a un suo laboratorio organizzato dal festival FLIPT del Teatro Potlach a Fara Sabina nel 2018. Dopo aver seguito le presentazioni dei partecipanti al laboratorio Barba disse:

Mi pongo una domanda e penso che anche ognuno di voi se la ponga. Perché vedendo un attore sentiamo come un'indifferenza verso quello che fa? È come se non riesca a destare il mio interesse. Mi domando: qual è il mio compito come spettatore? Ho pagato un biglietto, sono andato a teatro, quali sono le mie aspettative? Sono di diverso tipo, ma c'è un'esigenza alla base, di non annoiarmi; il mio compito è di non annoiarmi. Dipende da me? Credo di aver visto migliaia di ore di teatro noioso. Specialmente quando ero in Asia. Vedevo per ore intere, per notti intere, attori di teatro tradizionale che dopo poco tempo diventavano noiosi nel senso di monotoni. Tutta la loro suggestività dei primi minuti, si trasformava in una colata di latte condensato, che intorpidiva i miei sensi. È quello che sento ancora adesso quando l'attore non riesce a destare le mie energie. Come se l'attore mi immerga lentamente in un barattolo di latte condensato. Mi domando: perché questa persona che è di fronte a me, che ha lavorato, si è preparato che, posso presumere, ha tutta la sua giustificazione per quello che sta facendo, perché non desta la mia attenzione? Dove comincia l'esperienza artistica di ognuno di noi? Quand'è che noi cominciamo a vedere un attore che ci conduce letteralmente in tutta un'altra dimensione di coscienza? Io penso di poterlo formulare con una frase: quando l'attore è capace di mostrarmi quello che è familiare in un modo insolito, senza diventare bizzarro. Molti di voi qui, con una serie di movimenti che sono insoliti sono diventati bizzarri, perché io non ho mai visto, non ho mai potuto immaginare, che un essere umano si possa comportare in quella maniera. Per esempio, ho più di 80 anni, non ho mai visto un essere umano fare delle capriole davanti a me. Lo so che c'è stato un momento nella storia del teatro che gli attori lo facevano per mostrare che erano attori, che erano saltimbanchi, che erano agili, che apparteneva alla convenzione del loro ruolo. Ma poi in tutte le commedie e le tragedie, mai un attore si è messo a fare delle capriole. Hanno cominciato a fare le capriole dopo aver visto il training di Grotowski. È diventata un'epidemia, fare le capriole si associa con una rottura, che forse può essere il primo passo verso quello che ho chiamato prima la dimensione artistica.

Eugenio Barba li aveva messi in crisi; aveva messo in crisi non solo i più giovani ma anche persone che avevano maturato anni di esperienza, che avevano frequentato diverse accademie teatrali, che avevano strutturato una maniera e una visione su che cosa sia un attore. Ma la crisi in cui li mise Barba non era distruttiva. Non aveva detto loro siete bizzarri e basta ma gli aveva fornito le basi per poter passare da una situazione di stallo (quella delle conoscenze apprese e delle convinzioni radicate) a una situazione di svolta (mettere in crisi quelle certezze radicate,

ripensarle): non essere familiare, lavorare sull'insolito ma senza essere bizzarro. Come poter essere insoliti ma allo stesso tempo evitare di essere bizzarri? Con questa questione aveva aperto loro una strada immensa per continuare la loro ricerca nelle pratiche dell'attore.

Questo desiderio di essere messo in crisi da Eugenio Barba è la ragione da cui nasce questa intervista. Con lui ho dialogato della tecnica video ormai solida e prepotentemente presente nella nostra vita e nel nostro teatro, spesso utilizzata ormai meccanicamente o come orpello decorativo. Con Barba ho affrontato un viaggio sul video e le sue relazioni col teatro che dai primi timidi tentativi degli anni Sessanta arriva ai nostri giorni; di come lui e l'Odin Teatret si sono confrontati col video e come lo utilizzano. Con Barba ho affrontato la sempre difficile questione di come archiviare il teatro e se il video possa veramente essere lo strumento adatto.

Come mi aspettavo il Maestro ha aperto varie crisi ma ha aperto al contempo nuove e importanti direzioni che lui stesso sta seguendo, come il suo nuovo progetto "Archivio Vivente". A Eugenio va il mio grande ringraziamento per questo dialogo, con la speranza che possa continuare a generare nuove crisi nel teatro, nelle sue persone, nei suoi spettatori, che possa continuare a generare crisi in me, come studioso di teatro e nuove tecnologie.

Vincenzo Sansone: Quando nel 1964 fondasti l'Odin Teatret, la tecnologia video era agli albori. Un anno prima, nel 1963, Nam June Paik realizzò a Wuppertal *Exposition of Music-Electronic Television*, considerato come il primo atto di pratica della video arte. In questa esposizione, Paik utilizzava alcuni televisori "modificati" che trasmettevano un segnale video che l'artista manipolava attraverso delle varie tecniche, come l'uso di un magnete, per condurre da una parte una critica alla televisione e a come si era configurata e dall'altra per utilizzare proprio quel segnale televisivo per produrre altro, per condurre sperimentazione artistica. Agli inizi il video non poteva essere registrato ma utilizzato solo "in diretta" e proprio per questo uso si unì ben presto alla performance. Per esempio, proprio Nam June Paik, insieme a Charlotte Moorman, realizzò nel 1971 *Concerto for TV Cello and Videotapes*. In questa performance Charlotte Moorman suonava un violoncello modificato, composto da televisioni che trasmettevano l'evento che stava avvenendo ma modificato dal tocco del violoncello. Come si son

posti Eugenio Barba e l'Odin Teatret nei confronti del video, come possibile elemento scenico, all'inizio del loro percorso? Come si è trasformato questo rapporto con la tecnologia video in scena negli anni e com'è oggi questo rapporto?

Eugenio Barba: All'Odin Teatret cominciammo a utilizzare il video appena apparve sul mercato. Non era per noi uno strumento creativo. Era però utilissimo per riprendere le improvvisazioni degli attori come documentazione per una memoria che a quei tempi, all'inizio degli anni '70, non eravamo consapevoli sarebbe diventata la testimonianza di un lungo cammino e di tante esperienze.

Credo che la mia mania di avere una "testimonianza" sia dovuta alla mia origine di autodidatta. Ho sempre avuto nostalgia di foto e filmati che mi mostrassero come creavano i miei "antenati" – Stanislavskij, Mejerchol'd, Vakhtangov, Eisenstein. I loro testi erano cibo prelibato per la mia immaginazione, ma sentivo il bisogno di uno stimolo visivo diretto e utilitaristico. Un incontro importantissimo fu con Mario Raimondo che alla fine degli anni '60 dirigeva i servizi sperimentali della RAI. Con lui riuscii a stabilire un'intesa che permise a Torgeir Wethal, l'attore dell'Odin Teatret che si trasformò in filmmaker – di riprendere il training di Etienne Decroux, dell'Odin Teatret, e gli esercizi di Grotowski eseguiti dal suo attore Ryszard Cieslak. Così il nostro archivio raccoglieva non solo la documentazione che riguardava il nostro lavoro ma anche quello di altri cammini teatrali.

Vincenzo Sansone: Il video per archiviare. Quando si poté finalmente iniziare a registrare il segnale video e quindi a conservare ciò che una videocamera riprendeva, iniziò a balenare l'idea di fare riprese proprio con il fine di archiviare, di conservare. Il teatro di quel periodo credette sin da subito di aver trovato la tecnologia giusta, quella che finalmente gli permetteva di "non sparire" con lo spettacolo stesso. Famosi sono i viaggi di Ferruccio Marotti in Oriente e le sue riprese di quel teatro e confluiti in quello che forse è uno degli archivi videoteatrali più importanti, quello del Teatro Ateneo della Sapienza. Come si è posto Eugenio Barba con l'Odin Teatret nei confronti della tecnologia video come modalità di archiviazione del proprio lavoro nel tempo, dalla sua nascita fino a oggi?

Eugenio Barba: La mia prima risposta ti deve aver fatto intuire quanto il video sia stato un compagno collaborativo, uno sguardo scrupoloso per captare processi e risultati da utilizzare in modo immediato e preservare pur non sapendo per quale scopo preciso. L'idea di mettere un po' d'ordine in tutta questa "memoria" di film, video, corrispondenza, manifesti e locandine iniziò quando Francesca Romana Rietti negli anni '90 venne a Holstebro all'Odin Teatret a catalogare e sistemare la nutrita raccolta di video e film che possedevamo. Già alcuni compagni dell'Odin Teatret avevano cercato di farlo, Rina Skeel, Sofia Monsalve e Pieangelo Pompa. Questa è la genesi del nostro archivio che ancora non chiamavamo così.

Oggi, video e film riprendono quasi tutte le nostre attività. Un collaboratore fondamentale è Claudio Coloberti, filmmaker di alta qualità che da più di trent'anni non solo filma prove, spettacoli, le sessioni dell'ISTA e le numerose iniziative nella comunità, ma che insieme a Julia Varley e a me ha realizzato una serie di dieci film sull' Antropologia Teatrale sulla base di documenti d'archivio dell'Odin Teatret e dell'ISTA, l'International School of Theatre Anthropology.

Vincenzo Sansone: Nella domanda precedente avevo sottolineato quanto il teatro fosse "eccitato" dalla tecnologia video come elemento di autopreservazione, tanto che in Italia si diffuse negli anni Ottanta il termine videoteatro, un termine spesso ambiguo, perché definisce tante cose, tra cui l'uso del video in scena sebbene nei suoi vari significati identifichi anche la possibilità di "catturare in video", attraverso diverse forme narrative, il teatro. Chiedo a te Eugenio se il video è realmente per il teatro un mezzo di preservazione della memoria più di quelli precedenti. Prima delle tecnologie di riproducibilità tecnica, per citare Benjamin, il teatro ricorreva a strumenti che restituivano una memoria parziale del teatro stesso. Ciò che rimaneva era soprattutto la drammaturgia, tanto che per anni la storia del teatro fu, in realtà, la storia della drammaturgia testuale. Degli antichi greci ci rimangono come fonti principali i testi di alcuni autori e spesso proprio in relazione a quei testi si è definito il teatro greco come logocentrico perché degli altri elementi scenici non si sapeva nulla o si sapeva poco. Oltre ai testi, per preservare il teatro, nel corso dei secoli, si è fatto ricorso ai bozzetti di scena, alle incisioni, addirittura agli affreschi (penso agli affreschi della *Narrentreppe* di Trausnitz, della fine del XVI secolo sulla Commedia dell'Arte), alle cronache degli spettatori "illustri" (penso ai commenti di Ignazio Danti che accompagnano il testo *Le due regole della prospettiva pratica* del Barozzi da Vignola del 1583 in cui racconta di uno spettacolo in cui vide in azione i

legendari *periaktoi*), allo scambio di lettere tra chi aveva visto uno spettacolo e chi non aveva potuto vederlo (penso al compiaciuto spettatore Bernardino Prosperi che assiste alla *Cassaria* di Ludovico Ariosto, messa in scena a Ferrara nel 1508 con un fondale in prospettiva, che scrive una lettera indirizzata a Isabella D'Este, assente durante l'evento), alla manualistica e ai trattati (penso ai manuali di Sebastiano Serlio o Niccolò Sabatini per esempio), alle architetture teatrali che sono rimaste e che raccontano anche un modo di fare teatro (i teatri greci come quello di Siracusa, il Teatro Olimpico di Vicenza, il teatro con le macchinerie barocche del teatro del castello di Drottningholm in Svezia). Sono tutti elementi che restituiscono una memoria frammentaria del fatto teatrale. Poi arriva il video e molti iniziano a pensare che finalmente si possa conservare "Il Teatro", che l'epoca della sua sparizione è totalmente superata grazie alla ripresa e alla registrazione dello spettacolo. Ma è davvero così? Il video consente di archiviare una memoria completa e non più frammentaria del teatro o anche il video continua a operare come gli altri strumenti? Il video può salvare la memoria del teatro? Come bisogna leggere, secondo la tua visione, un documento audiovisivo teatrale rispetto allo spettacolo teatrale?

Eugenio Barba: La natura del teatro è effimera. Però possiamo opporci all'ineliminabile carattere passeggero del teatro in un tentativo di dilatare i suoi confini ed i suoi effetti.

"Effimero" significa "che dura un solo giorno". Ma anche "che muta giorno per giorno". Il primo significato evoca l'idea della morte. Il secondo, al contrario, evoca il fluire mai uguale a sé stesso che caratterizza l'essere-in-vita. Ciò che dura poco è lo spettacolo, non il teatro. Il teatro è fatto di tradizioni, di convenzioni, di istituzioni, di abitudini, di tecniche che permangono nel tempo. Il peso della loro permanenza è così forte che spesso impedisce alla vita di emergere e la sostituisce con la routine. La routine è un altro confine naturale del teatro.

Battersi contro la natura effimera del teatro non vuol dire proteggere ciò che permane: la tradizione. Non vuol dire neppure battersi per la conservazione degli spettacoli. Le "ombre elettriche" (come i cinesi hanno chiamato il cinema) e le "ombre elettroniche" non minacciano il teatro. Rischiano di sedurlo. Cinema ed elettronica realizzano ciò che è stato impensabile fino al ventesimo secolo: spettacoli che si conservano praticamente immutabili nel tempo. Così oscurano la consapevolezza che la dimensione essenziale dello spettacolo teatrale resiste al tempo non fissandosi in una registrazione, ma *trasformandosi*.

Il limite estremo di queste trasformazioni è il primo stadio dell'*archivio vivente*: le memorie dei singoli spettatori. Questa trasformazione è rafforzata dal suo complementare: la conoscenza tacita dell'attore/danzatore, il suo saper fare incorporato, la sua capacità di pensare con i piedi e muoversi con la testa. La morte di un attore/danzatore corrisponde alla constatazione dell'antropologo e scrittore maliano Amadou Hampâté Bâ: "In Africa, quando una persona anziana muore, è una biblioteca che brucia". Amadou era un grande difensore della letteratura orale, l'*oratura* come l'aveva definita il linguista ugandese Pio Zirimu.

Vincenzo Sansone: A proposito di spettacolo dal vivo la studiosa Peggy Phelan, in uno studio del 1993 (*Unmarked: the Politics of Performance*) afferma:

La vita della performance è solo nel presente. La performance non può essere salvata, registrata, documentata o altrimenti partecipare alla circolazione di rappresentazioni di rappresentazioni: una volta che lo fa, diventa qualcosa di diverso dalla performance. Nella misura in cui la performance cerca di entrare nell'economia della riproduzione, tradisce e riduce la promessa della propria ontologia. L'essere della performance [...] diventa se stesso attraverso la scomparsa.

Cosa pensi di queste parole che personalmente come studioso, occupandomi di teatro e nuove tecnologie, tengo sempre in mente nelle mie ricerche? Cosa pensa il regista fondatore del Terzo Teatro di questo paradigma ontologico della performance?

Eugenio Barba: Non si può essere che d'accordo con lei. Ma tutto questo avviene nel mondo delle idee. Nel mondo della pratica la sfida consiste non nell'essere puristi ma *come* infondere un "anima" nello spettacolo, sia esso dal vivo o tecnologico, *come* tramutare e intensificare quello che è familiare, ovvio, quotidiano e trasportare lo spettatore in un altro stato di percezione e coscienza. Uno spettacolo teatrale è un abbraccio tra energia attiva degli attori/danzatori ed energia reattiva degli spettatori. Se riprendi e mostri meccanicamente il risultato, è chiaro che la sensualità è evaporata. Però tu puoi fare un montaggio che ricrea l'*equivalente* dell'esperienza sensoriale teatrale. Equivalente vuol dire che la forma è diversa ma la sostanza continua a vivere.

Vincenzo Sansone: Una delle più importanti studiose italiane di videoarte, la professoressa Sandra Lischi dell'Università di Pisa, afferma in suo testo a proposito del rapporto tra video e

performance: «C'è qualcosa, nel video, che evoca in modo potente la natura "diretta", "dal vivo", dello spettacolo teatrale. O meglio: qualcosa che è all'opera nell'immagine elettronica, quindi già nel medium televisivo, caratterizzato, com'è noto, dalla simultaneità fra ripresa e trasmissione». Cosa pensi di questa similitudine?

Eugenio Barba: Evocare via video vuol dire saper utilizzare una creatività che in modo diverso dal modello originale – lo spettacolo dal vivo – impatti la sensibilità e la memoria degli spettatori. Questo avviene con una saper fare tecnico e una tecnologia radicalmente diversi da quelli del teatro e della danza. Qui la relazione attore-spettatore si basa su un fattore biologico irripetibile: il senso cinestetico, la consapevolezza del nostro corpo, delle sue tensioni, posture e movimenti. E anche di quelli degli altri intorno a noi.

Questa empatia cinestetica è la specificità della relazione-in-vita tra attore/danzatore e spettatore che non si ritrova in nessuna altra forma artistica allo stesso grado di intensità. Pensa agli spettacoli di danza che si rivolgono semplicemente al senso cinestetico degli spettatori e alla loro capacità di elaborare processi mentali e sensoriali discontinui non basati su psicologia o logica ma su cinestesia e immaginazione.

Vi sono artisti che usano il video in maniera potente – esattamente come i maestri di film. Pensa a Bill Viola. Ma si tratta di equivalenti, di forme artistiche che possono potenziare a volte uno spettacolo, ma non ne possono sostituire il sistema nervoso e l'organicità.

Vincenzo Sansone: Il video e la regia. Il video, che poi finisce negli archivi teatrali, diventa spesso per il regista un elemento per conservare la sua regia, da utilizzare durante le prove per rivedere delle soluzioni o per mostrarle ai suoi attori e avviare una discussione su cosa va bene e cosa c'è da lavorare. Questo video gli potrà servire anche per futuri riallestimenti. Il video e l'attore. Il video per l'attore diventa uno "specchio" per rivedere se stesso, le sue improvvisazioni e un modo per correggere i propri errori. Diventa spesso uno strumento per "imparare" una parte quando deve sostituire qualcuno in una produzione già avviata. Cosa ne pensa Eugenio Barba regista di questo uso del video. Ricorre a queste soluzioni? E i suoi attori che rapporto hanno con il video?

Eugenio Barba: Non rivedo mai in video i miei spettacoli e credo che anche i miei attori non lo facciano. Ma il video diventa uno strumento eccezionale a livello didattico appena rievoca quello che è assente – il passato. Basta mostrare i tre minuti del primo film sugli esercizi di biomeccanica di Mejerchol'd per far scoppiare la mente di giovani attori e attrici per l'enigmatica scansione delle fasi dinamiche dell'azione che propone. Mai la loro immaginazione avrebbe potuto essere colpita a tal punto leggendone solo la descrizione. Parlo per esperienza personale, non riesco a immaginare cosa fossero questi esercizi di biomeccanica fino a quando non vidi quel filmino di tre minuti. Fu uno choc.

Vincenzo Sansone: Parliamo dell'Odin Teatret Archive. Cosa contiene? Può essere consultato? È o sarà digitalizzato permettendone l'accesso a chiunque voglia scoprire questo immenso patrimonio?

Eugenio Barba: Tutti i documenti originali dei primi 50 anni dell'Odin (1964-2014) si trovano oggi alla Biblioteca Reale di Copenaghen. Nel 2034 saranno consegnati i documenti originali degli ultimi venti anni: programmi, corrispondenza, filmati, manifesti, locandine, diari di lavoro, processi di lavoro, risultati artistici e iniziative in contesti sociali, "baratti" e scambi, i diversi modi di usare il teatro fuori dai luoghi tradizionali. L'archivio conserva una documentazione unica di tutti i seminari sui teatri asiatici che iniziammo a organizzare a Holstebro nel 1972 e che aprirono nel 1979 la strada all'eccezionale documentazione dell'ISTA, l'International School of Theatre Anthropology. La mia corrispondenza con i gruppi di teatro e quella dei miei attori con l'intero arcipelago delle "isole galleggianti" del Terzo Teatro è non solo un panorama che descrive la nascita e lo sviluppo di questa originale tradizione artistica e nuovo sistema di produzione teatrale, ma anche una testimonianza antropologica di un'intera generazione che dopo il '68 arriva al teatro per cambiare sé stessa e la società.

L'eccezionalità dell'Archivio dell'Odin Teatret consiste nel fatto di essere stato schedato, catalogato, digitalizzato e fornito di una cornice informativa che permette di orientarsi in questo meandro intercontinentale di persone, nomi, relazioni e avvenimenti. Il merito di questo risultato fuori del comune, e direi anche pioneristico, è di Mirella Schino che insieme a Francesca Romana Rietti e Valentina Tebaldi hanno guidato per otto anni un'equipe internazionale di giovani studiosi. Mirella Schino ha pubblicato un distillato di questa

impresa, *Gli archivi dell'Odin Teatret* (Bulzoni editore), un libro che è un modello originale di come si organizza l'archivio di un teatro. Non è un caso che sia stato immediatamente tradotto in inglese da Routledge.

Chiunque ha accesso ai documenti originali dell'Odin Teatret che si trovano alla Biblioteca Reale. Una copia digitale può essere consultata a Holstebro nella sede del Nordisk Teaterlaboratorium, e un'altra al LAFILIS, Living Archive Floating Islands presso la Biblioteca Bernardini a Lecce.

Vincenzo Sansone: Collegandomi al tuo progetto "archivio vivente" il suo nome mi suona come una cosa assolutamente nuova quando si parla di archivio. Finora con archivio si è sempre inteso qualcosa, spesso uno spazio fisico, oggi anche una memoria informatica, dentro cui inserire "cose vecchie", cose del passato, documenti e per l'appunto video, che nel caso del teatro costituiscono una memoria del teatro che forse qualche studioso consulterà per i suoi libri. Qualcosa di "morto", perché conserva qualcosa che non c'è più e che può essere sfogliato come sfogliamo l'album di fotografie della nostra infanzia. Il termine "vivente" sembra, dunque, essere antitetico a quello di archivio. Archivio vivente però sembra essere un "ossimoro" positiva, perché dà vita a una nuova consapevolezza di ciò che può essere un archivio. Faccio queste riflessioni perché negli ultimi anni diversi studiosi hanno cominciato a ripensare il concetto di archivio. Termini come ri-performare l'archivio (Van Alphen 2015) cosicché l'archivio possa essere vivo (Giannachi 2016) hanno portato a nuove modalità di ripensare l'archivio. Da una parte c'è la possibilità di trasformare una collezione audiovisiva in risorse ludiche, stimolando nuove modalità coinvolgenti per interagire con essa, costruendo un ambiente digitale che invita lo spettatore a svolgere un ruolo più partecipativo nella futura creazione narrativa, a non essere solo uno che consulta ma costruisce la propria narrazione fruendo dell'archivio implementato da tecnologie digitali. Dall'altra, ri-performare l'archivio e renderlo vivo significa che l'archivio di un artista non è più solo una sorta di centro di raccolta del suo materiale audiovisivo e non solo ma una fonte per future creazioni. Altri artisti, i più giovani per esempio, possono attingere al suo archivio e, a partire da materiali da lì prelevati, dare vita a nuovi processi creativi, a nuove operazioni artistiche. Cosa ne pensi di queste due traiettorie per ri-performare l'archivio e come si relazionano al tuo progetto di archivio vivente?

Eugenio Barba: Fammi spiegare la struttura dell'Archivio Vivente che sta sorgendo nel Salento dove sono nato. Contiene molte delle idee che hai descritto. Nel luglio del 2022 La Regione Puglia ha sancito la nascita di un partenariato culturale con la Fondazione Barba Varley ETS finalizzato alla promozione, ricerca e studio dell'Odin Teatret, del Terzo Teatro - il teatro di gruppo - e della mia biografia artistica. Prevede una collaborazione scientifica diretta a valorizzare e promuovere il progetto LAFLIS, LIVING ARCHIVE FLOATING ISLANDS (Archivio Vivente Isole Galleggianti) che io e Julia Varley abbiamo ideato e che sarà installato presso la Biblioteca Bernardini a Lecce. Elemento vitale del partenariato è la mia donazione al Polo Biblio Museale della Regione Puglia della mia biblioteca privata e dei fondi bibliografici e documentari relativi alla mia esperienza artistica e a quella dell'Odin Teatret e che includono una copia digitale della documentazione originale che si trova alla Biblioteca Reale di Copenaghen. Inoltre, comprende l'ingente archivio di Julia Varley sul Magdalena Project, la rete internazionale di donne nel teatro, con il suo triennale Festival Transit che ha più di trent'anni di esistenza e le varie pubblicazioni tra cui la rivista Open Page.

Il LAFLIS è organizzato in tre campi simultanei d'azione: a) Memoria: un archivio centro studio tradizionale che cataloga e inventaria materiali storici e li mette a disposizione di studiosi e interessati; b) Trasmissione: un ambiente di elaborazione dei documenti con pubblicazioni, studi comparativi, incontri, seminari e disseminazione didattica, fonte di nuove creazioni e operazioni artistiche; c) Trasformazione: i reperti degli spettacoli dell'Odin Teatret sono *messi in scena* grazie a installazioni che danno al visitatore l'occasione di interagire e viverli in una dimensione sensoriale e immaginativa.

Questa struttura operativa ha origine in una visione e un modo di percepire la realtà. Il passato non sta dietro le nostre spalle. Sta sopra di noi. È ciò che rimane della dimensione verticale. La storia, il passato che conosciamo, è la descrizione del possibile. Ci fa intravedere il mondo e il teatro così come potrebbero essere. Di questo fitto dialogo con ciò che fu diverso si nutre la nostra scontentezza per il presente. È questa scontentezza che chiamiamo *vita spirituale*. I veri interlocutori diversi sono i morti, i presenti invisibili. Il passato è l'unico interculturalismo che ci sfida perché è verticale.

Perché usiamo la parola "passato" solo al singolare? Perché non esiste il plurale per questa dimensione temporale che tanto affolla la nostra coscienza e influenza le nostre scelte? Immaginiamo possibili futuri. Possiamo anche parlare di possibili passati?

Il teatro è arte fugace che produce passati. I teatri sono cantieri di passati. In questi passati sono celati l'essenza tecnica e trascendente dell'*antichissimo*, il valore invisibile e intangibile del mestiere. I passati sono fiumi carsici in cui ogni generazione può dissetarsi nel processo di costruire il suo Presente. Tutte le epoche sono la *nostra* epoca. Tutti i teatri sono il *nostro* teatro nel Presente.

“Prima di essere *La Gioconda*, un quadro è una superficie coperta di colori distribuiti in un certo ordine”, affermava saggiamente il pittore francese Maurice Denis.

Prima di essere un personaggio, un attore è un corpo vivente che parla e si muove. In questo consiste la base pre-espressiva del suo processo creativo, il livello di organizzazione della presenza scenica che determina l'efficacia espressiva che colpirà sensi, memoria e immaginazione dello spettatore. *Come* estrarre dai passati dei teatri i molteplici sensi e il saper fare che hanno permesso di raggiungere questa efficacia espressiva? *Dove* sapere sfruttare questo patrimonio cognitivo *oggi*, garantendo a ognuno di perseguire la propria balena bianca, la propria ossessione?

Gli storici e la gente del mestiere non possono ignorare la conoscenza della cultura materiale degli attori: i modi in cui gli attori in un determinato periodo vivono, pensano, producono e costruiscono i loro rapporti creativi e sociali. Per un simile studio servono altre premesse cognitive, emotive e sociali.

È necessario inventare un rifugio di ispirazione pratica che sia anche un trampolino efficace per l'immaginazione. Potremmo considerare questo rifugio come una nuova incarnazione delle due prime biblioteche, quella di Alessandria e di Pergamo. Qui letterati ed esperti in scrittura – una recente tecnica umana che si stava diffondendo - collaboravano copiando e riproducendo su papiro e pergamena manoscritti acquisiti con difficoltà in varie parti del mondo conosciuto. Fu il primo tentativo di trasporre nel Presente e nel futuro una conoscenza legata essenzialmente alla memoria orale. L'*archivio vivente* si ispira alle motivazioni di questo tipo di ambiente. Potremmo anche dire che è l'equivalente di un “teatro laboratorio” così come fu realizzato nel secolo scorso.

In quanto ambiente trasformativo, santuario di un Presente anacronistico e cantiere di riciclo dei passati, l'*archivio vivente* protegge documenti e artefatti per suscitare il silenzio che è MEMORIA dell'*antichissimo*. Dà espressione potenziata a questa eredità, e questa TRASMISSIONE sviluppa relazioni, collaborazioni pubblicazioni, filmati, incontri teorici, scambi di

esperienze, corsi di specializzazione, formazione. Infine, *l'archivio vivente* è TRASFORMAZIONE, palingenesi di un patrimonio cognitivo, metamorfosi in forme e linguaggi artistici che sollecitano associazioni e ricordi individuali e collettivi. È un processo che sprigiona un'inaspettata esistenza sensoriale da carte e oggetti in letargo.

Questa visione "impossibile" diventa possibile grazie a persone decise di realizzarla. Qui diventano fondamentali i collaboratori come Francesca Romana Rietti, responsabile scientifica e curatrice del LAFLIS; Luca Ruzza, designer dell'allestimento e l'OpenLab che li realizza; il comitato scientifico internazionale, personalità dell'Accademia che negli ultimi due anni sono stati importantissimi per me e Julia Varley nel sorreggerci in questo progetto: Franco Perrelli, Valentina Venturini, Francesca Romana Rietti, Emanuele Amoruso, Luca Ruzza, Annelis Kuhlmann, Bianca Mastrominico, Alex Giordano. Per non parlare del DAMS dell'Università di Lecce con Francesco Cereaolo, e dei gruppi teatrali come "Koreja", "Ultimi fuochi" e "AMA, Accademia Mediterranea dell'Attore" che operano nel Salento.

Questo progetto di partenariato tra Fondazione Barba Varley e la Regione Puglia è una cattedrale che stiamo costruendo sulla punta di un ago. Solo degli angeli custodi possono garantirne l'equilibrio. Il progetto del LAFLIS nacque alcuni anni fa da una conversazione con una politica, Loredana Capone, a quel tempo assessora alla cultura della Regione Puglia, e con Luigi De Luca, direttore del Polo Biblio-Museale di Lecce e della Biblioteca Bernardini che ospita il LAFLIS in sette grandi stanze. Non mi faccio molte illusioni per il futuro. Se queste due persone radicate nella politica e caratterizzate da una particolare sensibilità lotteranno con noi insieme alle loro collaboratrici Alice Bottega e Sara Saracino, solo allora posso immaginare per il LAFLIS un futuro che cambierà la storia del teatro in quanto memorial del Terzo Teatro, la cultura del teatro di gruppo che merita di essere riconosciuta dall'UNESCO come patrimonio immateriale dell'umanità.

Questo è *l'Archivio vivente*, un ambiente e uno spazio operativo, sociale ed emotivo, con archivisti, studiosi, gente di teatro/danza e artisti di arti visuali uniti dalla passione di liberare il passato dalla sua gabbia e farlo correre nel Presente. Tutti si accaniscono su una domanda: si può fare qualcosa d'altro dei passati oltre a quello che sono, ovvero passati?

Vincenzo Sansone: *Tebe al tempo della febbre gialla* è stato presentato come l'ultimo spettacolo dell'Odin Teatret. Dopo questo spettacolo ciascun membro dell'Odin continuerà per vie autonome e tra questi ci sei proprio tu Eugenio con il tuo nuovo progetto "archivio vivente".

Eugenio Barba: L'Odin Teatret non è stato sciolto, esiste ancora e continua a dare spettacoli, a crearne dei nuovi e a svolgere numerose attività a Holstebro e all'estero. Io e la maggior parte degli attori dell'Odin Teatret siamo stati licenziati nel 2021 dal nuovo direttore del Nordisk Teaterlaboratorium che è l'istituzione che includeva numerose attività autonome come l'Odin Teatret Archive, l'ISTA, Transit (Festival di donne nel teatro) diretto da Julia Varley o il Villaggio Laboratorio di Kai Bredholt, ma anche gruppi teatrali indipendenti come Odin Teatret, Váli e Ikarus, ognuno con attori e registi svincolati gli uni dagli altri. Il nuovo direttore del Nordisk Teaterlaboratorium ha riadattato questo ambiente basato sulla diversità in un teatro con un unico ensemble. Noi dell'Odin Teatret abbiamo dovuto lasciare la fattoria che avevamo trasformato in un laboratorio durante più di 50 anni. Ora operiamo in altri locali a Holstebro e l'anno prossimo, 2024, celebreremo i nostri 60 anni iniziando a gennaio in Messico con due nuovi spettacoli. Saremo a marzo a Milano per una settimana al Teatro Menotti, e a maggio al Teatro Nazionale di Roma, all'India. Ogni mese, in diverse nazioni, si svolgerà una commemorazione della longevità dell'Odin con spettacoli, seminari, film e classi magistrali.

Vincenzo Sansone: Un'ultima questione, per leggere il presente attraverso il passato ricorrendo a una delle persone per te più care, Grotowski. In *Per un teatro povero* scriveva:

Che cos'è il teatro? Che cosa lo rende unico? Cosa può attuare che il cinema e la televisione non possono? Due idee si concretarono nella mia mente: il teatro povero e la rappresentazione come atto di trasgressione. Eliminando gradualmente tutto ciò che si dimostrava superfluo, scoprimmo che il teatro può esistere senza cerone, senza costumi e scenografie decorative, senza una zona separata di rappresentazione (il palcoscenico), senza effetti sonori e di luci, ecc. Non può invece esistere senza un rapporto diretto e palpabile, una comunione di vita fra l'attore e lo spettatore

Cos'era questo teatro povero letto attraverso la tua visione e la tua esperienza diretta con Grotowski? Quanto questa visione influenzò il tuo rapporto con le tecnologie in teatro? La riflessione di Grotowski nasce anche in relazione alla corsa del teatro verso le tecnologie e in particolare la televisione, quasi un affanno, un modo per non soccombere a essa assecondandola e ricorrendo ai suoi linguaggi. C'era davvero bisogno a quel tempo di un teatro povero o poteva esserci un "teatro ricco" ma rifondato, un teatro in cui il livello tecnologico fosse esso stesso drammaturgico e non decorativo? Come si relaziona il teatro contemporaneo (che spesso ricorre alla tecnologia internet - e durante il COVID questo aspetto è esploso prepotentemente - mettendo in questione "il rapporto diretto e palpabile, una comunione

di vita fra l'attore e lo spettatore" che in molti casi è rimasta ma "a distanza") con questa idea di teatro povero?

Eugenio Barba: Il termine "teatro povero" fu coniato da Ludwik Flaszen, il direttore letterario del Teatr 13 Rzedow (delle 13 file) a Opole di cui Grotowski era direttore artistico. Flaszen lo applicò nel 1963 allo spettacolo *Akropolis* con la regia di Grotowski nel senso che gli elementi scenografici introdotti all'inizio della rappresentazione erano gli unici a essere usati attraverso una successione di trasformazioni. Così lo descrisse nel programma dello spettacolo. Grotowski riprese la formula "teatro povero" e la adottò alla sua visione teatrale che si era cristallizzata nel periodo di prove de *Il principe costante* (1964-1966). Per me questa espressione voleva dire una cosa: la forza emotiva dei pochi spettacoli che Grotowski riuscì a realizzare, oltre ai due che ho citato, anche *Dr Faustus* di Marlowe (1963), *Studio su Amleto* (1964) e *Apokalypsis cum figuris* (1969). Queste opere, che in Polonia e all'estero furono spesso bistrattate dalla critica e da molte personalità dell'ambiente teatrale, possedevano una forza misteriosa che mi commuoveva senza che io potessi spiegarmene la ragione. Le avevo viste nascere, svilupparsi, conoscevo gli stratagemmi tecnici, le astuzie, e i momenti di illuminazione apparsi per caso. Eppure ogni volta che le rivedevo ne ero profondamente toccato. Rimasero nella mia memoria e nel mio corpo come un'idealità dinamica, fisica ed emotiva da emulare.

Tieni presente che Grotowski, nella Polonia comunista degli anni 60 - pur osteggiato dal regime per i suoi spettacoli che non avevano spettatori, e in più per aver oltraggiato la chiesa cattolica con la quale il regime comunista voleva convivere senza conflitti - usufruiva di condizioni economiche che gli permettevano di provare per mesi. I suoi attori erano tutti diplomati da una scuola teatrale di stato. Aveva locali adeguati, dei tecnici, e persino una guardarobiera che stirava i costumi degli attori. Non era quindi un teatro "povero" di mezzi materiali.

L'Odin Teatret, che avevo fondato a Oslo nel 1964 con giovani rifiutati alla scuola teatrale, era uno sprovvisto teatro di dilettanti, senza locale, senza soldi e senza esperienza. Mi ritrovai nell'inaspettata situazione di dover formare degli attori. L'esperienza dell'autodidattismo fu drastica, così come lo è stata in seguito per tutti i teatri di gruppo, ovvero il Terzo Teatro, che non è né un teatro d'arte tradizionale né un teatro di sperimentazione. Il "teatro povero" come categoria teorica o ideale di "comunione di vita fra l'attore e lo spettatore" non mi diceva molto, l'influenza determinante era la memoria fisica e il *valore* di quegli spettacoli

a cui io stesso per tre anni avevo fatto parte come aiuto-regista. La *vita* che emanavano era quello che volevo distillare e io sapevo che questa *vita* non era il risultato di un'idea o una formula, ma di sapere tecnico, pazienza, auto-disciplina e un'infinità di tentativi abortiti. Il "teatro povero" era tempo e umiltà, la particolare cultura del lavoro di un ensemble.

La storia dell'Odin Teatret mostra che quando ne avevo le condizioni potevo mettere in scena spettacoli con 60 attori, orchestra e scenografie sontuose, persino digitali come l'ultima creata da Stefano Di Buduo per *Anastasis* (Resurrezione) al Teatro Nazionale di Budapest nel maggio 2023. Quando non avevo denaro, mi bastavano alcuni lenzuoli per costruirci intorno una storia che avesse un senso per gli spettatori del nostro tempo, come per *Tebe al tempo della febbre gialla*. Il teatro per me è sempre stato alcuni attori e alcune circostanze che mettevano in moto un processo di trasformazione da un punto di partenza che poteva essere un testo, un romanzo, una biografia, una domanda o una scommessa. Considero il teatro un'interferenza nella realtà quotidiana, un'esperienza che disorienta e che può avvenire in una strada, in un ospedale, in una chiesa o in un museo. Il teatro può essere un catalizzatore di relazioni insospettite in una società lacerata e afflitta da una mancanza di appartenenza. Oppure può essere un'interazione di reciprocità, un baratto. Oppure il sovvertimento della normalità come la Festuge, la settimana di festa di Holstebro, con decine e decine di istituzioni e organizzazioni che collaborano aggregandosi per mostrarsi reciprocamente la loro specifica cultura del lavoro – la polizia e i pompieri, i sacerdoti e gli infermieri, i club di sport, le scuole, le diverse minorità e comunità religiose. Il teatro è politica con altri mezzi. Teatro inteso come relazione che genera relazioni ed energie inaspettate. Politica nel senso di nostalgia di cambiamento.

Si può dire che l'Odin Teatret è complementare al "teatro povero" di Grotowski, una formula potente che ha ispirato attori e registi marginali e affermati. Ma alla fin fine il teatro è lo spettatore. È nel suo sistema nervoso, nella sua memoria fisica, nella sua immaginazione e nella sua biografia che si svolge lo spettacolo reale. Se gli dèi ti sono propizi, il tuo spettacolo può conseguire questo effetto di vita intensificata con l'aiuto della tecnologia moderna – video, proiezioni, intelligenza artificiale e robot. Ma puoi arrivare in profondità usando anche e soltanto la tecnologia arcaica del corpo-mente umano.

¹ Eugenio Barba è nato nel 1936 in Italia ed è cresciuto nella cittadina di Gallipoli. La situazione socio-economica della sua famiglia cambiò drasticamente quando suo padre, un ufficiale militare, fu vittima della seconda guerra mondiale. Terminati gli studi liceali presso il Collegio militare di Napoli (1954) abbandona l'idea di intraprendere la carriera militare seguendo le orme del padre. Nel 1954, emigra in Norvegia per lavorare come saldatore e marinaio. Contemporaneamente si laurea in letteratura francese, norvegese e storia delle religioni all'Università di Oslo. Nel 1961 si reca in Polonia per studiare regia alla State Theatre School di Varsavia, ma lascia un anno dopo per unirsi a Jerzy Grotowski, che a quel tempo è il direttore del Theatre of 13 Rows a Opole. Barba rimane con Grotowski per tre anni. Nel 1963 si reca in India dove studia il Kathakali, una forma teatrale allora sconosciuta in Occidente. Barba scrive un saggio sul Kathakali che subito viene pubblicato in Italia, Francia, Stati Uniti e Danimarca. Il suo primo libro su Grotowski, *Alla ricerca del teatro perduto*, è distribuito nel 1965 in Italia e Ungheria. Quando Barba torna a Oslo nel 1964, vuole diventare un regista teatrale professionista ma, essendo straniero, non riesce a trovare lavoro. Riunisce alcuni giovani che non erano stati accettati dalla Scuola Statale di Teatro e nell'ottobre del 1964 crea l'Odin Teatret. Come primo gruppo teatrale in Europa, elaborarono la nuova pratica del training come apprendistato totale. La prima produzione dell'Odin Teatret, *Ornitofilene*, basata su un testo dell'autore norvegese Jens Bjørneboe, giunge in Norvegia, Svezia, Finlandia e Danimarca. Successivamente l'Odin Teatret è invitato dal comune danese di Holstebro, una cittadina nello Jutland nord-occidentale, per creare lì un laboratorio teatrale. Per cominciare, gli viene offerta una vecchia fattoria e una piccola somma di denaro. Da allora Barba e i suoi collaboratori hanno fatto di Holstebro la base delle loro molteplici attività. Negli ultimi anni Eugenio Barba ha diretto 81 produzioni con l'Odin Teatret e con l'interculturale Theatrum Mundi Ensemble, alcune delle quali hanno richiesto fino a due anni di preparazione. Tra queste produzioni: *Ferai* (1969), *Min Fars Hus* (1972), *Brecht's Ashes* (1980), *The Gospel according to Oxyrhincus* (1985), *Talabot* (1988), *Kaosmos* (1993), *Mythos* (1998), *Andersen's Dream* (2004), *Ur-Amleto* (2006), *Don Giovanni all'Inferno* (2006), *The Marriage of Medea* (2008), *The Chronic Life* (2012), *The Tree* (2016), *The Deaf Man's House* (2019), *A Character that Cannot Die* (2020), *Thebes at the Time of the Yellow Fever* (2022). Dal 1974 Eugenio Barba e l'Odin Teatret hanno ideato un proprio modo di essere presenti in diversi contesti sociali attraverso la pratica del "baratto", uno scambio di espressioni culturali con una comunità o un'istituzione, strutturato come una performance comune. Nel 1979 Eugenio Barba fonda l'ISTA, International School of Theatre Anthropology, avviando di fatto le ricerche di un nuovo campo di studi: l'Antropologia Teatrale. Tra le pubblicazioni di Barba, tradotte in molte lingue diverse, figurano *La Canoa di Carta; Teatro: Solitudine, Mestiere, Rivolta; La terra di cenere e diamanti. Il mio apprendistato in Polonia seguito da 26 lettere di Jerzy Grotowski a Eugenio Barba; L'arte segreta dell'attore. Un dizionario di antropologia teatrale* (in collaborazione con Nicola Savarese); *I cinque continenti del teatro* (in collaborazione con Nicola Savarese); *Terzo teatro. Un grido di battaglia* (con Nicola Savarese, Franco Ruffini, Julia Varley, a cura di Claudio La Camera). Eugenio Barba ha ricevuto lauree honoris causa dalle Università di Århus, Ayacucho, Bologna, L'Avana, Varsavia, Plymouth, Hong Kong, Buenos Aires, Tallinn, Cluj-Napoca, Edimburgo, Shanghai, Brno e Peloponneso, nonché la "Reconnaissance de Mérite Scientifique" dell'Università di Montreal e il Sonning Prize dell'Università di Copenaghen. Ha anche ricevuto il Danish Academy Award, il Mexican Theatre Critics' Prize, il Pirandello International Prize e il Thalia Prize dall'International Association of Theatre Critics (IATC). (Cfr. <https://odinteatret.org/>)

La vera rivoluzione non è l'ambiente digitale ma l'esperienza

Anna Maria Monteverdi e Antonio Pizzo intervistano Luciano Floridi¹

DOI: 10.54103/connessioni/20893

A trent'anni dalla stesura del *Manifesto per una cartografia del reale* (Fondazione Mudima, Milano, gennaio 1993) che vedeva gli albori del Virtuale e indicava una strada possibile da percorrere creativamente ed espressivamente, oggi le tecnologie del virtuale sono ancora più che mai al centro del dibattito etico ed estetico. In quel *Manifesto* emergevano due concetti che saranno anche alla base di un importante volume di uno dei firmatari, Antonio Caronia (*Il Corpo virtuale*, 1996): il confine tra «virtuale» e «reale» appariva sempre più incerto e il corpo diventava sempre più smaterializzato, ubiquo, disseminato attraverso le tecnologie digitali e delle reti. Andrea Balzola e Paolo Rosa nel 2011 riprenderanno quell'indicazione storica e quelle suggestioni teoriche nel loro volume *L'Arte fuori di sé* e proporranno il tema di una nuova polisensorialità nata dall'unione di sensi naturali e artificiali.

Floridi nell'intervista si dichiara deluso dal mondo della VR così com'è stato plasmato e divulgato finora, in quanto è stato inteso come una "brutta copia della realtà euclidea" e l'esperienza sensoriale si limita alla percezione visiva e auditiva: ogni tentativo di aumentare le potenzialità dei nostri sensi è sostanzialmente, fallito. Il rischio o il limite di replicare modelli di vita, sociali, economici ed estetici dominanti, è concreto. Siamo ben lontani dall'utopia di nuovi mondi e di nuove sensibilità suggerite dalle opere degli artisti dei primi anni Novanta, (Mario Canali, Paolo Rosa/Studio Azzurro, GMM e Giacomo Verde) e dai testi teorici di Antonio Caronia e Pier Luigi Capucci. Fu proprio da questo gruppo che sarebbe nata, non a caso, la feconda stagione della sperimentazione tecnoartistica italiana che metteva alla prova la possibilità espressiva e creativa delle tecnologie del virtuale².

Floridi nei suoi saggi e nelle sue presentazioni pubbliche, ha spiegato il processo progressivo di adattamento dell'umanità all'infosfera, degli spazi che diventano involucri per le tecnologie mentre si auspicherebbe il contrario, ovvero un mondo aumentato tecnologicamente quale risultato di un vero co-design di uomo e macchina. Ma la nuova infosfera potrà dare vita

a nuove trame sociali oltre “l’aggregazione formattata” (la definizione è di Jaron Lanier), omologata e pilotata dei social network?

Gli usi (benevoli e malevoli) e gli abusi dell’AI sono ben noti. Floridi afferma che il problema è nella capacità umana di guidarne eticamente le applicazioni in ogni campo del progresso. E quale sfida ci offre oggi il Metaverso? Sarà l’ennesimo sfruttamento commerciale di una riproduzione di un mondo che già conosciamo bidimensionalmente? In *Expanded Experience XE* Floridi descrive la felice utopia di “liberare la nostra immaginazione”, creare una realtà estesa, non sostitutiva, in cui sarà possibile immergersi senza mai lasciare la nostra postazione, in un “arcipelago di siti” attraverso i quali si potranno fare esperienze uniche, altrimenti impossibili nella realtà analogica. Floridi immagina di mettersi nei panni di altri esseri: guardare il mondo attraverso gli occhi di un gatto, spostarsi nello spazio come un pipistrello, essere dentro un’onda, scorrere come un fiume. La Realtà Virtuale diventa maschera nel senso antropologico del termine, ossia luogo della trasformazione³. Chi ha davvero interesse a scoprire o creare questo tipo di metaverso visionario, ma che può aprire la porta ad altri mondi, al di là di ogni schematismo? “Il digitale ci permette di essere un po’ meno corporei e questo libera e scatena il mondo dell’esperienza”, afferma Floridi nell’intervista.

A Elon Musk che sostiene che la AI è il più grande rischio esistenziale dell’umanità, Floridi risponde che l’AI deve essere trattata come una normale tecnologia che svolgerà un ruolo chiave nel gestire un mondo sempre più complesso, per elaborare immense quantità di dati, resa possibile dalla rivoluzione digitale, anzi dal “disallineamento digitale tra azione e intelligenza”: “Abbiamo bisogno di tutta la buona tecnologia che possiamo disegnare, sviluppare, e implementare per affrontare nuove sfide, e di tutta l’intelligenza umana che possiamo esercitare per mettere tale tecnologia al servizio di un futuro migliore”.

Ma in questa re-ontologizzazione del mondo quale sarà il livello di sostenibilità, accettabilità sociale che emergerà? Quale il suo impatto sociale? Quale sarà l’AI socialmente vantaggiosa?

Infine, l’intervista affronta anche la questione di come le nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione stiano cancellando il confine tra informazione diegetica e non-diegetica, a favore di una transdiegettizzazione dell’infosfera che attraversa continuamente e nelle diverse direzioni, i confini tra un sistema ed il suo ambiente: le ICT stanno “transdiegettizzando il nostro mondo. E chi disegna e gestisce le interfacce in versione transdiegetica disegna di fatto, il nostro mondo e il nostro modo di starci”.

Anna Maria Monteverdi: Trent'anni dopo il Manifesto *Per una cartografia del reale*, la tecnologia dirompente è ancora il virtuale, oggi ambiente misto dove coabitano agenti umani e agenti artificiali. La mappa per orientarci in questo nuovo mondo diventa abbastanza complicata da leggere. Come può questa "enorme capacità di agire, ma senza *intelligere* delle AI" come Lei dice, impattare con paradigmi consolidati storicamente nell'ambito, per esempio, dell'estetica e quali nuovi paradigmi invece, propone? Appiattirà la diversità? Cambierà il sistema dell'arte e che ricadute socio-culturali avrà?

Luciano Floridi: Partirei da un'osservazione relativa all'esperienza. Abbiamo sotto gli occhi e intorno a noi l'esperienza ma non la concettualizziamo abbastanza. La tecnologia oggi, specie quelle immersiva, chiamiamola Metaverso o Realtà Virtuale o Realtà Aumentata o le varie altre Realtà che possiamo esperire quando c'è la sovrapposizione di immagini con i nostri visori....ebbene, tutto questo mondo ci permette di uscire da un paio di presupposti che diamo per scontato, e ci sfida un po' sul piano dell'esperienza. I presupposti sono quelli che si tratti di un cambiamento, che la vera rivoluzione sia di tipo ambientale. In fondo è questo ambiente che cambia e noi sentiamo o percepiamo questo ambiente un po' dall'esterno (con la Realtà Aumentata) o dall'interno (con le Realtà immersive), ma grosso modo la novità resterebbe quello che ci circonda. Ma ci stiamo rendendo conto che la stessa esperienza sta cambiando? Il mondo che ci circonda va verso una certa direzione, si virtualizza, ma se non focalizziamo il vero punto, cioè la nostra esperienza che sta cambiando, non capiamo dove stia la vera novità, la sostanza della rivoluzione.

Non importa quanto siano grandi i visori che indosso o quanto sia bravo con i videogiochi, ciò che importa è l'esperienza che posso fare. L'esperienza cambia profondamente a livello, potremmo dire, "genetico". Un conto è essere un animale biologico in uno spazio tridimensionale, chiamiamolo newtoniano e euclideo – che tra l'altro sappiamo essere una nostra costruzione mentale –, un altro conto è trovarsi in una realtà che abbiamo fotocopiato dal mondo euclideo e newtoniano con un corpo adeguato per una realtà relativistica e quantistica.

Sul piano estetico per lungo tempo, sin dai Greci, il focus era la visione, dall'eidos delle idee in poi (la teoria delle idee secondo Platone, ndc); abbiamo poi un'estetica musicale che ha altri elementi fondamentali. Ma dal teatro o altre arti performative sappiamo che l'estetica si occupa di tutta l'esperienza, in tutta la sua ricchezza.

Ebbene, partiremmo con il piede sbagliato se considerassimo l'esperienza solo quella dei cinque sensi; per dirla parafrasando termini della robotica e della cibernetica, abbiamo molti più "sensori": la nostra sensorialità va oltre i cinque sensi, gli elementi di entrata di dati del mondo nel nostro corpo sono molti di più. Pensiamo al senso di orientamento e di equilibrio: basta avere un'otite per rendersene conto. Un'otite ti porta a non avere più equilibrio, cammini male. Perdiamo equilibrio, perché questo è legato all'apparato uditorio, e l'equilibrio non è però, un senso in più. Prendiamo il tatto: sentiamo il ruvido, l'umido, non è possibile ridurlo unicamente alla capacità di afferrare qualcosa. Questi due esempi ci fanno capire che la Realtà Virtuale non è una realtà in cui dobbiamo riprodurre unicamente l'esperienza visuale o acustica, perché sarebbe una riduzione del mondo.

Un uso più efficace della Realtà Virtuale non deve "scimmiottare" la realtà pseudo euclidea, pseudo newtoniana ma sfruttare l'enorme potenzialità della tecnologia. Noi ci adattiamo alla tecnologia o viceversa? Va da sé che la vera innovazione, sarà laddove noi saremo in grado di sfruttare queste tecnologie così potenti per creare esperienze che usino al meglio tutto l'apparato sensoriale, creare un metaverso in cui si sfruttino al meglio i vari sensi. Se prenderemo questa strada avremo affrontato il mondo virtuale con i parametri giusti. Non mi sembra che stiamo intraprendendo questa strada.

Antonio Pizzo: Buona parte delle arti performative del Novecento possono essere descritte come un design dell'esperienza, progettare l'esperienza. Nel tuo lavoro si descrive un mondo che adatta i propri spazi alla AI e non viceversa. Proviamo a riflettere sul piano della scrittura: c'è una capacità di scrittura per le AI? Nel 2002 Michel Mateas in uno studio, parlava di "expressive AI" considerando la AI come un nuovo linguaggio di rappresentazione, un nuovo modo di rappresentare il mondo. In quella prospettiva l'autorialità umana, la capacità di scrivere il mondo era centrale, e si manifestava in modo nuovo con gli algoritmi. Questo tipo di ricerca però mette in discussione l'autorialità umana. In questo senso qual è la tua opinione sull'idea di una AI, di un algoritmo che abbia una funzione espressiva e che venga a coadiuvare la capacità di scrivere il mondo? Se più sul versante distopico o sull'utopico?

Luciano Floridi: Partirei da distopia-utopia, design del mondo, co-design del mondo. Faccio un esempio. Ho visto un video bellissimo non in Realtà Virtuale, ma facilmente virtualizzabile, in

cui gli autori erano partiti da un tipico video, ambientato a New York in cui si sparava (se ricordo bene) a zombie: lo hanno però trasformato in modo geniale: si continua a sparare ma è una visita guidata a NY in cui il personaggio mostra la città, le strade – tutto in HD – e poi ogni tanto si spara. Il tema è la costruzione della realtà per noi, intorno a noi o per le macchine e intorno alle macchine, o magari in versione ibrida: ne ho parlato in passato di questo cambiamento dell’AI da qualcosa che creiamo affinché si adatti al mondo a qualcosa che funziona perché trasforma il mondo adattandolo alle macchine.

Ho l’impressione che questo mondo digitale, il cui mattone però resta l’analogico, sia sempre più fatto a misura di macchina. La AI ha successo perché siamo noi a spostarci in un mondo che è sempre più *friendly* nei confronti dell’AI e non viceversa. Ma chi costruisce, quale involucro e per chi, sta diventato un discorso molto importante.

È l’umanità che costruisce il mondo in modo tale che le macchine possano avere successo lì dentro e dunque è un mondo *machine friendly*, o sono le macchine all’interno di questo mondo che dovendo adattarsi a agenti o operatori come noi, poi lo costruiscono in modo tale che assomigli al mondo analogico a cui siamo abituati?

Questo interplay indica la direzione del nostro futuro e probabilmente la soluzione non è né da un lato né dall’altro. È un momento di ibridizzazione veramente “robusto”. Per me è un fattore di grande interesse - per questo sono partito dal videogioco che diventa una visita guidata a New York e da come si mescolano le cose⁴.

È straordinario pensare alla potenza di ri-immaginazione dell’esperienza anche estetica in un sistema in cui tu non crei un ambiente per le macchine né le macchine si adattano al tuo ambiente ma è il mondo che diventa frutto di un codesign, una collaborazione; le macchine non hanno alcuna intelligenza umana ma hanno una capacità produttiva, straordinaria, quella di agency: sono motori di creazione quando li usiamo nel modo in cui vogliamo. Immaginatevi cosa significa giocare non contro altri giocatori che stanno dall’altra parte del videogame, ma contro la macchina; lo abbiamo fatto giocando a scacchi da decenni e oggi lo facciamo in 3 D in metaverso dove non c’è un avatar dietro, non c’è nessuno dietro o dentro: e non c’è alcun *ghost in the machine* (per citare il libro e il movie), c’è solo la *machine*...

Questo è il mondo in cui vivremo; insieme alla pizza con gli amici domani sera, ci sarà anche questo. E tutto ciò va gestito in modo intelligente, con un’attitudine anche esplorativa,

programmatica di design, nel tempo, e con soluzioni adeguate, non solo perché quattro o cinque aziende hanno deciso di far così.

Anna Maria Monteverdi: Ci sono voci alternative nell'arte che usa l'AI (Trevor Paglen lo Snowden dell'arte oppure Hito Steyerl) che mettono in discussione o in allarme sui poteri tecnologici che violano apertamente la libertà e la privacy, con i sistemi di sorveglianza biometrici o tracciamenti ormai diventati usuali. Trevor Paglen ha realizzato una serie di ritratti fotografici dal titolo *Invisible images* in cui la figura fotografata conteneva anche le informazioni tratte dall'algoritmo di computer vision che interpretava il volto, il genere e ne prevedeva l'orientamento sessuale e ricordava "When the data we feed the machines reflects the history of our own unequal society, we are, in effect, asking the program to learn our biases". Una AI, infatti, può apprendere molto di più di un cervello umano ma non sappiamo in che modo la rete neurale ha effettuato la sua scelta e cosa abbia imparato il computer. Quanto la gente è consapevole di questi procedimenti discriminanti e eticamente scorretti delle AI?

Luciano Floridi: Uno dei problemi con gli algoritmi, è che apprendono dai dati e i dati non sono assoluti ma storici e quindi contengono le cose brutte e sbagliate della nostra Storia. Per chi si occupa di etica della AI questo è un problema già vecchio, che viene da lontano, ne discutiamo da tempo; oggi ne parliamo perché sappiamo dei gravi errori della giustizia, nel mondo del lavoro, del privato; gli algoritmi apprendono da quegli errori, dai *bias*, riproducendoli e moltiplicandoli e creando a volte pasticci. Questo è gravissimo e denota anche una limitazione storica; oggi si va anche verso algoritmi che non apprendono dai dati storici ma apprendono da loro stessi. Sono i dati sintetici.

Un'osservazione tra etica e tecnologia ci permette di sollevare la riflessione che la RV, la AR, Extended Reality mancano di immaginazione: è come se avendo uno strumento di straordinaria potenza, noi lo usassimo per qualcosa di vecchio di già visto; come avere una Ferrari e la usassimo come una carrozza. Perché lo facciamo?

In parte a causa di un errore fondamentale qual è l'immediata commercializzazione del web; ma c'entra anche ciò che è venuto dopo, il metaverso. Per immediata commercializzazione del web intendo, ad esempio, la riproduzione in 3d dell'esperienza in un negozio. Niente di più deludente dal punto di vista immaginativo che fare una bella mostra in 3 D di Van Gogh:

ce n'è bisogno? Alla mia prima esperienza di occhiali di VR mi era stato detto che avrei visto un film. Mi sono emozionato all'idea di poterlo fare, mi sono detto "Costi quello che costi lo faccio". Mi sono immaginato *Guerre stellari*, le galassie che mi viaggiano tutto intorno. In realtà c'era solo uno schermo in cui tu guardi *Guerre stellari*... È stato deludente...ma come è possibile. È questa l'esperienza? Allora no, grazie.

C'è molto da fare ancora, non abbiamo bisogno di brutte fotocopie a due dimensioni di qualcosa di già visto, in cui non c'è niente di virtuale e c'è poca interattività. Ma a ciò vorrei aggiungere qualcosa sulla liberalizzazione del corpo. Il digitale in versione 3D ci permette anche di essere un po' meno corporei e questo fatto libera e scatena il mondo dell'esperienza. Ultima battuta è quella sulla distinzione tra diegetico e intradiegetico che conoscono tutti coloro che studiano narratologia. Il mondo verso cui stiamo andando, è più transdiegetico quando puoi interferire con la storia.

Il momento di grande rottura è quando usi il diegetico in senso non diegetico. È il momento degli elicotteri di *Apocalypse now*. In un film la musica che viene ascoltata dagli spettatori e dai personaggi è "diegetica". Quando la musica non interferisce con l'azione e viene ascoltata solo dagli spettatori è "non diegetica". Quel momento di spaesamento è un momento di puro genio, quando Coppola capisce che può far passare la musica da colonna sonora del film alla musica che i soldati ascoltavano. Noi siamo lì. Ora non solo lo possiamo riprodurre, ma lo possiamo fare in modo interattivo. Il momento interattivo transdiegetico è quando modifichi l'informazione. Questo si può fare, allora facciamolo! Liberiamo queste tecnologie dal catalogo tridimensionale - che pur sempre catalogo rimane - a cui le abbiamo relegate.

¹ L'intervista è stata realizzata in occasione di Digital Live di RomaEuropa Festival 2022. Luciano Floridi è Professore Ordinario di Sociologia della cultura e della comunicazione all'Università di Bologna e dirige il Digital Ethics Center dell'Università di Yale; già professore ordinario di Filosofia ed Etica dell'informazione all'Università di Oxford. Per Raffello Cortina editore ha pubblicato *La quarta rivoluzione* (2017), *Pensare l'infosfera* (2020), *Il verde e il blu* (2020) e *Etica dell'intelligenza artificiale* (2022). Il suo sito personale: <http://www.philosophyofinformation.net/about/>

² Rimandiamo all'ottima sintesi del percorso teorico e artistico di quegli anni, di Paola Lagonigro, *La Realtà Virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta*, "PianoB", v.6. n. 1, 2021. Cfr.: S. Vassallo, *Italian interactive installation art: an assessment of the pioneering works of Mario Canali, Piero Gilardi, Studio Azzurro and Giacomo Verde*, in "Connessioni Remote", n. 1, 2020. <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/13739>

³ L. Floridi, *Metaverse: A Matter of eXperience*, "SSRN", giugno 2022. Sul valore esperienziale della maschera cfr.: F. Falossi, F. Mastropasqua, *L'incanto della maschera. Origini e forme di una testa vuota*, Torino, Prinp 2014.

⁴ Il video è *Operation Jane Walk* di Total Refusal. Vincitore del Vimeo Staff Pick Award- International Documentary Festival of Amsterdam (IDFA). <https://vimeo.com/301933682>.



**#CR5 - Connessioni Remote 5
Miscellanea I**



La città come palcoscenico. Lo sviluppo delle arti performative nei luoghi/non luoghi di Roma.

Desirée Sabatini

Università degli Studi Link Campus University

Abstract

Il contributo delinea le esperienze di utilizzo artistico dello spazio urbano nella città di Roma dalla fine degli anni Novanta ad oggi, per mostrare il cambio di paradigma nella pianificazione degli eventi contraddistinto da due pratiche performative specifiche. Da una parte si assiste alla nascita di spazi non convenzionali in zone periferiche della città (Rampa Prenestina, Intifada, Angelo Mai, Rialto-Sant'Ambrogio, Strike etc.): luoghi pubblici come edifici abbandonati, locali e parcheggi in disuso si trasformano in uno spazio performativo dando vita a movimenti artistici che hanno contribuito alla nascita di pratiche innovative nello spettacolo dal vivo (Massimiliano Civica, Roberto Latini, Fabrizio Arcuri etc.). Contemporaneamente si assiste alla pianificazione del paesaggio umano dove l'esperienza urbana avviene attraverso azioni performative che coinvolgono attivamente il pubblico con l'esplorazione e la riscoperta collettiva (esplorazioni partecipate). Si tratta di movimenti culturali e artisti (Carlo Infante, Luca Ruzza etc.) che attraverso l'uso sociale e interattivo attingono alle tecnologie digitali per proporre un percorso ludico e artistico per la partecipazione e l'innovazione urbana (Performing Media). Obiettivo dunque è storicizzare questi fenomeni artistici al fine di comprendere il senso dei luoghi/non luoghi nella ridefinizione delle città partecipate del futuro.

The paper wants to outline the experiences of artistic use of urban space in the city of Rome from the late nineties up to today, as well as to show the shift of the paradigm that happened in the event design characterized by two specific performative practices. On one hand, we are witnessing the birth of unconventional spaces in peripheral areas of the city (Rampa Prenestina, Intifada, Angelo Mai, Rialto-Sant'Ambrogio, Strike and so on). Abandoned buildings, premises and disused car parks are transformed into performative venues hosting artistic movements that have developed innovative practices of live entertainment (Massimiliano Civica, Roberto Latini, Fabrizio Arcuri etc.). On the other hand, the design of the human landscape where performative actions that actively involve the audience throughout exploration and collective rediscovery (participatory explorations) are defining the urban experience of the city. These are cultural movements or single artists (Carlo Infante, Luca Ruzza and so on) that draw on the digital technologies to propose a playful and artistic experience of participation and urban innovation (Performing Media). The objective of this paper is therefore to historicize the artistic practices above mentioned to understand the impact of places / non-places in the redefinition of the participated cities of the future.

Parole chiave/Key Words

Pratiche sceniche, città, spazio urbano.

Performing arts, cities, urban space

DOI: 10.54103/conessioni/20043

Spazi urbani e culturali

Le città si stanno evolvendo rapidamente grazie all'impatto delle tecnologie digitali applicate agli spazi urbani (smart city), alla crescente partecipazione delle comunità nella riqualificazione del sistema urbano (resilient city) e allo sviluppo delle arti performative nello spazio pubblico attraverso un processo di riqualificazione culturale da parte degli artisti (performance site specific).

In ogni progetto di riqualificazione e sviluppo dei contesti urbani l'aspetto culturale e la capacità creativa risultano essere una strategia vincente per l'arricchimento della cultura urbana. Sempre più spesso creatività ed innovazione rendono possibile il cambiamento oggi necessario per valorizzare le identità locali, mostrare la natura stratificata e la memoria ambientale e al tempo stesso rinvigorire le relazioni sociali, promuovere la comunicazione e dare vita ad una nuova classe sociale che produce esperienze creative:

Numerose città stanno facendo da incubatori di una vera e propria "classe creativa", attirando la localizzazione di intelligenze, competenze e manodopera che alimentano la domanda di particolari declinazioni della qualità urbana indispensabili per lo sviluppo delle nuove opportunità¹.

Lo scenario urbanistico italiano degli anni Duemila non nasce dal nulla, è pienamente erede delle stagioni precedenti, gli anni '80 e '90 del XX secolo, contraddistinte dalle grandi trasformazioni urbane, con una mobilitazione cittadina dalle campagne verso le città sempre maggiore. Si delinea un processo di inclusione sociale che, nel corso degli anni, promuove una partecipazione degli abitanti delle città, oggi al centro dei processi di rigenerazione urbana e territoriale:

Facendo ricorso alle teorie dell'urbanesimo planetario come processo che ha portato ad una mondializzazione dell'urbano e alla nascita di nuove forme ibride nelle quali è sempre più difficile riscontrare una differenza netta tra città e non-città, viene avanzata l'ipotesi che le polarizzazioni centro/periferia, urbano/non urbano possano essere ripensate attraverso il ricorso ai linguaggi sensibili e all'arte – nella sua dimensione relazionale e engagée – capace di rispondere alla rottura arrecata dalla modernità, che ha enfatizzato le dicotomie, attraverso una molteplicità di linguaggi necessari per "rigenerare lo sguardo" e ripensare in maniera altra i territori, agendo come dispositivo

¹ M. Carta, Next city, culture city, Meltemi Editore, Milano 2004, p. 73.

per la conoscenza, ri-appropriazione, re-invenzione dello spazio urbano e sociale, dando vita a inedite connessioni².

Le pratiche artistiche rispondono alle esigenze di una nuova collettività che ha bisogno di riconoscere la propria identità in un progetto collettivo e sociale. Sono questi gli anni della nascita, negli Stati Uniti, della socially engaged art, che muta il concetto di comunità, a sua volta influenzato dal concetto di percezione dello spazio pubblico. Come scrive Meschini il termine di comunità allarga il suo significato di unione per inglobare anche gli aspetti di eterogeneità, per rappresentare le storie fino a quel momento sommerse; il fine è cercare di trasformare lo spazio pubblico come luogo di accoglienza delle tante rappresentanze umane:

Il percorso che porta alla creazione di questa nuova modalità/pratica artistica in grado di dialogare con un pubblico diverso rispetto a quello dei classici addetti ai lavori, passa dalla ridefinizione del concetto di arte pubblica (public art) ad un'accezione aperta in grado di comprendere tre differenti logiche del concetto stesso di public: quella della committenza pubblica, quella del pubblico inteso con spettatore e, infine, quella dello spazio pubblico inteso come luogo fisico di riconoscimento³.

Teatri indipendenti e sperimentazione

Avviene un cambio di paradigma nella funzione della città, luogo di libertà espressiva, rimodulato in uno spazio performativo. In tutta Italia, a partire dagli anni Novanta, la rigenerazione urbana ingloba sia processi di innovazione sociale, sia originali modalità di fruizione degli spazi pubblici. Anche Roma si trasforma attraverso esperienze artistiche eterogenee, che sono frutto del fenomeno del recupero di fabbriche, aziende e palazzi abbandonati e in disuso, in periferia e nel centro della città⁴. Le trasformazioni urbane che storicamente hanno caratterizzato la città capitolina rientrano in logiche di sviluppo e di gestione politica e amministrativa complesse ma, come è accaduto su tutto il territorio nazionale, nella Capitale si diffonde il concetto di democrazia partecipata, con un

² S. Crobe, *Come le lucciole. Sperimentazioni artistiche e fermenti culturali tra margini territoriali e disciplinari* in Atti della XXI Conferenza Nazionale Siu, confini, movimenti, luoghi. Politiche e progetti per città e territori in transizione, Planum Publisher, Roma-Milano 2019, p.12.

³ E.R. Meschini, *Comunità, spazio, monumento: Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche*, Mimemis Edizioni, Milano 2021, p. 47.

⁴ Il fenomeno della dismissione, a partire dalla fine degli anni Settanta, delle aree industriali dipende dal mutamento economico e dal passaggio: «da un modello di produzione industrial-fordista a un modello orientato al controllo delle catene globali del valore» nei paesi maggiormente industrializzati. cfr. *Postfordismo E Trasformazione Urbana*, a cura di E. Armano, C.A. Dondona, F. Ferlaino, Ires –Istituto di Ricerche Economico-Sociali del Piemonte, Centro Stampa Regione Piemonte, Torino 2016, p. 9.

incoraggiamento nell'accogliere i cittadini nelle fasi di riorganizzazione urbana: «Roma non fu da meno; anzi, il contesto romano si rivelò come uno dei più fertili ed attivi, con un impegno ed un coinvolgimento delle associazioni e dei comitati di cittadini molto rilevante in tutta la città»⁵. Nascono molteplici realtà culturali autogestite che si autoproclamano attraverso un'occupazione attiva degli spazi urbani e un coinvolgimento diretto della popolazione⁶. La produzione teatrale romana alla fine degli anni Novanta sperimenta i propri linguaggi scenici in spazi non ritenuti convenzionalmente teatri, come i CSA, Centri sociali autogestiti nati su iniziativa delle amministrazioni comunali⁷ o i CSOA, centri sociali occupati autogestiti, frutto della volontà dei singoli cittadini⁸.

La proposta di una controcultura trova una grande accoglienza di pubblico perché percepita come una esigenza culturale che nasce dal basso, vicina ai cittadini, che in un certo modo riqualifica e rigenera i luoghi dismessi, trasformandoli in aperti e attivi, garantendo sempre accoglienza e intrattenimento⁹. Si tratta di un teatro che assorbe le fondamentali esperienze del

⁵ C. Cellamare, *Roma, l'azione pubblica tra malgoverno e autorganizzazione*, in *Roma in transizione, Governo Strategie, metabolismi e quadri di vita di una metropoli*, Vol. Due, A. Coppola e G. Punziano (a cura di), Planum publisher, Roma - Milano 2018, p. 361. Per avere un quadro più generico sull'azione pubblica e sull'attivismo sociale a Roma si rimanda a questo contributo, dove Cellame ripercorre le iniziative di comunità che hanno caratterizzato lo sviluppo urbano romano, tra le quali le esperienze legate alla "cultura del pubblico", nate in spazi autogestiti e basate sull'autorganizzazione degli individui.

⁶ Cfr. C. Cellamare (a cura di), *S.M.U.R. Self Made Urbanism Rome: Roma, città autoprodotta. Ricerca urbana e linguaggi artistici*, Manifestolibri, Roma 2014.

⁷ Un importante recupero di uno spazio non tradizionale da destinare alle forme sceniche è il Teatro India, seconda sede del Teatro di Roma inaugurato nel 1999 e che si trova nell'insediamento industriale dell'ex fabbrica Mira Lanza sulle rive del Tevere.

⁸ Come riportano in uno studio sui CSO a cura di Altieri e Manni, i non-luoghi teatrali sociali crescono e creano una sorta di fidelizzazione con il pubblico: «È indubbio che oggi, in Italia, la mappa della cultura giovanile alternativa abbia fra i principali punti di riferimento proprio gli spazi urbani occupati e autogestiti. Nel campo dello spettacolo dal vivo bastano pochi dati a confronto per testimoniare questo crescendo. Se nel 1996 su circa 130 centri sociali informalmente censiti in Italia "almeno una ventina ospita regolarmente spettacoli teatrali, una decina offre stabilmente corsi e seminari, mentre altrettanti contengono dei veri e propri laboratori", a soli otto anni da questa ricerca, su circa 170 centri quelli che propongono attività teatrali è cresciuto vertiginosamente, tanto da contare solo tra le città di Roma e Milano almeno venti strutture». Cfr. A. C. Altieri ed E. Manni, *Il teatro nei centri sociali fra alternativa e nuovo mercato. Milano e Roma a confronto* in M. Gallina, *Il teatro possibile: linee organizzative e tendenze del teatro italiano*, Franco Angeli, Milano 2005, pp. 324-25.

⁹ Il processo di occupazione degli spazi abbandonati è legato ad una crisi politica ed economica più vasta: «La prima ondata di occupazioni a Roma negli anni '90 rispondeva infatti al desiderio di emancipazione delle periferie, dove i servizi e gli spazi pubblici erano più carenti e dove c'era una concentrazione di sacche di disagio. I primi CSOA (Centri Sociali Occupati e Autogestiti) sorgevano proprio nelle aree che uno studio del Cresme (1999) realizzato in quegli anni su un campione di cittadini romani, indicava come i poli con un maggior livello di insoddisfazione rispetto a luoghi di incontro, trasporti, servizi per il tempo libero. Quelle esperienze, alcune delle quali ancora attive, rappresentavano una risposta alternativa alle politiche di sviluppo basate sulla commercializzazione della città e sulla riduzione degli spazi pubblici, ma non sono riuscite a costruire il legame con la cittadinanza non politicizzata, cittadini, lavoratori, residenti», in N. Niur, *La città nella crisi. Pratiche*

teatro di avanguardia degli anni Sessanta e il teatro di ricerca degli anni Settanta¹⁰, portando a compimento un percorso che già prevedeva un'azione performativa nei luoghi non convenzionali e l'esigenza di superare l'idea di spettacolo da vedere per proporre, al contrario, un'esperienza performativa partecipata¹¹. La particolarità della fine del XX secolo è il mutamento morfologico delle città caratterizzato dall'innovazione e dalla tecnologia e che conduce al teatro degli anni Zero, definito da Paolo Ruffini teatro dell'Iperscena, che cristallizza definitivamente tutte le esperienze precedenti:

La pratica teatrale già dagli anni Settanta ha costruito il suo habitat in culture di adozioni fuori dall'humus teatrale e negli ultimi due decenni la dimensione live, connaturata con le tecnologie digitali, produce un surplus di comunicazione qui e ora, fuori dall'evento teatrale, di cui si enfatizza il carattere di incontro dal vivo (non necessariamente tra attore e spettatore). [...] Quel fenomeno che chiamiamo teatro si riconosce sempre meno con il genere teatro, con il suo formato, la sua storia e la sua tradizione; i suoi dispositivi costruttivi provengono da ambiti disciplinari diversi, con un allargamento ulteriore e inevitabile dei suoi codici e dei suoi dispositivi modellizzanti¹².

Quali sono le cause che portano alla diffusione delle arti performative nello spazio urbano? Da un punto di vista puramente urbanistico la città di Roma ha avuto un'espansione problematica, dovuta alla mancata realizzazione degli obiettivi del Nuovo Piano Regolatore approvato nel 2005; come hanno rilevato numerosi studi urbani¹³, l'espansione degli insediamenti verso la provincia doveva essere supportata da una ottimizzazione e promozione delle attività nella città storica, da un potenziamento della rete del trasporto sul ferro e da una riqualificazione dei tessuti periferici. L'assenza di tutto questo ha sviluppato una nuova pianificazione partecipativa; gli abitanti cercano forme di urbanità e uno spazio pubblico attraverso azioni di resistenza sociale ed artistica,

informali di resilienza nella Roma post-politica, in *Roma in transizione, Governo Strategie, metabolismi e quadri di vita di una metropoli*, Vol. Due, A. Coppola e G. Punziano (a cura di), Planum publisher, Roma - Milano 2018, p. 387.

¹⁰ Cfr. F. Quadri, *Avanguardia? Nuovo teatro*, in *Le forze in campo. Per una nuova cartografia del teatro*, Atti del convegno di Modena, 24-25 maggio 1986, Mucchi, Modena 1987.

¹¹ Per un approfondimento sullo sviluppo delle forme espressive che si diffondono, parallelamente al circuito teatrale ufficiale, nei luoghi non convenzionali definiti genericamente *cantine*, si rimanda alla lettura del contributo di S. Margiotta, *Lo spazio-cantina come strumento di costruzione drammaturgica*, in «Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono», n. 11 – aprile 22, <https://doi.org/10.47109/0102310103>.

¹² V. Valentini, *Nuovo teatro italiano*, in «alfabeta2», n°30, anno III, giugno 2013, pag. 28.

¹³ Il caso romano viene considerato un'anomalia: «Il giudizio è senza appello: a Roma si è disegnata la più insostenibile delle città, sia dal punto di vista del consumo di suolo che da quello della mobilità. Annullato il legame tra centralità e ferro come obiettivi strettamente dialoganti, l'esito principale del Piano è la subordinazione del sistema della mobilità alla localizzazione di residenze e grande distribuzione». Cfr. S. Annunziata, M. Cossu, *Roma oltre il Piano: forme di urbanità per la città contemporanea*, in Atti della XIII Conferenza Società Italiana degli Urbanisti Città e crisi globale: clima, sviluppo e convivenza, Planum - The European Journal of Planning on-line, Roma 25-27 febbraio 2010, p. 7.

accogliendo e rivendicando la necessità di nuove forme di intrattenimento culturale, a partire dal centro della città dove si trova un nuovo tipo di residenti composti da professionisti, intellettuali e giovani:

Il Centro Storico è diventato così quella parte di città dove si sperimenta una nuova cittadinanza, dove si mettono in discussione regole di convivenza e di relazione, dove si contaminano i linguaggi, le forme culturali, le identità; attivando percorsi che potrebbero trovare condizioni ideali nei caratteri stessi della città storica, in cui il costruito, il progetto, l'impianto urbano è espressione stessa della necessità morfologica di dividere/condividere spazi pubblici e privati¹⁴.

L'esperienza artistica dell'Angelo Mai¹⁵, spazio artistico indipendente e autogestito, nasce da questo impegno di "progettazione partecipata" intrapresa nel 2000 dal I Municipio di Roma, La Facoltà di Architettura di Roma Tre e i cittadini¹⁶. Il collettivo composto da artisti di differenti discipline nasce quattro anni dopo e, come testimonia Giorgina Pilozi, direttrice artistica del Laboratorio Aperto di Arti e Culture Angelo Mai, lo spazio: «diventò subito una sorta di piccola piazza nella città, un borghetto dentro il quartiere Monti, un luogo attraversato da persone che non erano soltanto occupanti, un momento di scambio»¹⁷. Due anni dopo avviene lo sgombero in una vecchia bocciofila distrutta, ancora da ristrutturare, a Viale delle Terme di Caracalla, denominata *Altrove*; il collettivo è costretto a proseguire l'attività artistica in maniera mobile, ospite in altri luoghi teatrali in tutta Italia e torna nel nuovo spazio autogestito nel 2009.

¹⁴ F. Balletti, S. Soppa, *Gli spazi pubblici: luoghi di conflitto e risorsa della città multietnica*, in Atti della XIII Conferenza Società Italiana ..., p. 14.

¹⁵ Per una ricognizione puntuale delle produzioni artistiche degli spazi occupati citati nel testo si rimanda al paragrafo: *Spazi Occupati in La scena contemporanea a Roma, Strategie di produzione e sostegno nel teatro e nella danza tra il 2000 e il 2012*, G. Graziani, S. Lo Gatto (a cura di), Provincia di Roma, Roma 2013, pp. 71-83.

¹⁶ Per approfondire il processo di progettazione partecipata relative al recupero del complesso dell'Angelo Mai nel Rione Monti si consiglia la lettura di A. Giangrande, E. Mortola, *Il caso dell'Angelo Mai nel Rione Monti di Roma*, Gangemi Editore, Roma 2011.

¹⁷ M. Schirmacher, *Il Collettivo Angelo Mai di Roma trionfa agli Ubu. L'intervista*, in *Artribune*, 2 febbraio 2017, <https://www.artribune.com/arti-performative/teatro-danza/2017/02/collettivo-angelo-mai-roma-premio-ubu-intervista-giorgina-pilozi/> (consultato il 22/07/2022).



Fig. 01. Angelo Mai 2012

L'esperienza teatrale di questi anni porta alla costituzione del gruppo teatrale di ricerca *Bluemotion*, che nel 2017 vince il Premio Ubu Franco Quadri¹⁸, riconoscimento di una ricerca artistica che punta alla condivisione e all'ospitalità, all'accoglienza nazionale e alla capacità di perseguire nella diffusione della cultura¹⁹. Nelle motivazioni del premio emerge fortemente il legame tra le creazioni teatrali e il tessuto cittadino:

Angelo Mai si è offerto alla città di Roma e al teatro italiano come una realtà capace di attivare un processo di riappropriazione dei luoghi alternativo alla privatizzazione e alle liberalizzazioni del mercato, costruendo un tessuto di relazioni che passano dai corpi e dallo scambio di pratiche e saperi, testimoniando nuove forme di abitazione, di produzione e gestione per il Teatro²⁰.

La particolarità del lavoro teatrale di questo gruppo è la volontà di coniugare la ricerca estetica con dei percorsi di azione sociale; convivono dunque sia una sperimentazione della scena, sia il rapporto con un pubblico che cerca esperienze assenti nei circuiti dei teatri istituzionali. Ciò ha portato alle numerose residenze artistiche, ospitalità e collaborazioni con

¹⁸ Premio teatrale italiano istituito nel 1977 su iniziativa del giornalista e critico F. Quadri. Cfr. www.ubuperfq.it/fq/index.php/it/il-premio-franco-quadri, (Consultato il 29/07/2022).

¹⁹ Ibidem.

²⁰ <https://www.angelomai.org/chi-siamo/>, (consultato il 22/07/2022).

gran parte della scena contemporanea degli ultimi quindici anni²¹. Tra il 2008 e il 2010 nasce una rete denominata ZTL-pro²², Zone Teatrali Libere, che promuove una sperimentazione di produzione indipendente che nasce in spazi non convenzionali e comprende, oltre il collettivo Angelo Mai, Kollatino Underground, Santasangre/Underground, Rialto Sant’Ambrogio, Furio Camillo e Triangolo Scaleno Teatro²³. È un teatro indipendente romano che ricorda, per l’uso dello spazio, la sperimentazione della stagione delle *cantine* e dell’avanguardia degli anni Settanta²⁴; si tratta di un’esperienza artistica che costruisce una rete di professionisti e spettatori e crea una proposta culturale in controtendenza in grado di mantenere attivi, anche se per pochi anni, nuovi luoghi di una città aperta e culturale.

²¹ Per dare un’idea dell’apertura artistica e della sperimentazione cito alcuni tra artisti e compagnie che si sono esibiti in questi anni: L’Accademia degli Artefatti, Ateliersi, Balletto Civile, Eleonora Danco, Fanny & Alexander, Mariangela Gualtieri e Teatro Valdoca, Isola Teatro, Iacasadargilla, Living Theatre, Menoventi, Motus, Teatro delle Albe, Sonia Bergamasco, Charles Bradley, Vinicio Capossela, Alvin Curran, David Fenton, Agostino Ferrente, Fabrizio Gifuni, Claudio Giovannesi, Daniel Johnston, Giovanni Mastrangelo, Roberto Minervini Marco Lodoli, Massive Attack, Teatro degli Orrori, Emanuele Trevi, Wu Ming e Giorgio Barberio Corsetti e tanti altri.

²² La sigla ZTL allude alle Zone a Traffico Limitato indicate dal comune di Roma per la regolamentazione del traffico urbano automobilistico.

²³ Cfr. G. Graziani, *Zone teatrali libere. Un esperimento di produzione indipendente a Roma*, Editoria & Spettacolo, Spoleto 2010.

²⁴ Molti studiosi del teatro contemporaneo mettono in discussione il rapporto tra tradizione e avanguardia, tra sperimentazione e innovazione e soprattutto rifiutano categorie o denominazioni per il teatro negli spazi non convenzionali esaminato in questo contributo; per comprendere questa problematica si rimanda alla lettura del saggio Silvia Mei dove si interroga su queste definizioni: «La polverizzazione dei generi, la perdita dello specifico, la qualità installativa, la frammentazione linguistica ricomposta in una totalità espressiva hanno imposto una risemantizzazione adeguata alla rottura praticata sui confini del teatro». S. Mei, *Disambiguazione. Come una premessa in La terza avanguardia. Ortografie dell’ultima scena italiana*, in «Culture Teatrali», n.24, Annale 2015, Bologna, pp.7-11.

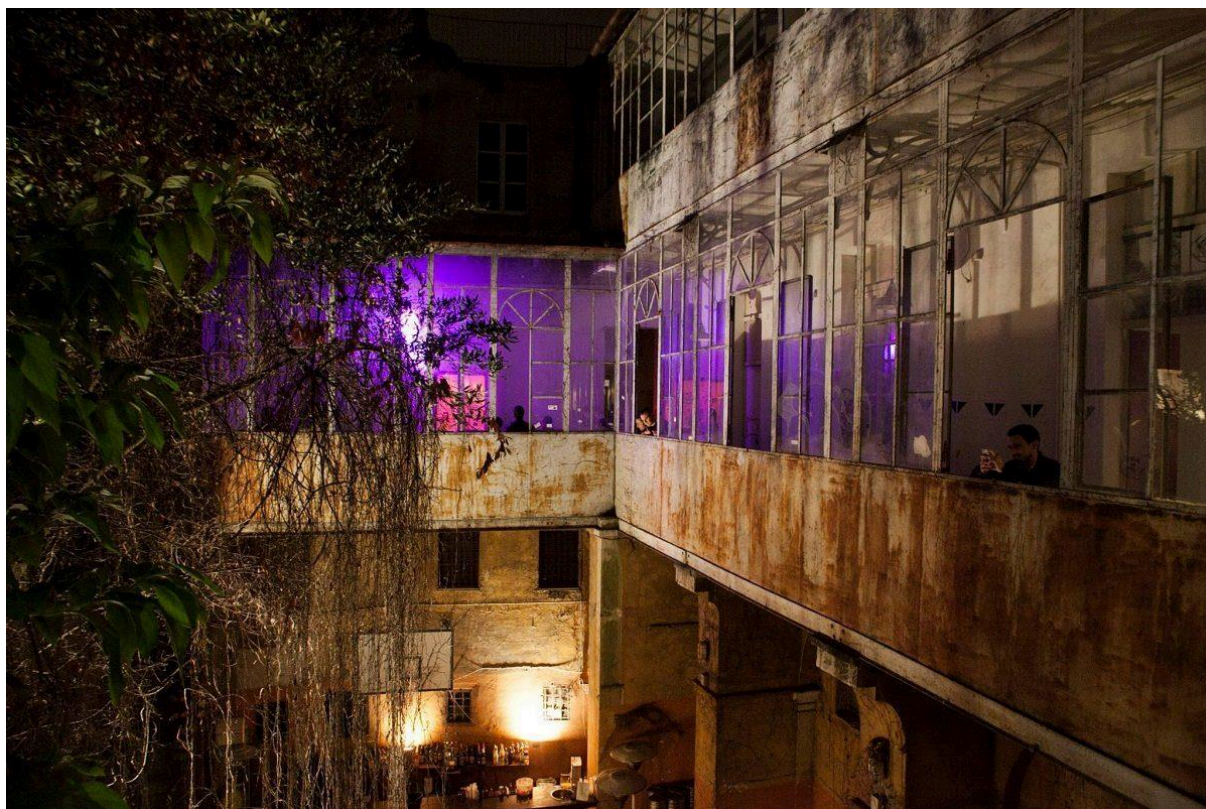


Fig. 02. Rialto Sant'Ambrogio 2017

L'operazione iniziata nel 2001 dal gruppo indipendente Kollatino Underground, con la rigenerazione urbana dei seminterrati dismessi della vecchia scuola tecnica Giorgi sulla via Collatina, trasforma le esperienze artistiche e performative in occasioni di aggregazione per il quartiere; l'attività culturale porta alla costruzione di nuovi spazi non convenzionali dedicati al teatro e alla scena contemporanea, in grado di raccogliere un pubblico locale, di quartiere, che non frequenta le sale istituzionali. La particolarità degli artisti coinvolti in questo progetto è la determinazione nel coinvolgimento dei giovani nella pratica e nella sperimentazione dei linguaggi dello spettacolo e dell'avanguardia culturale. I quartieri romani che aderiscono alle proposte culturali aumentano nel corso degli anni grazie all'adesione della popolazione giovanile e le iniziative vengono svolte anche nei quartieri di Pietralata, La Rustica, Colli Aniene, Talenti / Tufello, Prenestino. È talmente importante la relazione tra il mondo giovanile di quartiere e le attività artistiche del Kollatino che negli anni, oltre la produzione è nata e solidificata l'esperienza nel campo della formazione dei mestieri dello spettacolo: «L'associazione Kollatino Underground ha agito nell'ottica dell'attivismo creativo metropolitano, accogliendo le espressioni artistiche emergenti e vitali, periferiche e non convenzionali, sviluppando un circuito di

sperimentazione e ricerca permanenti, diventando luogo di produzione, diffusione e distribuzione della cultura giovanile»²⁵. I gruppi teatrali Muta Imago Index e SantaSangre²⁶ hanno costruito il loro percorso artistico in questo contesto sociale libero, e oggi rappresentano le nuove e più interessanti teatralità contemporanee nel panorama capitolino. La particolarità di questi progetti artistici è la nuova possibilità offerta al luogo/non luogo, come ex bocciodromi o ex fabbriche, di trasformarsi nel contenitore dedicato da accogliere tutti i linguaggi espressivi per la creazione di un'esperienza artistica invasiva, che coinvolge il pubblico in forme di comunicazione non convenzionali.

Un ambiente urbano e artistico, sviluppatosi negli anni Duemila e per i successivi Dieci, che ha mosso le proprie premesse artistiche dai concetti di accesso, partecipazione, e rappresentazione è il Rialto Sant'Ambrogio, spazio artistico nato dall'occupazione di un locale al di sopra dello storico cinema Rialto di via Quattro Novembre e che ora ha sede nell'ex scuola del Ghetto ebraico. La rigenerazione urbana di questi anni si fonda sull'attività di questo spazio, che è stato in grado di proporre un alternativo modo di vivere una zona centrale della Capitale connettendo cultura, recupero degli spazi pubblici e progettazione partecipata. La caratteristica fondamentale del luogo è certamente l'aver saputo captare costantemente le necessità della vita cittadina, far dimenticare la formalità dei teatri istituzionali e offrire un territorio vivo, capace di creare eventi originali e irripetibili, per questo imperdibili. Da ogni quartiere della città i cittadini si spostavano per presenziare a concerti, installazioni, performance, video-arte e spettacoli e allo stesso tempo gli artisti e le compagnie teatrali hanno trovato un centro di propulsione dal basso delle nuove forme di interazione con un pubblico che cerca la condivisione, la partecipazione e la riflessione della realtà²⁷.

²⁵ <https://kollatinounderground.eu/chi-siamo/>, (consultato il 28/07/2022).

²⁶ La compagnia teatrale Muta Imago guidata da Claudia Sorace e Riccardo Fazi inizia il progetto di ricerca artistica nel 2006. Il collettivo artistico dei Santasangre nasce nel 2001 e oggi è composto dal gruppo eterogeneo di artisti Diana Arbib, Luca Brinchi, Maria Carmela Milano e Pasquale Tricoci, Dario Salvagnini e Roberta Zanardo.

²⁷ La programmazione delle Stagioni teatrali è curata a partire dal 2004 dal direttore artistico Graziano Graziani, attento osservatore dei fenomeni teatrali di questo periodo che ha saputo analizzare e storicizzare con grande accuratezza il teatro indipendente anche in relazione alle teorie postmoderne: «Tra gli imperativi di quelle teorie c'era la fuoriuscita dai luoghi deputati alla fruizione artistica, l'estetica del frammento, il gusto del patchwork come forma anti-narrativa, che anzi negava la possibilità di una narrazione. Collante di questi elementi un gusto per il pop nelle sue varie forme, che riunifica il gesto artistico dandogli una cornice glamour». G. Graziani, contributo tratto dall'intervento tenuto l'11 dicembre 2010 al convegno organizzato da Zoom Festival, presso il

Le altre due espressioni artistiche appartenenti al collettivo rete ZTL-pro, Furio Camillo e Triangolo Scaleno Teatro, hanno come obiettivo di utilizzare il teatro come veicolo per la creazione di una rete più ampia. L'esperienza teatrale del Furio Camillo inizia già negli anni Ottanta e si radica come unico punto di riferimento culturale nella zona Appia di Roma in grado di accogliere le richieste di un pubblico vasto e variegato, lavorando alla mutabilità della scena senza mai dimenticare il forte legame con il quartiere. C'è un'attenzione al territorio che porta negli anni 2003 e 2004 ad una collaborazione con il Comune di Roma per accogliere il teatro indipendente e garantire al pubblico la possibilità di conoscere tutte le proposte artistiche romane, nasce così la rassegna *Grafie Teatrali*: «ospitando nella programmazioni più di 28 compagnie romane e nazionali e facendo debuttare circa quaranta spettacoli, riscuotendo un grande successo di critica e di pubblico, fornendo una continuità artistica e professionale unica nella stagione teatrale romana di questi ultimi anni»²⁸.

Il lavoro di rete condotto fin qui ha portato ad una composizione eterogenea delle compagnie e degli artisti che collaborano stabilmente con il Furio Camillo garantendo una proposta di un teatro che oggi entra prepotentemente nelle strade dei quartieri. Basti pensare alla compagnia di artisti di strada *Materiaviva performance*, che unisce la tecnica circense e la poetica teatrale²⁹.

La compagnia Triangolo Scaleno Teatro si distacca categoricamente dalle matrici storiche-teatrali di riferimento e si impone nel tessuto metropolitano con il festival *Teatri di Vetro*³⁰, ideato e diretto da Roberta Nicolai: «Nata nel 2007, la manifestazione si è svolta al Teatro Palladium e nei lotti del quartiere Garbatella che lo ospita, coniugando lo sguardo rivolto alla ricerca teatrale e coreografica (diversi sono i focus sulla danza) con una forte vocazione popolare»³¹. La necessità di organizzare festival risponde alla necessità popolare di una proposta culturale che vada a risvegliare il territorio.

Teatro Studio di Scandicci. <https://grazianograziani.wordpress.com/tag/zoom-festival/>, (consultato il 29/07/2022).

²⁸ <https://www.teatrofuriocamillo.com/chi-siamo/>, (consultato il 29/07/2022).

²⁹ Cfr. <http://www.materiaviva.it/>, (consultato il 29/07/2022).

³⁰ <https://teatridivetro.it/>, (consultato il 23/07/2022).

³¹ G. Graziani, *Roma anni Zero*, in *La terza avanguardia. Ortografie dell'ultima scena italiana*, in «Culture Teatrali» ..., p.97.

Questo circuito indipendente non è esaustivo di tutte le realtà artistiche romane presenti sul territorio³²; tante altre hanno avuto una progettualità breve ma sono state ugualmente di grande impatto per lo spazio urbano che le ha ospitate. È il caso della Rampa Prenestina, edificio che si trova nel quartiere Prenestino-Labicano e che fino agli anni Settanta era utilizzata come magazzino del Teatro dell'Opera, in seguito come rifugio per famiglie disagiate. La rampa è una spirale percorribile su sette livelli che incombe nello spazio urbano in maniera invadente e ostile. Nel corso degli anni 2001-2002 un progetto di risanamento urbano attraverso azioni performative ha dato l'avvio ad un'occupazione artistica temporanea ad opera di Residui Teatro, in collaborazione con il Comune di Roma e finanziato da Programma Gioventù della Comunità Europea. Il progetto ha portato alla realizzazione di uno spettacolo itinerante sensoriale, *De Babelica Generatione*³³, aperto al quartiere del Municipio VI e ai suoi abitanti. La ricerca artistica del gruppo teatrale Residui è caratterizzata dallo studio del rapporto tra linguaggio ludico-teatrale e gli spazi urbani vissuti come inospitali, rigidi, incapaci di trasmettere un senso di appartenenza e di creare condizioni di socialità e di incontro. Lo spettacolo è stato il pretesto per occupare la rampa e i fossati laterali che si trovavano in un abbandono perdurato per anni, trasformati in discariche a cielo aperto. La ricerca drammaturgica si è arricchita dunque di un precedente lavoro di recupero e di valorizzazione della zona, grazie soprattutto alle iniziative coordinate delle associazioni locali.



Fig. 03. Rampa Prenestina.

³² A cavallo degli anni Duemila troviamo anche il collettivo multidisciplinare Area06 composto tra gli altri dalla Compagnia Fortebraccio Teatro fondata da Roberto Latini e dall'Accademia degli artefatti; si deve a questo collettivo l'ideazione nel 2006 del festival Short Theatre, diretto da Fabrizio Arcuri.

³³ *De Babelica Generatione, la spirale: progetto teatrale in uno spazio non convenzionale*, regia di Paolo Vignolo, coreografia Marta Ruiz, scenografia Paolo Baroni, compagnia Residui Teatro. Lo spettacolo ha debuttato il 10 ottobre 2002.

Foto: Emanuela Bianchi



Fig. 04. Rampa Prenestina.

Foto: Emanuela Bianchi

La creazione e l'allestimento dello spettacolo si è inserito in un processo di sviluppo urbano e di valorizzazione di un'area che, nelle intenzioni delle associazioni e delle autorità locali, sarebbe diventato un grande centro polivalente per i giovani del quartiere. Si è trattata di un'azione performativa invasiva nel tessuto urbano, un'esperienza aperta al territorio, in due sensi complementari, con l'inserimento di altri giovani interessati alle attività artistiche proposte e una costante interazione con il quartiere e la città:

Un percorso emotivo che visita la possibilità di abitare un luogo impossibile, una strada che si attorciglia su sé stessa e non porta da nessuna parte. [...] Residui Teatro fa leva su una chiara direzione di poetica, mirata alle trasformazioni del tessuto urbano, attraverso una lente visionaria capace di produrre una sorta di realtà parallela, che affonda profondamente le radici nel presente, e su un impegno tecnico in grado di sostenere tale ricerca³⁴.

La sperimentazione del giovane gruppo di artisti era finalizzata alla trasformazione di un luogo perduto, abbandonato dalla comunità e ai margini della vita sociale e culturale, per trasformarlo in un luogo d'azione teatrale basata su un rapporto individuale con lo spettatore, chiamato a percorrere lo spazio dall'alto in basso, per sette piani, interagendo

³⁴ G. M. Tosatti, *Sui piani di una doppia spirale carrabile*, in tuttoteatro.com, Anno III, n.26/27, 6 luglio 2002, <https://www.tuttoteatro.com/numeri/a3/7/a3n2627bab.html>, (consultato il 03/08/2022).

con uno spazio immaginario e personaggi irreali fino a termine del percorso. Trasformare lo sguardo, cambiare il punto di vista, mutare la percezione dei luoghi è ciò che rimane oggi di queste esperienze di teatro alternativo negli spazi urbani.

Performing Media

Le trasformazioni dell'ultimo decennio hanno cambiato il funzionamento della città. Le esperienze fin qui ricordate hanno perso la centralità all'interno dei quartieri e la sperimentazione artistica muove verso una riappropriazione dei luoghi deputati allo spettacolo. Al tempo stesso la comunità ha aumentato le pratiche di rigenerazione urbana attraverso il processo della visione artistica. Le aree urbane, le strade e le piazze anche degradate non hanno necessità di spazi culturali aggregativi ma di essere in continua interazione con gli abitanti. Nasce in questo contesto l'arte pubblica e la valorizzazione del patrimonio culturale, che va esaltato proprio nelle sue peculiarità³⁵. Si assiste alla pianificazione del paesaggio umano dove l'esperienza urbana avviene attraverso azioni performative che coinvolgono attivamente il pubblico con l'esplorazione e la riscoperta collettiva, con le cosiddette esplorazioni partecipate. Si tratta di movimenti culturali e artisti che attraverso l'uso sociale e interattivo attingono alle tecnologie digitali per proporre un percorso ludico e artistico per la partecipazione e l'innovazione urbana. I due esponenti romani che maggiormente hanno prodotto nuove forme di partecipazione artistica con l'ausilio delle innovazioni visive e sonore sono Luca Ruzza e Carlo Infante.

Luca Ruzza fonda alla fine degli anni Novanta l'OpenLab Company insieme a Laura Colombo, un laboratorio creativo composto da progettisti, ingegneri e artisti, per creare progetti interattivi «che esplorano la relazione dinamica tra le persone, la tecnologia e lo spazio attraverso innovazioni uniche. Progetti legati alla performing art, l'architettura teatrale e allestimenti scenici»³⁶. Si assiste alla trasformazione dei luoghi, alla costruzione di un nuovo significato dello spazio urbano sperimentando strategie drammatiche, postdrammatiche, polivocali e postmediali che rendono possibile un forte coinvolgimento

³⁵ Cfr. P. Desideri, M. Ilardi, A. Aymonin (a cura di), *Attraversamenti: i nuovi territori dello spazio pubblico*, Costa & Nolan, Genova 1997.

³⁶ <https://www.openlabcompany.com/about->, (consultato il 30/07/2022).

emotivo³⁷. La scenografia digitale diventa lo strumento di una tipologia di drammaturgia ipertestuale che ha come protagonista lo spazio aumentato. La trasformazione urbana è temporale, conferendo all'evento performativo la capacità di offrire unicità e un'occasione di mutazione dello spazio imminente e immersivo. In questo senso l'installazione performativa rappresenta il tramite per una autentica esperienza partecipativa in un contesto quotidiano mutato dalla drammaturgia della luce e dei suoni della sperimentazione artistica³⁸. Ma è l'esperienza artistica di Carlo Infante ad avvicinare maggiormente l'arte pubblica alle performing arts, con il lungo lavoro di sperimentazione condotto attraverso una estrema attenzione alle nuove forme di comunicazione e all'attuale trasformazione culturale. Il suo lavoro artistico si muove all'interno del concetto di performing media, che ha come obiettivo di proporre un'azione che coniuga interazione sociale, attività culturale e media interattivi. Nasce *urbaneexperience*³⁹, luogo virtuale che raccoglie tutte le attività che promuovono l'uso creativo della città, per reinventare spazio pubblico, tra web e territorio.

L'intuizione di Carlo Infante è avere percepito il cambio di paradigma dell'ambiente comunicativo contraddistinto dalla presenza delle tecnologie digitali, con un nuovo repertorio strutturale e linguistico proprio del digitale, inteso quindi sia come tecnica, sia come espressione artistica. Da questo principio compositivo e artistico nasce *Paesaggi Umani*⁴⁰, un progetto che integra differenti eventi di nomadismo psicogeografico, happening urbani e il performing media storytelling. Si tratta di una performance nomade ibrida che unisce scrittura, narrazione, azione e attività ludiche e partecipative:

La definizione che diamo a queste esplorazioni è *walkabout* per creare le condizioni abilitanti attraverso conversazioni peripatetiche tese a dinamizzare il confronto connettivo dei partecipanti in un esercizio d'empatia. Per essere più precisi: si tratta di un format di innovazione culturale che si connota come esplorazione partecipata, utilizzando media radiofonici e web per sollecitare quelle dinamiche realmente interattive di cui è alimentato il performing media storytelling, in cui la narrazione è inscritta nell'azione. Ciò permette di interpretare l'innovazione al di fuori delle inerzie

³⁷ Cfr. V. Fiore, L. Ruzza (a cura di), *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie, 10 anni dopo*, LetteraVentidue, Siracusa, ed. aggiornata 2013-2022.

³⁸ Tra le produzioni romane della compagnia che rientrano in questa sperimentazione ricordiamo: *magiche lucigrafie* (2006); *codice ripetitivo #1* (2009); *sonic island* (2010); *criminal economies* (2013); *visual improvisation #0* (2014). Cfr. <https://www.openlabcompany.com>, (consultato il 20/07/2022).

³⁹ <https://www.urbanexperience.it/>, (consultato il 30/07/2022).

⁴⁰ Il progetto iniziale prende avvio negli ambienti delle Accademie d'arte delle Marche, precisamente a Macerata nei primi anni del Duemila; successivamente nel 2008 si sposta a Roma e diventa un progetto permanente e nel 2020 è inserito nel progetto triennale Contemporaneamente Roma del Comune di Roma.

convenzionali dei social media, usandoli con criterio per esprimere una folksonomy, ovvero una tassonomia popolare della storia e della geografia della città⁴¹.

La Rete web è, in questo contesto, strumento alternativo per creare delle mappe interattive e parlanti, con storie legate al paesaggio urbano, ai territori e alle periferie romane; le narrazioni evocano una memoria in grado di generare un sentimento di riappropriazione culturale e sociale da parte degli spettatori-cittadini. Come esplicita Carlo Infante nel definire le pratiche creative in rapporto alle culture digitali,⁴² il filo conduttore che attraversa le avanguardie culturali nei luoghi/non luoghi di Roma a partire dalla fine degli anni Novanta ad oggi, è certamente il tratto dell'unicità legato ad un'attività di ricerca-azione. La capacità di interpretare il territorio e l'innovazione attraverso dei progetti artistici ha portato alla creazione di un nuovo pubblico, che trova la dimensione spettacolare nel contesto urbano piuttosto che nelle esplorazioni urbane.

Paradossalmente si assiste oggi nella Capitale, a fronte di una sempre più vasta partecipazione attiva da parte del pubblico, ad una carenza di artisti con una forte capacità progettuale, in grado di combinare processi di innovazione e azioni performative, di costruire collettivi con una ricerca comune che accolga le linee indicate, ad esempio, dall'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile⁴³. Luca Ruzza e Carlo Infante, ognuno con le proprie peculiarità artistiche, si offrono dunque come i più recenti riferimenti per i giovani artisti romani che intendono proporre un nuovo statuto estetico fondato sulla creatività sociale diffusa.

Riferimenti Bibliografici

A. C. Altieri ed E. Manni, *Il teatro nei centri sociali fra alternativa e nuovo mercato. Milano e Roma a confronto* in M. Gallina, *Il teatro possibile: linee organizzative e tendenze del teatro italiano*, Franco Angeli, Milano 2005.

E. Armano, C.A. Dondona, F. Ferlino (a cura di) *Postfordismo E Trasformazione Urbana*, Ires –Istituto di Ricerche Economico-Sociali del Piemonte, Centro Stampa Regione Piemonte, Torino 2016.

⁴¹ C. Infante, *Paesaggi urbani*, Edizione Bordeaux, Roma 2021, p.10-11.

⁴² Cfr. *Performing media. Un futuro remoto. Il percorso di Carlo Infante tra memoria dell'avanguardia e transizione digitale*, G. Riposati, M. Di Leo (a cura di), Editoria & Spettacolo, Roma 2022.

⁴³ Cfr. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/> (Consultato il 23/07/2022).

- S. Annunziata, M. Cossu, *Roma oltre il Piano: forme di urbanità per la città contemporanea*, in Atti della XIII Conferenza Società Italiana degli Urbanisti Città e crisi globale: clima, sviluppo e convivenza, Planum - The European Journal of Planning on-line, Roma 25-27 febbraio 2010.
- F. Balletti, S. Soppa, *Gli spazi pubblici: luoghi di conflitto e risorsa della città multietnica*, in Atti della XIII Conferenza Società Italiana degli Urbanisti Città e crisi globale: clima, sviluppo e convivenza, Planum - The European Journal of Planning on-line, Roma 25-27 febbraio 2010.
- C. Cellamare, (a cura di), *S.M.U.R. Self Made Urbanism Rome: Roma, città autoprodotta. Ricerca urbana e linguaggi artistici*, Manifestolibri, Roma 2014.
- M. Carta, *Next city, culture city*, Meltemi Editore, Milano 2004.
- A. Coppola e G. Punziano (a cura di), *Roma in transizione, Governo Strategie, metabolismi e quadri di vita di una metropoli*, Vol. Due, Planum publisher, Roma - Milano 2018.
- S. Crobe, *Come le lucciole. Sperimentazioni artistiche e fermenti culturali tra margini territoriali e disciplinari* in Atti della XXI Conferenza Nazionale Siu, confini, movimenti, luoghi. Politiche e progetti per città e territori in transizione, Planum Publisher, Roma-Milano 2019.
- P. Desideri, M. Ilardi, A. Aymonin (a cura di), *Attraversamenti: i nuovi territori dello spazio pubblico*, Costa & Nolan, Genova 1997.
- V. Fiore, L. Ruzza (a cura di), *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie, 10 anni dopo*, LetteraVentidue, Siracusa, ed. aggiornata 2013-2022.
- A. Giangrande, E. Mortola, *Il caso dell'Angelo Mai nel Rione Monti di Roma*, Gangemi Editore, Roma 2011.
- G. Graziani, *Roma anni Zero*, in *La terza avanguardia. Ortografie dell'ultima scena italiana*, in «Culture Teatrali», n.24, Annale 2015, Bologna.
- G. Graziani, *Zone teatrali libere. Un esperimento di produzione indipendente a Roma*, Editoria & Spettacolo, Spoleto 2010.
- G. Graziani, S. Lo Gatto (a cura di), *La scena contemporanea a Roma, Strategie di produzione e sostegno nel teatro e nella danza tra il 2000 e il 2012*, Provincia di Roma, Roma 2013.
- C. Infante, *Paesaggi urbani*, Edizione Bordeaux, Roma 2021
- S. Margiotta, *Lo spazio-cantina come strumento di costruzione drammaturgica*, in «Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono», n. 11 – aprile 22, <https://doi.org/10.47109/0102310103>.
- S. Mei, *Disambiguazione. Come una premessa* in *La terza avanguardia. Ortografie dell'ultima scena italiana*, in «Culture Teatrali», n.24, Annale 2015, Bologna.

E.R. Meschini, *Comunità, spazio, monumento: Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche*, Mimemis Edizioni, Milano 2021.

F. Quadri, *Avanguardia? Nuovo teatro, in Le forze in campo. Per una nuova cartografia del teatro*, Atti del convegno di Modena, 24-25 maggio 1986, Mucchi, Modena 1987.

G. Riposati, M. Di Leo (a cura di), *Performing media. Un futuro remoto. Il percorso di Carlo Infante tra memoria dell'avanguardia e transizione digitale*, Editoria & Spettacolo, Roma 2022.

M. Schirmacher, *Il Collettivo Angelo Mai di Roma trionfa agli Ubu. L'intervista*, in *Artribune*, 2 febbraio 2017.

G. M. Tosatti, *Sui piani di una doppia spirale carrabile*, in *tuttoteatro.com*, Anno III, n.26/27, 6 luglio 2002.

V. Valentini, *Nuovo teatro italiano*, in «alfabeta2», n°30, anno III, giugno 2013.

Sitografia

www.ubuperfq.it (Consultato il 29/07/2022).

www.angelomai.org (consultato il 22/07/2022).

www.kollatinounderground.eu (consultato il 28/07/2022).

www.teatrofuriocamillo.com (consultato il 29/07/2022).

www.teatridivetro.it (consultato il 23/07/2022).

www.tuttoteatro.com (consultato il 03/08/2022).

www.openlabcompany.com (consultato il 20/07/2022).

www.urbanexperience.it (consultato il 30/07/2022).

www.un.org/sustainabledevelopment (Consultato il 23/07/2022).

www.materiaviva.it (consultato il 29/07/2022).

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Desirée Sabatini è professoressa associata in discipline dello spettacolo presso il Dams, Università degli Studi Link Campus University, dove dal 2017 al 2021 è stata assegnista di ricerca sull'audiovisivo teatrale. Ha conseguito il Dottorato in Storia, Teoria e Tecnica del Teatro e dello Spettacolo presso l'Università di Roma, dove è stata successivamente, dal 2012 al 2015, titolare di un assegno di ricerca senior per il progetto Europeo European Library of Artistic Performance e di un assegno di ricerca per il progetto: "Tecnologie e metodologie di analisi e restauro dello spettacolo digitale". L'ambito di ricerca riguarda l'uso delle tecnologie digitali per la storia del teatro, la realizzazione degli archivi

digitali della memoria teatrale e il recupero, mediante restauro digitale, dei documenti audiovisivi storici. Un parallelo ambito di ricerca riguarda le problematiche teoriche, storiche e metodologiche della regia e della messa in scena in relazione allo spettacolo dal vivo in spazi non convenzionali e nello specifico nei luoghi della cultura per un'analisi delle nuove forme di teatro contemporaneo come propulsore del patrimonio culturale.

Desirée Sabatini is Associate Professor in Performing Arts Disciplines at Dams, Link Campus University, where from 2017 to 2021 she was a Research Fellow on Theatrical Audiovisuals. She obtained her PhD in History, Theory and Technique of Theatre and Performing Arts at the University of Rome, where she was subsequently, from 2012 to 2015, holder of a senior research grant for the European project European Library of Artistic Performance and a research grant for the project: Technologies and methodologies of analysis and restoration of digital performance. The field of research concerns the use of digital technologies for the history of theater and, in particular, the interaction between scientific and technological research and studies on theater, through an in-depth use of audiovisual sources, editing, edition of theatrical audiovisuals, completed at research and pedagogy; the creation of digital archives of the theatrical memory; the restitution, thanks to digital restoration, of historical audiovisual documents.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Virtual Venice. Pratiche artistiche tra digitale e spazio urbano per ripensare una città immobilizzata.

Emanuele Rinaldo Meschini
Università Iuav di Venezia

Abstract

Il testo vuole analizzare il rapporto tra pratica artistica e spazio urbano attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali (VR/AR, *gaming*), seguendo il caso specifico della città di Venezia, immobilizzata tra il processo di *over touristification* e quello di svuotamento dei suoi residenti, bloccata tra emergenza abitativa e climatica. I casi studi in questione, pertanto, vogliono analizzare il rapporto tra pratica artistica ed ecologia della città, intesa nello sviluppo complesso del suo rapporto sociale e ambientale in quanto in continua relazione con la sua laguna. I casi studi proposti sono quattro: *Vacanze Intelligenti* (Nico Angiuli); *VR Pavillion* (Sara Tirelli); *Esperienza Pepe* (Biennale Urbana); *Metagoon* (Matteo Stocco). Ognuno di questi, attraverso le sue forme specifiche, dimostra come la virtualità possa diventare il principale modo progettante per una città che non può sovra-costruirsi e cambiare la sua narrazione.

The text aims to analyze the relationship between artistic practice and urban space through the use of digital technologies (VR/AR, *gaming*) following the specific case of the city of Venice, immobilized between the process of over-touristification and that of emptying its residents, blocked between housing and climate emergency. The case studies here presented, therefore, want to analyze the relationship between artistic practice and the ecology of the city understood in the complex development of its social and environmental relationship in continuity with its lagoon. The case studies proposed are: *Vacanze Intelligenti* (Nico Angiuli); *VR Pavilion* (Sara Tirelli); *Esperienza Pepe* (Biennale Urbana); *Metagoon* (Matteo Stocco). Each of these, through its specific forms, demonstrates how virtuality can become the main way of designing a city that cannot over-build itself and therefore change its narrative.

Parole chiave / Key Words

Ambiente, Virtual Reality, Attivismo, Arte socialmente impegnata

Environment, Virtual Reality, Activism, Socially Engaged Art

DOI: 10.54103/conessioni/20037

Arte e attivismo. Incomprensioni pratiche.

A partire dai primi anni Novanta le arti visive hanno iniziato un processo di messa-in-pratica legato ai temi della partecipazione sociale e della ridefinizione dello spazio pubblico, in virtù della trasformazione comunitaria di quel soggetto che, fino a pochi anni prima, veniva chiamato “pubblico”. In questa messa-in-pratica la svolta attivista ha giocato un ruolo cruciale. Tuttavia, è con gli anni Duemila che si assiste a una sistematizzazione della ricerca e una maggiore definizione teorica, soprattutto per quello che riguarda il tema della partecipazione. Nel 2006, sulle colonne di «Artforum», i critici Claire Bishop e Grant Kester si “scontrarono” in merito al concetto di *social turn*, nelle sue implicazioni etiche ed estetiche. In quegli anni il mondo artistico si iniziò a interrogare su quali fossero gli obiettivi e le modalità di quelle azioni artistiche che iniziavano a coinvolgere sempre più comitati di quartiere, comunità marginalizzate e spazi periferici, non solo in termini di appropriazione visuale simbolica, ma anche e soprattutto, in termini di effettivo cambiamento¹.

L’attivismo degli anni Duemila, sulla spinta dei movimenti no-global, era tornato ad assumere un carattere generazionale, dopo i torpori degli anni Ottanta e le solitarie spinte anarchiche degli anni Novanta. Manifestare, occupare e fare barricate non era più una prerogativa di gruppi autonomi, ma una modalità di partecipazione attiva, che ora veniva offerta a una cittadinanza sempre più consapevole. L’attivismo diventava così, in maniera più o meno politicamente coerente, un’attività e una pratica diffusa e, ben presto, questo suo diffondersi iniziò ad aprire la questione ontologica in merito all’eticità della partecipazione stessa. Ovvero, quanto attivismo c’è nell’attivismo?

A seconda della linea interpretativa che si decideva di scegliere, l’attivismo poteva essere letto nelle sue forme più estetiche, simboliche, visivamente antagoniste (Bishop, 2012) oppure estremamente radicato nel suo contesto locale e teso a una risoluzione effettiva di un’altrettanta specifica situazione (Kester, 2011). Negli anni queste posizioni si sono ricomposte, per arrivare a una teorizzazione maggiormente sincretica, come dimostrato, per esempio, dalle teorie del critico Boris Groys nel suo testo *Going Public* del 2010.

Secondo Groys, infatti, lo specifico di queste pratiche artistiche non può essere quello di risolversi in una dimensione esclusivamente etica o estetica, ma nel trovare un’eticità nella sua stessa rappresentazione simbolica, senza così sacrificare né il portato tipico dell’arte della creazione di un linguaggio visivo, né quello attivista propriamente detto mosso da una ben

determinata tensione politica/sociale. L'attivismo entrò così di diritto all'interno di un campo istituzionalizzato, creando, allo stesso tempo, un suo sotto-mondo informale e "underground"². Entrambi i campi portarono alla ridefinizione della figura dell'artista, delle sue metodologie, strumenti e luoghi. Il tutto "supportato" e influenzato da un mondo sociale in rapido cambiamento tra il susseguirsi costante di crisi finanziarie, sanitarie, sociali e ambientali.

Le primavere arabe (2010) con la mobilitazione totale di Piazza Tahrir in Egitto, le proteste portate avanti a Zuccotti Park dal movimento Occupy Wall Street (2011), così come quelle di Puerta del Sol a Madrid (2011) e Piazza Taksim a Istanbul (2013), sono accomunate e accompagnate dalla presenza di pratiche artistiche. Dalla creazione del progetto *858 An archive of resistance*, ideato dal collettivo egiziano Mosireen³ per contro documentare dal basso quanto stava succedendo in Egitto, fino alla biblioteca autogestita all'interno dell'occupazione di Gezy Park, passando per il "talk" tenuto dal filosofo Slavoj Žižek a Zuccotti Park, la protesta è sempre accompagnata da forme di re-invenzione e rilettura, che si basano, essenzialmente, su linguaggi e modalità legati alle arti visive e performative.

A livello istituzionale, la correlazione tra attivismo e pratica artistica dei primi anni Dieci del Duemila viene suggellata dalla partecipazione a eventi artistici internazionali. Un esempio è stato la VII edizione della Biennale di Berlino, *Forget Fear* (2012), dove i membri dei movimenti Occupy Wall Street e Indignados vennero invitati negli spazi del KW di Berlino a presentare le loro idee, azioni e considerazioni sul momento politico. Sempre quell'anno, durante la tredicesima edizione di Documenta, il giardino del museo Fridericianum venne occupato dagli attivisti di Occupy Wall Street con 28 tende bianche, sulle quali campeggiavano parole quali *cupidity, pride, avarice, envy*. L'accampamento non fu sgomberato e, seppure non autorizzato, venne inserito nel programma della manifestazione.

Sempre in Germania, nel 2013 Peter Weibel curò la mostra *Global Activism*, presso lo ZKM di Karlsruhe. Da allora, la pratica artistica ha sviluppato ancora di più il suo senso per il sociale e l'attivismo, realizzando una serie di mostre, *talk*, programmi educativi e pubblicazioni alquanto cospicue. Anche la curatela ha assunto la sua caratteristica attivista, rileggendo le sue forme passate in quest'ottica, come dimostra il testo del 2018 di Maura Reilly dal titolo *Curatorial Activism: Towards an Ethics of Curating*.

Media e attivismo. Affinità digitali.

Attivismo e pratica artistica avevano trovato, tuttavia, una loro via di collaborazione già a metà degli anni Novanta, grazie alla ricerca sul digitale aperta dalla cultura *cyber punk* e rappresentata dalla figura dell'*hacker*. In Italia, per esempio, i primi *Hackmeeting*, complice proprio questo connubio tra sperimentazione tecnologica e controcultura, si svolsero all'interno di spazi occupati e autogestiti. Il primo fu tenuto nel 1998 a Firenze, presso il CPA (Centro Popolare Autogestito). Il secondo a Milano, al Deposito Bulk (1999), il terzo a Roma, negli spazi del Forte Prenestino (2000). Queste prime esperienze di media attivismo risentivano ancora della visione analogica della politica e, pertanto, si presentavano come azioni dirette e di rottura. Del resto, non è un caso se molte di queste operazioni mutuavano il nome da azioni "reali" come sciopero (*strike*) e occupazione (*squat*) trasformandole in "*netstrike*" e "*cybersquatting*". Tuttavia, a metà dei primi anni Duemila, complice anche lo sviluppo e le maggiori conoscenze digitali, si formò un attivismo digitale più mimetico e, per certi aspetti, molto più attento alla resa formale ed estetica. In questo, il mondo del *gaming* giocò un ruolo fondamentale. Nel 2003 nacque a Milano il progetto *Molleindustria*, uno sviluppatore di videogame indipendente, che propone, attraverso tematiche attivistiche e con notevole sarcasmo e ironia, una riappropriazione del mondo dei videogiochi. Nel 2005 *Molleindustria* sviluppò, in *flash*, *The McDonald's Videogame* che, sulla struttura dei classici giochi di strategia ne sovvertiva il modello portando il giocatore a disboscare intere aree verdi e a uccidere animali per alimentare la filiera produttiva della nota catena di fast food. Nel 2007, invece, venne realizzato *Operation Pedopriest*, sul tema pedofilia-religione, che costò una querela al collettivo. Questo approccio, ancora per certi aspetti militante, con il passare degli anni iniziò ad aprirsi a tematiche sempre più ampie, in particolare ecologiche e di genere, adattando il suo messaggio alle nuove piattaforme digitali e social. Un caso è quello relativo al progetto *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness* (2012), realizzato dall'artista Angela Washko all'interno del noto videogioco *World of Warcraft* (*WoW*)⁴ (Fig.01) dove, attraverso il suo *avatar*, l'artista ha portato avanti un vero e proprio *counseling* sui temi della violenza verbale e di genere.



Fig. 01. Angela Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, 2012.
Foto: frame da videogioco.

Venezia: una città immobilizzata

La pratica artistica, come linguaggio comune ai diversi tipi di attivismo, ha trovato una sua ragione d'essere sempre più forte grazie alla sua capacità di rispondere, o suggerire possibilità alternative, alle trasformazioni della città contemporanea. In questo contesto di mobilitazione dal basso, attivismo analogico e digitale hanno fatto fronte comune. In un tessuto urbano in cui rigenerazione e degrado convivono in maniera costante, per alimentare la continua progettualità della città contemporanea, la transitorietà è diventata la costante principale⁵. Questo senso di costante deterritorializzazione è stato alimentato dai processi di privatizzazione di larghe fasce del settore pubblico che hanno trasformato il cittadino in consumatore delegandogli scelte e responsabilità. Per cercare di contrastare questo scollamento tra l'abitudine e l'abitare si sono sviluppati diversi movimenti del basso che, a partire da azioni specifiche in merito a questioni di interesse pubblico, hanno indirizzato le politiche cittadine verso una governance partecipativa. Tuttavia, proprio la dinamica della partecipazione, una volta adottata a livello sistemico, ha rivelato tutte le sue fragilità e criticità. In particolare, in contesti urbani "difficili" si è creata un'ulteriore situazione di scollegamento tra una governo lontano e una partecipazione ancora in costruzione. In questo vuoto l'attivismo, inteso come organizzazione diretta dal basso, ha cercato

di colmare distanze e lacune usando la pratica artistica come veicolo e linguaggio. Uno di questi casi “difficili” è rappresentato dalla città di Venezia.

Nel 1997 il gruppo ska veneziano Fahrenheit 451 raggiunse un discreto successo commerciale con la canzone *Uccidiamo il chiaro di luna*⁶. Il testo, accompagnato da un fortissimo video che passò in alta rotazione sugli allora popolari canali musicali, raccontava il processo di vetrinizzazione ed espropriazione che stava avvenendo a Venezia⁷. Il ritornello, del resto, recitava in modo alquanto diretto: «uccidiamo il chiaro di luna/ le gondole placide sulla laguna/ quest’immagine da cartolina/ questa gente messa in vetrina». Ed effettivamente così è stato. Venezia è stata messa in vetrina e, di conseguenza, oggettificata, protetta (da un possibile cambiamento agli occhi degli altri, non da un deterioramento interno), santificata e, ovviamente, immobilizzata.

Nel corso di questi ultimi 30 anni la città lagunare è stata trasformata in un centro di monocultura del turismo. Tra gli effetti più disastrosi il cosiddetto fenomeno dell’*overtourism*, che ha portato con sé, a catena, una serie di conseguenze, sia a livello sociale che ambientale⁸. I primi a farne le spese sono stati, ovviamente, i suoi abitanti, quelli che, sempre nel testo dei Fahrenheit, vengono paragonati a quei pochi indiani chiusi nelle loro riserve. Pur rientrando in una casistica alquanto ampia, l’esempio di Venezia, con il suo peculiare territorio, si pone come particolarità di assoluto rilievo, in quanto è una città che, pur vivendo all’interno della sua laguna, si sviluppa essenzialmente attorno al solo nucleo del suo centro storico. L’insularità di Venezia la rende fisicamente staccata dalle sue isole Giudecca, Murano, Burano, Torcello, Lido, offrendo, nel giro di pochi chilometri, scenari alquanto differenti. Da un punto di vista abitativo, attraverso recenti analisi, si può notare come nel centro storico il mercato della locazione residenziale sia crollato al punto che, facendo una rapida ricerca su un sito di immobiliare come «Idealista», si possono trovare solo «175 offerte di appartamenti in locazione residenziale – di cui appena 10 sotto gli 800 euro al mese – a dispetto dei 44.543 appartamenti presenti dell’isola veneziana e documentati dal *geoportale comunale*» (Ghigi, 2022). La trasformazione da città in albergo espanso è resa ancora più evidente dal fatto che, nel 2022, Venezia è scesa sotto la soglia dei 50.000 abitanti. Nel 1990 gli abitanti erano 78.165 e nel 2000, 66.386.

Se il calo di popolazione, in un arco di tempo che va dal 1990 al 2000, è ravvisabile anche nelle limitrofe città di Padova e Treviso, quello che preoccupa maggiormente è come siano stati “rimpiazzanti” gli abitanti di Venezia. Non c’è stato, infatti, nessun ricambio generazionale

significativo e la cittadinanza attiva ha lasciato posto a un serie innumerevole di consumatori occasionali. I dati del comune di Venezia riportano che il 71% del turismo si colloca nel centro storico con presenze che, pre-covid, hanno toccato le 12.948.519 unità (2019). Turismo che, tra l'altro, ha iniziato a subire la concorrenza delle strutture ricettive complementari (*air b&b*, alloggi privati con locazioni turistica), le quali nel 2020 hanno ospitato il 64,7% dei turisti e che, come settore, ha visto una crescita rispetto al 2016 del 151,9%⁹. Da qui uno degli *slogan* che hanno maggiormente rappresentato la situazione "Venezia: bella ma non ci vivrei".

Eppure, Venezia resiste. Questi anni di immobilismo hanno sviluppato una narrazione alternativa, capace di superare la concezione della città invasa¹⁰. Venezia rinasce attraverso le sue isole e la laguna diventa un territorio, data l'inaccessibilità al turista medio, da riconquistare. E proprio tra isole e acqua si ricostruisce un certo senso di appartenenza, che, viste le difficoltà logistiche, deve essere in prima istanza immaginato. In questo spazio dove culturale e naturale si pervadono continuamente, l'utilizzo di pratiche digitali dal VR ai metadati assume un ruolo importante, in quanto permette di visualizzare quello che non c'è e, allo stesso tempo, offre la base per possibilità operative non solo speculative. Di seguito verranno presentati 4 casi studio, che, in un arco di tempo che va dal 2015 a oggi, hanno ripensato una Venezia espansa non solo in termini artistici, ma anche in relazione alle questioni abitative e turistiche.

BURB. Esperienza Pepe. Quando riqualificare è impossibile. Occupazione virtuale

Il primo caso è quello relativo al progetto *Esperienza Pepe*, realizzato dal gruppo Biennale Urbana (Andrea Curtoni, Giulia Mazzorin, Lorenzo Romito) e sviluppato al Lido di Venezia. Se lo spazio pubblico negli ultimi vent'anni è stato messo alla prova nel suo concetto di *publicness* e rappresentanza, a ridosso dello scoppio della pandemia di Sars-Covid 19 è stato letteralmente abbandonato e reso impossibile da frequentare, facendo della progettazione virtuale l'unica modalità possibile per poterne immaginare usi futuri. Questo è l'esempio di quanto accaduto all'ex Caserma Guglielmo Pepe al Lido di Venezia, prima attraverso la riprogettazione fisica, poi attraverso la "gamizzazione" dei suoi spazi lasciati abbandonati.

Il progetto *Esperienza Pepe* nasce nel 2016, quando l'Agenzia del Demanio affidò al gruppo Biennale Urbana (BuRB) la concessione di utilizzo della ex caserma in stato di completo abbandono da quando, nel 1999, aveva cessato la sua funzione di sede militare per il Comando delle Truppe Anfibie e la Compagnia Lagunari. La concessione che venne data allo spazio fu quella di

uso temporaneo (*temporary use*), termine mutuato anche dalla stagione di beni comuni, che ha portato a un nuovo indirizzo partecipato della gestione della cosa pubblica¹¹. Partendo da questo concetto di zona temporaneamente liberata, parafrasando il filosofo anarchico Hakim Bey¹², Biennale Urbana creò una rete locale e internazionale, arrivando a collaborare con il padiglione francese alla Biennale di Architettura del 2018. Per l'occasione, l'ex piazza d'armi venne trasformata in un laboratorio di sperimentazione architettonica e artistica e le vecchie camere della caserma vennero utilizzate come residenze per gli artisti, con la creazione di spazi comuni e servizi igienici. *Esperienza Pepe* divenne un incubatore di progetti e pratiche urbane dal basso, all'interno del quale diversi collettivi come Camposaz, Collectif ETC., IGLOÙ, Parasite 2.0 e ATZ (*Agreements To Zinedine*) ripensarono gli spazi realizzando bar, cucina, tavoli e sedute comuni, nonché un'installazione, *Cinema Pepe*, che ospitò rassegne cinematografiche per l'intera durata della Biennale. Tuttavia, l'esperienza del *temporary use* in Italia rappresentava ancora un ambito sperimentale e, pertanto, oltre all'ex caserma, venne attivato un solo altro progetto, quello di Palazzo Fondi a Napoli, trasformato in una sede per eventi artistici e culturali. Così, nel 2019, il nuovo contesto politico nazionale e il conseguente cambio dei vertici dirigenziali dell'agenzia demaniale portarono alla chiusura del programma sperimentale *temporary use*, favorendo l'ingresso di nuovi soggetti nella gestione dell'ex caserma e optando per un indirizzo maggiormente speculativo. L'ex caserma venne così affidata all'associazione Onlus Fispmed, la quale presentò un progetto di riqualificazione sia per l'ex Caserma, che per l'attiguo Convento di San Nicolò di proprietà del Comune.

Il progetto Fispmed, da svilupparsi nell'arco di un periodo preventivato di 50 anni, prevedeva un centro universitario, una *startup Accademy*, una Scuola internazionale di ospitalità con annesso laboratorio di gelateria, corsi di agricoltura, enogastronomia e residenze d'artista, da realizzare nell'ambito dell'Ecomuseo con l'accoglienza di microprogetti di associazioni ed enti del territorio. Oltre a questo, il piano includeva la realizzazione della ciclovia del litorale del Lido-Pellestrina. Nonostante la concessione affidata, nei primi due anni l'associazione svolse solo operazioni di sopralluogo e rilievi, senza iniziare nessun tipo di operazione di manutenzione o procedure di costruzione dei nuovi spazi preventivati. Così, nel 2021, il Demanio, dopo la richiesta di una rimodulazione del progetto, lo giudicò "irricevibile", considerando anche la poca trasparenza con cui erano state presentate le coperture finanziarie (un totale di 54 milioni di euro). Il risultato di queste scelte fu lo svuotamento di tutte le funzioni sociali e culturali che l'ex

caserma aveva iniziato ad assumere grazie ad *Esperienza Pepe*, facendo sprofondare l'edificio nuovamente in uno stato di decadenza.

Per ovviare a questa forzata procedura di oblio, BuRB decise, con la collaborazione dell'artista Michele Böhm, di ricostruire digitalmente l'ex caserma, per mappare e raccontare visivamente tutte le operazioni fatte al suo interno, creando così sia un archivio attivo, sia uno spazio espositivo virtuale in grado di ospitare nuove iniziative. Böhm, partendo anche dalla sua esperienza di programmatore di videogiochi, in particolare *Return to Castelrama* (2013), abbinò alla riproduzione e al rilievo dello stato del monumento-caserma la riappropriazione esperienziale di quel luogo. Secondo Andrea Curtoni questo rappresentava il modo migliore per riappropriarsi dello spazio, in una modalità in cui le contrapposizioni locali non potevano arrivare. La caserma venne così "renderizzata" in un *setting* digitale capace di riprodurre i minimi dettagli e offrire un'esperienza immersiva in grado di permettere al visitatore/giocatore di muoversi tra gli spazi interni e la piazza d'armi. La caserma digitale prese il nome di EPEP e al suo interno vennero realizzati dei *playthroughs*, ovvero *performance* create dai differenti *player*/artisti invitati.

Il *playthrough* è una declinazione del *walkthrough*, che, nel gergo videoludico, si riferisce a un documento testuale o audiovisivo creato appositamente per familiarizzare l'utente con le ambientazioni di uno specifico videogioco. Si tratta di una guida illustrata, una mappa, dove l'utente può camminare nello spazio scenografico del videogioco, senza giocarlo e senza che sia ancora stata creata la struttura del gioco stesso, ma solo le sue ambientazioni. Se in tempi più recenti i *walkthrough* hanno assunto l'aspetto di *playthrough*, data la maggiore interazione, negli anni Ottanta le prime guide combinavano immagini e didascalie per illustrare le varie locazioni videoludiche. In alcuni casi gli utenti che si "perdevano" nel gioco potevano rivolgersi all'assistenza telefonica per ottenere informazioni utili. Una sorta di situazionismo digitale.

Tra le varie iniziative digitali realizzate da BuRB, una delle più interessanti è stata il *digital rave* organizzato l'8 aprile 2021, giorno in cui l'Agenzia del Demanio, insieme al Ministero dei Beni Culturali, ha archiviato il "procedimento controverso" per la valorizzazione dell'ex Caserma Pepe proposto dall'associazione Fispmed. Così, nell'impossibilità di "festeggiare" - vigevano ancora le restrizioni pandemiche - lo spazio digitale della Caserma si è popolato di tantissimi *avatar* (con mascherina), che hanno dato vita a un assembramento di protesta nell'unico luogo dove questo era ancora possibile (Figg. 02-03).



Figg. 02-03. Biennale Urbana, *EPEP*, @CODENRAMA, 2021.

Foto: Courtesy BUrb.

Sara Tirelli. *VR Pavillion*. Portare l'immigrazione in Laguna

Come visto nel caso di *Esperienza Pepe*, la particolarità urbanistica della città di Venezia e della sua laguna offre una continua sponda a un processo di re-immaginazione che passa attraverso l'utilizzo del virtuale. Così, nel 2019, durante la Biennale di Venezia, l'artista Sara Tirelli ha

realizzato il *VR Pavilion*. Contro il concetto di *escapism*, che la commercializzazione e l'espansione delle tecnologie *XR* (che comprendono sia *augmented* che *virtual reality*) sembrano volere promuovere, il lavoro di Tirelli nasce da una base profondamente attivista. Il punto di partenza "fisico" scelto dall'artista per il suo padiglione venne, del resto, individuato nella storica sede del Partito Comunista di Venezia, mentre come punto di arrivo venne scelto uno degli ingressi d'acqua della sede Giardini della Biennale. L'intervento ideato dall'artista si basava su una rilettura della versione stereotipata della Venezia da cartolina. A bordo di una tipica imbarcazione merci veneziana e con un visore addosso, gli spettatori venivano immersi nella visione dell'opera *Medusa*, video in *VR* sviluppato in collaborazione con il Borås Art Museum. *Medusa* è uno *short film*, realizzato con la tecnica della regia in 360°, che tratta della crisi identitaria europea a partire dal tema dell'immigrazione (Fig. 04).



Fig. 04. Sara Tirelli, *Medusa, VR Pavilion, Venezia, 2019.*

Foto: Cecilia Tirelli, Courtesy Sara Tirelli.

Tirelli già precedentemente aveva "toccato" direttamente il tema immigrazione a Lampedusa, sia attraverso il volontariato, sia con una ricerca sul campo sulla questione immigrazione reale contro quella raccontata dai media. *Medusa* gioca su livelli differenti, unendo elementi fittizi e reali a personaggi teatrali, che si muovono guidati dalla voce di Albert Camus, che legge

il suo famoso discorso sul futuro della civiltà europea tenutosi ad Atene il 28 aprile del 1955. Nel suo discorso Camus sottolinea la necessità per l'Europa di difendere i pluralismi che la compongono, al fine di creare una vera unità rispettosa delle diversità. Così, l'esperienza VR proposta da Tirelli sulla placida laguna veneziana puntava a mettere lo spettatore in una *discomforting zone*, dove la barca che lo ospitava diventava ben presto una zattera stracolma e alla deriva. Arrivati davanti all'ingresso della Biennale e una volta tolto il visore, l'*allure* della kermesse internazionale assumeva un altro valore, collegando la diversa qualità di una stessa esperienza, quella della navigazione, su due piani talmente distanti da potere essere (dalla società del primo mondo) solo immaginati. In questa tensione all'esperienza e all'empatia, concetto che Tirelli rifiuta scongiurando il mantra di un mezzo tecnologico prossimo a una commercializzazione massiva, si può rivedere il soggetto del racconto solarpunk *Empatia Bizantina* di Ken Liu, che inizia proprio raccontando l'esperienza di uno *user*, vestito con tuta sensoriale e visore, all'interno della fuga di un gruppo di profughi in VR.

Stai camminando in fretta su un sentiero fangoso, parte di una calca che sgomita e spinge. La confusione intorno a te ti costringe a scattare per tenere il passo. [...] Nella ressa sembrano quasi tutti più alti di te, e questo ti fa capire che sei una bambina. [...] Stringi la mano di tua madre e lei risponde con una stretta rassicurante e calda. [...] Un forte sibilo fende l'aria, e il campo davanti a te e alla tua sinistra esplose in una conflagrazione di fiamme più brillante del sole. La terra si contorce; tu ruzzoli nel fango melmoso. [...] Tua madre striscia verso di te e ti ripara con il suo corpo. Una oscurità pietosa nasconde il caos. Grida strazianti di pena. Urla terrorizzate [...] Tang Jianwen si strappò le cuffie dalle orecchie, boccheggiando. Mentre si slacciava la tuta immersiva le mani le tremavano, e prima che perdessero le forze riuscì a sfilarsela a metà. Mentre si rannicchiava sul tappeto omnidirezionale, i lividi sul suo corpo madido di sudore luccicavano di un rosso scuro al biancore fioco dello schermo del computer, l'unica luce accesa nel monolocale buio. [...] Aveva disabilitato le misure di sicurezza della tuta immersiva e rimosso i filtri di ampiezza dai circuiti algici. Non sembrava giusto sperimentare l'inferno dei profughi del Muertien con i filtri per il dolore attivi (Liu, 2020, Kindle position 453-513).

Nico Angiuli. *Vacanze Intelligenti*. Un altro turismo è possibile

Vacanze Intelligenti è un progetto dell'artista Nico Angiuli sviluppato all'interno del premio *Cantica21* (Ministero della Cultura, 2020) e tocca uno dei temi più controversi dell'economia veneziana, vale a dire il turismo. Per questa sua operazione, Angiuli si è rapportato con un "oggetto" tanto identitario e simbolico, quanto ormai globalmente riconosciuto e depotenziato, ovvero la gondola. Fin dal titolo, che richiama al fortunato film del 1978 diretto da Alberto Sordi,

l'intento dell'artista è stato quello di immaginare una rotta turistica alternativa, aprendo a scenari inaspettati. Se da una parte suggeriva un'insolita visita della laguna - inizialmente il progetto prevedeva una sua reale implementazione attraverso la creazione di un servizio gondole specifico - dall'altra l'artista giocava, in maniera tanto sadica quanto ironica, sulla possibilità che tale rotta potesse diventare realmente appetibile per un determinato mercato, prefigurando simultaneamente la possibilità e la sua rovina. Per la realizzazione dell'opera, ovvero un video a 360° da fruire attraverso apposito visore, è stata trasportata una gondola veneziana nei canali del petrolchimico di Porto Marghera (Fig. 05).

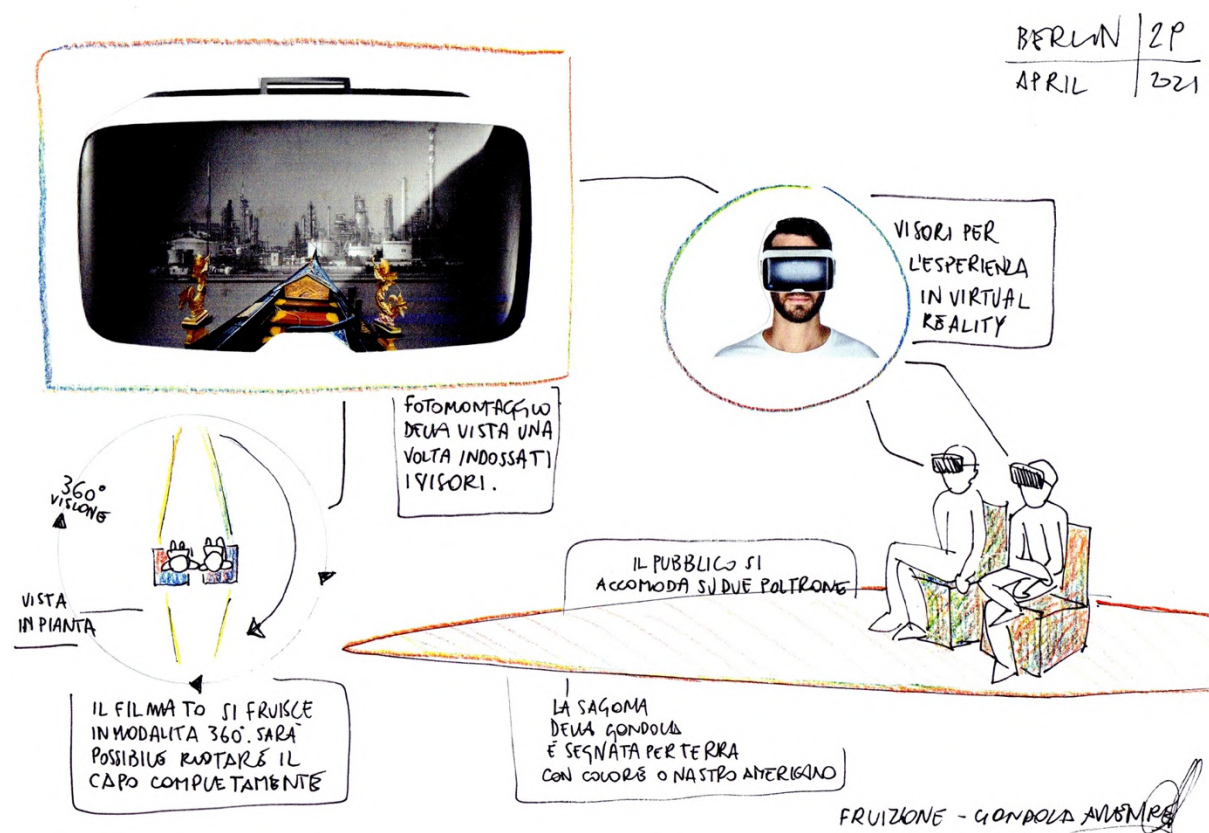


Fig. 05. Nico Angiuli, *Vacanze Intelligenti*, disegno preparatorio, 2021.

Foto: Courtesy Nico Angiuli.

Pensare Venezia a partire da Marghera è una prospettiva decostruttiva, in quanto riunisce insieme laguna e terraferma, attraverso quell'acqua che viene usata come elemento di divisione identitaria per una narrazione estremamente riduttiva. Proprio su questa narrazione parziale e semplicista è stata costruita e progettata l'idea di una città museo, richiudibile all'interno di confini molto limitati. Così, il viaggio proposto da Angiuli inizia tra i canali del Petrolchimico, le grandi navi di Fincantieri in costruzione e gli sparuti pescatori sulle banchine. In questo contesto

artificioso, Angiuli riflette sull'oggetto "vacanza", inteso nella sua versione più retriva, vale a dire la dimensione turistica monoculturale nella quale Venezia è intrappolata dai primi anni Duemila. Così facendo, l'artista ci mette di fronte al turismo come dimensione dello sguardo passivo e come modalità esperienziale totale.

Tutti siamo diventati più o meno turisti di qualcosa o per qualcosa. È il nostro sguardo che "turistifica", non il luogo. Il viaggio proposto da Angiuli ci proietta in una gondola che sta attraversando il canale dei Petroli di Porto Marghera. Per l'esattezza, ci troviamo nella gondola di Andrea Rizzo, gondoliere da 25 anni e "venexiano" con la "x". Rizzo, la nostra guida spirituale, ci porta, a colpi di remo, attraverso acque altrimenti sconosciute. La sua voce ferma e profonda fa da contrappunto a un movimento lento e continuo. Seduti su una sedia, ma con gli occhi sui canali, stiamo solcando un paesaggio dalla forma insolita. La gondola da elemento armonico e caratteristico diventa perturbante relitto, per usare un aggettivo essenziale nella teoria hauntologica del sociologo Mark Fisher, che ci permette di "visualizzare" qualcosa che non c'è, o che non è mai passato. Questa mancanza, in realtà, è la spettrale presenza di un passato non elaborato, che infesta il presente e non permette di pensare il futuro.

Questo viaggio nel perturbante prosegue su acque verdi piene di meduse e si snoda attraverso una serie di passaggi cruciali, tra i quali la zona di Fincantieri, dove vengono assemblate le Grandi Navi. Quando, fino al giugno del 2021, una nave da crociera attraversava il canale della Giudecca, la vista si oscurava. Era come se un edificio di Le Corbusier, fatto di finestre continue e micro unità abitative, stesse rubando tutto il panorama. Da quel palazzo in movimento la gente sulla terraferma diventava l'oggetto scopic della visione, rimpicciolito e ridimensionato ad attrattiva da *Italia in Miniatura*. Per anni l'attraversamento da parte delle grandi navi nel canale della Giudecca ha rappresentato un gesto forte e brutale. Il movimento No Grandi Navi, con tanto di assalto dei "barchini", nonché gli incidenti - come lo scontro della grande nave Opera Msc contro la banchina di San Basilio avvenuto nel 2019 - sono stati per anni il sintomo di un malessere e la richiesta di liberazione della laguna.

Paradossalmente, solo dopo l'anno nero del turismo causa pandemia, e quindi l'assenza di transito di grandi navi nel canale, è stato approvato dal Consiglio dei Ministri il decreto-legge, che, a partire dal primo agosto 2021, vieta alle grandi navi di transitare davanti a San Marco. È paradossale perché è stata l'assenza di turismo a rendere evidenti i danni ambientali e sociali che proprio quel tipo di sistema aveva creato. In questo contesto, pertanto, la gondola che passa

al fianco delle grandi navi non solo ha un sapore di rivalsa, ma ribalta anche il punto di vista e l'oggetto della visione.

La grande nave in costruzione, aperta, viene vista nella sua nudità e la sua grandezza non fa più paura. Lì, ferma nel suo bacino, mentre un mondo-operaio di accordi geopolitici la maneggia, sembra essere inerme, impreparata. La gondola viene guardata da quel mondo abituato alla fatica, che non si è mai potuto concedere - anche per diversità di impostazioni e priorità culturali - il lusso di un giro tra i canali veneziani. Ora, però, quella gondola significa altro. Non più simbolo di lusso e luogo comune del turismo lagunare (Fig. 06).



Fig. 06. Nico Angiuli, *Vacanze Intelligenti*, 2021.

Foto: Nunzio Santoro, Courtesy Nico Angiuli.

Matteo Stocco. *Metagoon*. Mappare l'effimero della laguna

Metagoon, pur non essendo un progetto ascrivibile direttamente al mondo delle tecnologie XR, rappresenta un archivio multimediale interattivo di testimonianze, che indaga la laguna di Venezia raccogliendone la complessità del suo ecosistema, inteso anche come il costruito di tradizioni sociali sedimentate nel tempo. *Metagoon* è un progetto del videomaker Matteo Stocco, iniziato nel 2014 e sviluppato successivamente grazie a una residenza presso la Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia (2015/2016). Durante il periodo di residenza, nonostante

l'assenza di un *budget* di produzione, Stocco ha realizzato interviste e riprese, per poi presentarle, nella sede della Fondazione in Piazza San Marco, attraverso un iPad, dal quale il pubblico poteva selezionarle e proiettarle. In quella fase nacque l'idea dell'archivio, la necessità di metaforizzare le problematiche peculiari della laguna attraverso brevi video, da inserire poi all'interno di uno schema generale, diventando, a tutti gli effetti, un progetto di ricerca in grado di collegare quello che si potrebbe definire come l'arcipelago delle tradizioni lagunari, ovvero un insieme di saperi sparsi in una geografia fatta d'acqua.

Successivamente, il progetto *Metagoon* è stato presentato alla mostra Super Mercato presso la Serra dei Giardini (Venezia, 2019) come installazione video, un medio metraggio che raccontava la vita in laguna dal 2015 al 2019, attraversandone le diverse stagioni. Con questa forma Stocco è riuscito ad attirare l'attenzione della Fondazione TBA 21 - Ocean Space, che decise di investire sul progetto per poterlo portare online. Sono stati coinvolti più partner, come CNR-ISMAR, Here we are Venice, DH Office, Microclima, Laguna B e la stessa Ocean Space, che hanno collaborato alla costruzione della piattaforma *online*, provvedendo anche alla sottotitolazione di ogni video.

Nell'ottobre del 2021, con l'aiuto di Luca Coppola per l'interfaccia grafica ed Eurico Sá Fernandes per la programmazione, è stata costruita la prima fase *Beta*, che è diventata, a tutti gli effetti, un archivio interattivo nel quale l'utente può crearsi una *playlist* di interviste e scaricare in pdf le trascrizioni delle interviste stesse. Questo ha segnato il passaggio del progetto da un ambito estetico a uno di ricerca propriamente detto. La mappatura della laguna è stata ulteriormente sistematizzata attraverso la creazione delle seguenti categorie: *Lagoon Geography; Science; Ecosystem Management; Industry; Landscapes; Fishing*. Ognuna di queste categorie è composta da video interviste realizzate dai diversi attori della laguna. *Metagoon* sviluppa un approccio interdisciplinare in grado di unire ricerca sul campo, programmazione grafica e video documentario, offrendo così una metodologia d'indagine ampia su di un tema che, del resto, non potrebbe essere affrontato in maniera mono disciplinare. Si tratta, infatti, di immaginare un nuovo sistema di *eco management*, dove a emergere siano la pluralità di visioni e, allo stesso tempo, l'impossibilità di gestione di un elemento organico e vivo come la laguna.

Quando si parla di immobilismo della città di Venezia, infatti, bisogna tenere conto della formazione naturale del suo ecosistema, in quanto la laguna, per definizione, è un ambiente di transizione effimera. La sua formazione dipende da una condizione intermedia definita, ovvero

dall'incontro tra fiume e mare, tra detriti depositati e correnti, che vanno a formare un ambiente ibrido non permanente, ma in grado, nel tempo di vita concessogli, di auto organizzarsi e auto proteggersi. Del resto, una delle parole che ritorna maggiormente nell'archivio è proprio "protezione". Dalle testimonianze dei pescatori dell'isola di Pellestrina, fino a quelle dei ricercatori che si occupano di sostenibilità, questo termine si esprime in tutta la sua controversa ambivalenza, in quanto l'elemento umano, che si pone come garante di protezione, rappresenta, allo stesso tempo, il maggiore rischio per la sopravvivenza della laguna stessa.

Se non fosse altro che per l'inquinamento delle sue acque, il rapporto tra uomo e laguna si potrebbe definire come relazione tossica, un legame di dipendenza, che, nonostante le riscontrate difficoltà, non può essere sciolto. È un rapporto delicatissimo, che, per proteggersi e offrire a sua volta protezione, non può contaminarsi o cambiare, soprattutto nel senso di deteriorarsi, ma, allo stesso tempo, è un sistema nato per non durare. Come si evince dalle diverse storie raccolte, la vita della laguna dipende da un atto fortemente antropico ed estrattivo, dove la tutela è legata al suo stesso sfruttamento sia cognitivo, inteso come discorso culturale, sia fisico, inteso come industria (ittica, turistica). Pertanto, quello che *Metagoon* realizza con il suo archivio è un compendio di saperi e immagini, che potrebbero - forse avrebbero già dovuto essere - sparire con il tempo. Un archivio dell'impreservabile, che può essere pensato, quindi, solo come piattaforma digitale (Figg. 07-08).





Fig. 07-08. Matteo Stocco, *Metagoon*, 2016.
Foto: still da video, courtesy Matteo Stocco.

Conclusione

I casi studi qui presentati, pur relativi ad uno specifico contesto, sono la dimostrazione di come la dimensione dell'attivismo e la progettazione nel contesto urbano siano ormai diventati delle costanti dell'arte contemporanea. I quattro casi proposti mettono tutti in evidenza, come fattore comune, una pratica trasversale, vicina per certi aspetti ad alcune operazioni di socially engaged art, che risulta essere alquanto funzionale quando calata pienamente nei suoi contesti d'azione.

Le artiste qui analizzate, infatti, hanno un legame profondo con la città di Venezia iniziato in diversi casi nel loro periodo di formazione accademica. Ognuna di loro ha toccato con mano le criticità della città e nessuna si è riciclata attivista per un giorno - non in senso esclusivamente politico - cogliendo un trend, ormai presente anche nelle dinamiche ministeriali con bandi che incentivano la rigenerazione urbana a base culturale. I lavori qui presentati nascono da un interesse di base, quello di rispondere alle problematiche di una città conosciuta e vissuta in prima persona. Nessuna di loro è un'artista in residenza e seppur la transitorietà sia un elemento presente nelle nostre vite abitative, affettive e sociali, alla base di questi lavori c'è un impegno etico evidente. Proprio questa eticità è stata declinata nelle specifiche forme estetiche da ogni artista dimostrando come una pratica artistica al di fuori da un certo sistema di produzione non solo

sia possibile ma decisamente ben rodato. Soprattutto, queste pratiche rimarcano come la processualità e la contestualità esperienziale siano diventati il vero *quid* dell'opera stessa.

Questa pratica suggerisce anche la possibilità di una nuova critica artistica, che, come le azioni che descrive, deve sapersi calare in contesti sociali con strumenti di interpretazione sempre più interdisciplinari. Queste azioni, infatti, necessitano di uno sguardo complessivo sul fenomeno della città contemporanea il che implica un'apertura metodologica - pur tenendo conto dello specifico di partenza della critica - in grado di inserire strumenti nuovi e appropriati bilanciando sempre il portato etico e la sua restituzione estetica. Il livello di impegno di ognuno dei casi qui proposti cambia a seconda del dialogo con la città e la sua stessa forma ne viene modificata. Un'operazione come quella di Biennale Urbana, infatti, non presenta opere propriamente dette ma deve essere letta nel contesto della trasformazione urbana di una città immobile in cui il recupero di un edificio pubblico e, soprattutto, la sua non trasformazione in struttura ricettiva turistica, segna già il passo di una novità.

Le opere di Tirelli e Angiuli mostrano un senso estetico maggiore rispetto all'operazione del Lido e questo deriva anche dalla loro formazione accademica e dalla loro riconoscibilità all'interno del sistema dell'arte contemporanea italiana ed internazionale. Le loro ricerche puntano su di un visivo più immaginato, futuribile (non auspicabile) che mette in gioco un alto livello di reinterpretazione dell'esperienza quotidiana in cui la gestualità rituale, ad esempio le vogate del gondoliere, assumono un carattere di unicità.

L'archivio realizzato da Stocco, in cui non manca cura e attenzione nella sua restituzione video, è basato sulla relazione, sullo scambio diretto e sull'incontro dimostrando, tuttavia, come il concetto di difesa della laguna si basi su idee problematiche e convinzioni fortemente antropologizzate, oltre il bene del territorio stesso.

Queste operazioni, in ultima analisi, svolgono due funzioni principali. In prima battuta rappresentano la risposta più concreta per una situazione, come quella veneziana, in cui il cambiamento deve essere innanzitutto immaginato ponendosi non come l'ennesima soluzione estrattivista, bensì come possibilità di sperimentazione in grado di interrogare e coinvolgere direttamente le persone che vivono il territorio.

Successivamente, queste operazioni si pongono come archivio, teoria e modello di una pratica che, dopo aver riscritto i canoni del rapporto etica/estetica nei termini della produzione

dell'opera, sta portando la critica artistica verso un necessario rinnovamento metodologico in grado di offrire una visione ambientale non più legata alla sola sfera oggettuale e la sua ricezione.

¹ Sullo scontro critico tra Bishop e Kester si veda: Meschini E. R., *Comunità, spazio, monumento. Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche nella sfera urbana*, Mimesis, Milano, 2021.

² In merito al concetto di campo si veda: van Maanen H., *How to Study Art Worlds. On the Societal Functioning of Aesthetic Values*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009, in particolare il capitolo *Pierre Bourdieu's Grand Theory of the Artistic Field*, pp. 53-81.

³ Sulle forme dell'attivismo egiziano durante la primavera araba si veda: Meschini E.R., Fredianelli A., "Egypt on fire" *Ricerche artistiche tra tensione sociale, documentario e archivio nell'Egitto della primavera araba*, pp. 111-136, in Mania P., Pinto R. (a cura di) *Atlante dell'arte contemporanea nel Mediterraneo Sguardi, esperienze, orizzonti*, Round Robin, Roma, 2023.

⁴ *World of Warcraft* rientra all'interno della categoria MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ed è uno dei giochi più giocati al mondo, con circa 5,2 milioni di iscrizioni attive all'ottobre del 2017 (il picco massimo è stato di 12 milioni nell'ottobre del 2010): <https://www.mmorgitalia.it/forums/world-of-warcraft.695/> (ultimo accesso 20 aprile 2023).

⁵ A riguardo si veda: Crobe S., *Pratiche di rigenerazione urbana e cultura. Sguardi critici tra co-creazione, istituzionalizzazione e conflitto*, in "Tracce Urbane. Rivista italiana transdisciplinare di studi urbani", Vol. 9, No. 13, 2023.

⁶ Il titolo della canzone è un chiaro riferimento al manifesto futurista del 1911 "Uccidiamo il chiaro di luna". L'anno prima, per l'esattezza il 27 aprile 1910, un gruppo di futuristi salì sulla Torre dell'Orologio a Venezia e lanciò, su turisti e cittadini, un migliaio di volantini dal titolo "Contro Venezia Passatista".

⁷ Il video è stato realizzato dal disegnatore Andrea Princivalli: un cartone animato che consta di oltre 2000 disegni, realizzato senza l'ausilio di supporti digitali.

⁸ *L'overtourism* è stato definito nel 2018 dalla World Tourism Organization come «l'impatto negativo che il turismo, all'interno di una destinazione o in parte di essa, ha sulla qualità di vita percepita dei residenti e/o sull'esperienza del visitatore». Per uno studio sul ruolo dell'overtourism nei centri storici si veda: A riguardo si veda: Cocola-Gant A., *Tourism gentrification*, in Lees L. Phillips M. (eds.) *Handbook of Gentrification Studies*, Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing, 2018, pp. 281-293; Wickens E., *The consumption of cultural experiences in city tourism*, in «Tourism and Hospitality Research», Vol. 17, No. 3, 2017, pp. 264-271.

⁹ Questi numeri freddi hanno, tuttavia, delle conseguenze dirette sulla vita dei residenti. Si veda a riguardo la storia della squadra di calcio amatoriale Stella Rossa Venezia, alla quale, nella stagione 2022/2023, è stata vietata la possibilità di giocare le proprie partite casalinghe al Lido di Venezia, perché ritenuta, dalle squadre di terraferma, una *location* troppo distante e difficile da raggiungere. Nell'ottobre del 2022 la squadra ha organizzato una serie di proteste, che, dalla stampa locale, sono riuscite ad arrivare direttamente nel vivo delle politiche cittadine. Così, nel febbraio del 2023, il Comune ha "approvato una mozione all'unanimità per esprimere una posizione fermamente contraria all'esclusione degli impianti sportivi di Venezia insulare e isole come sedi di gioco di gare e di campionati di qualsiasi sport e di qualsiasi categoria." Per la storia della Stella Rossa si veda: <https://athletamag.com/stella-rossa-veneziana-un-calcio-che-resiste/> (ultimo accesso 16 aprile 2023).

¹⁰ In merito a una nuova visualizzazione di Venezia si veda il recente film del regista Yuri Ancarani, *Atlantide*, 2021.

¹¹ Nella svolta della stagione dei beni comuni il lavoro di Giovanni Laino nei Quartieri Spagnoli di Napoli ricopre un ruolo fondamentale. A riguardo si veda: Laino G., (a cura di), *Quartieri Spagnoli. Note da quarant'anni di lavoro dell'Associazione*, Cavalcavia, Napoli, 2018.

¹² Al filosofo statunitense Hakim Bey si deve la definizione di *temporary autonomous zone* (T.A.Z.) descritta nel suo testo del 1991. Per la versione italiana si veda: Bey H., *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, Shake Edizioni, Milano, 2006.

Riferimenti Bibliografici

- Bey H., *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, Shake Edizioni, Milano, 2006.
- Bishop C., *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London, 2012.
- Careri F., *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006
- Cocola-Gant A., *Tourism gentrification*, in Lees L., Phillips M. (eds.) *Handbook of Gentrification Studies*, Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing, pp. 281-293, 2018.
- Fisher M., *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti*, Minimum Fax, Roma, 2019.
- Groys M., *Going Public*, Sternberg Press, Berlin, 2010.
- Guaraldo E., *Resisting the Tourist Gaze. Art Activism Against Cruise Ship Extractivism in the Venice Lagoon*, in, "Lagoonscapes. The Venice Journal of Environmental Humanities" Vol. 1, No.1, 2021.
- Kester G.H., *The One and the Many. Contemporary Collaborative Art in a Global Context*, Duke University Press, Durham-London, 2011
- Laino G., (a cura di), *Quartieri Spagnoli. Note da quarant'anni di lavoro dell'Associazione*, Cavalcavia, Napoli, 2018.
- Liu K., *Empatia Bizantina*, in, AA VV, *Solarpunk: Come ho imparato ad amare il futuro*, Future Fiction, Roma, 2020.
- van Maanen H., *How to Study Art Worlds. On the Societal Functioning of Aesthetic Values*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009.
- Meschini E. R., *Comunità, spazio, monumento. Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche nella sfera urbana*, Mimesis, Milano, 2021.
- Meschini E.R., A. Fredianelli, "Egypt on fire" *Ricerche artistiche tra tensione sociale, documentario e archivio nell'Egitto della primavera araba*, pp. 111-136, in P. Mania, R. Pinto (a cura di) *Atlante dell'arte contemporanea nel Mediterraneo Sguardi, esperienze, orizzonti*, Round Robin, Roma, 2023.
- Modena E., Pinotti A., Pirandello S., (a cura di), 360°. *L'immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata*, in, "Piano B. Arti E Culture Visive", Vol. 6 No. 1, 2021.
- Reilly M., *Curatorial Activism: Towards an Ethics of Curating*, Thames & Hudson, London, 2018.
- Spampinato F., (a cura di), *Il computer nelle arti visive e nella cultura visuale in Italia nella information age*, in "Piano B. Arti E Culture Visive", Vol. 7 No. 2, 2022.
- Wickens E., *The consumption of cultural experiences in city tourism*, in «Tourism and Hospitality Research», Sage, London, Vol. 17, No. 3, pp. 264-271, 2017.

Sitografia

<https://jacobinitalia.it/minatori-turistici-in-laguna/> (consultato 20 aprile 2023), Ghigi G., *Minatori turistici in Laguna* in "Jacobin", 2022.

Biografia dell'autore / Author's biography

Critico e storico dell'arte si occupa in particolare di temi legati alle pratiche sociali, attivismo, performance, didattica radicale e partecipazione. Ha scritto su riviste scientifiche quali "Comunicazioni Sociali", "Oboe", "Piano B", "Connessioni Remote" e "Field". Dal 2016 ha fondato il collettivo Autopalo con il quale indaga le tecniche e le modalità della partecipazione sociale attraverso il legame con il mondo del calcio e del tifo organizzato. Il lavoro di Autopalo è stato esposto in spazi nazionali e internazionali come il Palais de Tokyo a Parigi e il Museo della Fotografia Contemporanea a Milano. Nel 2021 è stata pubblicata, per Mimesis, la sua tesi di dottorato sulle pratiche artistiche italiane nello spazio urbano e la storia dei primi progetti di socially engaged art negli Stati Uniti. È stato docente a contratto presso l'Università di Bologna (Curatorial Practices and Contemporary Art). Nel 2023 è uscito per Postmedia, il suo testo "Come leggere il monumento o la sua rimozione" sul rapporto tra memoria, storia, costruzione identitaria e arti visive. Attualmente è assegnista presso l'Università Luav di Venezia con una ricerca sulla rigenerazione urbana a base culturale.

Art critic and art historian, his research is focused on social engaged art practices, activism, performance, radical pedagogy and participation. He has written in scientific journals such as "Comunicazioni Sociali", "Oboe", "Piano B", "Connessioni Remote" and "Field". Since 2016 he has founded the Autopalo art collective with which he investigates the techniques and methods of social participation through the link with the world of football and fandom. Autopalo's work has been exhibited in national and international spaces such as the Palais de Tokyo in Paris and the Museum of Contemporary Photography in Milan. His doctoral thesis, on Italian artistic practices in urban space and the history of the first socially engaged art projects in the United States, was published for Mimesis in 2021. He was Adjunct professor at the University of Bologna (Curatorial Practices and Contemporary Art). In 2023, his book "Come leggere in monumento o la sua rimozione" about the relationship between memory, history, identity construction and visual arts, has been published for Postmedia Books. He is currently a post-doc fellow at the Luav University of Venice with a research on culture-led urban regeneration.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Platformed audiovisualities on the strategies by female independent musicians

Belisa Zoehler Giorgis, Tiago Ricciardi Correa Lopes

Unisinos University – Brazil

Abstract

Questo articolo discute le riflessioni di una ricerca riguardante il concetto di *platformed audiovisualities* nelle strategie delle musiciste indipendenti di Porto Alegre (Brasile) e di Milano (Italia) durante la pandemia di Covid-19, considerando le loro pratiche di resistenza in questo periodo attraverso gli usi e le appropriazioni della tecnologia. In base alla ricerca qualitativa con l'utilizzo del metodo cartografico (Canevacci, 1997), abbiamo mappato le musiciste (compositrici, cantanti e strumentiste) e i loro video. Abbiamo anche intervistato queste artiste. La nostra analisi mostra due tendenze relazionali, costellazioni (Canevacci, 1997) che illuminano le informazioni raccolte, rendendone possibile la comprensione e l'analisi attraverso il collegamento e l'elaborazione dei dati empirici, in un processo interpretativo che custodisce il senso luminoso della conoscenza: 1) la narrazione costruita attraverso le tappe di divulgazione; e 2) la rete articolata con il pubblico e con altri musicisti. Considerando le loro strategie, la nostra ricerca evidenzia l'attivismo presente nelle loro azioni. In questo modo, nell'attualizzare le audiovisualità, essendo donne e impegnate in pratiche di resistenza, possono aver anche attualizzato l'*ethos do-it-yourself* in entrambe le scene musicali indipendenti.

This article discusses insights of a research regarding the platformed audiovisualities on the strategies by the female independent musicians of Porto Alegre (Brazil) and Milan (Italy) during the Covid-19 pandemic, considering their practices of resistance in this period with the usages and appropriation of technology. Based on qualitative research using the cartographic method (Canevacci, 1997), we mapped female musicians (composers, singers and instrumentalists), and their videos. We have also interviewed these artists. Our analysis shows two relational tendencies, constellations (Canevacci, 1997), which illuminate the information gathered, making it possible to understand and analyse it by means of the empirical data connection and edition, in an interpretative process which holds the knowledge's luminous sense: 1) the narrative built on the divulgation steps; and 2) the network articulated with the audience and other musicians. Considering their strategies, our research highlights the activism which is present on their actions. With that, when actualising the audiovisualities, being women and into practices of resistance, they might have also actualised the do-it-yourself *ethos* in both independent music scenes.

Parole chiave/Key Words

Donne; Musica; Audiovisualità; Pratiche artistiche.

Women; Music; Audiovisualities; Artistic practices.

DOI: 10.54103/conessioni/19992

Introduction

On 11th March 2020, the World Health Organization declared Covid-19 as a pandemic. Three days before, a lockdown was determined in the city of Milan (Italy), in order to contain the spread of the virus. In Porto Alegre, the capital city of the most southern state of Brazil, Rio Grande do Sul, the virus containment measures started to be defined, based on the experience of Milan, a place with whom it has many similarities, starting from the size of the city. Also, the first case of Covid-19 in the state of Rio Grande do Sul, registered on 9th March, was the detected in a person who came from a travel to Milan.

With the necessary containment measures, in which public places as cultural centres, restaurants, concert venues, among others, had to remain closed, scheduled concerts had to be cancelled. Therefore, the cultural sector has undergone financial difficulties during those times. For independent musicians, that is, those who do not hold a contract with a major recording label, concerts are an important source of income, by means of selling tickets and also their products (such as t-shirts, CDs, pins etc), as well as an opportunity for networking with other members of the scene and for growing their audience (Zoehler Giorgis, 2016, 2017a; Tarassi, 2018).

Considering the difficulties already faced by women because of gender inequalities in our societies, which increased during the Covid-19 pandemic and hold specificities in the music environment, it is possible to visualise how these were challenging times for the independent female musicians. Nevertheless, a number of them was able to release new music projects and to divulgate them, using various video formats on their online strategies. Our research comprises female musicians who released singles, albums and EPs between 8th March 2020 and 31st August 2021, using videos on online platforms for their divulgation. Thereby, this research focuses on strategies and practices of resistance on the independent female musicians' work in this period.

Existing research discuss technoculture (Shaw, 2008), platformisation (Djick et al., 2018; Bonini and Gandini, 2019), digital literacy and the digital divide (Gran, A. et al. 2021), the do-it-yourself *ethos* in the independent music scenes (Bennett et al., 2021), gender and intersectionality (Crenshaw, 1989) and its relation to music (Sá, 2019), and the independent music scenes of Porto Alegre (Zoehler Giorgis, 2016, 2017a) and Milan (Tarassi, 2018). We understand there is a gap on research field regarding an approach on female independent

musicians and their platformed audiovisual strategies during the Covid-19 pandemic, which we believe we contribute to fill with our study.

Based on qualitative research using the cartographic method (Canevacci, 1997), we mapped female musicians (composers, singers and instrumentalists), and their videos, and interviewed these artists. We also mapped female professionals involved with each one of both music scenes and projects which aim to give visibility to the female musicians' work and interviewed them. These interviews were based on the life report method (Bertaux, 2005).

The intuitive method (Bergson, 2006; Deleuze, 2004), was used to define the research question, or "the composite", split in two tendencies: the "virtual" and the "actual". Based on that, the research question, or the "composite", is how the audiovisual processes into audiovisualities are actualised by the female musicians' audiovisual strategies, considering "the audiovisual processes into audiovisualities" as the virtual, and "the female musicians' audiovisual strategies" as the actual. The objective is to understand how their strategies actualise the audiovisual processes, in its relation to technoculture, gender and intersectionality.

This article presents in its sections the methodological moves regarding cartography and its findings, the theoretical approach, the current results of this research and the conclusions related to them.

Cartography

The first move of cartography is *flânerie* (Kilpp, 2010), inserting disorientation inside the researcher's own horizons and remapping in search for defamiliarising from what is usual, in order to overcome it in a logical and empirical way, under the inspiration of Walter Benjamin (Canevacci, 1997). *Flânerie* is a way of drifting that comprises a random transit guided by the affections of the researcher (Kilpp, 2010), which starts with the definition of an initial territory and a strategy for the first steps. In this research, it was conducted on digital media, in order to map the following profile: independent female musicians from Porto Alegre who play musical instruments, are singers and composers, who released music products on streaming platforms during the Covid-19 pandemic, between March 2020 and August 2021, doing it through digital strategies using videos.

Therefore, the initial territory defined was Google, starting with a combination of search terms: "artistas mulheres música Porto Alegre", in Portuguese (in English: artists women

music Porto Alegre). Continuing this process, other eight combinations of terms, in Portuguese, were used related to Porto Alegre. The same move was made regarding Milan, with the combination of terms in Italian. The variations included, translating them to English, words as “independent artists”, “independent singers” “independent singer-songwriters”, “independent bands”, “DIY”, “composers”, and “independent music labels”.

On the results pages, filtering has been done to select the links that were pertinent to what was sought. The searches in Portuguese resulted in 165 selected links to be accessed, and the searches in Italian resulted in 83 links. These links were clicked on and, inside the pages opened, other contents were accessed, such as websites, social network platforms and PDF files available for download.

We decided to use Google for the searches related to the mapping, considering it is a widely used platform for the purpose of seeking information on the Internet, but also having in mind that it is an algorithmised structure. The different combinations of terms used and the action of clicking on other contents inside the links found were a way to try to reach the largest and deepest number of information possible.

When visiting these links and moving forward on other links inside the accessed pages – that is, doing *flânerie* on these territories –, it was possible to find artists, who were listed: from Porto Alegre’s independent music scene, Gabriela Lery, Clarissa Ferreira, Bel Medula, Bianca Obino, Dessa Ferreira and the Três Marias group; from Milan’s scene, Emanuela Drei, Francesca Incudine, Guendalina, Marianne Mirage and Micol Martinez. During the process of *flânerie* and the systematisation of the findings, the music releases by the artists were also listed, together with information about their type – album, single, music video, live stream – the product’s name and its link. It allowed us to make decisions towards the definition of the corpus.

Next up it is possible to see their releases, as well as main audiovisual strategies and screenshots of their videos.

- a) Gabriela Lery has released the album “Arquipélago”, and the singles “Teletransporte” and “Tamborim”, the latter included in a compilation album edited by the Panapaná collective. Here we can find screenshots of her audiovisuals related to these projects, with Instagram and YouTube videos, including live streams, a lesson on how to play one of the songs, interviews, Spotify Canva, and a commented audition and a n online concert in Zoom.

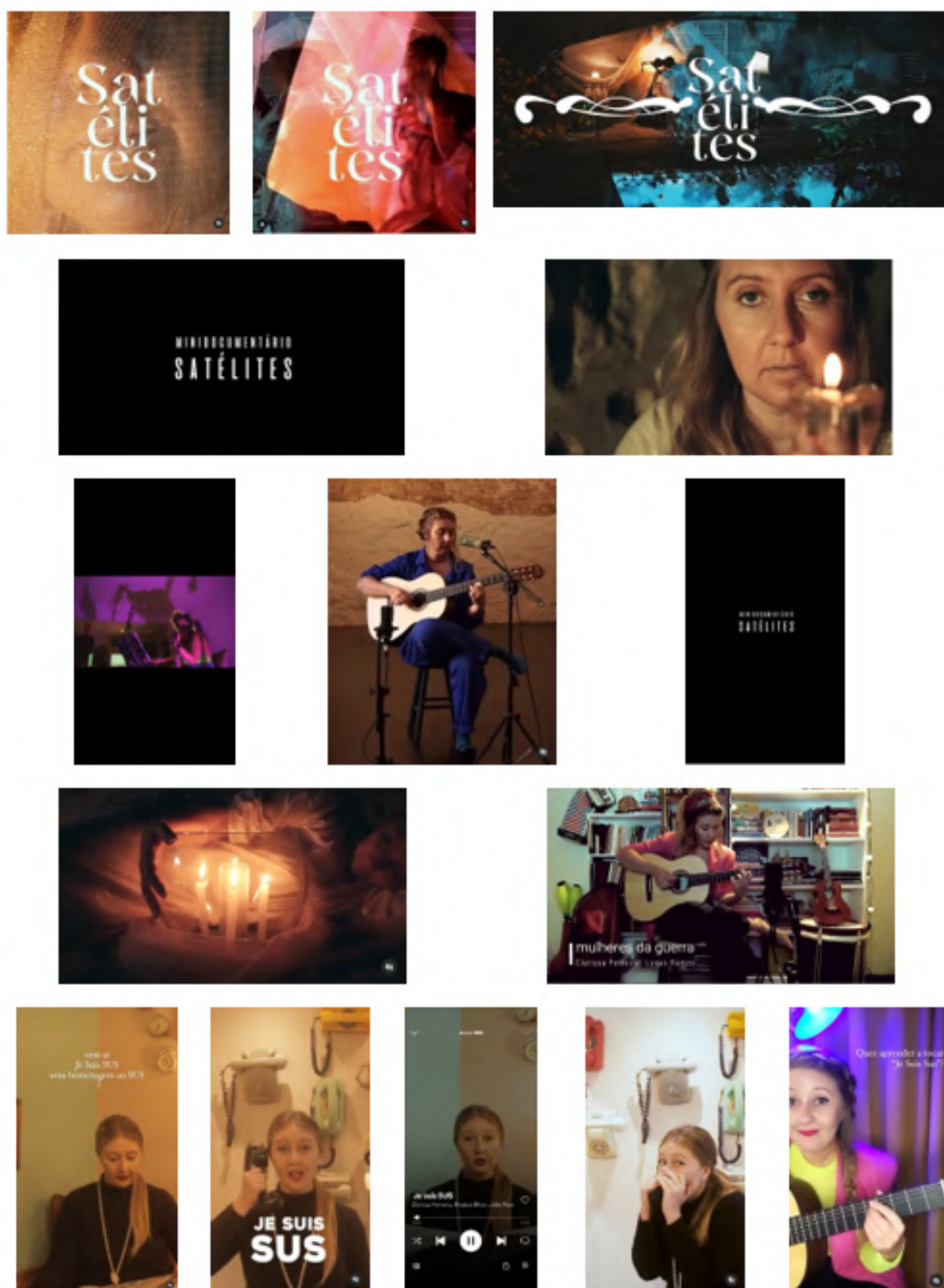


Fig. 02. Set of screenshots of audiovisuals by Clarissa Ferreira

- c) Bel Medula released the albums “Semente”, “Luna”, and “4x4”, the single “Na quarentena até as casas astrais têm parede”, a video performance and a video poem, with Instagram and YouTube videos, including concert and interview live streams, videoclips and Spotify Canva.

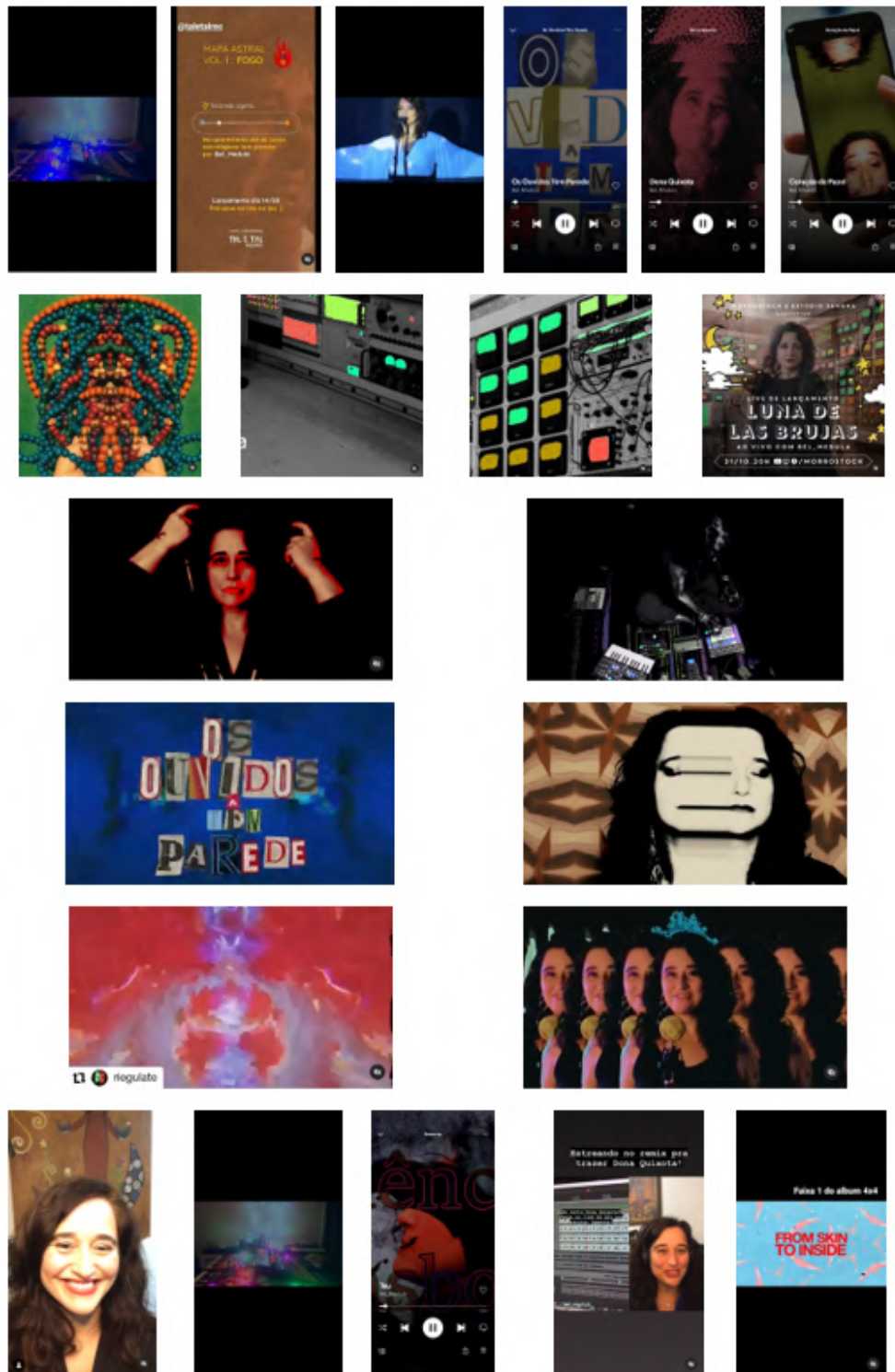


Fig. 03. Set of screenshots of audiovisuals by Bel Medula

- d) Bianca Obino released the EP “Volta ao mundo de dentro”, the singles “10.000 vezes” and “Volta ao mundo de dentro remix” and the “Slow art identity” project, with Instagram and YouTube videos, including videoclips, lyric videos, interviews on live streams, and Spotify Canva.

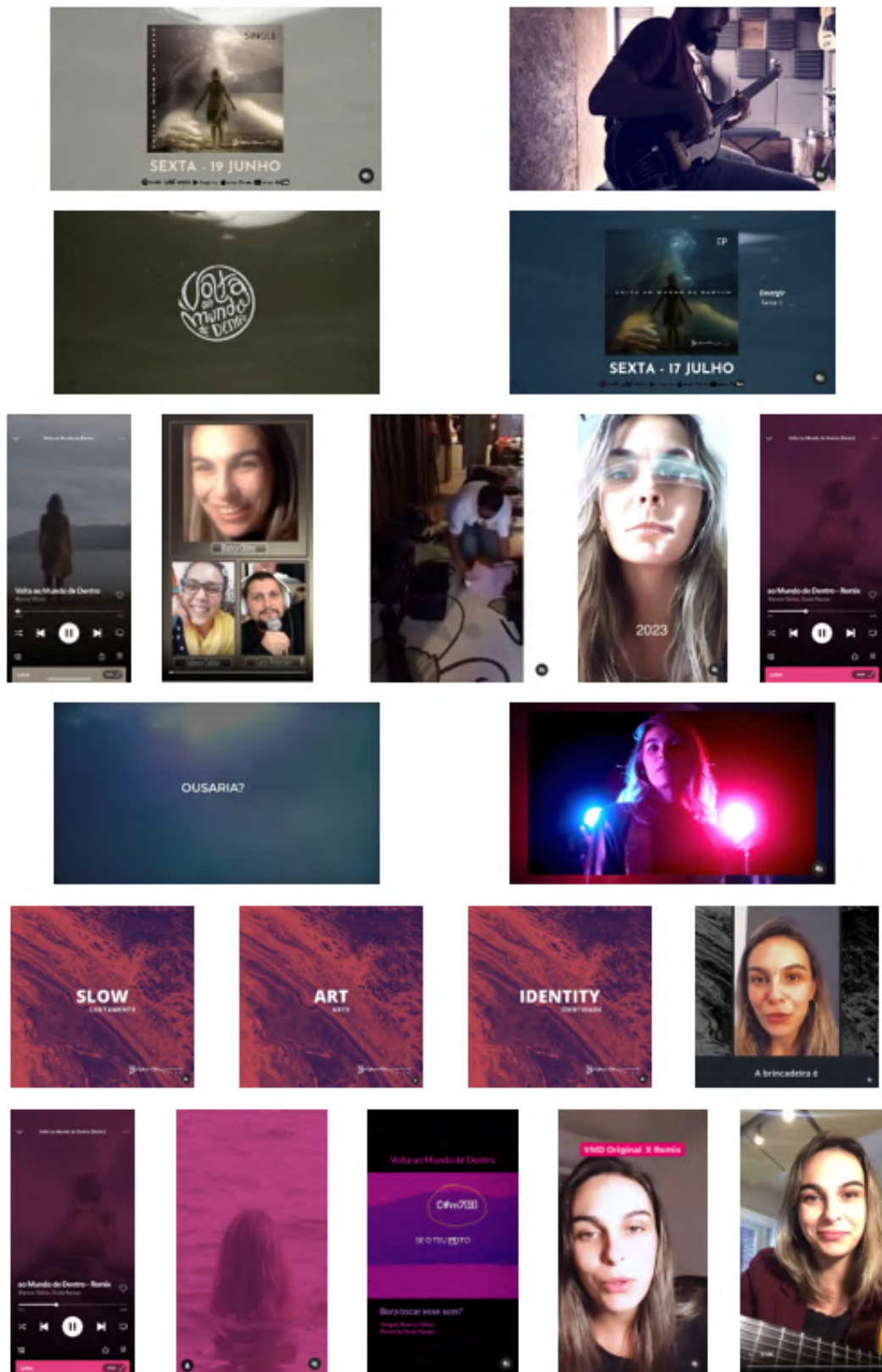


Fig. 04. Set of screenshots of audiovisuals by Bianca Obino

- e) Dessa Ferreira released the single “Pulso”, with a series of Instagram videos, including backstage images, a videoclip and a YouTube live.

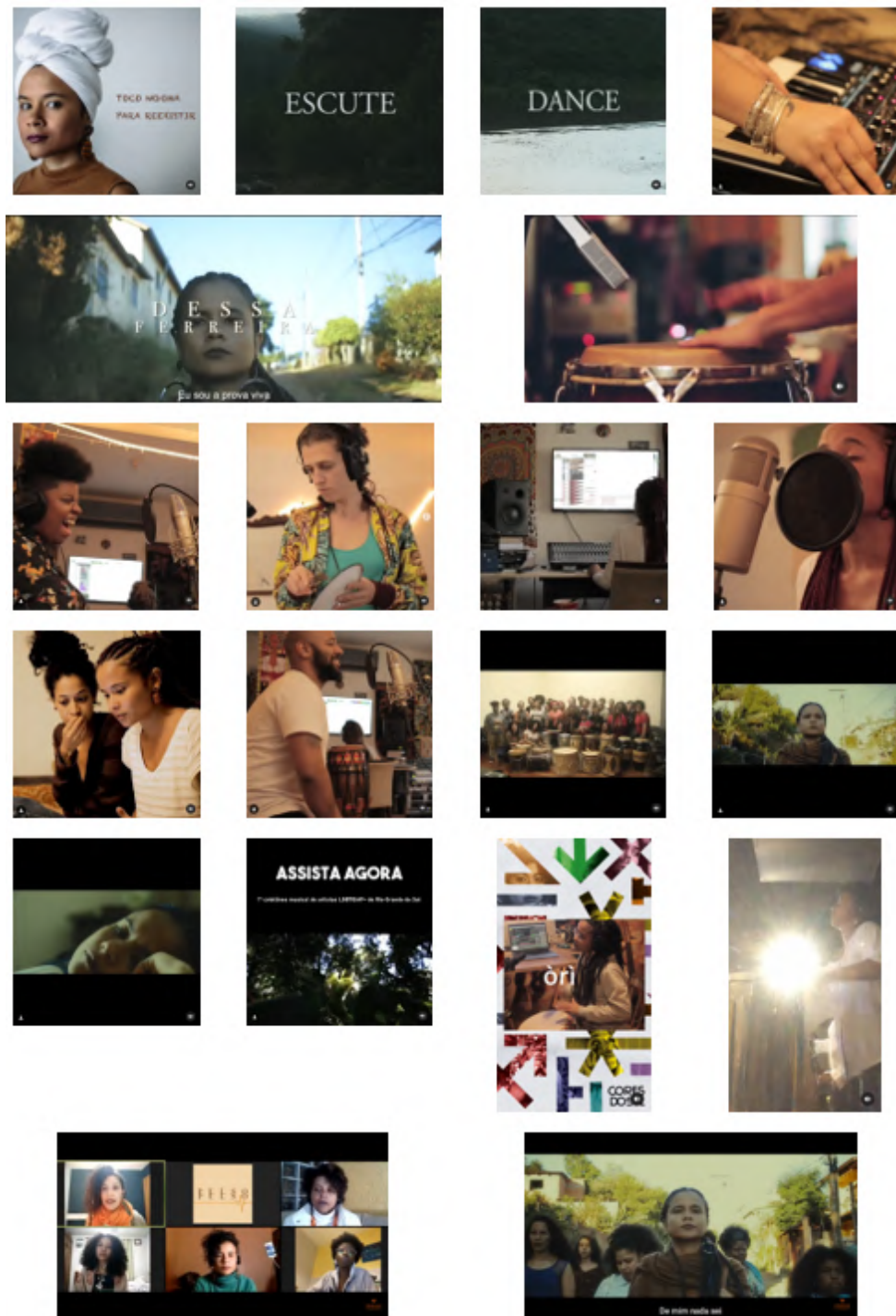


Fig. 05. Set of screenshots of audiovisuals by Dessa Ferreira

- f) Grupo Três Marias released the single “Santo Festeiro”, with Instagram and YouTube videos, including a videoclip and a mini documentary on the backstage process.

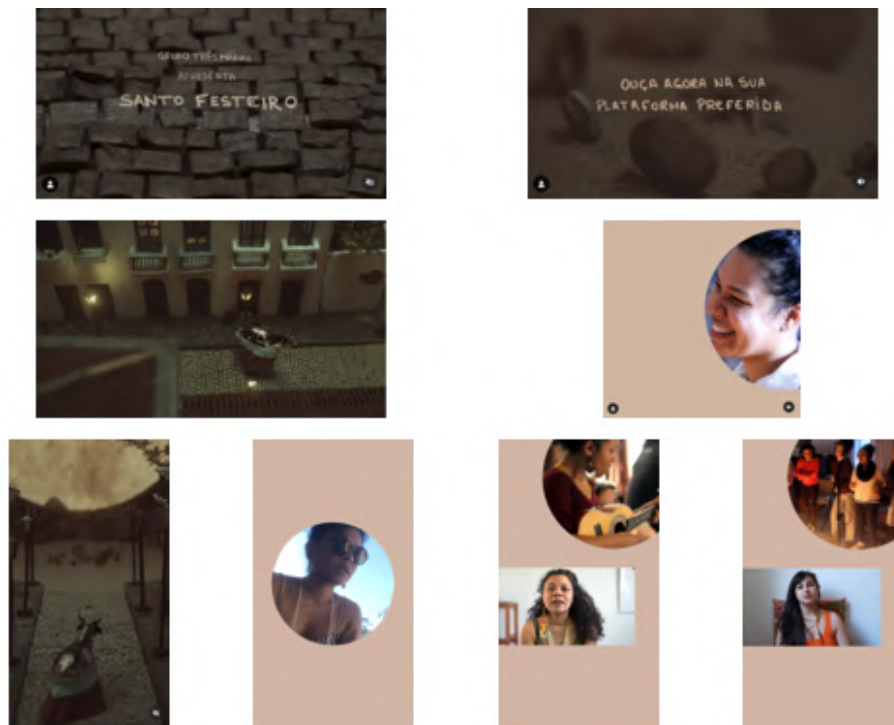


Fig. 06. Set of screenshots of audiovisuals by Grupo Três Marias

- g) Micol Martinez released the album “I buoni spropositi”, with a video explaining that considered the possibility of postponing the date of release because of the Covid-19 pandemic situation but thought that the songs could bring people some hope.

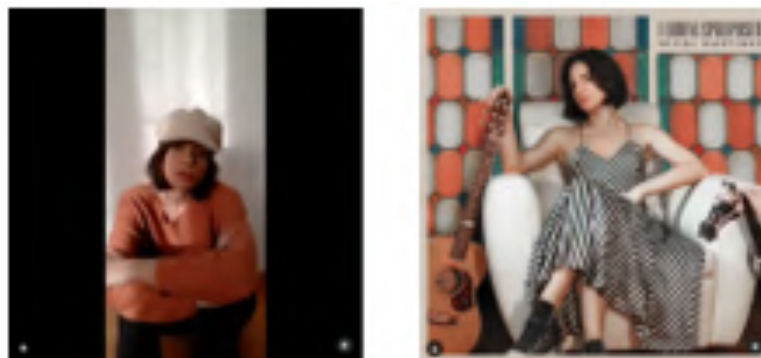


Fig. 07. Set of screenshots of an audiovisual by Micol Martinez

- h) Giungla released the singles “Walk On The Ceiling”, “CTR”, “Turbulence”, “Jump”, and an EP called “Turbulence”, with YouTube and Instagram videos, including lyric videos, and Spotify Canva.

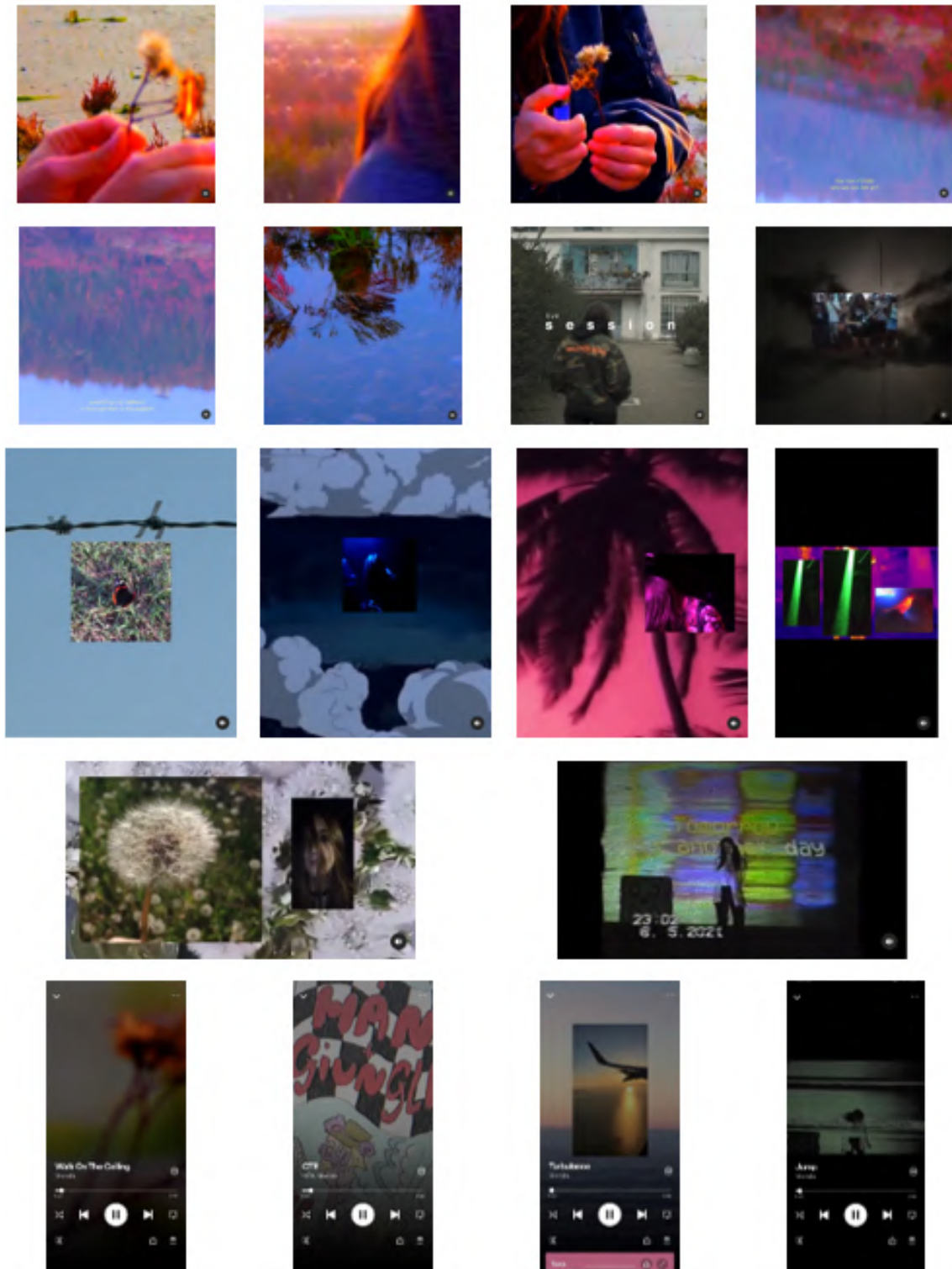


Fig. 08. Set of screenshots of audiovisuals by Giungla

- i) Francesca Incudine released the singles “Non è finita” and “Zinda”, with YouTube and Instagram videos, including one explaining the origin of a song and videoclips.

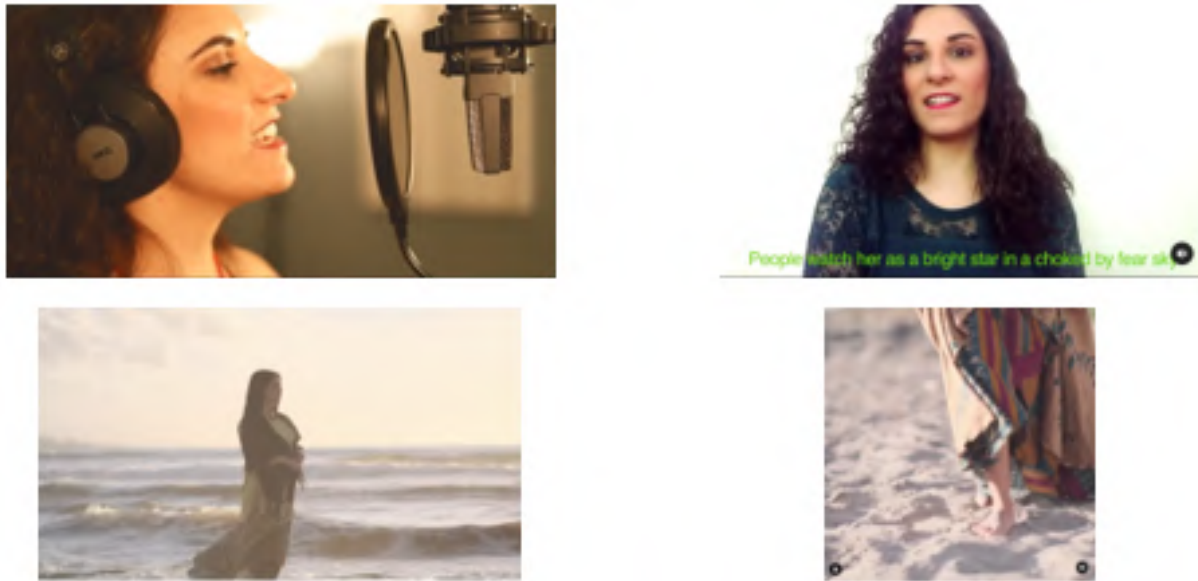


Fig. 09. Set of screenshots of audiovisuals by Francesca Incudine

- j) Guendalina released the singles “Veluto Rosso”, “Fuoriposto” and “Impressione”, with YouTube and Instagram videos, including a videoclip, lyric videos and Spotify Canvas.

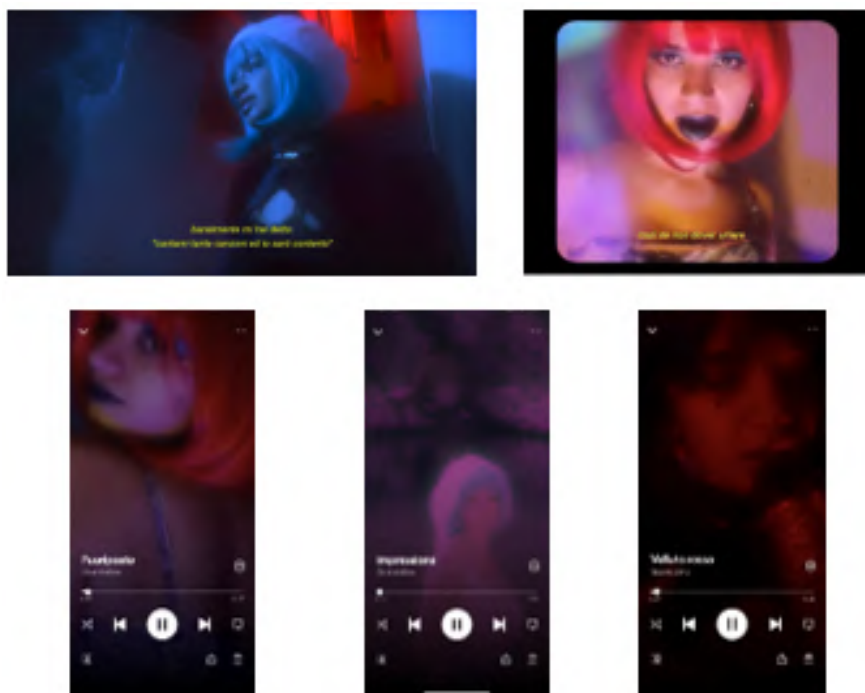


Fig. 10. Set of screenshots of audiovisuals by Guendalina

- k) Marianne Mirage released the single “Vulnerabili” and the album “Mirage”, with Instagram videos, singing and being interviewed, and Spotify Canvas.

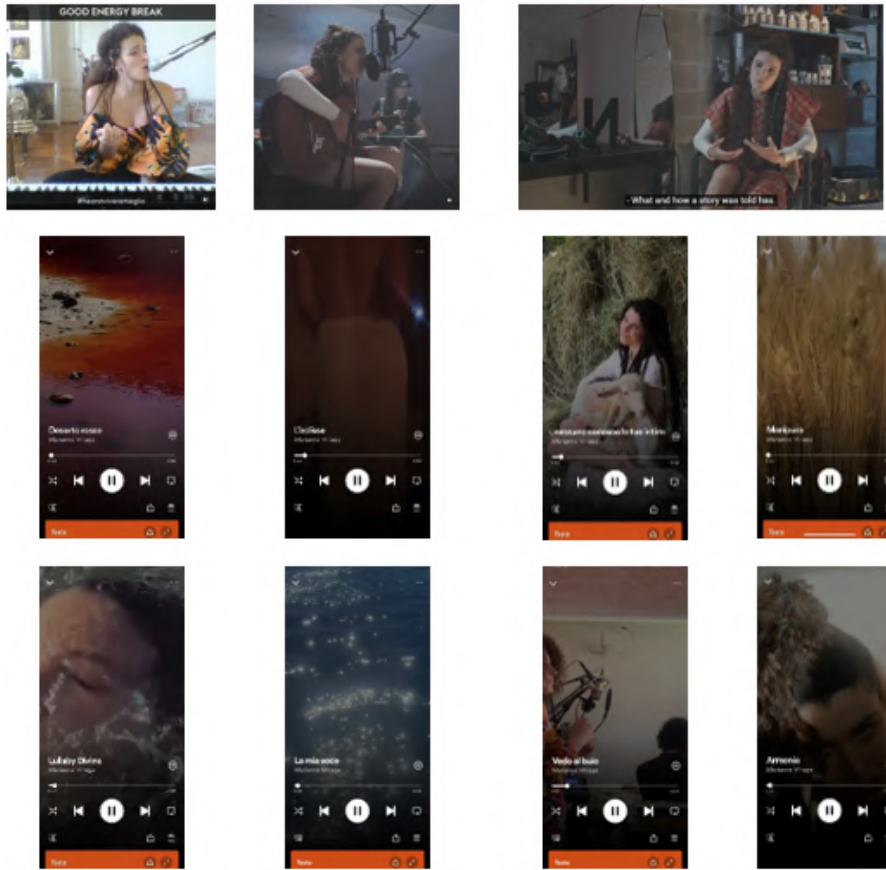


Fig. 11. Set of screenshots of audiovisuals by Marianne Mirage

On the following table, it is possible to visualise the quantitative of audiovisuals mapped, by artists/group of each music scene. Because of the already expressive amount of material, we have considered videos published on social media platforms pages, profiles and channels, on feed or as live streams subsequently published, as well as Spotify canvas, and we have not taken in account ephemeral content such as Instagram stories and other similar media.

Music scene	Artists/group	Audiovisuals
Porto Alegre	Bel Medula	56
	Bianca Obino	65
	Clarissa Ferreira	29
	Dessa Ferreira	21
	Gabriela Lery	22
	Grupo Três Marias	7
Milan	Guendalina	11
	Giungla	48
	Francesca Incudine	7
	Marianne Mirage	12
	Micol Martinez	1

Tab. 01. Quantitative of audiovisuals mapped, by artist/group

The subsequent methodology moves regard the construction of the collections (categories for analysis), which, related to the strength of the audiovisualities found on the musicians' online strategies on platforms such as Instagram, YouTube, Zoom, TikTok and Twitch, and considering audiovisual processes, are divided in categories regarding strategies and relationship communication goals with their audience and other members of the music scenes. The categories are: "Check out what I am creating"; "See what's coming on"; "Have you already checked out this new release?"; "This is the mood of this release"; "Come to know more about this release"; and "Thank you for your support!".

Alongside with that, based on the life report method (Bertaux, 2005), interviews were conducted so far with Gabriela Lery, Clarissa Ferreira, Bel Medula, Bianca Obino, and Dessa Ferreira, from the music scene in Porto Alegre; and with Guendalina, Giungla, Micol Martinez and Francesca Incudine, from the music scene in Milan. We also interviewed the following professionals related to the music scenes: Alice Castiel, who leads the female artists music project "Projeto Concha" in Porto Alegre, which includes concerts, workshops and artistic residencies; Luiza Padilha, who works as an executive producer, photographer and designer, involved in many projects related to female independent musicians in Porto Alegre, being herself a DJ; Marian Trapassi, who leads the project "Because the Night" in Milan, a monthly concert with female singers, instrumentalists and songwriters, being also herself one; Silvia Tarassi, researcher on the independent music scene in Milan and currently consultant for cultural projects of the local city hall; and Letizia Angelini, a professional of Italia Music Lab also involved in the Keychange project, which supports artists for promoting gender equality in the music environment. On the continuity of this research, our objective is to interview all the artists and the group mapped, as well as other professionals related to both music scenes. This methodological move aims to understand their stories, the choices that were made during the time period covered on the research and the context of the independent music scenes of Porto Alegre and Milan.

On the next section, we will present the theoretical approach for this research, as well as the analysis.

Audiovisualities, technoculture and platformisation: entanglement with the female independent musicians' strategies during the Covid-19 pandemic

Considering the audiovisualities perspective, audiovisual is understood as a virtuality which is actualised on media as well as transcends it (Kilpp, 2010). Our approach occurs from

technoculture, an interdependence between culture and technology (Shaw, 2008) and the possibility of the emergence of alternative cultural forms, as the audiovisual and its potential experimental tendencies, together with the different media practices through usages and appropriations, and its aesthetics and techniques, in a feedback loop between technologies.

In relation to that, the circumstance that many economic sectors and life spheres are permeated by digital platforms is defined as platformisation, which impacts the processes of practices reorganisation and cultural imaginaries (Poell et al., 2020). Platforms are structures powered by data, which is organised and automatised by algorithms and interfaces, as well as acquire formalisation from property relations, that are guided by business models and regulated by terms of usage (van Dijck et al., 2018). They are algorithm machines, then based on output produced by the processing of instructions and data, by means of steps that are structured in sets, which are the algorithms (Gillespie, 2014 apud Kitchin, 2017), and that shape an expressive amount of tasks and practices of everyday life (MacCormick, 2013 apud Kitchin, 2017). This means that platforms' technological and economic features contribute to shape their users' behaviour and also social standards. These aspects are related to technocultural issues regarding the usages and appropriations for production and consume and that derive from the platforms' features, and include the audiovisibilities in this context.

Algorithms have a transformative effect in domains they are deployed, with implications in their labour market (Kitchin, 2017), and also in the mediation of relationships and content producing (Anderson, 2011 apud Kitchin, 2017). Therefore, the discussion on strategic usage of platforms related to audiovisibilities implies on dealing with their algorithmic logics, acting through planned actions (Inghan, 2018, apud Bonini, Gandini, 2019). On platforms, in which videos are usually distributed by the streaming technology, we find editorial human action combined with algorithmic logics, permeated by power relations and determinative for digital music curation, in a process that could be named as "algo-torial" (Bonini, Gandini, 2019).

It is important to consider the power and the effects of algorithms, which are not modes of operation or forms of knowledge which could be seen as impartial and neutral, whose work is apolitical and impassive (Kitchin, 2017): the way we understand the world is shaped by them (Kitchin, Dodge, 2011, apud Kitchin, 2017), which are profoundly performative (Mackenzie, Vurdubakis, 2011 apud Kitchin, 2017). Thus, critical attention must be focused on the algorithms' effects, that shape life chances with hidden and opaque source codes (Kitchin, 2017).

The recommendation systems based on machine learning algorithms, at the same time as, by means of identification and possession, are able to establish a stronger relation, also create segregation when are updated by similarity of new and previous data, as well as trigger the user reactions towards predictive behaviour (Chun, 2021). Thereby, these systems reduce the collective diversity possibilities, understanding identity categories as non-authentic latent factors that cross a category boundary and using race, gender and sex orientation information for discriminatory purposes (Chun, 2021).

The way algorithms work impact fundamentally and unequally people's lives, beyond the categories of digital divide such as usage, general benefits, skills and access, in unequal and fundamental extents (Gran et al., 2019). This circumstance also includes the awareness on the functions and influences of algorithms on platforms, which implies in a digital strength that is distributed differently between people. It consists in a very important knowledge in order to enable people to interact in a critical and conscious way with these technologies (Gran et al., 2019). Consequently, it is a matter of digital literacy.

Algorithm awareness might vary according to demographic factors. Therefore, considering geographic location, education, age and gender, it is possible to find that these variables cause a gap, in a strong way, regarding this skill (Gran et al., 2019). We believe that, beyond what is shown on these researchers' study, which points that the awareness is lower on women, on people least educated and of a higher age (Gran et al., 2019), that the issues related to the digital divide between the Global North and the Global South, considering levels of development and opportunities, directly related to social and historical processes, are highly relevant. With this, we observe the geographic location factor in a broader way, deeply connected to the technoculture regarding usages and appropriations of technology and their impact on culture.

The platformisation of cultural and creative industries is a phenomenon in process way before the Covid-19 pandemic, which was dramatically increased during this specific period. For example, platformed live music concerts and the consumption of musical contents such as videos on online platforms were part of the changes in cultural practices (Valiati et al., 2021). Personalised recommendation systems and algo-torial logic are also present on music streaming platforms, what led artists to create strategies as the pre-save campaigns and to divulgate them, many times, with videos. In the context of social media and the meeting platforms, different video formats are used aiming on that, such as stories, reels, live

streams, longer videos, online meetings and others, depending on the new features often released by the platforms. They were used by the artists for interviews, for playing their songs and being in touch with their audience – and also trying to make it grow – as well as performing concerts, and to show their videoclips – in parts or entirely. The objectives might be divulging a teaser for a new release, informing about an upcoming live stream of online concert, showing new songs, being grateful to their audience or also reminding them to watch the videos and to listen to the songs.

We can see these platform logics aspects on the strategies by the mapped musicians, with all their divulgation actions in that period of time and their usages and appropriations of audiovisual. These factors are also present on the discourse of all the professionals already interviewed, considering the musicians and the other members of the scene that were heard by us. Dealing with the algorithms' logics is an important theme on all their actions on platforms, trying to understand the functionalities and to manage them in order to make their work in music happen and succeed. It holds a close relation to the aspects regarding the circumstances of independent music scenes.

Independent music scenes and the DIY ethos in the context of creative industries

Considering that, we can relate how technoculture entangled with audiovisualities goes through a transformation and a feedback loop between technologies, temporalities and what holds specific senses and is recognized in the context we are observing. Therefore, we can observe the symbolic codes in relation to music scenes, which dialogue with urban contexts and typify socialising spaces (Gelder, Thornton, 1997, apud Bennet et al., 2021). Lifestyle in a local community reflect new tendencies of a society and the do-it-yourself or DIY practices (Bennet et al., 2021). It is deeply entangled with the usages and practices and appropriations of technologies in an independent music scene.

We propose a sight regarding a relation of technoculture and audiovisualities through a transformation process which leads to a feedback of technologies, temporalities and which, considering the specificities of the Covid-19 pandemic time, hold specific senses and logics, as well as is recognised. Together with that, the DIY *ethos*' characteristics unfolded in resistance moves seeking to maintain the authenticity and the sustainability of the independent work in music build a set of networked cultural practices entangled with

sociability patterns articulated from common interests. The DIY practices have developed a socioeconomic and technology transformation from the popularisation of creative digital technologies (Bennett et al., 2021). Therefore, it is possible to visualise a nearness between the usages and appropriations that transform and then actualise the technology and, thereby, the technoculture in the independent music scenes during the pandemic.

A music scene might be defined by a music genre, location or social activity, which are related to a search for interests, to sociality, to collective identities which take shape and to experimental and innovation actions in cultural life (Straw, 2013). It is articulated to affinities and interconnections, funded in a cultural consuming ethics (Straw, 2006). An independent music scene is the one composed by artists who do not hold a contract with one of the major recording companies, which are currently Universal Music, Sony Music and Warner Music.

Independent music scenes hold two main characteristics: entrepreneurship actions mobilised through networked relations, the multi-tasking activities of their members, who work with different attributions in order to make that scene happen, beyond their activity as musicians (Tarassi, 2018). This also relates to the entanglement between practices on digital media and sociality on music scenes, that are part of the cultural digitalisation processes which increased during this century (Sá, Janotti Jr, 2013).

The digital environment demands technical, aesthetical and economic actions by the members of a music scene, that imply also on this scene's identity, through a complex process. Therefore, the digital environment might also be central for the constitution of a scene, which can also be understood as a sociotechnical network (Sá, 2013). Although the work in an independent music scene is not necessarily sustainable or rewarding from an economic point of view, its members seek to structure satisfactory professional trajectories (Threadgold, 2018 apud Bennett et al, 2021; Tarassi, 2018). To achieve that, they combine key roles, so, beyond being musicians, singers and composers, they might also be music producers, educators, cultural producers, press officers and concert venue owners, among others (Bennett et al, 2021; Tarassi, 2018).

This plural activity makes the work in music viable, as well as foster the sociality and articulation networks, which might make it stronger (Tarassi, 2018), but, as many times at least part of this work is voluntary, the way it unfolds impact the sustainability of a music scene in the medium and long terms (Terranova, 2000 apud Tarassi, 2018). On the independent music scene of Porto Alegre, for example, during the first two decades of this

century, the usages and appropriations of digital technologies enabled this scene to grow (Zoehler Giorgis, 2017a), but usually their members had other paid jobs not directly related to music. Those with professional experience related to communication usually used this knowledge to promote their work in music. The need for dedicating time to other kinds of work in order to be able to make a living, nonetheless, impacted on their articulation in the scene and the continuity of their work in music (Zoehler Giorgis, 2016).

In the context of the independent music scenes, a significant strength of the scene's articulation happens by means of concerts, which are an important source of income for the artists, also because they usually sold their products in the venues, as well as got in touch with their audience and other members of the scene (Zoehler Giorgis, 2016). When we transpose it to the reality of the context of the Covid-19 pandemic and the needed restrictions in order to contain the spread of the virus, when these articulations had to happen practically only online, other issues arise.

The creative industries were one of the economic areas most affected by the pandemic. This sight comes from a European point of view, but is surely useful when we observe that with the spread of the pandemic, also the crisis followed this move, remembering this process started before in Europe and then in South America. Some reasons are the opportunity for visibility and the relationship with the public, and their economic characteristics (Benghozi, 2022).

Situated between the social and the economic, music is a form of art and at the same time a creative economy sector (Ferrareli, 2021), thus being part of the creative industries. Informal work is a fundamental characteristic of the music professionals' reality, which affects the measurement of their impact on the local economy (Núñez, 2017 apud Ferrareli, 2021).

Regarding to music scenes in the context of the creative industry, the pandemic period catalysed transformations, as those related to the appropriation of digital technology. Therefore, it was at the same time a crisis and an opportunity that resulted in strong resilience (Benghozi, 2022), being the challenges of creativity at the heart of the capacity to survive, that is, the characteristics of the cultural and creative industries that are innate (Salvador, 2022). Alongside with that, cultural and creative activities played an important role to people who stayed at home during social distance procedures and lockdowns, who consumed more

cultural products, what showed how the cultural and creative industries could bring a positive contribution to everyday life in societies (Salvador, 2022).

In a survey conducted about the work in music in the context of the creative industry of Rio Grande do Sul (the state in Brazil of which Porto Alegre is the capital city) during the pandemic, in which 67,9% of the respondents have declared to be men and 32,1% to be women, 89,3% declared to be white, 37,5% informed that during that time were not producing authorial work, 28,6% claimed that their creative production was affected and 50% affirmed they were not doing musical live streams. That is, the profile observed was of a majority of white men from Porto Alegre and region, as the study informs (Ferrareli et al., 2021). Interestingly, this kind of research was not able to detect what female independent musicians of Porto Alegre were creating and producing, when they compose, play, and sing their songs, as well as release musical products such as albums, EPs and singles, and doing videos, live streams, online concerts and commented auditions to divulgate them. There are no register of similar research focused on music as part of the creative industry regarding Milan during the pandemic.

Circumstances as those inform that, besides doing the work in music, women still have to deal with the invisibility produced by the misogynist context of our society, the creative industries and the music scenes. Being a woman, even more in the independent music scenes during the pandemic, being creatively productive, considering the social context which silences women and at the same time demand them for much more work – paid and unpaid –, and also finding ways to make this creative work visible, definitely constitute a kind of activism. This will be more discussed on the following parts of this study.

Therefore, to face the new reality during the pandemic, the female artists needed to amplify their multitasking skills, now related not only to audiovisual but also to digital communication and live streaming. Even with the possibility of counting on other members of the scene for help, the technocultural viability and what was adequate in that sense community many times included the need to avoid physic presence, because of social distancing procedures and the inexistence, at that time, of anti-Covid vaccine. Therefore, the DIY skills of these artists were transformed during this period, also considering the circumstance that, from a certain point of view, they became digital content creators, using for that an amount of time that could be used for their musical skills improvement (Chioccarello, 2020).

We can see on the mapped musicians' strategies and also on their discourse on interviews the aim not only to divulgate their work, but also to empower the relations and, consequently, the music scene. With multi-tasking activities and building relationships with other members of the scene, they sought to make their work in music happen, as well as to give visibility to other artists and professionals, dialoguing with the notion of a collective. The usage of audiovisual strategies, possibly in a way to manage the issues related to the absence of physical presence, was a very important factor in this matter.

Gender and intersectionality issues related to music

These aforementioned aspects are related to gender and intersectionality issues. We propose that based on the need of more complex articulations between music and gender, with the deployment of the more recent feminism waves, crossed by postcolonial perspectives (Sá et al., 2019) as well as the emergence of a research field relating music and gender, as a counterpoint to the constant exclusion and silencing process of women in music, a field which is predominantly androcentric, male, white and Eurocentric (McClary, 2021; Zerbinatti et al., 2018).

The movements to include women in the music environment still need to build and amplify spaces for them as instrumentalists, composers and singers, considering their representativity and the space for their voices and to what they have to say (McClary, 2021). In relation to that, there is also a discussion about the representation of women in compositions written by men (McClary, 2002; Zoehler Giorgis, 2017b). The act of giving visibility to women's work in music, including composing and playing instruments, beyond singing, contributes to the construction of multiple histories and to the existence of models of women who create and compose, being a reference and an inspiration for other female musicians (Nogueira, 2019).

In this context, the constitution of collectives, festivals and organisations are crucial for women's professionalisation in music, which include mutual support and knowledge exchange, are network articulated and enable them to build strategies for visibility and space (Polivanov, Medeiros, 2020). Nevertheless, it also implies with other nuances, as those who consider the global south and the global north, the differences between the reality of women based in other inequalities and their entanglement with the DIY's *ethos* and practices (Guerra,

2020), which might also make that some women to feel excluded from movements because they did not identify with those who lead them (Polivanov, Medeiros, 2021).

We can visualise on this the relevance of the intersectional perspective, as an analytical sensibility to think identity and to discuss its relation with power. The exclusions made visible by intersectionality refer to class oppression, sexism, transphobia, racism, ableism, which unfold on vulnerabilities faced, for example, by women on immigration moves, people of colour in LGBTTIAP+ movements, people with disabilities fighting against police abuse, trans women in feminist movement, among other situations and circumstances (Crenshaw, 2015).

As the conceptualisation of gender discrimination was founded centred on the experience of white women, this is a speech that reinforces the black women's exclusion, in a process that counts on the white women privileges, also those of domination. Therefore, the discussion that led to coin the term "intersectionality", the sum of racism and sexism, as well as other aspects, is minor than the intersectional experience (Crenshaw, 1989).

For this reason, we believe that an approach in relation to women must always take into account the other characteristics that traverse their existence. In this study, when we observe the strategies by female independent musicians, we consider the crossings regarding gender, class, age, gender identity, sexual orientation, colour/race, geographic location, their social and historic context and the circumstance of being of not people with disability. In this process, we see that the difficulties faced by women in our societies also unfold on their activities in the music environment, where they are entangled with discriminatory actions in their work context, which lead to work overload, besides sexual and moral harassment, making their careers harmed by the gender inequality (Mulheres, 2019).

These difficulties for women were increased during the Covid-19 pandemic, and the unequal division of domestic work and family care, which became more severe during these period, led women to multiple work shifts, in a processed that harmed their music careers, also because of emotional overload (Segnini, 2014; Pichoneri, 2011; Requião, 2020; Barros et al., 2020; Data Sim, 2019 apud Sandroni et al., 2021). In addition to that, the lower income and less work opportunities due to gender prejudice, as well as urban and domestic violence – the latter, intensified and more difficult to detect because of the social distance. All these aspects have made women even more vulnerable.

This led UNO Women, yet in April of 2020, to recommend measures to ease the impact of the pandemic on women (Bublitz, 2020). Together with that, a study published by the Economic Commission for Latin America and the Caribbean in February of 2021 points that there has been a reduction of women's participation in the work market, and that the dependence of families on the unpaid female work, which leads women to leave other activities to be in charge of their houses, children and elder people. The study concludes that the setback caused by the pandemic in work condition for women will be of more than a decade (Ferreira, 2021).

Considering the discussions here presented regarding gender and music issues, in dialogue with the enhancement of the platformisation processes during the Covid-19 pandemic, it is possible to observe how they are entangled with technoculture and audiovisualities. It also happens in the context of the independent music scenes in the creative industries, like the ones we are focusing on in this research.

Other elements and discussion

With all the aspects already discussed in this study related to platformisation, technocultures and audiovisualities, alongside with the Covid-19 pandemic context, creative industry and independent music scene, and gender and intersectionality, it is very interesting to observe the capacity, empowerment, creativity and resilience (Benghozi, 2022; Salvador, 2022) of the female musicians we mapped. They were able to compose (McClary, 2002; Zoehler Giorgis, 2017b; Nogueira, 2019), record, play, sing and also to create many divulgation and relationship strategies (Guerra, 2020; Tarassi, 2018; Zoehler Giorgis, 2016; Bennett et al, 2021; Sá; Janotti Jr, 2013) using the resources available in very challenging times, building possibilities for them, for other women and for the other professionals involved in the music scenes (Straw, 2006; Straw, 2013). Therefore, we see that the mapped artists have built and found ways to deal with the difficulties faced by them as women (Mulheres, 2019; Polivanov; Medeiros, 2020; 2021) during the pandemic (Segnini, 2014; Pichoneri, 2011; Requião, 2020; Barros et al., 2020; Data Sim, 2019 apud Sandroni et al., 2021; Bublitz, 2020; Ferreira, 2021), in the independent music environment and in a platformed context.

The digital divide (Gran, A. et al. 2021) is also present on the consequences of the different kinds of discrimination which resonate in their lives: it is an intersectional (Crenshaw, 1989)

circumstance that relates to gender, geographic location, age, ethnicity and other factors, supplemented by the algorithmics' logics we are immersed in (Kitchin, 2017; van Dijck et al., 2018; Poell et al., 2020; Bonini, Gandini, 2019; Chun, 2021). Interestingly, the musicians of Porto Alegre, the capital city of the most southern state in Brazil, an underdeveloped country in the Global South, notably have released more music projects and have published more videos than the ones of Milan, considered to be a very creative and important city, not only in Europe but in the whole world, located in a developed country. This, for us, shows interesting elements related to uses and appropriations of technology, therefore imbricated with technoculture (Shaw, 2008) and audiovisualities (Kilpp, 2010), as well as changes in cultural practices in the creative industry (Valiati et al., 2021; Benghozi, 2022; Salvador, 2022).

Reflections considering also the interviews conducted might indicate this as an effect regarding the resilience capability, the ability of building artistic networks between women and other professionals that could collaborate for the projects, and motivations such as financial survival, seeking to be in contact with the members of the scene and the audience, and the importance of speaking their minds about their feelings, their reality and the whole situation people were going through.

This does not mean that the musicians from one or the other place were not resilient, able to build networks or interested in bringing out their voices: we understand that the difference between both contexts implies also in cultural aspects, which impact the modes of existence and the musicians' discourse, in their songs, videos and also during the interviews. Nonetheless, we must bring on and analyse what is present in the data collected. Despite these differences, we rather prefer to focus on the importance of their actions of resilience through art as women in societies in which their existences, lives, and professional work are already challenging as a consequence of gender inequality. This, for us, is evident activism.

In what regards the strategies related to the divulgation of music releases, for example, we could also observe during the interviews that the musicians of Porto Alegre expressed more concern related to the platforms' environment, the algorithms and their effects. The same was not evident in the discourse of those of Milan, what led us to start to ask them if this was an important factor for their strategies, but their algorithms awareness has not showed to go much further. This might also be an issue related to a likely lack of discussion of this theme in the Italian society, and not only among women. So we have here other nuances

of the idea of algorithms' awareness and the digital literacy and the digital divide (Gran, A. et al. 2021), also related to intersectionality (Crenshaw, 1989).

When we consider the collections, "Check out what I am creating"; "See what's coming on"; "Have you already checked out this new release?"; "This is the mood of this release"; "Come to know more about this release"; and "Thank you for your support!", it is important to observe that not all musicians had videos included in all the categories. Mainly the ones of Porto Alegre have audiovisuals in most of them, and sometimes they were included in more than one category. We could see these categories as divulgation steps, but we prefer to see them as relationship building steps, in which the music releases are a subject.

They relate to strategies and relationship communication goals with their audience and other members of the music scenes, therefore working as a way to foster the DIY *ethos*, transforming it by means of giving visibility, in challenging times, to what was being produced and communicated by musicians as them: women, composers, singers, instrumentalists and independent ones, all at the same time, a during such a challenging social and historical period as the Covid-19 pandemic. It seems to us as a very strategic way of dealing with the platformed logics based on algorithms, in which recommendation systems shape our world and lives.

We must observe, with that, a context in which segregation (Kitchin, 2017; Chun, 2021) is created by platforms, based on predictive behaviour considering the androcentric, male, white context of music, which creates a constant exclusion and silencing process for women (McClary, 2021; Zerbinatti et al., 2018). Thus, fostering a relationship network with other members of the music scene and the audience, by means of strategic steps using audiovisuals, which the musicians have declared on the interviews that were used as possible substitutes of presential actions, is a way to deal with the algorithmic logics, also trying to find, reach and connect to other people similar to them. This could be also a process in which they use the platforms' logics to subvert them in a positive way, and the musicians inform in the interviews they were able, with their actions during the pandemic, to expand their connections. Also these moves, for us, represent activism in the context.

Therefore, analysis on their audiovisual strategies indicate two relational tendencies: 1) the narrative built on the divulgation steps; and 2) the network articulated with the audience and other musicians. These tendencies are constellations (Canevacci, 1997), which illuminate the information gathered, making it possible to understand and analyse it by means of the

empirical data connection and edition, in an interpretative process which holds the knowledge's luminous sense. Thus, it is possible to visualise, across these musicians' practices, the activism which is present by means of the use of technology to keep on doing their work in music and building a network with other musicians and the audience.

Considering the gender inequalities in society, alongside with the work and emotional overload, increased during the pandemic, their artistic practices might constitute activism permeated by art and media, bringing on their art and voices as women in such challenging times. We also observe the differences, specificities, difficulties, and privileges, regarding the intersectionality in their condition as women, as sexual orientation, gender identity, race, geographical location, and class. The circumstances of the Global North and South, for example, and the digital divide and the digital literacy, strongly related to the platforms' affordances and functionalities, as well as the inequalities they might produce, considering also the characteristics of the independent music scene, in which the artists usually hold a small audience when compared to mainstream artists, are also evident.

Therefore, our research shows that the musicians, when actualising the audiovisualities, being women and into practices of resistance, might have also actualised the do-it-yourself *ethos* in the independent music scenes they integrate. Their ways of existing and producing in these music scenes might have brought new lights and possibilities for the female musicians to build a space to keep on working with music, and making their voices and speeches be heard through their relations and their songs, and also across themselves, the audience and the platforms.

Final remarks

This research aims observe the audiovisual strategies by independent female musicians of Porto Alegre and Milan during the Covid-19 pandemic, in order to understand how their strategies actualise the audiovisual processes, in their relation to technoculture, gender and intersectionality. To build and articulate this discussion, we sought to reunite a theoretical approach related to platformisation, independent music scenes, gender and intersectionality.

Doing research about platforms, music and gender, considering the platformed context, is challenging and has, of course, limitations. We believe that visiting and revisiting the contents found, as well as listening to the artists and other members of the scene through interviews is crucial to deal with them. To amplify their discourses and to build relations

between them, the context and the audiovisual that were mapped, have so far given a broader view regarding what we consider as audiovisualities and audiovisual processes in this matter.

Therefore, we believe that these artists, with their actions and in relations to the DIY *ethos*, dealt with challenging times using creativity, in a kind of activism. Their moves and their visibility are entangled with the construction of supportive networks and representativity, which are fundamental for a fairer world in which women's voices can be heard, also across art.

References

- Bennett, A.; Guerra, P.; Oliveira, A. Repensar a cultura DIY num contexto pós-industrial e global. *Todas as Artes - Revista Luso-brasileira de Artes e Cultura*, 4, 2, 13-27, 2021.
- Benghozi, P. J. Foreword. In: Salvador, E.; Navarrete, T.; Srakar, A. *Cultural Industries and the COVID-19 Pandemic: A European Focus*. Routledge, London and New York 2022.
- Bergson, H. *O pensamento e o movente*. Martins Fontes, São Paulo 2006.
- Bertaux, D. *Los relatos de la vida*. Edicions Bellaterra, Barcelona, 2005.
- Bonini, T., & Gandini, A. "First Week Is Editorial, Second Week Is Algorithmic": Platform Gatekeepers and the Platformization of Music Curation. *Social Media + Society*, 5(4). 2019.
- Bublitz, J. Como a pandemia atinge as mulheres. *Zero Hora*, year 56, n. 19.690, p. 22, Porto Alegre 21 April 2020.
- Canevacci, M. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. Studio Nobel, São Paulo 1997.
- Chioccarello, R. A "Era do Artista Influencer" e suas consequências na música independente. *Site Hits Perdidos*. <https://hitsperdidos.com/2020/12/03/a-era-do-artista-influencer-musica-independente> 2020.
- Crenshaw, K. Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*. Chicago 1989.
- Crenshaw, K. Why intersectionality can't wait. *The Washington Post*. Washington, 2015.
- Chun, Wendy Hui Kyong. *On software, or the persistence of visual knowledge*. Grey Room, Inc. and Massachusetts Institute of Technology. Cambridge 2005.
- Deleuze, G. *Bergsonismo*. Editora 34, São Paulo 2004.
- Ferrareli, C. M.; Pereira, F. M.; Pinheiro, C. M. P. O mercado da música durante a pandemia: os agentes envolvidos e as expectativas futuras. In: Valiati, V. A. D.; Pinheiro, C. M. P.;

- Barth, M. (ed.). *Covid-19 e a Indústria Criativa do Rio Grande do Sul: Produção, processos criativos e consumo digital*. Feevale, Novo Hamburgo 2021.
- Ferreira, G. A pandemia tem rosto de mulher. *Zero Hora*, year 57, n. 19.978, p. 29, Porto Alegre 25 March 2021.
- Gran, A.; Booth, P.; Bucher, T. To be or not to be algorithm aware: a question of a new digital divide?. *Information, Communication & Society*, 24:12, 1779-1796. Taylor & Francis, London 2020.
- Guerra, P. Other Scenes, Other Cities and Other Sounds in the Global South: DIY Music Scenes beyond the Creative City. *Journal of Cultural Management and Cultural Policy*, 1, pp. 55-75. Bielefeld, London 2020.
- Kilpp, S. *A traição das imagens*. Entremeios, Porto Alegre 2010.
- Kitchin, R. Thinking critically about and researching algorithms, *Information, Communication & Society*, 20:1, 14-29. Taylor & Francis, London 2016.
- McClary, S. *Feminine Endings: Music, Gender and Sexuality*. University of Minnesota Press, Minneapolis 2002.
- McClary, S. ¿Sigue importando el género en los estudios de música?. In: López-Peláez, M. P. C. (ed.). *Músicas encontradas. Feminismo, género y queeridad*. p. 15-31. Editorial Universidad de Jaén, Jaén 2021.
- Mulheres na indústria da música no Brasil: obstáculos, oportunidades e perspectivas. *Data SIM*. SIM São Paulo, São Paulo 2019.
- Nogueira, I. Vozes, sons e herstories: tecendo a pesquisa feminista em música experimental no Brasil. *Debates - Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música*, n. 22. Centro de Letras e Artes UNIRIO, Rio de Janeiro 2019.
- Poell, T.; Nieborg, D.; van Dijck, J. Plataformização. *Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos*. Editora Unisinos, São Leopoldo 2020.
- Polivanov, B. B.; Medeiros, B. Mulheres na indústria da música: do techno ao metal, do "norte ao sul". In: Sá, S. P. de; Amaral, A.; Janotti Jr, J. (ed.). *Territórios afetivos da imagem e do som*. 1ed. p. 119-148. Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, Belo Horizonte 2021.
- Polivanov, B. B.; Medeiros, B. Mulheres no rock e na música eletrônica: estratégias de atuação de musicistas e DJs no Rio de Janeiro e Montreal. In: 29º Encontro Anual da Compós, 2020, Campo Grande (virtual). *Anais do XXIX Encontro da COMPÓS*. v. 29. p. 1-20. UFMS, Campo Grande 2020.
- Sá, S. P. de. As cenas, as redes e o ciberespaço: sobre a (in)validade da utilização da noção de cena musical virtual. In: Sá, S. P. de; Janotti Jr., J. (ed.). *Cenas Musicais*. Anadarco, Guararema 2013.

- Sá, S. P. de, Guerra, P., Janotti Jr., J. Editorial: Dossiê Gender is Dead. Pink is Forever. Identidades de gênero, diferenças e culturas do-it-yourself. *Contracampo*, v. 38, n.1, Niterói 2019.
- Sá, S. P. de; Janotti Jr., J. Apresentação. In: Sá, S. P. de; Janotti Jr., J. (org.). *Cenas Musicais*. Anadarco, Guararema 2013.
- Salvador, E. Introduction - The COVID-19 pandemic and the cultural industries - Emergency strategies and a renewed interest for building a better future?. In: Salvador, E.; Navarrete, T.; Srakar, A. *Cultural Industries and the COVID-19 Pandemic: A European Focus*. Routledge, London and New York 2022.
- Sandroni, C., Ferreira, D. M., Requião, L. P. de S., Sandroni, C., Lima, M. G. A Covid-19 e seus efeitos na renda dos músicos brasileiros. *Revista Vórtex*, Curitiba 2021.
- Shaw, D. B. *Technoculture: the key concepts*. Berg, New York 2008.
- Straw, W. Cenas culturais e as consequências imprevistas das políticas públicas. In: Sá, S. P. de; Janotti Jr, J. (ed.). *Cenas Musicais*. Anadarco, Guararema 2013.
- Straw, W. Scenes and Sensibilities. *Revista E-Compós*. Brasília 2006.
- Tarassi, S. Multi-Tasking and Making a Living from Music: Investigating Music Careers in the Independent Music Scene of Milan. *Cultural Sociology*, 12, no. 2. London 2018.
- Valiati, V. A. D.; Pinheiro, C. M. P.; Barth, M. Apresentação. In: Valiati, V. A. D.; Pinheiro, C. M. P.; Barth, M. (ed.). *Covid-19 e a Indústria Criativa do Rio Grande do Sul: Produção, processos criativos e consumo digital*. Feevale, Novo Hamburgo 2021.
- van Dijck, J.; Poell, T.; de Waal, M. *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press, Oxford 2018.
- Zerbinatti, C.; Nogueira, I. P.; Pedro, J. M. A emergência do campo de música e gênero no Brasil: reflexões iniciais. *Descentrada Revista Interdisciplinaria de Feminismos y Género*, v. 2, p. 1-18. La Rioja 2018.
- Zoehler Giorgis, B. *Arqueologia da mídia da Apanhador Só: Produção de Presença na Cibercultura*. Master's Degree Dissertation in Cultural Processes and Manifestations. Universidade Feevale, Novo Hamburgo 2017a.
- Zoehler Giorgis, B. Representação do feminino na música: uma proposta teórico-metodológica de análise. In: Freitas, E. C. de; Saraiva, J. A.; Haubrich, G. F. (ed.). *Diálogos Interdisciplinares: Cultura, Comunicação e Diversidade no Contexto Contemporâneo*. Feevale, Novo Hamburgo 2017b.
- Zoehler Giorgis, B. Mapping sounds in Porto Alegre: initial notes on the independent authorial music scene. In: Guerra, P., Moreira, T. (ed.). *Book of Proceedings - Keep it Simple, Make it Fast KISMIF International Conference 2015 - An approach to underground music scenes*. Porto: Universidade do Porto. Faculdade de Letras. pp. 235-244. Porto 2016.

Sitography

https://www.instagram.com/bel_medula/ (accessed 20 September 2021)

<https://www.instagram.com/bianca.obino/> (accessed 20 September 2021)

<https://www.instagram.com/clarissaferreiraaaa/> (accessed 20 September 2021)

<https://www.instagram.com/dessaferreiraoficial/> (accessed 30 October 2022)

<https://www.instagram.com/gabrielalery/> (accessed 20 September 2021)

<https://www.instagram.com/grupotresmarias/> (accessed 20 September 2021)

https://www.instagram.com/micolmartinez__/ (accessed 20 September 2021)

<https://www.instagram.com/grupotresmarias/> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/0ijKH14Yk1kZ0Zn0xsm2oy> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/0ZwCAX0053pRo75sy2OnEz> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/1AnIH45zmnINFhn5pQx8XA> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/1e78XYVvxayhrJ6xKXVo58> (accessed 01 January 2023)

<https://open.spotify.com/artist/1hhYq9Huoi1NVi4BXkRBn0> (accessed 01 January 2023)

<https://open.spotify.com/artist/273Al938zyiMfS04Mh6INr> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/2hXlOMXYA65EDbqyLMzr5r> (accessed 01 January 2023)

<https://open.spotify.com/artist/3nGTXplqjRvHlyV104FIMR> (accessed 01 January 2023)

<https://open.spotify.com/artist/6okYqzPARVX246oII5cg9j> (accessed 01 January 2023)

<https://open.spotify.com/artist/6uvwke1H211hXk4ShUoFPo> (accessed 20 September 2021)

<https://open.spotify.com/artist/7znRYBiX5xj4ynCelc0QAI> (accessed 20 September 2021)

<https://www.tiktok.com/@clarissaferreiramusica> (accessed 30 October 2022)

<https://www.twitch.tv/clarissaferreira/> (accessed 30 October 2022)

<https://www.youtube.com/@BelMedula> (accessed 20 September 2021)

<https://www.youtube.com/@biancaobino> (accessed 20 September 2021)

<https://www.youtube.com/@ClarissaFerreiraMusica> (accessed 20 September 2021)

<https://www.youtube.com/dessaferreira> (accessed 30 October 2022)

<https://www.youtube.com/@FrancescaIncudine> (accessed 01 January 2023)

<https://www.youtube.com/c/GabrielaLery> (accessed 20 September 2021)

https://www.youtube.com/channel/UCSKWT_5dN7PGBsPi5cAMjgg (accessed 01 January 2023)

<https://www.youtube.com/@marquise51> (accessed 20 September 2021)

<https://www.youtube.com/@MicolMartinez> (accessed 01 January 2023)

<https://www.youtube.com/@SeloPedraRedonda> (accessed 20 September 2021)

<https://www.youtube.com/@TresMariasBrasil> (accessed 20 September 2021)

https://www.youtube.com/channel/UCdjktzt18OXB3I_5DMRrRg (accessed 01 January 2023)

<https://www.youtube.com/channel/UCVvpjy9yygBmrk3AkiH7u4w> (accessed 01 January 2023)

Biografie degli autori/ Authors' biographies

Belisa Zoehler Giorgis è dottoranda in Scienze della Comunicazione all'Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos University – Brasile) e PhD visiting scholar presso il Dipartimento di Scienze Sociali e Politiche dell'Università degli Studi di Milano. Ha la laurea magistrale in Processi e Manifestazioni Culturali (Feevale University), la laurea specialistica in Cultura Digitale e Reti Sociali e le lauree triennali in Comunicazione Sociale – Pubbliche Relazioni e Comunicazione Sociale – Pubblicità (Unisinos University).

Tiago Ricciardi Correa Lopes è professore della Scuola dell'Industria Creativa e del Programma Post-laurea in Scienze della Comunicazione all'Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos University – Brasile)

Belisa Zoehler Giorgis is a PhD candidate in Communication Science at Unisinos University (Brazil) and a PhD visiting scholar at the Department of Social and Political Sciences of the University of Milan (Italy). She holds a master's degree in Cultural Processes and Manifestations (Feevale University), a specialisation postgraduate course in Digital Culture and Social Networks, and a bachelor's degree in Social Communication - Public Relations and in Social Communication - Advertising (Unisinos University).

Tiago Ricciardi Correa Lopes is a professor at the Creative Industry School and at the Graduate Programme in Communication Science of Unisinos University.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Gray zone and skilled co-presence

Antonio Ianniello

University of Rome La Sapienza

Abstract

Il mio obiettivo è quello di estendere la nozione di “gray zone,” presentata da Claire Bishop nel suo saggio del 2018, *Black Box, White Cube, Gray Zone*, attraverso quella di “skilled intentionality,” proposta da Erik Rietveld e colleghi (Rietveld, Denys, Van Westen, 2018) nel campo delle scienze cognitive incarnate. A partire quindi da un approccio ecologico-enattivo alla cognizione, presenterò la nozione di “skilled co-presence” mediante la quale provo a gettare luce sul modo in cui possiamo estendere le nostre abilità ibridandoci con gli altri, con i materiali e le tecnologie. Per fare questo articolerò la mia riflessione a partire da ciò che Erika Fisher-Lichte definisce “feedback di loop autopoietico” (Fisher-Lichte, 2008). La proposta di Rietveld e colleghi ruota attorno all'arricchimento della nozione di affordance (Gibson 1979, Rietveld, Kiverstein 2014), intesa come relazione tra un aspetto dell'ambiente sociomateriale e le abilità disponibili in una forma di vita. Nuove possibilità emergono quando aspetti dell'ambiente materiale vengono colti da abilità solitamente utilizzate in altre pratiche. Ritengo che in occasione del prodursi di una “gray zone” sia possibile osservare, in modo paradigmatico, come possano sorgere nuove abilità grazie alla messa in comune ed alla fertilizzazione incrociata.

My aim is to extend the notion of “gray zone,” presented by Claire Bishop in her 2018 essay, *Black Box, White Cube, Gray Zone*, through that of “skilled intentionality,” proposed by Erik Rietveld and colleagues (Rietveld, Denys, Van Westen, 2018) in the field of embodied cognitive science. Starting, thus, from an ecological-enactive approach to cognition, I will present the notion of “skilled co-presence” through which I try to shed light on how we are able to extend our abilities by hybridizing with others, materials, and technologies. To do this I will articulate my reflection from what Erika Fisher-Lichte calls “autopoietic loop feedback” (Fisher-Lichte, 2008). Rietveld and colleagues' proposal revolves around the enrichment of the notion of affordance (Gibson 1979, Rietveld, Kiverstein 2014), understood as the relationship between an aspect of the sociomaterial environment and the abilities available in a form of life. New affordances emerge when aspects of the material environment are captured by skills usually used in other practices. I believe that when a “gray zone” is produced, it is possible to observe, in a paradigmatic way, how new abilities can arise through pooling and cross-fertilization.

Parole chiave/Key Words

Skilled-co presence; gray zone; affordances; performance art; openness.

DOI: 10.54103/conessioni/20008

Introducing varieties of presence

The American philosopher Alva Noë asks how it is possible that if we are shown a tomato we are able to perceive it as a whole – it is present to us – although the backside is not exposed to our sense organs. The answer he comes to is that we can do this since our perception rests on the fact that we are able to move around it. Operating on this argumentative level then I can explain, for example, how my mother who lives in a different city from mine can be present to me right now: this is because I possess the skill acquired within a shared practice that allows me to use the technology encapsulated in my smartphone. I can access the back of the tomato and my mother who lives far away in different ways: these are “varieties of presence” (Noë, 2012) that differ in quantity and not in quality. In this sense, presence is not something given to us for free but an "achievement" that can be accomplished with effort through the expert use of multiple skills and technologies that allow you to "access" what is there to make it "available" to you.

The front of a tomato; the back of it; the space behind my head; the room next door; the Eiffel Tower; my mother—these are all present insofar as they are all available to me. Depending on where they are located in space and time, the nature of my access to them varies. To differences in varieties of access there correspond differences in varieties of presence. We only have access to what there is. But not everything is accessible. What constrains access, and so presence, is what we can do— know-how and skill. The meaning of the writing on the wall is available to me if I can read the language in which it is written; the back of the apple is present to me visually from here if I can probe it (say, by walking around to the other side of the apple) (Noë, 2012, p.32).

Performance art, especially from the emersion of the so-called “gray zone,” can open privileged spaces for understanding how we “collectively access” the objects of our attention, and how we “walk around” it thanks to the rich repertoire of abilities and tools we have at our disposal in our form of life. The notion of gray zone , as I will specify in the development of this article, was proposed by the English art historian Claire Bishop in her 2018 essay *Black Box, White Cube, Gray Zone* where, tracing the path that has led the performing arts usually presented in the context of experimental theaters –black box– to operate within museum venues –white cube– over the past fifteen years or so, she sheds light on the new space –gray zone– that has resulted from the encounter of different attentional ecologies characterized by a peculiar spectatorial posture. Bishop analyzes the gray zone’s specific aspects that, in a nutshell, under the drive of portable technological devices, would produce the questioning of

spectatorial conventions thus giving rise to the unfolding of an unfocused but fluctuating attentional process that is articulated on different levels that usually –at least since the Wagnerian reform – are not fostered in the performing arts. This aspect far from being analyzed as problematic is nothing more than the emergence of creative attentional processes that have been restricted over the past centuries.

Thanks to the extension of this notion that I will develop in this paper, it will be clear that in the spaces of suspension and negotiation opened by the gray zone we can grasp how the emergence of the object of shared attention is the result of a complex choreography: multiple abilities are articulated on different temporal scales within a rich cognitive ecology. Moreover, as I will try to highlight, this space is precisely the space of reciprocal education and cross-fertilization, where we can potentially pool our abilities. Thus, coming back to Noë's quote, the American philosopher says that «What constrains access, and so presence, is what we can do —know-how and skill»; I will try to answer to the question that could sound like: what can we do in the mixed and simultaneous aesthetic experience typical of the gray zone in which different varieties of presence are at play? As it will be clear, no specific expertise is created but a creatively promising capacity is trained, which consists of “openness to others and to things” in ways not predetermined by the practice in which we are involved, which means widening openness to the multiplicity of possibilities not predefined by preestablished goals. This openness – as we will see– would allow rich exchanges and possibilities for “educating each other” because it is not exclusively selectively oriented on the basis of practices and on the basis of one's personal history of interactions with one's surroundings. I will consider the so-called gray zone as the place where to redefine the edges of collective openness to environmental possibilities. Crucially, this reshaping involves being able to grasp aspects of our surroundings in ways we were previously precluded from doing: augmenting the repertoire of affordances we can gather. This is precisely we can do: open ourselves up to the world in unconventional ways through the presence – in its many varieties – of others and catch ourselves in this openness. Ultimately, inhabiting a gray zone brings us to the insight that the construction of perception we collectively work on is fragile and can be defined and enriched on temporal planes that extend beyond our personal contact's style and current experience.

Although I am aware that this proposal of mine fits into the rich debate that has developed since the 1990s of the last century with respect to the so-called “liveness” (See Phelan

1994, Auslander 1999, Fischer-Lichte 2008, Blau 2002, Van Es 2017) that has returned powerfully to the center of attention in the COVID-19 period (See Gemini 2020, Capece 2021, Gemini, Brilli, Giuliani 2021) my exploration is first and foremost philosophical and aims to consider performance art first and foremost as a valuable and never ancillary ally in developing a more general reflection on “how we collectively open ourselves to the world,” the possibilities of modifying that openness and thus inventing new ways of living together.

My purpose is thus limited in an attempt to extend the notion of “gray zone,” presented by Claire Bishop through that of “skilled intentionality” proposed by Erik Rietveld and colleagues in the field of embodied cognitive science. In this sense, starting from an ecological-enactive approach to cognition, I will try to develop a more general reflection on the concept of “skilled co-presence” that I am going to probe and propose here. My philosophical exploration takes a cue from the reflection of theorist Erika Fisher-Lichte, according to whom the performative event is produced through an “autopoietic feedback loop” in which the co-presence of actors and spectators is fundamental.

Skilled Intentionality Framework

In the field of cognitive science, a paradigm shift has been taking place since the 1990s. In contrast to classical cognitivism, which placed the computer metaphor at the center of its approach, today, in accordance with the now famous 4Es acronym, the mind is understood as embodied, extended, enactive, and embedded. Although there are many similarities in the diverse landscape of E approaches to cognition, there are just as many divergences. A great effort is being made to propose a unified cognitive framework. One of the most promising proposals that aims to account for the fact that the individual “brings forth” his or her own existence but without losing sight of the cognitive value of the sociomaterial environment is the ecological-enactive approach proposed by Rietveld and colleagues, who starting with the seminal essay *A Rich Landscape of Affordances* published in 2014 by Erik Rietveld and Julian Kiverstein proposed an extension of the Gibsonian notion of affordance. This account providing an articulated understanding of the relational nature of affordances allows us to investigate, without resorting to «mysterious internal resources» (Rietveld-Kiverstein 2014, p. 327), how new ways of extending our openness to our surroundings emerge. In this sense, it will be possible not only to investigate «how broad is the class of affordances we can perceive»

(Rietveld-Kiverstein 2014, p. 325) but also, crucially, to explore how we can extend that class. Through the cue provided to me by performance art, I will try to investigate how we work together to open ourselves to the world.

Coined by the American psychologist James Gibson, the notion of affordance is complex and controversial, but it is possible to formulate a basic definition on which there is general agreement: an affordance constitutes a possibility for action provided to the animal by the environment – by substances, surfaces, objects and other living creatures (See Chemero 2009, Heft 2001, Reed 1996). However, understanding it as has usually been done, as a possibility of action, runs the risk of ignoring the complexity of the Gibsonian notion and failing to account for «the entire realm of social meaning» (Gibson 1979/1986, pp.127-128). The solution suggested by Rietveld and Kiverstein that tries to do justice to the variety of practices available to our species, is to situate the notion of affordance in the Wittgensteinian notion of form of life (*Lebensformen*). The definition Rietveld and Kiverstein come at is as follows: affordances are relationships between aspects of the sociomaterial environment and the abilities available in a life form. For humans, abilities are gained through a history of interactions in sociocultural practices, meaning that we learn to act appropriately according to the norms of context-sensitive practices. Anthropologist Tim Ingold's description of how the weaverbird builds its nest may be useful in order to account for what is meant here by “abilities.” Much like the human string bag maker, the weaverbird's abilities are developed through an active exploration of the possibilities offered by its surroundings – which is linked to the animal's choice of materials and bodily capabilities. Crucially, as Ingold points out, successful nesting is linked first and foremost to the animal's ability to regulate its movements in relation to the evolving shape of its construction (See Ingold 2000/2010, p. 358). Man, like the weaverbird, coordinate their movements with the material aspects of sociomaterial environment. Thus, we learn to identify relevant affordances with respect to our engagements related to a particular practice. In this sense, through training, an architect, for example, can respond to environmental solicitations differently from someone who has not been trained to recognize certain sociomaterial invitations. In the process of “education of attention” (Gibson 1979/1986, p.254) the novice is subject to normative evaluation based on his or her engagement in a specific situation. Acting properly, to possess a skill, then requires the ability to be in “correspondence” (See Ingold 2013) with both others and material things. Skillful agents, through their engagement in shared practices, have acquired abilities by

which they are able to “cooperate” with the sociomaterial environment. What matters then for successful coordination is the ability to adapt to a sociocultural practice but also to the specific details of the particular situation.

This relational definition of affordance comprehends two dimensions: 1) the form of life in which individuals have the potential to engage skillfully with affordances; 2) the actual ability of a particular individual to use affordances. In this way, crucially for my reflection, the existence of an affordance is not made to depend on an individual's current engagement with it, but rather its existence is relative to a broader form of life. Thus, it is possible to create or collect new affordances on the basis of abilities and possibilities already available in various practices, exploiting «the rich potentialities the environment already offers, for instance by making new combinations» (Rietveld, Kiverstein 2014 p.338). In this sense, the discovery of new affordances or the collection of unconventional ones can be fostered by stimulating the application of existing abilities to different aspects of the environment, that is a process of cross-fertilization.

Each individual, based on the process of “education of attention” and his or her own history of interactions with the sociomaterial environment, is selectively open to the field of affordances that constitutes a portion of the rich landscape available to the life form. In this sense, we speak of “skilled intentionality” (See Rietveld, Denys, Van Westen, 2018). Following this line of reasoning, the so-called “higher” cognitive capacities – imagination, dealing with absent object, memory, planning – are rather to be understood in terms of «skillful activities in practices and in terms of the material resources exploited in those practices» (Rietveld, Kiverstein 2014, p. 346). In a nutshell, the proposal is to consider human activities traditionally characterized as “higher” cognition in terms of engagement with affordances instead of in terms of intimate and idiosyncratic confabulation with supposed internal entities.

In everyday life, we continually adapt to various contexts by demonstrating that we are able to respond to the normative demands of specific situations as they unfold. Expert agents can also act appropriately on larger time scales and for those imaginative practices. If situated activity is explained in terms of responsiveness to relevant affordances on a short time scale, the same can be done in reference to affordances that unfold on much larger time scales—such as those imaginative activities related to the performing arts that are given over time and, as we shall see, are also articulated on different timescales. The difference between

anticipation of large-scale affordances and responsiveness to small-scale inviting affordances is a matter of degree, not type.

My point is that a gray zone, as I will try to elaborate in the next section, “puts on display” (Noë 2015) the way we attune on different time scales in order to focus the object of our attention: in a given context in which the object of our attention is not predetermined, it is possible for each person to offer an invitation to each other – current or remote – to collectively determine imaginatively – that is, on an extended temporal plane in which a situation is developed on the basis of multiple activities – the object of shared attention. In a given context, exemplified here by the emergence of the gray zone, in which one can be present through multiple abilities – according to a wide range of varieties of presence – it is possible to observe what I term “skilled co-presence,” that is, a presence that is given on multiple temporal planes to configure an event that is not only spent in the simple space-time of situated occurrence but welcomes bits of presence embedded in shared unfolding practices.

Gray zones and education of attention

As mentioned in the opening of this paper, the British art historian Claire Bishop in her 2018 essay *Black Box, White Cube Gray Zone* analyzes the movement of performing arts from the black box of experimental theater to the white cube of museum space over the past 15 years. This shift causes a crisis in the behavioral patterns at stake within museums by visitors giving rise to what she calls a gray zone.

When dance is inserted into an exhibition the viewing conventions of both the black box and the white cube are ruptured: a single-point perspective (seating in the theater, standing in front of a work) is replaced by multi-perspectivalism and the absence of an ideal viewing position. [...] Because of the spectator’s undefined position, the protocols surrounding audience behavior are less stable and more open to improvisation (Bishop 2018, p.31).

Bishop focuses on the kind of hybrid performance that she calls “dance exhibition,” a paradigmatic gray zone, where audience attention is oriented not exclusively towards the performance:

In these works, audience attention is oriented towards the performance, but not exclusively; we participate in a collective experience and its documentation, but selectively turn away from the performers to converse with our friends, virtually or in real life. [...] these works only externalize and make literal the mental drift that occurs whenever we watch any performance. Attention exists on a continuum of other states not necessarily attached to the optical, including trance, reverie, daydream, hypnosis,

meditation, and dissociation. These internal states were once thought essential to creativity, but today tend to be devalued as nonproductive time (Bishop, 2018, p.38).

A peculiar feature of the gray zone is the pervasiveness of digital devices, the unregulated use of smartphones that can be employed by the spectators during a performance to surf on the internet, make a call, share the experience in different ways, capture an image, and perhaps send it or post it on a social network— a hybrid public-private platform. As Bishop foregrounds, a gray zone is precisely this hybrid public-private space. The possibility of developing one's experience in non-normalized ways by taking advantage of technologies that re-fract attentional pathways forms the core of Bishop's reflection.

Having broadly outlined, for the purposes of my reflection, the English art historian's position, I now move on, also using her examples and insights, to extend her notion by introducing some aspects such as the ability to educate one another, to open oneself to things and others in unconventional ways, and that of cross-fertilizing one's skills.

An example of a hybrid performance that Bishop uses as a paradigm of the gray zone, is Anne Imhof's *Faust* presented in 2017 in the German Pavilion at the International Art Exhibition-La Biennale di Venezia. On that occasion, Anne Imhof designs her work in such a way that the viewer, upon entering the space in the Giardini, would find himself involved in an action already in progress – somehow this highlights that we access the object of our experience never first, we have been preceded, and this has already defined sociomaterial terms from which to start our never solitary exploration. Once inside the space it is not immediately clear the distinction between who is performing and who is watching the performance. The object of attention has to be negotiated with the performers and other visitors and thus could only be defined by active engagement: it is clearly an “achievement” that could be accomplished on different levels, through multiple skills and shared practices. As mentioned above, Bishop suggests that a gray zone is a public-private hybrid space, which could recall a social network that we can access at any time from our mobile devices. *Faust* seems to bring out just such a public-private dimension: the glass walls against which the performers press their bodies and under which they refuge are reminiscent of a touch screen, as Bishop notes. In practice, upon entering the exhibition space, the viewer is confronted with multiple performative actions that are developing simultaneously. Each visitor is then called upon to define his or her own attentional path according to his or her own interests and in ways and with

means that he or she prefers: standing, sitting on the floor, filming with a cell phone, photographing. In this way, those who enter find themselves in a space where attempts to "access" what Imhof proposes are already underway; one is preceded by different modes of contact with the object of shared perception, which in turn constitute a further invitation – layering on the original artistic proposal – to which one can respond depending on one's story of interactions with the sociomaterial environment, such as, for example, being scandalized by the massive use of a cell phone, using the cell phone in our turn to take pictures, focusing on an action by being drawn to a huddle of people or perhaps paving a lonely road, being ourselves the first to establish a new style of access– this is always possible but my interest here is focused primarily on the normative validity of others. What is experienced here is first and foremost being faced with styles of access that predetermine a possible attentional path.

The fact that the object of our perception is always already defined in advance of our actual focus on it is the theme, subterranean, that characterizes the activities in which we find ourselves engaged during the long time spent in line to enter the Pavilion. In this long waiting period, we find ourselves in the position of calling upon skills that we will shortly thereafter use as participants in the performance at the designated venue; that is, starting from a stalemate that is not perfectly bounded by particular norms, one will begin to experience the phenomenology of skilled co-presence by engaging in activities that, having *Faust* as their pivot, are articulated on different time-scales: consult online sites to read reviews of the performance, look at photos of the performance or videos on YouTube, write messages on WhatsApp, post some pictures – Dobermann dogs at the entrance – on Facebook and Instagram, simply observe others, converse with those in line, listen to music, eat something, entertain oneself in unplanned ways with strangers. In this way it is possible to experience different kinds of contact with the world around us. Such multiple styles of contact, in a situation of apparent boredom – never underestimate the creative potential of boredom (See Noë 2015) – where time is unstructured, can potentially give rise to heterogeneous and perhaps not necessarily "appropriate" or conventional activities – I have personally witnessed groups of people dancing to the sound of a portable speaker while standing in line or throwing a ball from one end to the other; crucially their abilities pose themselves from the outset as possibilities that I can welcome, they are invitations that, depending on my sensory-motor skills and abilities acquired over time and personal interests, I may or may not accept. Right from the outset, in minimal form, the fact emerges that it is always possible to engage collectively, through cross-

fertilization, in an unconventional reconfiguration of a shared space. It is precisely this richness of possibility that characterizes the gray zone in which skilled co-presence emerges to the fore. In accordance with my extension of the notion, in a gray zone, we are not called upon to do anything in particular, and this relieves us of habitual and predetermined activities and thus opens us to the possibility of welcoming others – the main object of our attention – as invitations to action in a way that usually does not emerge so powerfully in everyday life when we are caught up in our busy schedules. This is precisely what arises in my view in the gray zone: invitations that can open us up to activities that take place on different time scales– catching a ball on the fly, pinning thoughts on our cell phone or using it to share a photo on a social network, writing a chat message – emerge to the fore as no predetermined practice governs our possible choices. It is precisely this that constitutes the condition, as we shall see, of cross-fertilization.

To explore further what I mean by gray zone it may be helpful to refer to durational forms of dance. I'm thinking of a work by Hassabi, *TOGETHER*, viewed in Palazzo delle Esposizioni in Rome in 2019. This example, I would say, gives a more minimal form of gray zone but, at the same time, provides a powerful image of a collective body that takes literally shape when we meet with each other. In *TOGETHER*, as seen in Rome, two performers coming from opposite sides of the gallery in a slow motion, meet in the center of the space and, after almost screwing on each other, then leave to continue in the two opposite directions. When they meet in the center and slowly rotate around each other, the viewer may be invited to grasp the image that consists of a kind of fascinating multi-headed, multi-limbed monster. The audience is confronted with a body that is constantly transforming. What is interesting is that in the unfolding of this slow-motion movement, it may happen that viewers look around, thus floating their attention from smartphones, to others, to physical space. The others – live or remote – and the space are illuminated as well as the performers and thus completely available to the audience's attention. In this way, *TOGETHER* removes the viewer from the tendency to focus exclusively on one object – in this case, bodies in motion – and opens the spectator to the observation of what constitute the sociomaterial constraints of this experience, which are the presence of others and the possibility of negotiating on different time scales the object of shared attention. The composite and changing body of performers is presented in the form of a relationship that intertwines and then dissolves. This harks back to the activity in which each is called to engage in a gray zone: mixing, pooling and open to others and things. Hassabi stages not only the encounter

between two individuals, but also the encounter between spectators (present or remote), who sooner or later will be forced to meet. We are all “together.”

In a gray zone we can observe how the unconventional reconfiguration of a shared space emerges. One last emblematic example. I took part as a spectator in the *Faust* performance at the Biennale. While I was engaged in figuring out the meaning of a stage action involving a performer playing a guitar, a boy right next to me began to dance. His dance I can understand as a way to educate my attention. In that way that boy led me to be solicited by an affordance that until then was not available in my field. The performer's action, his musical production, thus invited me not only to reflect but also to dance. Although I did not start dancing, this invitation allowed me to grasp myself as open to new possibilities. To be open to new possibilities, means to be open to a different way of living "together." In a gray zone we are, real or remote opportunities for mutual action.

I intend to particularly emphasize here that a gray zone can be seen as a place of education of attention on multiple time scales where we educate each other, catch each other in the act of doing so, access new skills, and observe how we let the object of our attention emerge through different practices. As seen, an affordance is a relation between an aspect of the sociomaterial environment and the ability available in a form of life. In acquiring a skill we learn which places in the environment to find affordances relevant to our concerns and thus to which aspects of the surroundings to pay attention. In the process of education of attention, the novice is brought to a selected aspect of the environment that is significant to the practice in which he is being guided. In a nutshell, the subject learns to selectively grasp some aspects of the environment while ignoring others. Of the rich landscape of affordances, only some are solicitations, most will be irrelevant to the agent. The affordances on which we are normally inclined to act are those relevant to our concerns, emerging to the foreground because we might improve our grip on the situation through them.

As already seen in the above examples, in the gray zone, since the object of our attention is not predetermined, when someone engages in a practice, he or she structures the sociomaterial environment to invite further activities. The other participants may or may not grasp his “longitudinal path” (Ingold 2017, pp.25,26). Every unfolding activity enacted in the gray zone is potentially a way of mutually altering the field of affordances. Anyone can offer a possibility to act – on different timescales – or can embody a solicitation by opening the field of affordances of each

other. Dwelling in a gray zone, as anticipated, thus allows us to catch ourselves in the condition of potentially educating each other, to engage collectively in the focusing of the object of our attention, and allows us to grasp how, when engaged in a given practice, a portion of the socio-material environment emerges that through the practice itself we are selecting, and also allows us, as I will mention in a moment, a cross-fertilization of our abilities.

If the gray zone is the space in which it is possible to educate each other, then the dynamic image of the object of our perception turns out to be the result of a transition between one practice and another, in what should be understood as a collective choreography of skills; what we see is defined by the practice in which we are engaged, and the presence of what is there is fragile and can recede, sinking, blur to one side, become black and white, be more or less in focus based on our collective and evolving skills.

In other words, if the education of attention takes place through the introduction of a novice to a determinate practice, in a gray zone we educate each other, not only with respect to determinate practices, but precisely with respect to the possibility of being educated, that is, we engage with the ways in which we are usually introduced to the practices in use by which we are led to identify certain environmental aspects as relevant rather than others: we are introduced to a style of coupling, which involves a view of the world with the related technologies that frame it and at the same time observing and embodying the processes that lead to this outcome. We access different practices and in doing so experience the visions that these open up. Inhabiting the gray zone allows us to grasp ourselves as potentially open to a dynamic and changing configuration of a worldview that is always shared.

The fact that there are no ready-made practices or skills to be put to work in the gray zone means that it is possible to experiment with new ones; it promotes cross-fertilization, and thus allows new affordances to emerge, that is, it allows one to see what was not seen before.

Skilled co-presence and cross-fertilization

The dynamic reconfiguration of the object of collective attention in the space opened up by a gray zone highlights how, on the basis of skilled co-presence, it is always possible to foster cross-fertilization.

Cross-fertilization of our skills occurs when, by introducing into an already given practice the skill acquired in another completely heterogeneous one, new and unconventional skills emerge. What is at issue here is nothing more than a way of becoming infected on different timescales.

I use the term “infection” from the cue provided by the way the theatrical experience has been described over the centuries. I refer, following Fisher-Lichte, specifically to the debates conducted by the Church Fathers and the *Querelle de la moralité du théâtre* in the seventeenth century, particularly in reference to bodily presence in the theatrical events in which the proximity and exchange of moods, typical of this art form, were considered highly contagious, the cause of uncontrolled transformations and loss of identity.

By “infection,” in particular, I am referring to those varieties of contagion that occur not only in the sense of bodily contact due to the actual presence of others, but also as the possibility of mutual education through shared practices, that is, on a plane that is not simply at the level of the body, but that runs through it from side to side which is that of skilled-co presence. Here we can infect each other: cross-fertilization is installed at the level of practices. Skilled co-presence, in this sense, constitutes the condition of being infected; “infection” means cross-fertilize our abilities.

According to Fisher-Lichte, co-presence and contact are the possibility of infection that characterizes the indeterminacy of a performance. The concept of skilled co-presence grafts onto the German scholar's concept of co-presence and, in some ways, tries to enrich it. To fine-tune what I mean I must necessarily refer to what Fisher-Lichte calls the “autopoietic feedback loop.”

With “autopoietic feedback loop,” Fisher-Lichte defines the «self-referential, autopoietic system enabling a fundamentally open, unpredictable process» (Fisher-Lichte, 2008, p.39). This notion has been developed from that of *autopoiesis* – from the Greek *αὐτο-* (self) self, and *ποίησις* (poiesis) creation, production–, proposed by Chilean biologists Humberto Maturana and Francisco Varela against the backdrop of the neo-cybernetic turn and which today constitutes a key term precisely in enactivism belonging to the 4E family of embodied cognition. The notion was introduced to refer to the self-producing operations typical of living systems. Unlike all other kinds of machines that produce something other than themselves, autopoietic systems are simultaneously producers and products, autonomous systems that survive by self-generation. According to Fisher-Lichte, the autopoietic feedback loop works as a self-organizing system within which new unplanned elements are continuously integrated and emerge from time to time. It is essentially constituted by the actions and reactions of the participants in the event, and, although it is precisely performance art that thematizes it, it is present in a minimal form in every spectacular event, even the most formalized: [...] the performance brings forth the spectators and actors. Through

their actions and behavior, the actors and spectators constitute elements of the feedback loop, which in turn generates the performance itself (Fisher-Lichte 2008, p.50).

I suggest that, on the occasion of the emergence of a gray zone, the autopoietic feedback loop that Fisher-Lichte talks about, develops through sociomaterial aspects of our environment that are not – necessarily – currently present. In this sense, the repertoire of invitations, opportunities and possibilities for action constitutes an extremely rich landscape of affordances ready to be harvested on the basis of available skills. The autopoietic feedback loop emerges thanks to what is there and on the basis of available skills and relative tools by which we can “walk around” what is there in order to focus it collectively. I propose, thus, to introduce the relational nature of the affordance, intended as a relation between an aspect of our sociomaterial environment and abilities available in our form of life, in the core of Fisher-Lichte’s notion. It is precisely in this sense that I speak of skilled co-presence. The gray zone, as focused by Bishop, presents itself as that exemplary space in which skilled co-presence can be observed at work.

If we adopt this angle of observation, the capacity for contagion and thus cross-fertilization in a gray-zone multiplies exponentially on different planes and timescales.

What I tried to do, actually, was to simply shift the plane of reasoning in such a way as to emphasize the importance of skills and practices in focusing on the collective object of our attention, its negotiation and dynamic configuration. In this attempt of mine I obviously do not underdetermine the role of the body, which, in training practices and in the history of contacts with the surrounding environment, is sensitized to aspects relevant to the practice itself: the practice goes through the body and directs it.

Cross-fertilization therefore constitutes an unusual insertion, a deviation of a practice, a malfunction, a monstrous excrescence or simply an infection that opens holes or burrows (Ianniello-Habets 2023), produces burns on the surface of shared perception. Cross-fertilization thus takes on a relevant importance for the questioning of the very practices in which we are engaged and the questioning therefore of the aspects of the sociomaterial environment that these allow us to bring out; this means questioning what we collectively are able to perceive.

How wide is the range of affordances that we can perceive? How far can we expand it? In what ways can we enrich our collective view of the world? It seems fair to end this reflection with a long series of questions.

Based on what I have tried to focus on here, what I believe is that the infection that spreads on different timescale, typical of the skilled-co presence, to which we exemplarily expose ourselves in the gray zone, can foster the emergence of incredibly varied, unorthodox, and completely out of the ordinary possibilities that not only allow us to open ourselves to unusual opportunities for action but to grasp ourselves as potentially open to things and others. So, what can we do in a gray zone? I could say: train our ability to cross-fertilize and to be open that goes hand in hand with an awareness of our limited current contact. I believe that the gray zone can be seen as that laboratory in which to observe the emergence of collectively constituted images of the world, dynamic and wonderfully fragile images.

References

- Auslander P., *Liveness. Performace in mediatized culture*, Routledge, London & New York 1999.
- Bishop C., *Black Box, White Cube, Gray Zone*, in «TDR: The Drama Review», n. 62:2 (T238), Summer 2018, pp.22-42.
- Blau H., *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.
- Capece K., Scorese P. (Eds.), *Pandemic performance: resilience, liveness, and protest in quarantine times*, Routledge, New York 2021.
- Chemero A., *Radical Embodied Cognitive Science*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2009.
- Fischer-Lichte E., *The Transformative Power of Performance*, transl. in Eng. by Saskya I. J., Routledge, London-New York 2008.
- Gemini L., *Antidoto liveness. La performance dal vivo durante il Covid-19*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 60, 2020, pp. 104-118.
- Gemini L., Brilli S., Giuliani F., *Liveness e pandemia. Percorsi di ricerca sulla mediatizzazione del teatro a teatri chiusi*, in G. Boccia Artieri, M. Farci (Eds.), *Shockdown. Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Meltemi, Milano 2021, pp. 141-160.
- Gibson J. J., *The ecological approach to visual perception*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 1979/1986.
- Heft H., *Ecological Psychology in Context: James Gibson, Roger Barker, and the Legacy of William James's Radical Empiricism*, Erlbaum, Mahwah, N.J. 2001.
- Ianniello A, Habets, D., *Enacting Monsters*, in Morawski T., D'Ammando A., Velotti S.,(Edts.) *Forme di vita urbane*, Quodlibet, Macerata, 2023.

Ingold T., *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*, London, UK: Routledge 2011.

Ingold T., *Making: anthropology, archaeology, art and architecture*, Routledge, New York 2013.

Ingold, T., *Anthropology and/as Education*, Routledge, New York 2017.

Noë A., *Varieties of Presence*, Harvard University Press, Cambridge-London 2012.

Noë A., *Strange Tools. Art and Human Nature*, Hill and Wang, New York 2015.

Phelan P., *Unmarked. The politics of performance*, Routledge, London & New York 1994.

Reed E., *Encountering the World*, Oxford University Press, New York 1996.

Rietveld E., Denys D., van Westen M., *Ecological- Enactive Cognition as engaging with a field of relevant affordances. The Skilled Intentionality Framework (SIF)*, in Newen A., De Bruin L., Gallagher S., (Eds.) *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford University Press, Oxford 2018.

Rietveld, E. & Kiverstein, J., *A Rich Landscape of Affordances* in «Ecological Psychology» n. 26, 2014, pp. 325-352.

Van Es K., *The future of live*, Polity Press, Cambridge 2017.

Biografia dell'autore/ Author's biography

Antonio Ianniello è un artista performativo, drammaturgo e ricercatore. È nato a Salerno (Italia) nel 1979 e si è trasferito a Roma, dove risiede. Ha frequentato l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica "Silvio D'Amico" e si è laureato in filosofia all'Università "La Sapienza" di Roma dove ha concluso un dottorato di ricerca sull'approccio ecologico-enattivo alle pratiche artistiche. Il suo interesse è rivolto a quelle che definisce pratiche mostruose, ovvero pratiche completamente fuori dall'ordinario che possono riorganizzare la nostra forma di vita. È stato invitato a presentare i suoi progetti performativi, tra gli altri, dalla Biennale di Venezia - Teatro (2020) e dal Singapore Arts Festival (2012). Il suo lavoro come drammaturgo è stato pubblicato in Italia e all'estero.

Antonio Ianniello is a performance artist, playwright and researcher. He was born in Salerno, Italy, in 1979 and moved to Rome, where he is based. He attended the "Silvio D'Amico" National Academy of Dramatic Art and graduated in philosophy from "La Sapienza" University in Rome, where he completed a PhD on the ecological-enactive approach to artistic practices. His interest is in what he calls monstrous practices, that is, practices completely out of ordinary that can reorganize our form of life. He has been invited to present his performance projects by the Venice Biennale-Theater (2020) and the Singapore Arts Festival (2012), among others. His work as a playwright has been published in Italy and abroad.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Peer review

L'ingegneria drammatica di Mattia Pirandello

Alessio Arena

Università degli Studi di Verona-Université Sorbonne Nouvelle

Abstract

La presente ricerca intende indagare la definizione di "ingegneria drammatica" in relazione al lavoro di Mattia Pirandello (Roma, 1992), scenografo che ha saputo coniugare la sperimentazione realizzata in ambito musicale con gli studi e l'esperienza in campo teatrale. Nel lavoro di Pirandello la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma. L'autore paragona la scenografia a una partitura o a uno spartito. Vi è una simbiosi nella connaturata interdipendenza tra i diversi mezzi espressivi: il corpo (*soma*) che anima la scena, interagendo con l'interfaccia del dispositivo, innesca la narrazione (*sema*). Pirandello definisce l'"ingegneria drammatica" attingendo al concetto di sistematurgia – ideato da Marcel·li Antúnez Roca nel 1999 – come conseguenza della crescente produzione e del relativo consumo di tecnologie informatiche in tutto il mondo. Saranno presi in esame alcuni casi studio, selezionati tra i lavori di Pirandello: dalla sua ricerca in ambito lirico delle *macchine* "macchinose" a quello multidisciplinare delle *macchine* "invisibili", fondato sulle esperienze di interazione con la scena anche da parte del pubblico.

This research intends to investigate the definition of "dramatic engineering" in relation to the work of Mattia Pirandello (Rome, 1992), a set designer who was able to combine experimentation carried out in the musical field with studies and experience in the theatrical field. In Pirandello's work, set design constitutes the main tool for encoding and decoding the drama. The author compares the set design to a score or a musical score. There is a symbiosis in the inherent interdependence between the different means of expression: the body (*soma*) that animates the scene, interacting with the interface of the device, weaves the narrative (*sema*). Pirandello defines "dramatic engineering" by drawing on the concept of systematurgy – devised by Marcel·li Antúnez Roca in 1999 – as a consequence of the increasing production and relative consumption of information technologies worldwide. A number of case studies will be examined, selected from Pirandello's work from his lyrical research of "machinic" machines to his multidisciplinary research of "invisible" machines, based on the audience's experiences of interaction with the stage.

Parole chiave/Key Words

Ingegneria drammatica; Mattia Pirandello; drammaturgia; sistematurgia; macchine sceniche

Dramatic engineering; Mattia Pirandello; dramaturgy; systematurgy; stage machines

DOI: 10.54103/conessioni/20035

Introduzione: Mattia Pirandello e l'ingegneria drammatica

Mattia Pirandello (Roma, 1992) è uno scenografo che ha saputo coniugare la sperimentazione realizzata in ambito musicale fin dall'adolescenza con gli studi e l'esperienza in campo strettamente teatrale, avviando una ricerca incentrata sulla fusione di diversi codici linguistici, ossia «il mezzo visivo della scenografia e quello uditivo della musica» (Pirandello, 2021), i quali «si incontrano nella realizzazione di elementi scenici che divengono interattivi attraverso il senso del tatto» (2021). Figlio della costumista Roberta Barraja (Palermo, 1966) e del *light designer* Claudio Pirandello (Roma, 1955), comincia la propria formazione artistica da bambino, seguendo i genitori nella loro attività professionale a Palermo e provincia. All'età di vent'anni inizia a lavorare in proprio; contemporaneamente frequenta il corso di diploma in scenografia presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo, concluso nel 2018. Tra i progetti più rilevanti realizzati in Italia, oltre a quelli che saranno presi in esame nel corso della presente ricerca, segnaliamo l'installazione interattiva *Reperti liquidi* (Palermo, Palazzo Oneto di Sperlinga, 2013); l'installazione *site-specific Urà* (Palermo, Arsenale Borbonico della Marina Regia, 2014); il concerto *Inside Hieronymus* (Palermo, Teatro Mediterraneo Occupato, 2015); il sistema interattivo ideato per il progetto *Brevi racconti tra un diavolo e un soldato* (Catania, Scenario Pubblico-International Choreographic Centre Sicily, 2016) diretto da Giovanna Velardi. Inoltre, in ambito internazionale, prende parte, in qualità di disegnatore del suono, della scena e delle luci, al progetto internazionale *Plastic* (2015) diretto da Meher Debbich Awachri e inserito nei programmi dei festival *Dancing on the Edge* (Amsterdam-Utrecht-Rotterdam, Olanda) e *Marhaba Maghreb-Festival of Contemporary North African Dance and Theatre* (Sutton Theatres, Londra); allo spettacolo *Ciàula scopre la luna* (Weingut und Brenneri A. Dilger, Frigurgo, 2017), diretto da Maurizio Majorana.

Nel lavoro di Pirandello, come lui stesso afferma, la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma. A tal proposito, infatti, l'autore attinge al lessico della musica, paragonando la scenografia a una partitura o a uno spartito. L'incontro dei due approcci ha un esito interessante anche da un punto di vista meramente estetico. È bene precisare che la funzione estetica della scenografia nel lavoro di Pirandello, come vedremo in seguito, trascende l'uso ormai comune del termine "estetica", rifacendosi invece al termine *aisthesis* (sensazione), oggetto dell'omonima disciplina filosofica. Pertanto, nel nostro caso, il termine in questione risulta particolarmente appropriato, poiché tutta la ricerca di Pirandello si fonda sull'interazione di più sensi e dialoga con gli indirizzi maggiori della disciplina prima ricordata, oltre che con la tradizione

teatrale e con altre arti dal vivo. Non riteniamo necessario in questo contributo alludere esplicitamente alle arti della *performance* e, prima ancora, far uso di questo termine, poiché gli interlocutori e i possibili fruitori del lavoro di Mattia Pirandello rientrano in tipologie potenzialmente tanto numerose e variegate da rendere ingiustificato, al momento, un esplicito riferimento all'area dei *performance studies* che potrebbe risultare unicamente riduttivo.

Nel caso in questione, è possibile lasciare la drammaturgia, nell'accezione più classica del termine, a margine, come spiega Pirandello, per concentrarsi sullo spazio che «è il contenitore e diventa un codice. È sia uno spazio sia un ricettario utile a codificare il dramma» (2021). È importante evidenziare come ritorni spesso, nella poetica di Mattia Pirandello, il termine “codice”, il quale, come precisato dall'autore, è presente nello spazio in sé che può essere letto attraverso l'interazione dei corpi e con il dispositivo scenico. La complessa e originale ricerca lessicale operata da Pirandello è giustificata dal sistema da lui ideato, teorizzato e fisicamente realizzato. Pirandello stesso è il primo teorico e studioso del suo lavoro, il quale è il risultato di una ricerca che confluisce in una vera e propria poetica che, a tratti, forte del lessico prima citato, assume caratteristiche di una ideologia di matrice filosofica, rinforzata da un chiaro obiettivo creativo, verso il quale l'autore naviga deciso attraverso variegata e interessanti tappe di sperimentazione e ricerca.

Nello specifico, Pirandello approfondisce la definizione di “ingegneria drammatica” attingendo, con le dovute differenze, al concetto di sistematurgia (termine non coniato da Pirandello ma ideato da Marcel·li Antúnez y Roca nel 1999) (Cfr. Antúnez y Roca, 1999) (Pizzo, 2012, pp. 124-146), come conseguenza della crescente produzione e del relativo consumo di tecnologie informatiche in tutto il mondo. In verità, come precisa Pirandello, le formule da lui adottate «non prevedono soluzioni basate sulla tecnologia informatica. Sono rimedi scenotecnici che possono essere datati addirittura ai primi anni del Novecento» (2021). Come aggiunge l'autore, è fondamentale far chiarezza su questo aspetto, al fine di evitare il rischio di essere fraintesi da chi potrebbe leggere nel suo lavoro una ricerca proiettata esclusivamente sul versante informatico. La poetica di Pirandello, infatti, si fonda sulle possibilità dei dispositivi, le quali si palesano soltanto se questi vengono messi in relazione con corpi vivi e dotati di libero arbitrio: attori che, pertanto, come precisa Pirandello, non vengono sostituiti «da un'intelligenza artificiale o da un sistema di dispositivi con propria autonomia, perché il sistema non risponde se non subisce uno stimolo che derivi da un'interazione critica da parte dell'utente» (2021). Ciononostante, la sistematurgia si fonda su

«quel linguaggio informatico che la società contemporanea ha adottato come riferimento per quasi tutti i contesti professionali» (2021). Lo stesso Pirandello nota, inoltre, che oggi anche in teatro si tenta di far uso delle tecnologie informatiche con risultati, a suo parere, spesso deludenti, dovuti all'erronea concezione – e dunque al consequenziale uso improprio – di tali *media*.

La filocrazia del ragno

Ai fini della presente ricerca, riteniamo utile analizzare alcuni casi di studio del lavoro di Pirandello, realizzati a partire dal 2014, che si collocano nella fase iniziale delle sue attività e che rientrano nell'ambito di nostro interesse. Sono state selezionate le opere in cui coesistono più linguaggi, tra i quali quelli della musica, della danza e della scenografia, e che valorizzano la sperimentazione di Pirandello alla luce della sua formazione ed esperienza professionale eterogenea e multidisciplinare.

Il primo caso è l'opera intitolata *Occhio al movente* (2014), una macchina scenica esposta a Palermo, dal 21 al 31 luglio 2014, nella Chiesa dell'Annunziata del Giglio, ormai sconosciuta e in stato di abbandono, in occasione di un'esposizione collettiva volta a riqualificare un bene monumentale della città e, a partire da esso, il quartiere circostante. Pirandello partecipa in qualità di artista, utilizzando l'intero spazio della chiesa (Fig. 01) (Fig. 02).



Fig. 01. Mattia Pirandello, *Occhio al movente* (2014).

Foto: Petra Pirandello



Fig. 02. Mattia Pirandello, *Occhio al movente* (2014).

Foto: Petra Pirandello

L'opera in questione è tra i casi più emblematici della sperimentazione di Pirandello, in quanto racchiude molti degli elementi fondamentali della sua ricerca, che vengono introdotti, per la prima volta, proprio in questa occasione. A proposito del titolo, l'autore spiega che esso fa riferimento, anzitutto, all'attribuzione del senso della vista, e quindi dell'orientamento, al "movente", inteso, secondo l'accezione meccanica, come "colui che muove". Costui, infatti, se dotato di vista, ha la possibilità di scegliere come e dove orientare il proprio sguardo. Inoltre, il titolo contiene anche un riferimento ironico, come un'ammonizione o meglio un invito a prestare attenzione, in generale, a ciò che ci muove.

Prima dell'apertura della mostra, in occasione degli iniziali sopralluoghi, Pirandello ha trovato lo spazio in stato di totale incuria. Decide, dunque, per ragioni sia pratiche sia creative, di realizzare l'opera con del materiale selezionato, rinvenuto proprio all'interno della chiesa. Gli elementi che ha ritenuto più adatti per costruire l'installazione sono: una vara munita delle travi utilizzate originariamente per spostarla, un organetto, antiche luminarie, panche della chiesa, corde di canapa e sacchi di juta. Già il pittore, scenografo e regista dadaista polacco Tadeusz Kantor (1915-1990) utilizzava oggetti preesistenti, senza alterarli, ma astraendoli dal contesto

di origine e ricollocandoli in uno spazio narrativo altro (Cfr. Palazzi, 2010). Allo stesso modo, partendo dai materiali raccolti per costruire la macchina scenica, Pirandello ha attribuito alla componente acustica un ruolo fondamentale: i suoni prodotti dai materiali selezionati sono stati campionati e utilizzati per comporre le musiche che, come vedremo, denoteranno la messa in scena, astraendoli dal consueto contesto di appartenenza.

Tornando alla macchina scenica, Pirandello le conferisce la forma di un ragno che è il risultato di un processo spontaneo, ovvero non predeterminato dall'autore, risultato coerente con il contesto espositivo degradato, colmo di polvere, di macerie e, per l'appunto, di ragnatele. Più che mai in questo caso, dunque, anche per le ragioni prima citate, si tratta di un'installazione *site-specific*, la quale non ha più lasciato il sito.

L'opera è rimasta immobile, esposta come installazione inerte, per nove giorni. Successivamente, in occasione del *finissage* del 31 luglio, viene animata nell'ambito di uno spettacolo. Dunque, occorre distinguere due opere: la prima è quella che Pirandello definisce il *ragno vacante*, ovvero l'oggetto in sé, osservabile dai visitatori in occasione dei primi nove giorni dell'esposizione; la seconda consiste nella "de-mostrazione" dell'oggetto, ovvero lo spettacolo realizzato attraverso l'animazione della macchina. Pirandello continua a lavorare all'opera anche in seguito al *vernissage*, il quale si è rivelato, di fatto, un cantiere aperto al pubblico, in cui i visitatori hanno avuto la possibilità di osservare, oltre alle diverse opere esposte, anche l'autore stesso, al lavoro sulla propria installazione. Quest'ultima era già assemblata e osservabile, ma Pirandello si dedica all'implementazione di un sistema scenotecnico utile all'animazione meccanica dell'opera, in vista dell'evento di chiusura della mostra. Nella prima fase, dunque, quando il ragno è definito "vacante", è privo del sistema meccanico necessario ad animarlo, composto da corde di canapa che ricordano al pubblico i fili di una ragnatela. Tali corde costituiscono il sistema per animare l'installazione, rivestendo, allo stesso tempo, un ruolo funzionale e uno formale: la "ragnatela" rappresenta sia un sistema meccanico sia un elemento scenografico che in sé fornisce delle suggestioni visive, implementate da altre di tipo auditivo, ovvero i suoni spontaneamente prodotti da questi meccanismi (i cigolii, lo sfregamento delle corde, etc.). I meccanismi sono tutti visibili, divenendo protagonisti nella narrazione: essi non sono posti più alle spalle di un apparato scenografico ornamentale, ovvero di quell'interfaccia visiva che il pubblico ha la possibilità di osservare, sono, invece, elementi simbolici che comunicano informazioni di carattere concreto o poetico.

Il pubblico ha, in tal modo, la possibilità di osservare la nuda realtà. L'opera è dunque il prodotto di un'antimagia. Infatti, se il fine della magia è quello di ingannare il pubblico, di illuderlo, di indurlo a credere in una realtà fittizia, in tal caso non vi è alcun gioco di prestigio: quando le macchine sceniche assumono determinate forme e assolvono determinate funzioni lo fanno realmente. Non si tratta di un'illusione: le macchine sono quello che mostrano di essere.

Il *design* dell'opera è esso stesso un linguaggio di comunicazione, che risponde a delle funzioni e realizza degli scopi: ha dunque un'accezione strumentale. Il *design* dà forma al linguaggio, non può fare a meno di comunicare attraverso la propria forma. L'opera è un oggetto che ha un'estetica propria e, allo stesso tempo, è utile a svolgere un lavoro. Vengono in mente le "macchine inutili" di Jean Tinguely, il quale realizza macchine che non svolgono un compito fattivo, creano piuttosto delle suggestioni. I suoni generati dalle sue macchine rientrano in un'estetica coerente con la forma che il pubblico osserva con i propri occhi. Coesistono, in tal modo, più linguaggi utili alla narrazione di un contenuto specifico, che comunque è raccontato attraverso mezzi appartenenti a sfere sensoriali differenti.

Tornando alla composizione della macchina, la ragnatela di Pirandello è fatta di corda di canapa, mentre la vara è l'epicentro della scena, ovvero il corpo del ragno, dal quale si diramano le otto zampe. L'organetto invece rappresenta gli organi del ragno, e i suoi mantici i polmoni, ovvero "il respiro del ragno", come lo definisce Pirandello (2021).

Vi è inoltre una simbiosi, un'ibridazione tra la macchina (la marionetta) e il suo manovratore, il quale è visibile a tutti. Normalmente il pubblico percepisce la marionetta come viva perché il marionettista si nasconde dietro di essa, spesso indossando abiti scuri, al fine di mimetizzarsi e indurre lo sguardo del pubblico esclusivamente verso l'oggetto animato. Così facendo, il manovratore auspica che lo spettatore dimentichi la sua presenza in scena e creda, di conseguenza, che l'oggetto sia mosso da una propria anima. In questo caso, invece, il marionettista si pone all'interno della marionetta, non al di fuori di essa. È come un danzatore che compie una gestualità essenziale ed elementare, per trasmettere al pubblico la sensazione di unità tra il corpo dell'attore e quello della macchina. Quest'ultima sembra, attraverso i suoi movimenti, rispondere a quelli del manovratore e danzare con lui. Il marionettista dà le spalle al pubblico, come è solito fare un direttore d'orchestra durante un concerto, ed è rivolto verso l'altare della chiesa. Come avviene di consueto nei lavori di Pirandello, la regia è situata all'interno della scena e le operazioni di controllo, a essa correlate, sono, di conseguenza, visibili dal pubblico. A questo

punto, siamo di fronte alla dimostrazione del dinamismo di un oggetto che fino a questo momento è rimasto statico, privo di vitalità.

L'evento di chiusura della mostra consiste dunque in una dimostrazione pubblica del funzionamento della macchina scenica. Viene aperta al pubblico esclusivamente l'area dello spazio espositivo dedicato all'opera e ha luogo l'animazione in tre atti, ovvero *Occhio al movente* che costituisce un'introduzione; *La filocrazia del ragno* che corrisponde alla dimostrazione vera e propria, quindi al corpo dell'esibizione, e *Poesia incatenata* che consiste in un momento di improvvisazione.

L'esibizione prevede dei ruoli, possiamo dunque individuare i seguenti personaggi: un ottico, quattro moventi e tre figuranti. L'ottico è il marionettista, i moventi sono i macchinisti e il ruolo dei tre figuranti è interpretare le informazioni suggerite dai suoni attraverso i movimenti del proprio corpo. Il primo atto si apre con la proiezione dell'ombra di un danzatore sul fondale, ovvero sulla parete di fondo alle spalle dell'altare, sfruttando una cornice di stucco vuota. La sorgente di luce è posta a terra, dietro l'altare, radente alla parete, cosa che consente al figurante di proiettare la propria ombra verso l'alto, ottenendo una deformazione filiforme della stessa che riprende la metafora della ragnatela. Il primo atto dunque consiste nell'introduzione, nel corso della quale il ragno intesse il primo filo della propria ragnatela. È l'atto che precede quello della *filocrazia*, in cui il ragno viene istruito dall'ottico all'uso della ragnatela stessa. In questo momento il ragno non è illuminato, è in controluce, e il pubblico percepisce la sua presenza, ma non lo vede. La proiezione delle ombre sul fondale costituisce una metafora di luce che rivela al pubblico la ragnatela. L'ombra è un filo, una corda.

Il secondo atto è il cuore della dimostrazione: il filo di ombra proiettato sopra l'altare durante il primo atto si rivela essere una corda, perché l'installazione viene illuminata e dunque questo passaggio a livello narrativo tra il primo e il secondo atto avviene attraverso la luce. Quella corda metaforica di ombra si materializza in una di canapa grezza, comunemente utilizzata in teatro. La corda, in quanto tale, è astratta dalla propria funzione, quando invece è in tensione, poiché a essa è applicata una forza, compie un lavoro per raggiungere uno scopo. Viene usata per azionare le articolazioni della macchina. Tale stato di tensione equivale all'"intenzione" della macchina, nonché al "movente gestuale" che anticipa il concetto che, come vedremo in seguito, sarà definito "mozione", in riferimento alla fase di ricerca delle *macchine* "invisibili".

Il terzo atto è un dialogo tra i danzatori, posti di fronte all'installazione, e i macchinisti che sono lasciati liberi di azionare la macchina in maniera scoordinata, ovvero non mediata

dall'ottico. Inoltre, bisogna tenere conto dell'impossibilità fisica dei macchinisti di vedersi tra di loro e di vedere i tre figuranti, poiché la macchina occupa l'intero campo visivo. La loro esibizione, contraddistinta dall'assenza del tema acustico, assume i tratti di una *jam-session*, ovvero di un'improvvisazione strumentale, nel corso della quale le "zampe" del "ragno", battendo su dei bidoni metallici, scandiscono il ritmo sul quale i figuranti strutturano la propria danza.

L'esibizione può essere letta su due livelli, quello installativo e quello performativo. Il primo riguarda la macchina posta al centro della scena, la quale agisce meccanicamente sullo spazio a lei circostante, il secondo è costituito dai figuranti, i quali, più vicini al pubblico, parafrasano la "mozione" della macchina nell'emozione del gesto.

Alcuni giorni dopo l'esibizione, l'opera conosce una terza fase di trasformazione, ovvero la propria demolizione, avvenuta col cedimento inaspettato del controsoffitto della chiesa. Dunque, in definitiva, si rivela un incompiuto perpetuo, seguendo uno schema tipico del lavoro di Pirandello, le cui opere restano sempre incomplete, perché soggette a trasformazione.

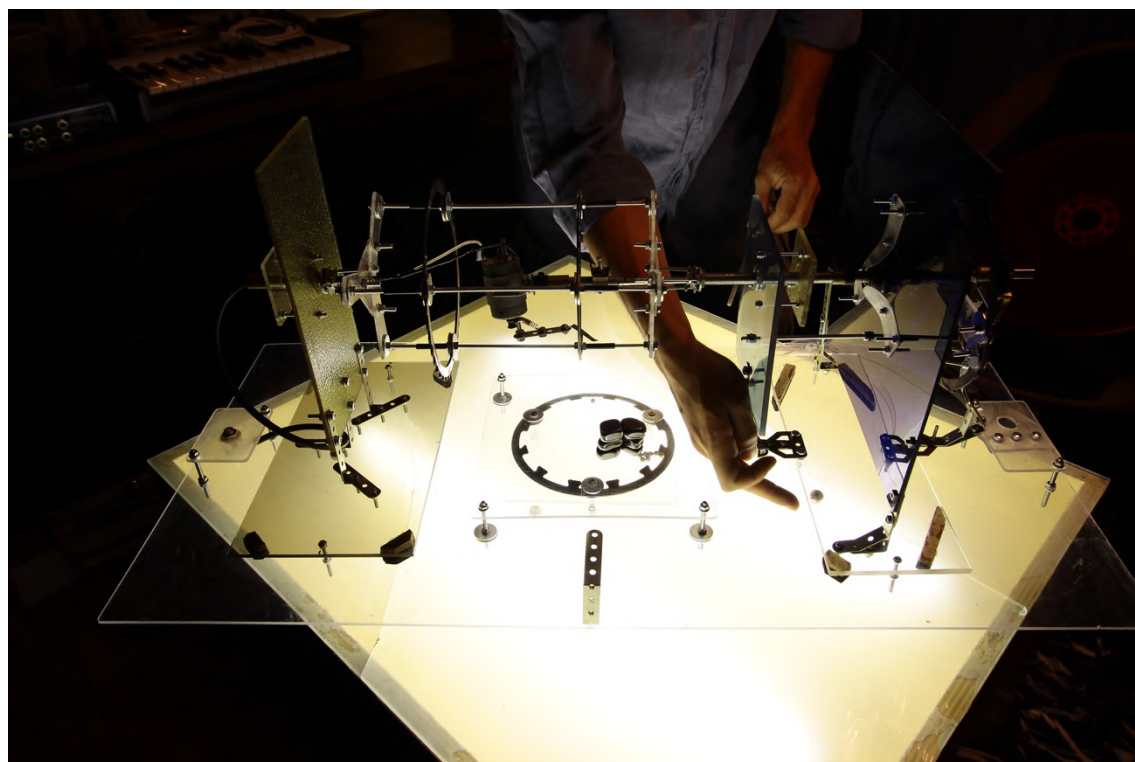
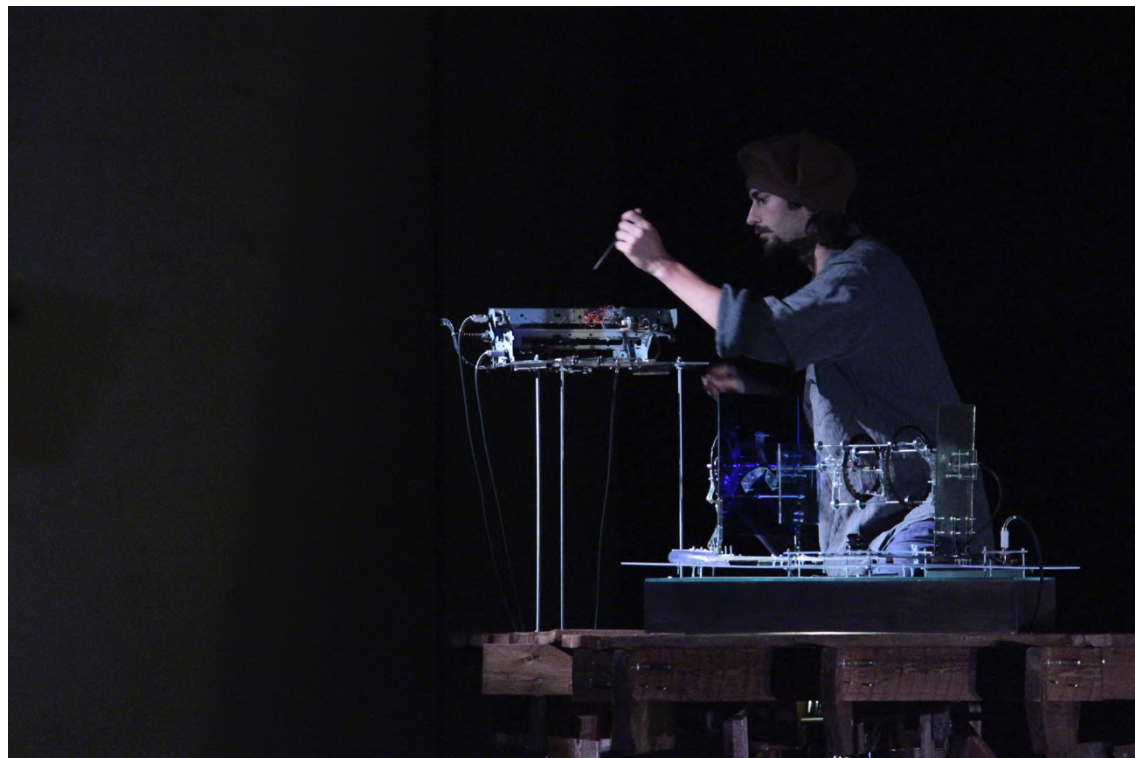
Le macchine "macchinose": *Addio Roma* (2015) e *HausBachaus* (2016)

Addio Roma e *HausBachaus* sono opere liriche, fondate sulla coesistenza del linguaggio musicale e di quello scenografico. La macchina, qui, è identificata in un corpo contenuto nello spazio scenico ed è, a tutti gli effetti, un elemento della scena, presente nel campo visivo e fiero della propria "macchinosità". Non è soltanto un elemento di una scenografia, ma anche uno strumento musicale. Ha una forma attraverso la quale viene esplicito un messaggio di natura simbolica e visiva, ma svolge anche una funzione strumentale, in quanto l'interazione con essa produce suoni inclusi nella partitura musicale.

Addio Roma debutta al Festival delle Orestiadi di Gibellina nel 2015 e *HausBachaus* l'anno seguente, presso la Sala Onu del Teatro Massimo di Palermo. Sono le prime opere interattive di Pirandello e il risultato del tentativo di sviluppare macchine sceniche che attingano sia alla scenografia sia alla musica (Figg. 03-04-05).

Addio Roma è un'opera lirica frutto della collaborazione tra l'Accademia di Belle Arti di Palermo e il Conservatorio "G. B. Martini" di Bologna. Pirandello coglie l'occasione per avviare un percorso di ricerca sul tema delle interazioni. L'autore lavora sulla macchina come se eseguisse un'operazione chirurgica su un sistema di oggetti di recupero, che sono le meccaniche dello strumento, le quali compongono una struttura. Nello stesso tempo, Pirandello interagisce

con la macchina, come con uno strumento musicale. I diversi suoni ottenuti sono quelli degli agenti atmosferici in condizioni metereologiche differenti, quali il vento, il lampo, il tuono e la pioggia. Tutto ciò richiama alla memoria sia le macchine sceniche del teatro greco, sia il *Satyri-con*, opera lirica scritta nel 1973 da Bruno Maderna, noto compositore di musica elettronica.



Figg. 03-04. Mattia Pirandello, *Addio Roma* (2015).

Foto: Sergio Barbàra

L'orchestra viene bipartita in due differenti sezioni orchestrali, una composta da strumenti acustici ripresi microfonicamente, l'altra composta da musicisti che suonano strumenti elettrici. Pirandello invece ha creato una soluzione ibrida tra il funzionamento analogico e quello digitale: per ciò che riguarda la parte analogica, ha integrato nella macchina trasduttori a funzionamento magnetodinamico per la produzione dell'impulso acustico; sono invece digitali sia l'elaborazione del segnale trasmesso dai trasduttori sia la sua diffusione tramite l'impianto audio della *location*. *HausBachaus* (2016) ha lo stesso contesto di applicazione di *Addio Roma*, ovvero quello lirico. In questo caso, l'autore ha collaborato con il Conservatorio di Palermo.

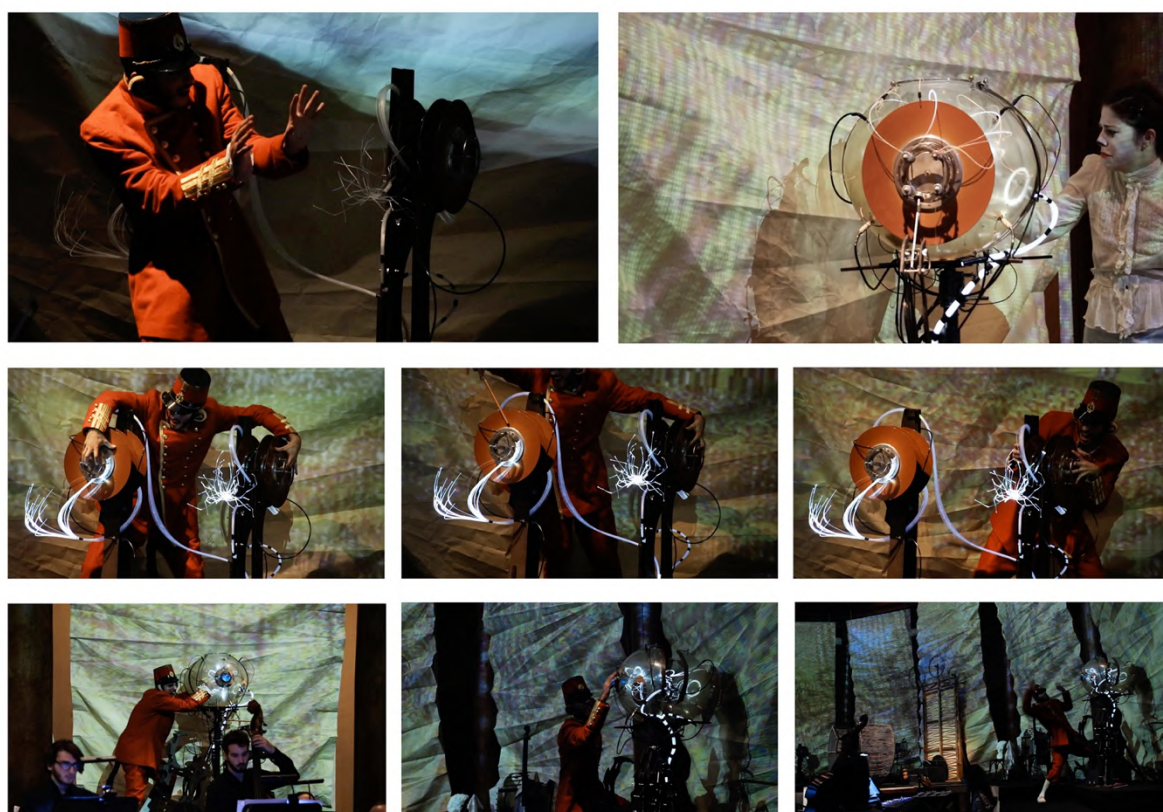


Fig. 05. Mattia Pirandello, HausBachaus (2016).
Frames: Petra Pirandello, Giuseppe Randazzo

Pirandello la definisce una “macchina pensante” e spiega che:

Una delle missioni della macchina, se non altro, la più ambiziosa, è la ricerca dei termini della comunione linguistica fra un sistema di scrittura (e, conseguentemente, di comprensione) e l'altro, rintracciando l'ambito entro il quale differenti codici linguistici possano coesistere.

Il Concerto Brandeburghese n. 5 di J.S. Bach, che costituisce la prima parte di *HausBachaus*, segue il metodo di scrittura su pentagramma, il quale è costitutivamente di carattere associativo, come l'alfabeto.

La macchina pensante, collocata all'interno dello spettacolo per tutta la sua durata, adotta un differente codice linguistico, basato su un metodo di scrittura di carattere interpretativo: il materiale di cui dispone è l'azione compiuta all'interno della scena, alla quale risponde attraverso la produzione, non più di un suono specifico, bensì di una gamma acustica variabile, ciò significa che i risultati dell'interazione con essa saranno imprevedibili o comunque non calcolabili con precisione (Pirandello, 2016-2017, pp. 56-58).

Natura morta (2015)

Il caso in questione riguarda un'opera creata in ambito curatoriale. Il contesto espositivo è il castello di Mezzojuso, in provincia di Palermo. Si tratta di un'installazione interattiva costituita da tre arbusti che "tornano in vita", producendo suoni in risposta all'interazione tattile dei fruitori.

Il principio di funzionamento è lo stesso di *Addio Roma*, l'unica differenza è che i sensori replicano la forma degli arbusti, come se fossero stati innestati in tre alberi reali delle ramificazioni e infiorescenze artificiali, al fine di mimetizzare l'apparato sensibile con la morfologia dell'elemento vegetale. Anche in questo caso, si può parlare di una sorta di scenografia dadaista, lontana dai canoni tradizionali specialmente perché può essere animata dal pubblico. Il titolo attinge allo stereotipo classico della composizione in ambito pittorico che, in questo caso, esce fuori dal quadro, acquisendo la terza dimensione per diventare tangibile attraverso i sensi del tatto e dell'udito.

Le macchine "invisibili"

In questa fase del lavoro di Pirandello, rispetto al primo caso di studio analizzato, la macchina scenica, in quanto organismo, viene smembrata. L'autore spiega che

adesso diventa la macchina stessa a contenere l'azione, dissemina i propri organi delineando l'area dell'azione. Ora non è più inquadrabile nel campo visivo del boccascena, ma, invisibile, inquadra ciò che avviene al suo interno. Non è più oggetto della drammaturgia, bensì il modello sul quale la drammaturgia andrà scritta (2022).

L'innovazione di tale modello risiede nell'acquisizione di uno strumento utile ad indagare le possibilità di interazione con la scena e le soluzioni che da esse derivano, che sono, anzitutto, i contesti disciplinari di applicazione (danza, musica, prosa, didattica, curatela etc.); il luogo; il numero di utenti; i materiali conduttivi impiegati nell'interfaccia, ovvero il metallo, l'acqua e la grafite; e infine il grado di consapevolezza dei partecipanti rispetto all'esperienza di interazione e alle sue opportunità. A partire da questi elementi, dettagliatamente presentati dall'autore, si potrà giungere a un prodotto piuttosto che a un altro (2022).

Gli organi del sistema: mozione, azione e reazione

Pirandello precisa che, per approfondire la comprensione di questa rivoluzione estetica delle macchine, sarebbe opportuno mettere da parte la definizione stessa di macchina, ormai caratterizzata dai tratti emersi nei precedenti casi di studio, e sostituirla con quella di sistema (2022). Esso è composto da tre organi fondamentali: “mozione” (già anticipato), “azione” e “reazione”. Per far comprendere il proprio lavoro Pirandello utilizza, ancora una volta, l’immagine metaforica del ragno e della ragnatela. In questo caso, la “filocrazia del ragno” è un regime dei circuiti che si impone sulla scena e sulle figure che agiscono in essa. La canapa delle corde, che costituivano lo spettacolare apparato meccanico osservato nel primo caso di studio, diventa il rame dei cavi elettrici ora nascosti dentro il sistema. Pertanto, la regia è il ragno e la scena la sua ragnatela. Di conseguenza, i corpi che agiscono all’interno di essa sono le “prede” del ragno, che producono la reazione (acustica o luminosa) nel tentativo di liberarsi.

Il primo organo del sistema è l’“atlante scenico”, una mappa che indica alla regia quali traiettorie seguirà il personaggio nello spazio scenico (2021) (Fig. 06).

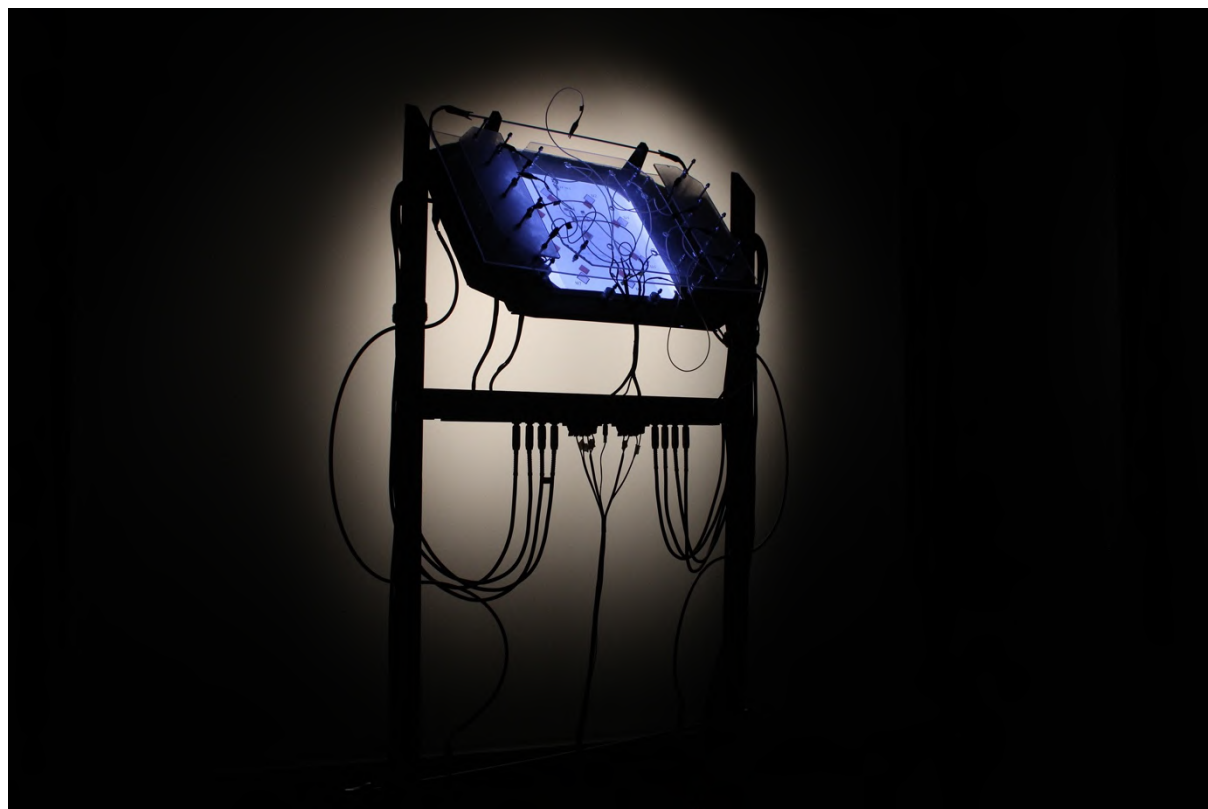


Fig. 06. Mattia Pirandello, *Atlante scenico* (2017).

Foto: Mattia Pirandello

Ha lo scopo, come sottolinea Pirandello, di stabilire la disposizione delle unità nello spazio, ovvero dove ubicare i terminali di conduzione sulla superficie della scena. L'autore spiega che la possibilità di personalizzare la morfologia della ragnatela, ovvero la configurazione del dispositivo, consiste nello scegliere a quale unità assegnare la funzione di sensore e a quale quella di sollecitatore. Le figure che entreranno in contatto con i rispettivi terminali otterranno i ruoli di "corpo vibrante" e "corpo muto". Per chiarire la differenza tra i due "corpi", Pirandello attinge ancora una volta alla musica: «Immaginiamo un chitarrista destrorso che impugna la chitarra. Il corpo vibrante è la mano sinistra del chitarrista, che decide quali note produrre, il corpo muto è la mano destra, che decide quando produrre le note, facendo vibrare le corde. La mente del chitarrista è il regista» (2021).

A proposito degli organi restanti, Pirandello precisa che «l'onda è l'unità costruttiva del rapporto tra le traiettorie percorse dai corpi e il loro intersecarsi generando conflitti. Scelgo l'onda perché è un'unità utile alla comprensione e alla descrizione sia dell'azione (onda motoria) sia della reazione (onda sonora)» (2021).

L'autore precisa, inoltre, che i sensi coinvolti sono il tatto (nell'azione), l'udito e la vista (nella reazione). Approdiamo pertanto alla definizione dei "transienti dell'onda motoria". «Se l'onda è l'unità costruttiva, i transienti dell'onda sono le sue subunità costituenti, le quali vengono definite cronologicamente in ordine di costruzione temporale» (2021). I transienti sono tre: il contatto, l'interazione e il rilascio. Il primo descrive l'azione compiuta dai corpi dalla loro condizione statica al momento in cui fisicamente questi entrano in contatto l'uno con l'altro. L'interazione corrisponde invece al tratto dell'onda in cui le figure hanno l'occasione di esprimersi interagendo a vicenda. Il rilascio, in ultimo, «è il momento che inizia quando finisce l'interazione» (2021). A questi tre momenti corrispondono, come spiega Pirandello, i tre transienti dell'onda sonora.

Pirandello definisce la reazione come «l'organo che fornisce al pubblico il frutto dell'interazione in scena». Nel banco della regia viene realizzato un lavoro che può essere condotto in due diverse direzioni: trattamento tonale e trattamento evocativo. Il primo si utilizza quando si desidera accordare la scena e le reazioni generate da essa nel rispetto delle leggi proprie dell'armonia in musica. Il piano di comunicazione con il pubblico risulta globale, così come la musica è un linguaggio universale. Il trattamento evocativo, invece,

non attinge al piano di comunicazione globale, ma ad uno intimo. Non si riferisce ad una convenzione, come l'armonia in musica, ma all'evocazione di determinati contenuti che siano immagini e scenari, come l'ambientazione sonora di una foresta o di una città. È come se fossero dei quadri raccontati attraverso il suono. L'approccio non è tonale, piuttosto è evocativo (2021).

Quadrinio (2019)

Il seguente modello di sperimentazione riguarda soluzioni pensate per due corpi che interagiscono consapevolmente con il sistema e, di conseguenza, tra di loro. Si tratta di un tappeto quadrato che misura circa nove metri quadri di superficie, in cui sono disposti simmetricamente nove sensori di metallo (2022). La denominazione attribuita a tale modello è *Quadrinio (2019)*, ispirata al sistema delle torri campanarie. È un primo studio dimostrativo, finalizzato alla comprensione delle potenzialità del dispositivo scenico. Il tema acustico, ad esempio quello delle lancette di un orologio, svolge la funzione del metronomo, suggerendo ai corpi quando compiere l'azione. Al contempo, il tema fornisce la tonalità dell'accordo sulla quale le figure arrangeranno la coreografia (2022).

La scena è composta, oltre che dal tappeto interattivo, da un sistema di sorgenti luminose artigianali che costituiscono il tema ottico. Queste suggeriscono la direzione del movimento, così come il tema acustico ne scandiva il tempo: la sorgente, di contro, posta alle spalle dei corpi, indica dunque il verso della traiettoria di una figura nel suo ruotare attorno all'altra, come un orologio solare proietta l'ombra attorno a sé; i tagli, ovvero le due sorgenti poste ai lati della scena, delimitano invece gli ingressi e le uscite dei corpi (2022).

Conclusioni

Anche alla luce di un auspicabile confronto, in parte già impostato nel corso della presente ricerca, con le sperimentazioni avviate dal primo Novecento in poi in ambito artistico e specificamente teatrale, facendo riferimento ad avanguardie quali il dadaismo e il futurismo e alle installazioni di arte contemporanea di autori come Jean Tinguely, lo studio delle opere di Mattia Pirandello esige un approccio critico volto a ridefinire il concetto di poetica, svincolandolo dal testo. Per la medesima ragione, di fronte al lavoro di Pirandello, è necessario impiegare la stessa sensibilità che si adopera usualmente per il teatro e per le forme di spettacolo irriproducibili *in toto* e, pertanto, fruibili esclusivamente in presenza. Bisogna considerare dunque che soltanto l'esperienza diretta, come osservatore o come attore, permette di comprendere al meglio l'idea che sta alla base della ricerca di Pirandello e la poetica che ne consegue e che si fonda sulla macchina, ma non si esaurisce di certo in essa. La sfida, già accolta dall'autore, sarà quella di coniugare le proprie idee e intuizioni con le risposte e gli stimoli che inevitabilmente riceverà dai professionisti delle discipline che si interfacceranno con il suo lavoro e anche, naturalmente, dal pubblico inesperto e impreparato all'esperienza.

Inoltre, gli importanti risultati di questa riscoperta di tecnologie analogiche utilizzate in modi nuovi e originali, impongono una riflessione volta a riesaminare la necessità di riconoscere nell'informatica l'unica via di sperimentazione creativa e tecnologica possibile nell'era contemporanea in ambito artistico, e non solo.

La codificazione lessicale originale, già formulata da Pirandello, conferma la vocazione creativa dell'autore e la ferma volontà di proseguire in questa ricerca sulla base di una solida idea di partenza. Ulteriori possibilità dei dispositivi, già intuibili, emergeranno inevitabilmente nel corso dei prossimi stadi della ricerca, rendendo forse superate e suscettibili di rinnovamento alcune scelte lessicali (spesso, ma non sempre, metaforiche), fino ad ora estremamente valide, e imponendo in tal modo un'evoluzione anche da questo punto di vista.

Riferimenti Bibliografici

Arena A., *Il mondo a ribaltone*, Edizioni Ex Libris, Palermo 2018.

Antúnez y Roca M., *Sistematurgia: Acciones, Dispositivos Y Dibujos*, Ediciones Poligrafa, Barcellona 1999.

Di Marino B., *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla Virtual Reality*, Aesthetica Edizioni, Sesto San Giovanni (Milano) 2021.

Società Filosofica Italiana, *L'uomo e la macchina. Atti del XXI Congresso Nazionale di Filosofia*, Pisa 22-25 aprile 1967, 3 voll., Edizioni di "Filosofia", Torino 1967.

Monteverdi A. M., *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino Editore, Roma 2020.

Id., *Rimediando il teatro con le ombre, con le macchine con i new media*, Edizioni Giacché, La Spezia 2012.

Id., *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.

Palazzi R., *Kantor. La materia e l'anima*, Titivillus, Firenze 2010.

Pirandello M., *Guida alla navigazione nell'ingegneria drammatica*, tesi di Diploma in Scenografia (relatore: Fabrizio Lupo), Accademia di Belle Arti di Palermo, Palermo, a. a. 2016-2017.

Pizzo A., *Sistematurgia. La quarta parete e lo schermo*, in «Mimesis Journal», 1, 2, 2012, pp. 124-146, in <http://journals.openedition.org/mimesis/234> (ultimo accesso: 15/02/2023).

Sastre M. B. F., *Marcel-lí Antúnez y la sistematurgia: proyecto Membrana y el actor expandido*, in «Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI», 2013, pp. 487-500.

Somenzi V., *Uomini e macchine*, in «Filosofia», 1, 1967, pp. 51-64.

Sitografia

Per Occhio al movente (2014):

Mattia Pirandello, Z U M - Trailer, trailer: <https://vimeo.com/109492697> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 1/3, video: <https://vimeo.com/109492696> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 2/3, video: <https://vimeo.com/109505869> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 3/3, video: <https://vimeo.com/109515322> (ultimo accesso 20/04/2023).

Per *Le macchine* “macchinose” (2015-2016):

Mattia Pirandello, *PleaseTouch_2018_Promo*, video: <https://vimeo.com/742868969> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Addio Roma* (2015):

Mattia Pirandello, "Addio Roma"- *ARCO - descrizione multimediale*, video: <https://vimeo.com/128728915> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, *RT_ARM.2 - Rotore Armonico*, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157655670691618> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *HausBachaus* (2016):

Mattia Pirandello, *Macchina Pensante #2016*, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157675046649001> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Natura morta* (2015):

Mattia Pirandello, “*Natura Morta*” #2015, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157665617270331> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Le macchine* “invisibili” (2017):

Mattia Pirandello, *RSP_2017_Materiali*, video: <https://vimeo.com/742870370> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Quadrino* (2019):

Mattia Pirandello, *Quadrino_2019_Studio1*, video: <https://vimeo.com/767926122> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, *Quadrino_2019_Studio2*, video: <https://vimeo.com/784637990>, (ultimo accesso 20/04/2023).

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Alessio Arena, scrittore e studioso di teatro, sta concludendo un dottorato di ricerca presso l'Università degli Studi di Verona in cotutela con l'Université Sorbonne Nouvelle. È esperto accreditato della Fondazione Dario Fo Franca Rame. I suoi interessi di ricerca comprendono il teatro contemporaneo e, in particolare, le arti digitali dal vivo e il teatro di Dario Fo e Franca Rame e della famiglia Rame. Collabora con Treccani, con il Comitato degli Italiani all'Estero di Rosario e con numerose istituzioni culturali italiane e straniere, ricoprendo anche incarichi di direzione. Ha ricevuto premi e riconoscimenti a livello nazionale e internazionale. Ha pubblicato numerosi libri, tra cui due saggi sul teatro e un testo teatrale. Alcune sue opere sono state tradotte in spagnolo, arabo e inglese.

Alessio Arena, a writer and theater scholar, is completing a PhD at the University of Verona in cotutorship with Université Sorbonne Nouvelle. He is an accredited expert of the Dario Fo Franca Rame Foundation. His research interests include contemporary theater and, in particular, digital live arts and the theater of Dario Fo and Franca Rame and the Rame family. He collaborates with Treccani, the Comitato degli Italiani all'Estero in Rosario and numerous Italian and foreign cultural institutions, including holding directorships. He has received national and international prizes and awards. He has published numerous books, including two essays on theater and a play. Some of his works have been translated into Spanish, Arabic and English.

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.

Omaggio a Piero Gilardi (Torino 3 agosto 1942 - 5 marzo 2023)

Piero Gilardi: l'arte come esplorazione e partecipazione creative¹

Andrea Balzola

DOI: 10.54103/conessioni/20894

Piero Gilardi, mancato il 5 marzo del 2023, è stato uno dei protagonisti dell'avanguardia artistica internazionale tra gli anni '60 e oggi. Artista torinese noto in tutto il mondo e presente con le sue opere nelle maggiori collezioni d'arte contemporanea internazionali, ha svolto anche un'intensa attività di promozione e organizzazione di iniziative culturali sulla relazione tra ricerca artistica, ricerca scientifica e nuove tecnologie interattive. La sua sperimentazione artistica di nuove forme, tecniche e materiali, si è sempre intrecciata con un impegno attivo in ambito etico-politico per favorire spirito critico e creatività collettiva, e con un'elaborazione teorica originale sull'innovazione dei modelli sociali e culturali. Nel 2017 il *MAXXI Museo nazionale delle arti contemporanee di Roma* gli ha dedicato una fondamentale mostra antologica che ha ripercorso tutta la sua attività, e nel 2018 si è celebrato il decimo anniversario della *Fondazione del Museo Parco Arte Vivente. Centro sperimentale d'arte contemporanea di Torino*, di cui Gilardi è ideatore e Direttore artistico, un'istituzione innovativa al servizio del pubblico, che coinvolge il territorio e mette in relazione Arte e Natura, sensibilità estetica e cura dell'ecosistema.

L'originale percorso artistico e biografico di Piero Gilardi appare come una sintesi inedita di esperienza relazionale, elaborazione teorica, sperimentazione innovativa sui materiali e sulle tecnologie, intenzionalità politica, etica ed educativa mediante l'aggregazione creativa.

È la ricerca di una connessione costante tra intuizione filosofica, progresso tecnologico e scientifico, sulla base di un'opposizione radicale, sottolineata già da Pasolini, tra uno sviluppo tecnocratico pilotato da puri interessi economici e volontà di controllo, e un progresso culturale dove l'innovazione tecnologica si orienta al servizio di un'evoluzione cognitiva e sociale, di salvaguardia ambientale.

La radicalità è una condizione per fare chiarezza e aprire nuove strade al pensiero e all'azione, per questo Gilardi alla fine degli anni '60, insieme ad altri artisti militanti per il cambiamento sociale, abbandona un'attività artistica già riconosciuta dal precoce successo internazionale, considerandola troppo compromessa con logiche elitarie e di mercato che ne stravolgono e ne strumentalizzano le spinte utopistiche. Dedicandosi a viaggi esplorativi nelle culture periferiche urbane ed etniche, in America, Africa ed Europa, Gilardi raccoglie esperienze e spunti, documentati dai suoi Diari, dalle sue pubblicazioni con Arts Magazine, con la neonata Flash Art e altre riviste europee. Partecipa da protagonista all'elaborazione delle nuove tendenze artistiche della fine degli anni '60: Arte Povera, Land Art, Antiform Art, Arte micro-emotiva. Collabora alla realizzazione delle due prime rassegne internazionali delle nuove tendenze allo Stedelijk di Amsterdam e alla Kunsthalle di Berna. Il suo è un impegno teorico ed insieme un attivismo politico che lo porta ad animare con interventi artistici i quartieri urbani disagiati e i movimenti alternativi degli anni '70, e a sperimentare i laboratori di arte terapia negli ospedali psichiatrici, sostenendo dall'interno la grande riforma di Basaglia (Figg. 01-02).



Fig. 01. Octopus (2012)

Foto: Andy Keate, courtesy Atelier Gilardi



Fig. 02. OGM Free (2014)

Sia nel debutto che nella sua temporanea uscita dal mondo dell'arte e infine nel suo ritorno su nuovi fondamenti, che avviene nel 1981 con la pubblicazione dell'autobiografia "Dall'arte alla vita. Dalla vita all'arte", la bussola poetica e teorica di Gilardi si orienta a sciogliere un nodo essenziale che già gli antichi greci avevano identificato nel termine *Techne*, ovvero l'unione di arte e tecnica, ibridazione del fare e dell'ideare (Fig. 03).

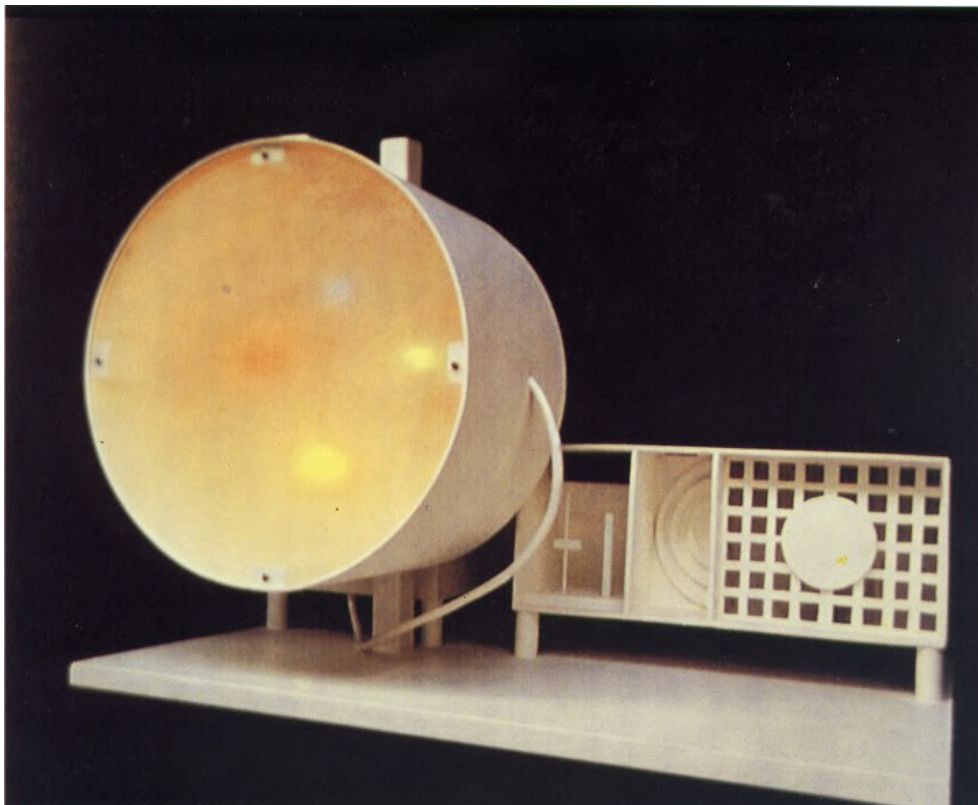


Fig. 03. *Macchina per discorrere* (1963), *Macchine del futuro*.

Il rapporto di Gilardi con la tecnologia si manifesta in un marcato approccio ideologico sin dal suo esordio artistico con le "Macchine per il futuro", agli inizi degli anni '60, e poi, con i "Tappeti Natura" in gommapiuma presentati nel 1965, che ripensano ironicamente il rapporto Natura-Artificio, la relazione tra il paesaggio naturale e l'artefatto con materiali industriali. Una straordinaria efficacia espressiva iper-realistica rovescia i termini del confronto: una natura ritrovata per simulazione invade con i suoi frammenti lo spazio umano, la pratica della scultura anticipa il mondo virtuale, sia invitando il pubblico a interagire con i tappeti "estratti" dalla Natura come fossero generati da un'attuale stampante 3D, sia rimodellando la pura funzionalità del materiale plastico con la finzione della memoria naturale (Fig. 04)



Fig. 04. Angurie, Tappeti Natura (1967)

Gilardi sa che l'arte ha sempre attinto alla sfera del virtuale, del possibile (che lui chiama virtuale storico e virtuale mitico) per sfociare nell'attuale virtuale tecnologico con i sistemi digitali interattivi degli anni '90. Questa esplorazione dei nuovi materiali e del dispositivo non si separa mai in Gilardi da una, quasi malinconica, traccia emotiva dell'essere radicati nella terra, ma è anche sostenuta da una ferma volontà nel difenderla.

Alla tecnocrazia si può contrapporre la tecno-cultura, intendendo il termine cultura anche nella sua radice etimologica che significa "coltivazione", infatti la coltivazione dei semi cognitivi, espressivi e socializzanti è una metafora naturale che riconosce alla tecnica una funzione integrativa ed espansiva delle facoltà umane, non una deriva incontrollata di formattazione e omologazione delle relazioni e dei bisogni. L'arte interviene in questo scenario con la sua capacità visionaria e la sua seduzione estetica per rivelare nel gioco creativo dei contrasti le possibilità in gioco, attraenti o inquietanti: sia quelle remote ed estreme, incubi e allucinazioni del futuro, sia quelle evolutive già in atto, che devono però ancora essere interpretate.

In tale prospettiva Gilardi, dalla metà degli anni '80, ricentra la sua opera e la sua riflessione teorica sul rapporto sempre più stringente e necessario dell'arte con la scienza, che offre verifiche sperimentali concrete delle intuizioni filosofiche e strumenti metodologici di analisi della complessità dei fenomeni biologici, a partire dal micro-universo della mente umana per arrivare al macro-universo dell'ecosistema che ci ospita. Ritornando alla produzione artistica, Gilardi mantiene sempre il doppio binario che caratterizza la sua identità: opera come ricerca e ricerca come opera (Fig. 05).

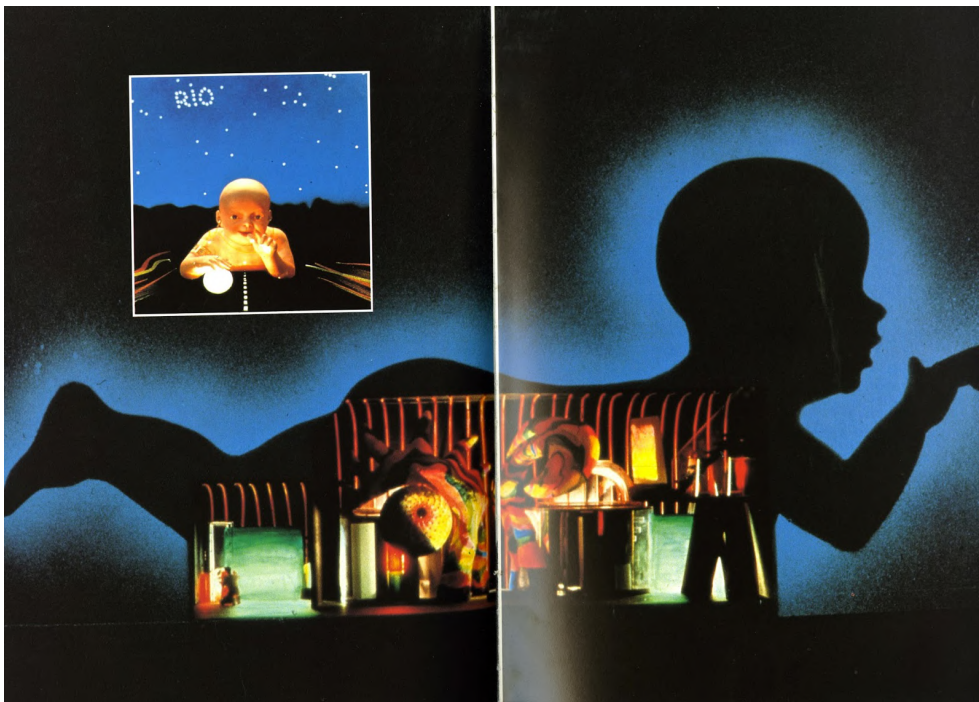


Fig. 05. IXIANA 2000 (1988)

Ne è un esempio emblematico il progetto futuristico "Ixiana 2000" del 1988, che immagina la costruzione di un'enorme bambola-laboratorio nel cui corpo gli spettatori avrebbero potuto entrare ed interagire con organi tecnologici, trovando nella testa un teatro generatore di Realtà Virtuali.

Negli anni '90, i suoi "Tappeti natura" subiscono una profonda metamorfosi, trasformandosi in "Ambienti ibridi" mediante l'animazione tecnologica, sonorizzata e interattiva, come un'opera d'arte plurale che coinvolge ingegneri informatici, programmatori di software e altri artisti multimediali, per creare dispositivi di partecipazione attiva del pubblico (Figg. 06-07).



Fig. 06. *Inverosimile* (1989-90), Mostra MAXXI Roma Nature Forever 2017
Foto: Andrea Balzola



Fig. 07. *Inverosimile* (1989-90), work in progress

Parallelamente, attraverso l'intensa attività dell'associazione internazionale *Ars Technica* da lui fondata con Claude Faure e Piotr Kowalski, che vede la collaborazione di critici come Franco Torriani e Massimo Melotti, di artisti interattivi come Fred Forest, Jean-Louis Boissier, Ennio Bertrand, e altri, organizza convegni, workshop e mostre pionieristiche come le tre straordinarie edizioni torinesi di *Ars Lab*. Si apre un nuovo mondo che cambia i paradigmi del vivente, e che deve rispondere a nuove emergenze ambientali e sociali, il futuro non è più soltanto una sfida ideologica ma un interrogativo di sopravvivenza. Cambiare i modelli dominanti di sviluppo ineguale e di sfruttamento distruttivo delle risorse naturali diventa un'urgenza del pensiero, prima ancora che politica o morale. Gilardi, ormai veterano dell'attivismo artistico, sa che è dall'alleanza tra creatività, consapevolezza storica ed esplorazione scientifica che dipende un uso responsabile dell'innovazione tecnologica e la nostra stessa capacità co-evolutiva con il mondo naturale (Figg. 08-09).



Figg. 08-09. *Tiktaalik* (2010), Mostra MAXXI Roma Nature Forever 2017

Foto: Andrea Balzola



Fig. 10. *Phosphor* (2008), Mostra MAXXI Roma Nature Forever 2017
Foto: Andrea Balzola

La mappatura del DNA, le ricerche neurobiologiche, le recenti e rivoluzionarie scoperte della neurobotanica sull'intelligenza dei vegetali, già rilevata da Darwin, così come la zoo-antropologia e gli animal studies dimostrano che nelle forme del vivente esistono differenze e complementarità piuttosto che le gerarchie immaginate dalle religioni e dalle filosofie antropocentriche (Fig. 10).

Ancora una volta l'arte, con le intuizioni della bio-arte, dell'arte biotech e del post-umano, ha colto precocemente un cambiamento di rotta nella relazione uomo-natura, dove la materia prima dell'opera diventa il vivente stesso. Gilardi s'immerge in questo

flusso, restando coerente alle coordinate concettuali e alla dimensione estetica del suo lavoro, di cui l'opera "Bioma" è un'altra tappa emblematica (Fig. 11).



Fig. 11. *Bioma* (2004-2008)

Realizzata tra il 2004 e il 2008, con la collaborazione di Riccardo Colella, "Bioma" è un'opera-organismo, che si sviluppa in una sequenza di 6 ambienti, dove la presenza fisica e l'azione degli spettatori interagisce in modo sinestetico con soggetti naturali come creature marine, vegetali e minerali, generando immagini e suoni virtuali. Un'opera particolarmente significativa anche perché nasce contestualmente al progetto *PAV Parco Arte Vivente, Centro sperimentale d'arte contemporanea di Torino*, ideato e diretto da Gilardi, realizzato dall'architetto Gianluca Cosmacini con un progetto ecosostenibile e inaugurato nel 2008. Concepito a forma di cellula ottagonale, su un territorio strappato al degrado di una zona industriale e restituito ai cittadini come struttura ecosostenibile integrata a un nuovo parco, rappresenta anche un frutto virtuoso dei rapporti non sempre facili tra l'ente pubblico e la progettualità artistica d'innovazione (Fig. 12).



Fig. 12. Parco Arte Vivente Torino
Foto: Courtesy PAV 2008

In questo lungo percorso nell'ambito della sua città, Gilardi ha ritrovato in Fiorenzo Alfieri un interlocutore istituzionale decisivo. In una concezione convergente del valore educativo dell'arte, il PAV diventa un contesto che promuove l'incontro tra i linguaggi espressivi e i saperi in divenire sui temi dell'arte vivente, tramite mostre, percorsi interattivi, workshop di sperimentazione con artisti e curatori delle attività formative. Con la consapevolezza che educare all'arte può diventare arte di educare, mettendo in atto un coinvolgimento performativo e un'esperienza collettiva della processualità creativa, Piero Gilardi realizza così mediante il PAV e il suo team di collaboratori, una meta-opera. Il suo intenso viaggio nel pensiero e nelle forme, che abbiamo qui

cercato sommariamente di evocare, e che dovrebbe essere approfondito dai giovani in formazione nelle accademie e nelle università, ha generato una gemmazione della bio-diversità artistica, segnale in controtendenza che l'omologazione e l'allevamento intensivo di stereotipi culturali non sono l'unico destino possibile.

Principali riferimenti bibliografici di riflessione teorica di Piero Gilardi

Dall'arte alla vita, dalla vita all'arte, La Salamandra, Milano 1981.

Not for Sale, Mazzotta, Milano 2000 e *Les Presses du réel*, Dijon 2003.

La mia biopolitica, arte e lotte del vivente: scritti 1963-2014, Prearo Editore, Milano 2016.

Piero Gilardi. La tempesta perfetta, Prearo Editore, Milano 2018.

Piero Gilardi, Manfredi Edizioni, Imola 2021.

Sitografia

www.fondazionecentrostudipierogilardi.org/it/

www.parcoartevivente.it

¹ Il testo e le immagini sono tratti dalla Laudatio per Laurea Honoris Causa in Scultura dell'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino all'artista Piero Gilardi, Torino, 30 gennaio 2018.

Architectural Mapping: *Proiectura - Lovere, la città illuminata*

Anna Moretti Conti

DOI: 10.54103/conessioni/20895

«Sedetevi, mettetevi comodi... sotto un cielo stellato», un narratore senza volto si appresta a raccontarvi la storia di un antico borgo custodito tra le montagne e baciato da un lago. *Lovere la città illuminata* è il titolo del secondo spettacolo di videomapping realizzato dal Liceo Decio Celeri, coordinato dai docenti Sashia Piccolo e Vincenzo Sansone.

Accade spesso che amici, venuti a trovarci da altrove, ci facciano notare particolari inediti dei luoghi in cui viviamo, così come è accaduto la sera del 27 maggio 2023, quando sulla facciata della storica Accademia del borgo, è stato proiettato lo spettacolo di videomapping che in pochi minuti, compendia e celebra il patrimonio storico, artistico e culturale del territorio.

Lovere la città della illuminata non può essere inteso semplicemente come uno spettacolo di animazione digitale, esso è piuttosto ricerca storica rielaborata in un'intuizione straordinaria, in un viaggio *ultratempus* la cui drammaturgia, libera da ogni briglia cronologica, si snoda attraverso l'espedito narrativo dei quattro elementi, acqua, aria, terra e fuoco.

Lo spettatore che assiste alla proiezione di *Lovere la città della illuminata* viene catapultato in una esperienza immersiva, in una narrazione all'interno della quale, volente o nolente, anch'egli prende parte, accompagnato lungo gli antichi sentieri che dall'oscurità delle miniere scivolano verso il lago, guidato nell'aria familiare dei vicoli delle lavandaie e ancora, attraverso i volti di quei personaggi locali che consapevolmente o meno, hanno fatti sì che anche il piccolo e mite borgo, riuscisse a prendere posto negli eventi della Grande Storia.

Quando la narrazione è indifferente alla linearità storica, arriva il genio... l'intensità è la cifra di tutto lo spettacolo. Quando il pubblico è in apnea, le musiche, come la voce di un menestrello fuori campo, suggeriscono allo spettatore quando riprendere fiato, evitando il rischio di smarrirsi nel *pathos* generato dal vortice delle immagini. L'intento celebrativo vibra in ogni dettaglio, esso non si limita a una semplice riproduzione di sequenze in successione ma va oltre, apre una nuova dimensione nella quale, il legame semantico con la fonte originaria viene trasformato e comunicato attraverso un nuovo linguaggio.

Dietro le quinte dello spettacolo *Love la città della illuminata*, mesi di progettazione durante i quali gli studenti e le studentesse delle classi 4A Architettura e 4BA Figurativo, sapientemente guidati dai loro docenti Piccolo, Mazzeo, Zoppetti, Andriolo, con la consulenza artistica del Prof. Marco Albertario (per le vicende storico-artistiche di Love) e del prof. Vincenzo Sansone (per la drammaturgia multimediale, l'animazione digitale e il videomapping) sono diventati i protagonisti di un percorso tanto artistico quanto di crescita. La creazione dello spettacolo è stata l'occasione attraverso la quale i ragazzi sono "andati a bottega", affiancando le maestranze durante le varie fasi dell'elaborazione artistica: ideazione, progettazione, esecuzione, messa in opera, in un percorso di riappropriazione della memoria storica, che corre il rischio di essere dimenticata dalle nuove generazioni.

Lungo il "viaggio" che ha portato alla realizzazione dello spettacolo "Love, la città illuminata", i docenti Piccolo e Sansone hanno svelato ai ragazzi i segreti del mestiere, insegnando loro a manipolare le dimensioni convenzionali di spazio e tempo, creando prospettive fittizie, inedite, temporanee, sguardi a volo d'uccello... il tutto guidato da musiche che opportunamente selezionate, sembrava costituissero la sintassi dell'animazione.

Percorrendo e vivendo ogni fase del processo creativo, ogni alunno ha preso coscienza della mole di lavoro che si è reso necessario per produrre una singola scena, la quale, una volta proiettata, non dura che pochi istanti e attraverso tale esperienza, ognuno di loro si è interrogato sul "giusto valore da conferire alle cose", apprendendo che "velocità" e "facilità", sono solo illusioni fittizie del nostro tempo e che in realtà, le vere competenze si acquisiscono attraverso la passione, la dedizione e la cura.

Per concludere, il potenziale educativo del *video projecting mapping* è indubbiamente altissimo e in buona parte ancora inesplorato, ma dietro la "macchina", resta sempre l'uomo o meglio, l'artista, il regista, il genio... che come un direttore d'orchestra conosce il punto di inizio delle diverse fasi creative, ma anche per lui, l'epilogo, resta inedito.

Il racconto fotografico

Ciò che gli spettatori hanno visto in quella serata permane nella loro memoria, magia resa dall'effimerità della drammaturgia costruita ad hoc sulla facciata del Palazzo Tadini.

Il racconto visivo ha inizio con la storia delle meraviglie di Love. Una voce narrante ci riporta nel passato, ma allo stesso tempo nel presente, ricordando le radici del luogo circondato dalla presenza delle montagne e del lago, elementi che hanno reso strategico il valore dello stesso.



Una musica tribale dà inizio allo spettacolo con la proiezione di una cava di una miniera. A bit di musica si intravedono tre minatori che avanzano lentamente fino a occupare tutta la facciata del palazzo. Con sguardo sofferente dalla fatica del lavoro, avanzano fino a scomparire in un bagliore di luce che ci riporta in una vecchia fucina con un fabbro che martella sul ferro rovente.

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

Connessioni Remote n. 5 - 6/2023

121



L'arte è inutile come una cannuccia annodata

Connessioni Remote n. 5 - 6/2023

122

Il movimento continuo del fabbro che martella e le scintille del ferro rovente che divampano sull'architettura, trasformano la facciata, forgiandola.



La forgiatura disegna l'architettura e svela una decorazione a vetrata che rievoca le opere dell'artista Franca Ghitti. Successivamente, la stessa forgiatura subisce un raffreddamento con l'entrata di un'onda che rompe la vetrata e dalla schiuma si delinea lo skyline della città di Lovere. Con una musica travolgente, il cielo stellato prende vita e scrive la frase più celebre "Mi trovo nel luogo più amabilmente romantico che abbia mai visto in vita mia" (Lady Mary Wortley Montagu).



Il racconto visivo continua a ritmo di musica con l'architectural mapping. In alternanza ritmica e visiva, si illuminano le colonne e il timpano con i colori che richiamano lo stemma della città e contemporaneamente si anima l'interno di ogni finestra con il movimento dei contorni e poi dei profili dei sei personaggi più illustri di Lovere: Decio Celeri, Mario Stoppani, Lady Wortley Montagu, Giorgio Oprandi, Andrea Gregorini e il Conte Tadini.



A seguire, le stesse colonne subiscono una trasformazione: sulla facciata si ricostruiscono gli interni mosaicati della Chiesa delle Sante Bartolomea Capitanio e Vincenza Gerosa. Nel medesimo istante nelle cinque finestre appaiono con un effetto 3D le cinque vetrate costruite sull'ala destra e il timpano si muta nei mosaici e nel cielo stellato presenti sul soffitto a crociera della chiesa. Quel gioiello nascosto adesso è lì, davanti agli occhi di tutti.



La drammaturgia prosegue con la scena che racconta Lovere, nelle sue bellezze, nelle sue vie, nelle sue piazze, nei suoi palazzi, nei suoi monumenti. Pian piano sulla facciata in modo casuale prende vita l'intera città di Lovere.



Con il vento che soffia, in una nube di fumo, si cambia scena, proiettando lo spettatore nella Chiesa della Valvendra. Si anima l'interno della navata centrale con un cromatismo celestiale e dal fondo della navata avanza l'organo conservato nella chiesa, che giunge in prossimità del frontone. Dopo pochi istanti dall'organo si intravede il movimento di apertura delle due ante, che svelano le pitture interne (due cavalieri) e nella parte centrale le canne dell'organo che, a bit di musica, si illuminano con l'alternarsi dei colori ripresi dal cerchio di Johannes Itten.



Rientra il fumo che fa svanire l'intera scena svelando l'organo nella sua autenticità e bellezza. Tutta la facciata si trasforma nell'organo della Valvendra. Nella parte centrale si animano le canne dell'organo, nella due finestre laterali si disegnano i due cavalieri e il timpano assume la decorazione lignea e oro presenti del vero organo.



Nel prosieguo, la facciata si tramuta nel lago e nel cielo e da sinistra verso destra entra in scena con un movimento ondeggiante e con un canto melodioso, il battello "La Capitano", mitragliato sulle sponde del Lago d'Iseo durante la Seconda Guerra Mondiale. Si ferma nella parte centrale prima che il tragico episodio venga raccontato attraverso la mutazione del battello che poco per volta cambia cromaticamente e si deforma sempre di più: dal blu al verde, dal marrone all'ocra, fino ad arrivare all'atto sanguinoso evocato con il rosso porpora e da una serie di colpi che si sentono e si vedono e che mitragliano il battello che, lentamente, affonda fino a scomparire nell'ormai lago diventato rosso.



In dissolvenza, diagonalmente, entrano le frecce tricolore che si trasformano in grovigli di linee che, in stop motion, disegnano il volto del famoso aviatore loverese Mario Stoppani.



La drammaturgia si conclude ritornando alla visione di Lovere. Un sipario apre, infatti, la vista a una veduta della cittadina dipinta dal pittore Giosafat Alfieri su cui appare la Madonna col Bambino di Jacopo Bellini, uno dei gioielli che l'Accademia Tadini e Lovere conservano per i suoi abitanti e per tutti coloro che prima o poi vorranno scoprire questi inestimabili tesori.



Le foto sono di Marco Albertario

Psofotopias

Martina Raponi

DOI: 10.54103/conessioni/20039

Introduction

Psofotopias is an essay that observes how different media, cultural artifacts, and narratives depict dreams and the act of dreaming. I connect these popular media examples to critiques of contemporary technology and media theory, to brain science and philosophy, and I conclude with a commentary on one of my recent art installations.

The cases I present span from female and feminist science-fiction, transgressive fiction, television series, movies, fine art and AI-generated dream interpretation powered by GPT-3.

This text is inspired by an interview with Geert Lovink and Ned Rossiter published under the title “Dreamful Computing”, which takes a quote by Bernard Stiegler as its prompt: «*In order to do politics today, we must dream*». Their overall interest is that of «*designing theories that don't disavow the uncertainty, noise, and contingency of the situation of media*» (Lovink, Rossiter, 2022), an interest that I align with in refusing the often clear-cut separation of dreams and nightmares into either utopias or dystopias. By treating dreams with moral indeterminacy, a space for interpretation, analogy, and (trans)individuation is opened up. This space of ambiguity and uncertainty is what I call a “psotopia”. *Psofotopia* is a portmanteau (*psotofos*, noise; *topos*, place) that allows me to argue that dreams, with their cognitive, interpretive, and affective ambiguity, are “spaces of noise” that offer a model to deal with complexity¹.

The dreaming, and its hallucinatory qualities, produces a *para-conceptual* and *para-real psotopia*², a space that triggers collisions and clashes between the immaterial and the physical, between the alienation from above and the alienation from below³. An analogy can be drawn between the *para-reality* of dreams and that of the virtual space, initially imagined by cyberpunk authors as a *consensual hallucination*, and eventually developed into an expensive technological infrastructure that aims to replicate reality and passive spectatorship inside a pair of goggles. I will conclude this essay with a discussion about my new work, *NNV XR. New*

Noises New Voices XR is an expanded dream that utilizes VR in combination with a sound installation and custom-made transducing furniture producing haptic signals. The installation creates connections between the virtual and the physical world, asking the experiencer to dream along my dreams. By navigating the assemblage of sensorial inputs of *NNNV XR*, the experiencer inhabits the multimedia *psofotopia* I propose while being aware of the threads that connect the immaterial and the tangible through the *para-real*.

Oneiric Premises

Dreams present us with impossible patterning, absurd associations, ridiculous, annoying, seducing, maddening, cathartic, or soothing juxtapositions. They are the chaos of revolution we can't remember, the desire not of what is missing, but of what is, what could be, and of what we cannot quite make sense of; a cacophonous concert where the one voice of the dreamer breaks into a polyphony that does not sound like a utopia and neither a dystopia, but rather like a *psofotopia*, a noisy space that doesn't resonate if not in its spectral presence.

Psotopias are sites that suggest a connection between the conscious and the unconscious, a stage for what Mattin calls "living noise"⁴.

The evasive nature of the living noise materializes in the remembered dream, as a virtual reality projection of sensorial inputs registered during the waking time, a chaotic assemblage that activates while we sleep.

Augmenting Dreams

Technologies that manage dreams are treated with a certain suspicion by cultural creators, who use effectively the ambiguity between dream and nightmare in order to depict the uncertainty and the fear inherent to the prospect of harnessing the subconscious. Let us think of *The Lathe of Heaven*, where the main character, George Orr, has the power to alter reality by dreaming "effectively". He is thrown into a cycle of State-mandated Voluntary Therapeutic Treatment to avoid a federal conviction, is exploited by Dr Haber, an "oneirologist" with dubious motives, and is faced with the moral burden of retaining the memory of past versions of reality.

After acknowledging Orr's power to dream "effectively", Haber starts conditioning Orr's d-states in order to implement changes in reality through a machine called the Augmentor. The outcome of these reality corrections operated by Dr Haber through Orr's d-states is a

series of dramatic proofs that demonstrate the paradoxical nature of “dreaming effectively”, and of the ambiguity of “dreams coming true”. When finally Orr dreams of being “cured” of effective dreaming, Haber connects himself to the Augmentor and dreams a nightmare so calamitous that matter starts melting, the void starts taking over the tangible reality, and Orr makes it just in time to save the doctor and the existence of the physical realm.

After this last predicament, reality remains a «jumble and mess of grandiose plans and incomplete memories» (Le Guin, 2015, p.176), the direct machinic translation of REM visions collapses the already fragile boundary between dreams and nightmares; the augmentor cannot filter the dregs out of the dreams it renders into physical reality. The doctor eventually survives, albeit lost into a schizophrenic and catatonic state. The dark irony of fate seals the oneirologist into his most valued obsession, a constant state of empty delusion.

Oneiromancy

Oneiromancy is well documented in ancient civilizations, from Sumerians to Egyptians and Greeks, persisting in Medieval cultures, as well as being established in indigenous traditions such as the Oaxaca’s Chontal people, who summon dreams through the consumption of oneirogenic herbs.

As Dr. Allan Hobson, psychiatrist and dream researcher, says:

Many cultures have accorded prophetic meaning to dreams. The widely shared view of all such prophets is that dreaming is a message, in code, from important external or internal agents and needs decoding. Such decoding is seen by the practicing cultures as not only valid but also determinant of important conscious personal and political decisions. The dream sorcerers helped kings decide whether or not to go to war. [...] One problem with this approach is the religious belief that there is some hidden truth that only dreams can reveal. Thus, one mystery, dreaming, is used to explain another, decision making. (Metzinger, 2009, p.156)

Dreams as different ways of seeing or predictive omens, are the mysterious decision-making tools used to discern salient information in randomness and chance⁵. The interpretation of the dream content has always been the guiding principle when attempting to understand dreams, accompanied by a desire to harness and channel their associative and often revelatory potential.

With technological advancements (EEG, CT, MRI scanners) a formal approach to the study of dreams arose, looking at the distinctive mental characteristics of dreaming as opposed to the waking mental activity.

However, science hasn't entirely resolved the conundrum offered by dreams, «the work of sleep science is incomplete. We still do not know enough about how the brain–mind reorganizes itself during sleep and how dreams might be used for better understanding of this function» (Hobson, 2002, p.141). Hobson excludes the persistence of mysteries about sleep and dreams, and asserts the installment of dream science in the place of dream mystique. Despite this oppositional replacement, I would argue that the potential of dreams in light of their psotopic qualities remains still unexplored.

A lone eye, floating

In her short story “You May Dream”, part of the collection titled “Terminal Boredom”, Izumi Suzuki imagined a dystopian society where a Population Department manages the populace through a program of cryosleep. This program is open to volunteers but also forces certain individuals in a state of suspended animation. One of the bleak details that oozes through the dialogues between the unbalanced and mostly aboulitic characters, is that the cryosleep program is directed towards a final collective goal that nobody is truly informed of, and for as much as they know, the individuals in suspended animation might as well be dead. When being put to sleep, individuals can live on into the dreams of a friend or relative, and sometimes, as in the case described in the story, they create uneasiness and distress. Yoshiko, the main character's only friend, volunteers for cryosleep, and asks to be hosted in the dreams of the narrator/protagonist, infesting her dreams, making her regret the lack of hesitation she showed upon Yoshiko's request.

The disturbing encounters between the two in the oneiric space result in a mixture of the protagonist's own memories and projections which set the stage for Yoshiko's consciousness to interrogate her, tease her, and unsettle her.

'Your head's full of sawdust, like the stuff those dolls are made of, 'Mum said. 'You're like a composition doll.'

[...]

'Isn't there some way to keep yourself from dreaming?'

'There is. But you'll go insane if you keep it up. Schizophrenics are fine without REM sleep because they dream during the day, with their eyes open.' (Suzuki, 2021, pp.54-55)

Nothing could ease the discomfort caused by the encounters with Yoshiko's consciousness during the REM phases.

By the end of the story, the quiet desperation of the protagonist, a woman without desires nor will, results in accepting her fate in suspended animation, and refusing to be placed into somebody else's oneiric world, not even her mother's. «I want to keep on living. Forever. And that's how it's going to be. I'll become a lone eye somewhere, floating, without consciousness» (Suzuki, 2021, p.72). A sleep without dreams is the only solace in a society where dreams are treated as real estate used to house the consciousness of those who are being put to rest, idle and awaiting a future designed by the state. In this kind of society, the disruption of the silent and hopeless order of dreamlessness is welcomed with reluctance.

Dream theories

Dreams are influenced by our bodily functions, our mental states, and what we experience during our waking - and mostly, conscious - states. Their noisy potentiality is gauged and harnessed through interpretations and contextual understandings⁶.

At the turn of the 20th century, oneiromantic and oneirogenic practices were put aside with skepticism, and were rather associated with the repression of desires and impulses buried deep within us.

Sigmund Freud dismissed the symbolic method and the cipher method which seemed to be the most established ways of looking at dreams,⁷ and treated the images produced during REM sleep as symptoms instead. His method implied a progressive and detailed unpacking of the dreams in their details, situating each image within a known environment, and relating it, as neutrally and objectively as possible, to the "thought-content, which, in the course of interpretation, is found to lie behind the dream.", uncovering repressed desires, or compensatory wish-fulfillment narratives (Freud, 2010, p.33).

Carl G. Jung built upon Freud's work on dream interpretation, yet diverging from the assumption that dreams manifest repressed desires. Instead, for Jung, dreams represented a bridge between the conscious and the unconscious mind, a step within the process of individuation of the self, and a tether to what he defined as the collective unconscious.

At the time of its establishment, psychoanalysis had to resort to proto-scientific schemas of analysis, failing to match the ambitions of its most eminent proponent, Sigmund Freud, due to the lack of data regarding the brain and its workings.

Freud wanted his psychology to have a solid foundation in brain science, but he was 100 years too early to build it as we now can. For this reason, he was forced to resort to speculative philosophy, the medium of all pre-modern dream theories that analyze content. (Hobson, 2002, p.15)

In the last decades, science has proposed different theories that view dreams as “garbage disposal” procedures, experimental problem solving simulations, spaces for the processing of painful emotions, or defensive activation mechanisms, and more.

The Reverse Learning theory (Crick, Mitchinson, 1983) of dreams, popularized as the Garbage Disposal Theory, was proposed by Crick and Mitchinson at the beginning of the 80s. According to this theory, during the REM phase of sleep the brain processes all unwanted material, and summons it in order to forget it, and to make space for new memories and experiences.

A decade later, Deirdre Barrett (Barrett, 1993) proposed a theory according to which dreams aid sleepers to solve complex problems. An empirical research involved a group of seventysix college students who were «asked to incubate dreams addressing problems as a homework assignment in a class on dreams. They were instructed to select a problem of personal relevance with recognizable solution(s). It could be of a personal, general objective, or academic nature» (Barrett, 1993). The discussion arising from the results of this investigation shows how dreams help facilitate solutions to questions and conundrums, they help process information. When a question is complex and open-ended, the “novelty⁸” offered by the dream might entail a higher degree of fostering creative thinking, while «(p)roblems framed as a dichotomous choice between two already conceived solutions obviously have a better chance of the dream ‘offering’ a solution but less likelihood of novelty» (Barrett, 1993). The scholars acknowledged the influence of the initial conditioning of the test subjects⁹ but nonetheless successfully complemented an evolutionary hypothesis put forward by Antti Revonsuo (Revonsuo, 2000), according to which the brain simulates threat situations during the REM sleep, and rehearses ways to perceive and react to possible threats.

More theories, like the one simply dubbed as Contemporary Theory of Dreaming (Hartmann, 2006) by psychiatrist and sleep disorder expert Ernest Hartmann, proposes that rather than an evolutionary function, dreams have more of a therapeutic function, helping the sleeper to process complex emotional states by way of symbolic association.

The Defense Activation theory (Egelman, Vaughn, 2021) proposes instead that during sleep, the brain activates regions of the brain that are temporarily unused (i.e. sight) to

prevent them from being taken over by other functions present in neighboring brain territories, meaning that other senses could eventually prevail, given the amount of time our sight is not active during sleep.

Theories and hypotheses concerning dreams and their functions abound, and they all show us how complex it is to think through the oneiric, how dreams offer a kind of uncertainty that I recognize as being inherent in the concept of noise.

In Ego Tunnel, Metzinger interviews Allan Hobson, proponent of the Synthesis-Activation Theory. This theory «views dreaming as the result of automatic brain activation and the synthesis of chaotic internal signals during sleep¹⁰».

Hobson and Metzinger's positions are the ones that more closely relate to dreams as noise, insofar as dreams create the stage for information stored in our brain to be released and (more often than not preposterously) patterned together, in an unconscious attempt of making sense of the noise within.

Black market of the subconscious

Strange Days, a 1995 movie directed by Kathryn Bigelow, follows Lenny Nero, a former cop turned black market trader dealing in cerebral cortex recordings. These “playback” discs are the result of a technology developed by the military and which trickled down to the underground. Lenny defines himself as «a priest, a shrink, the main connection to the switchboard of souls, the magic man, the Santa Claus of the subconscious.»

What he delivers to his customers are the raw and uncut experiences from other people's lives, mostly illicit actions that help the users to voyeuristically process their dark desires and drives. In a cyberpunk-inspired setting at the turn of the new millennium, where flesh-and-bones reality is dangerous, the mediated and detached playback of brain recordings feels safer despite its illegal status. It is a world without dreams, devoid of imagination, where the eschatological feeling of the end of the 20th Century is felt as hopeless.

In the movie, the popular culture has nothing more to offer, the only spark of hope is offered by the activism that distinguishes the rapper Jeriko-One, and that disintegrates in a violent act of racial hatred committed by the police. This violent act becomes the main trigger of the events shown in the film. Conspiracy theories and paranoia are the coping mechanisms of the film's characters, the only ways to fathom an otherwise inconceivable chain of power

which reaches the heights of the tallest skyscrapers, removed from the divided street level, where brutal and murderous confrontations between civilians and police are broadcast in real time on giant screens overlooking those very streets. «Paranoia's just reality on a finer scale», says Philo, one of the movie's bad guys.

The voyeurism turns into paranoia, and paranoia turns into a dreamless haunting when the playbacks 'contents feed back into Lenny's life, who wakes up only to find a mini disc and plays it, seeing himself sleeping, as observed and threatened by the supposed murderer of one of his friends. The unconscious is here an unsafe place that is not, and cannot be, occupied by either dreams, or nightmares. Even nightmares are removed from the dreamer, outsourced to an asynchronous and technologically mediated voyeurism, closing the circle on the user, locking him up in a feeling of looming threat by accessing the first person view of the menace itself.

Dreaming the Para-Real

A common thread that became clear in enumerating different hypotheses concerning the act of dreaming is that dreams are affected by bodily functions, mental states, and conscious sensorial inputs registered during our waking state.

A feedback loop between our physical state and the images our brain produces during REM sleep can sometimes be detected: a widely relatable example is offered by the hypnic jerks, involuntary muscular contractions that cause a sensation of falling, often startling the sleeper and awakening her.¹¹

If we assume that dreams are somehow virtual reality experiences¹², we could argue that between the physical and the oneiric realm lies a space, defined by Cade Diehm as the Para-Real:

Between the digital realm and our physical world is a third space — hybrid, ephemeral and poorly understood. [...] We call it the Para-Real, an emotional and transformative state that emerges when the electronic and the real collide, and — just for a moment — creates a space that can only exist at the exact second where platforms and atoms operate in absolute parallel. The para-real occurs inside this time-space, a form of perception and interface de-realisation whose boundaries can no longer be perceived—and whose affects are longer separated. The para-real is at once conditioned by computational forces, yet also immune to the parasitic intrusion of practices of extraction. The para-real is thus a paradoxical state of subsistence within the fissures of the digital and the analogue. The para-real is what occurs before the cybernetic digestion. (Diehm, 2022)

The Para-Real is an infinitesimal space where the virtual and the physical collide, a micro-turbulence that exemplifies the complex relationship between the conscious and the unconscious.

This imperceptible rift is analogous to what Burrows and Sullivan describe as a “loop of the posthuman”.

The authors describe a technesis emerging from Katherine Hayles’s response to Catherine Malabou’s «argument that neural plasticity potentially allows humans to consciously self-fashion the species¹³.» Hayles questions this argument due to the inability of consciousness to access its own neural processes, and, should that accessibility be granted, it would be only thanks to the intervention of technology. Technology here is then a dynamic agent of change rather than mere tool (Burrows, Sullivan, 2019, p.437). The discussion could be complexified further by adding how technology influences us, transmitting values and biases that are ingrained within its design and production processes.

If we assume, following Bernard Stiegler, that our reality is dominated by a new kind of barbarism¹⁴ that has been accelerated by algorithmic governmentality, and that the automatism of desires leaves very little room for change outside the course set by the ultra-rational (to the point of becoming utterly irrational) logics of capitalism, what space is left for us to fiction a para-real loop between human agency and technology?

“Systemically exploiting the network effect, this automatic nihilism sterilizes and destroys local culture and social life like a neutron bomb: what it disintegrates, it exploits, not only local equipment, infrastructure and heritage, abstracted from their socio-political regions and enlisted into the business models of the Big Four, but also psychosocial energies – both of individuals and of groups - which, however, are thereby depleted. These individuals and groups are thus transformed into data-providers, de-formed and re-formed by ‘social’ networks operating according to new protocols of association. In this way, they find themselves dis-individuated: their own data, which also amounts to what we call (in the language of the Husserlian phenomenology of time) retentions, enables them to be dispossessed of their own protentions – that is, their own desires, expectations, volitions, will and so on.” (Stiegler, 2019, p.7)

Stiegler refers to the oneiric soul as the psychic and noetic individual, now always preceded by its digital double, which «in effect functionally short-circuits the desires in which dreams consist - and replaces them with individual and collective interactive operating sequences.» (Stiegler, 2016, p.101)

The dreaming is here mentioned as that process that could actively produce positive expectations, or better: futures. Dreams are destroyed «through the self-fulfilling

protections that constitute the fundamental basis of totally computational 24/7 capitalism.» (Stiegler, 2016, p.125)

By acknowledging the effects that networked technologies have on our psychic potentials, we come back to the possible fracture that exists in the feedback loop between conscious and unconscious processes. This fracture involves also a kind of delay. The delay here refers to the different technogenetic temporalities of computation that are involved in the «looping [of] the (relatively fast) firing of neurons, conscious registration and the (relatively slow) process of narrative comprehension in humans with the speed of the Central Processing Unit in computers.» (Burrows, Sullivan, 2019, p.438)

The process that allows the unconscious to become conscious, that allows the personality to become “whole”, and one of whose means is precisely dreaming, is the process of individuation. This process cannot be decoupled, as we will see, from technology and technogenesis.

Unimatrix Zero

In some cases, dreams are depicted in popular media as the sites of uncontrollable resistance. In *Star Trek Voyager*, the character Seven of Nine, a former Borg disconnected from the collective consciousness of the cyborg species, is on a journey towards recuperating her humanity. When she experiences dreams, she reports to the starship’s doctor asking him to cure and repair what she assumed was a malfunction. During the course of this cliffhanger double episode, it becomes clear that the space visited by Seven during her dreams is Unimatrix Zero, a forest inhabited by the consciousnesses of a minority of the Borgs, a location they go to during their regeneration period (read: sleep) without retaining any memory of it when awake and connected again to the network of the collective Borg consciousness.

The Borg as a species represents the pantagruelian craving of knowledge assimilation in order to achieve machinic perfection, at the expense of the living, without any regards for the survival of existing worlds and civilizations. The Borg is the conflation of being with technology. Dreams represent for the Borg a dangerous space of disruption. Against the determinism of Borg’s philosophy, the dreams of the assimilated humanoids are sites for potential liberation and self-determination.

Seven can remember her dreams and access Unimatrix Zero while preserving its memory because she has been disconnected from the collective, she is not plugged anymore

to the Borg network, she is not contaminated anymore by the plethora of voices that populate their cybernetic synapses and that harmonize towards the one and only objective of the Borg: assimilation in pursuit of perfection, working in unison, part of a perfectly oiled mechanism.

Voyager's crew aids the Unimatrix Zero rebels, devising a way for them to re-enter the collective Borg consciousness with the awareness and the memory of Unimatrix Zero. This oneiric space turns into a site of autonomous organization and rebellion against the Borg's oppression on the assimilated individuals. Despite the ultimate destruction of Unimatrix Zero, the Borgs holding the remembrance of their dreams, develop a resistance from within the network.

The anomaly, the interference of Seven's severed link to the collective, produces enough disruption to bring chaos into the orderly system the Borg have designed.

The chaos of the aimlessness of dreaming results in changes into the lived reality of those involved in the dreaming. Memory retention and collective individuation function as the pillars that fuel both the dreaming and the change.

The analogy is easily served here: the Borg are the fictional epitome - and maybe oversimplified representation - of a technocratic structure whose progress is driven by blind desire of progressive and virtually never ending expansion/assimilation. We realize how crucial it is for such a system to foreclose any access to active and aimless dreaming in order for it to self-preserve and evolve.

The autonomy of the oneiric space depicted in this Star Trek episode, carries a revolutionary potential that is positioned in literal and stark contrast to the utilitarian, assimilative, automated, and relentlessly violent *modus operandi* of the Borg as a species. (Half)machines dream of liberation, but cannot acquire liberation within the system created by the machines themselves.

Dreams potentially escaping the capture of engineered lethargy is a metaphor that can function only if we consider what are the conditions necessary for individuals to actually dream. Seven of Nine would have not been able to actively engage with her dreams, had she not been disconnected from the Borg collective. The technological apparatus that sustains the Borg is in itself the means and the end of that species, making it impossible to devise a different way of interacting with it, or using it.

Transindividuation

Individuation is a concept developed by psychoanalysis, defining the process according to which an individual self-actualizes herself through a process of conscious and unconscious integration.¹⁵

Gilbert Simondon expanded the concept of individuation by stating that the individual is never given, but is rather the effect of a constant process of individuation.

A psychical life that would like to be intra-individual would not be able to overcome a fundamental disparation between the perceptive problematic and the affective problematic. The psychical being, i.e. the being that achieves as completely as possible the functions of individuation by not limiting individuation to this first stage of the vital, resolves the disparation of its internal problematic to the extent that it participates in the individuation of the collective. (Simondon, 2020, p.179)

The collective and the psychical are therefore engaged in a continuous process of reciprocal co-individuation, creating a new category, that of the transindividual. According to Stiegler, technology is a condition of the transindividual¹⁶, that is: it is instrumental for the individual and the collective to encounter each other.

The technical encounter is described by Stiegler as exosomatic organogenesis, namely: the creation of technical prostheses, extensions of biological organs by means of tools (Stiegler, 2019, p.96). When artificial organs emerge from the process of exosomatization, new psychic organizations and new social organizations are constituted through a process of adoption and apprenticeship, interiorizing knowledge that will constitute the expression of individual and collective protentions, and relying on a form of memory that does not exist in other (non-technical) forms of life (Stiegler, 2019, p.43).

Stiegler describes the process of co-individuation between technical social systems, the collective, and the psychic individual as a process of transduction (Stiegler, 2019, p.98)¹⁷, which is short-circuited by what he defined in *Automatic Society* as *trans-dividuation*, the destruction of collective protentions through predictive technologies and algorithmic governmentality.¹⁸

Nomen Omen

The Stars, a colony in Vermillion Sands, a fictional location imagined by James G. Ballard, is an anomic place, populated by wealthy individuals and extravagant parasites living luxuriously decadent lives. They all practice or are obsessed with curious art forms that often involve advanced technologies. In this setting, poetry is not written but rather produced by a machine, the VT (Verse Transcriber), which can generate poetic outputs according to parameters inputted by the author.

In *“Studio 5, The Stars”*, a short story from 1961, Paul Ransom, an editor of automated poetry journals, recounts his acquaintance with his new neighbor, Aurora Day. He starts off detailing the annoyance caused by her streamers, colored tissues covered in poetry lines, incessantly flying out of her mansion’s windows and blown by the wind towards his house. The narrator is not surprised that his neighbor is a poetess, since all the inhabitants of the Stars are non-productive artists suffering from «various degrees of beach fatigue, that chronic malaise which exiles the victim to a limbo of endless sunbathing, dark glasses and afternoon terraces.» (Ballard, 2014, p.283)

In this environment encumbered by insipid otium, Aurora Day is soon seen deambulating during the night, her gown emanating a light that resembles moonshine. «[L]ost in some deep reverie or dream» (Ballard, 2014, p.286), she walks in the desert, a marble sightless mask on her face, leaving behind a trail of dissolving gems.

Aurora Day is particularly eccentric in *The Stars* not because of her night walks, or of her pink Cadillac driven by a «hunchbacked chauffeur with a club foot and a twisted face like a senile faun» (Ballard, 2014, p.283), but rather because she still writes poetry. By herself, by hand, handbound in leather, without the help of a VT. This detail is disclosed during the second interaction between Paul and Aurora.

The narrator and his acolytes confusedly read, inspect, and comment on Aurora’s writing when she sends her first manuscripts to be published on the journal edited by Paul. They «had been sitting so long sitting in front of their VTs that they had forgotten the period when poetry was actually handspun» (Ballard, 2014, p.290), and could not understand Aurora’s style, nor were they able to categorize it. After rejecting Aurora’s submissions, Paul starts being haunted by nightmarish visions in his sleep.

The dream had been the first of any kind I had had for several years—one of the pleasant features of beach fatigue is a heavy dreamless sleep, and the sudden irruption of a dream-filled night made me wonder whether Aurora Day, and more particularly her insane poems, were beginning to prey on my mind more than I realize. (Ballard, 2014, p.292)

Aurora’s poems are incomprehensible for the readers of *The Stars*, and her persistence in haunting the VT poetry editor with her manuscripts is just the preamble of a scheme of hers.

The VTs in all the poets’ houses around *The Stars* are mysteriously destroyed (the veil of mystery is lifted when a crowbar is spotted on the backseat of Aurora’s Cadillac), and Aurora

lures a young poet - the only one still attempting to hand-write poetry - into a deadly trap, setting out to reenact the legend of Melander and Corydon. In the myth, a poet sacrifices his life to honor the Muse of poetry and to restore poetry's genius and inspiration, long lost because the poets «had taken their art for granted, forgetting the source from whom it really came.» Little does she know that the young poet feigned his own death, understanding her vicious scheme, staging a theatrical rite of passage, enacting a symbolic death and an equally meaningful rebirth. In fact, even after the (perhaps) unforeseen outcome of this failed sacrifice, the poets of The Stars resume writing poetry lines of their own, without the aid of a VT.

Aurora, despite her name, is consistently described throughout the story with terms that pertain to dreams, hallucinations, reveries, mysterious apparitions, halos, fragile flying objects, fragmentary texts, ethereal visions. The text is not much about dreams, but the oneiric is woven in the narrative to depict the sensorial absorption, the slight confusion, the obsessive nature of the creative and imaginative act, of how tightly tied this is with the uncontrolled and subconscious space of dreams, as opposed to the calculated mastery over machinic functioning.

However, Aurora utilizes a calculation of her own, when trying to sacrifice a young poet to cure the general creative inertia caused by the VT-fueled automation of poetry, to then disappear, her house spectrally empty.

The moralistic intent of this short story becomes clear at the end when

all, mysteriously that evening, had suddenly felt the urge to write something original [...] my brain felt keen and alive, a thousand ideas running through it. A phrase formed itself in my mind. I picked up my pad and wrote it down. Time seemed to dissolve. (Ballard, 2014, p.316)

Free from the grip of automation, finally the poets can rise above their lethargy. Aurora Day, a nomen omen, leads them to a new dawn. Although painted with surrealistic brush strokes, following a mysterious and convoluted narrative path, where roles are more ambiguous and shifting across gray zones of allegiance and morality than the blunt contrast created by Unimatrix Zero, the moral of the story is pretty clear. Machines can lead to a general condition of alienation and indolence. The Stars is a dreamless place, and only when the chimeric Aurora Day enters the picture, do dreams and nightmares flow back into the subconscious of the colony's inhabitants. This renewed encounter with REM visions is met with uneasiness, for Aurora is the Muse that saves the inspiration of the poets who had taken their art for

granted, at the cost of their automated comfort, and through a rite of passage that entails deceit, sacrifice, violence, and a failed murder.

The connection between waking life and dreams is not continuous or direct, and in reality it would be way more difficult to individuate and trace the trails that run from one dimension to the other, like the gems left behind in the sand by the steps of Aurora Day leaving her state of deep reverie, liquefying and disappearing upon touch. In stories such as the ones mentioned in the cases enumerated above, it is fairly easy to boil down the opposition between machine-led indolence and annihilation, and dream-fueled virtuosity.

But if programmed predetermination harbors the peril of an equally programmed predestination, and possibly of doom, apathy, conformity, and sterility, what middle ground can be created? If one middle ground was to be established, it would account for a labyrinthine indeterminacy, a general aimlessness that would refute the dichotomy between utopia and dystopia, opening up the possibility for a third space, a psotopia with «no measures, no accounting, no optimization» (Lovink, Rossiter, 2022). In this space, there can be what Lovink and Rossiter define Dreamful Computing, «splendid exercises in the production of nothing [reveling] in the generation of inefficiencies» (Lovink, Rossiter, 2022) insofar as efficiencies themselves fall within the expectations of the protentions created by computational capitalism.

The paraconceptual

There is no real use for effective dreaming, as we saw in *The Lathe of Heaven*, because as Dr. Allan Hobson reveals, on an evolutionary level,

there is no evidence that dreaming itself serves any purpose whatsoever. That is to say, neither the conscious awareness of dreams while they are occurring nor recall of such awareness on awakening from sleep is likely or has been shown to be useful. (Metzinger, 2009, p.153)

Dreaming is an inefficient act, but how useful or evocative can it be, on a conceptual, or rather, *paraconceptual* level? Susan Hiller, an artist trained in anthropology, used the term “paraconceptual” to describe her own practice, and the specific interest she had in exploring spiritual and paranormal beliefs and practices. Her work *Dream Mapping*, from 1974, consisted in a participatory act of slumbering together on a field where mushroom circles were said to be connecting this dimension of reality to the world of fairies. The sleeping volunteers would

proceed, when awake, to draw maps of the places they visited during their dormancy, and that would then be combined in composite maps blending all their paths and visualizations together. As Helen Charman writes, «dreaming doesn't have to be something associated entirely with private and individual experience. [...] the mind is not a problem to be solved, and [...] collectivity is a mode of living that belongs to the night as well as the day» (Charman, 2020).

Hiller grounds the dreaming into the lore of a specific location, offering a space, both physical and relational, to explore possible connections, between individuals and between dimensions, crossing personal and established narratives, beyond the limited space of the isolated self.

It doesn't really matter whether the mushroom rings in Hampshire actually connect sleepers to the fairy world, what matters is weaving stories together during the waking time, putting aside the rationality of the conceptual, and running besides it, paraconceptually.

Hiller's work allows the noise in; the dream maps drawn by her sleepers lead nowhere, actually, but they do travel to a beyond that is dreamed, imagined, and negotiated together. More than a utopia, this would be a psotopia: a space of loud noise, the space of dreams, where discerning patterns through the density of information is hard work, sometimes associated with «the now-degraded tradition of psychoanalysis» (Lovink, Rossiter, 2022), but leaving doubts on the value of reducing the greatest number of variables in terms of the fewest assumptions. (Hobson, 2002, p.46)

Noisytales stuck in the loop

«Reductionism cannot explain away phenomena. Dreaming will always be vivid, bizarre, emotional, unreasonable, and hard to remember. But how (the question of mechanism) and why (the question of function) may be explored scientifically using physiological tools.» (Hobson, 2002, p.47)

Dreams tell us about how our brain works, and the observation of its complex functioning suggests all the ways in which, in the chaos of inputs fired during our REM sleep, it does its best to make sense of it.

I logged off Instagram some time ago, and yet one of the influencers I followed, a cool mom with three kids, lots of pets, and a surfer husband, visited me recently in my dreams. I was hanging out with them, and the whole scene looked like a perfect IG story, laid back but visually well curated at the same time, all the characters playing their role in a way that could concisely describe their qualities and their attitudes. I do not intend to make anything of this,

because if I were to, what explanation could I give to this dream? Would I identify myself with Seven of Nine, attributing this dream to the haunting of the voice of the collective after disconnection? Would I solve the conundrum of technological hegemony during sleep following the problem-solving theory of dreams? Would I imagine Instagram as a kind of Augmentor that is prompting me to effectively dream an Instagram life into reality? Would I be Aurora Day, advocating for a creative awakening and staging the sacrifice of the influencer? Would I start recording my cerebral cortex vision as the ultimate IG-story experience while imitating the custom platform lifestyle depiction? Would I be dreaming this in order to forget it, to dispose of the “garbage memories” while detoxing from social media? Would I ask my friends to share with me their Instagram dreams instead, as if the mobile, close to us on the bedside table during the night, acted as a magical mushroom ring?

I fed a dream to a GPT3-powered dream interpreter, and the AI responded as follows:

This dream could symbolize the dreamer's feelings of social anxiety and insecurity. The dreamer may feel like they are not good enough or that they do not belong in certain social situations. The dreamer may also feel like they are being judged by others.¹⁹

In a vicious circle, it is unsurprising that anything social media-related²⁰ would bring up insecurity and social anxiety.

Behind this interpretation tool loom the dangers of reductionist neofeudal²¹ delusions that algorithmically co-opt desire, the same delusion that compels the Dr Habers of our time to feed conditioning inputs that make us summon the reality *they* want to bring about.

Our desires, our dreams, produce reality²² - if we understand the (transindividual) unconscious as a factory of protentions - but we are separated from them by several degrees of political disenfranchisement, social unrest, economical crisis, and placebo media. In the current machinic “translation” of dreams, noise is captured, predicted, and tamed into a circus of often sterile performatism. The only question I want to ask myself though, is how to honor this dream as an open ended oracle that speaks of the psotopia it lives in. A combination of images and feelings born out of the noise of all the information my brain tries to organize, in patterns that can make sense or not, can be meaningful or not, and wanting to explain them would be missing the point. What is relevant is trying to make sense of how dreams inhabit the collision space between the societal and technological conditioning and physiological brain functioning.

Hallucinating Realities

So what it boils down to, I suppose, is that I experience hallucinations, but my reason is unaffected. Some strange disturbance must have taken place in my brain - one of those disorders which psychologists are now trying to track down and define - and I suppose this disturbance will have caused a great gap in the logical progression of my thoughts. Similar phenomena occur in our dreams which take us through the most incredible regions of fantasy, and we never experience any surprise over it, because the part of us which verifies and controls is asleep, whereas the imaginative part of us is wide awake and active. In my case, might it not be that one of the imperceptible keys of the cerebral keyboard has become stuck?

The Horla, Guy de Maupassant

The VR medium is described by Cade Diehm as the medium that offers many exemplary affordances for the clashes between the electronic and the real, generating sensorimotor reactions to impulses that are fully virtual, and yet feel physical and tangible: the hallucinatory quality of the phantom touch when walking too close to another player, the sensation of vertigo when your avatar falls off the edge of a world, or the motion sickness experienced after a few hours of VR playtime. When we fall in our psotopic dreamspace, we experience vertigo, we twitch and jerk, often wake up and feel dizzy, only to be reassured of our safety while sinking our head back into the pillow.

The VR medium is an integral part of my new work, NNNV XR. In *New Noises New Voices - Expanded Reality*, the experiencers are brought into a hybrid world where the virtual experience within the Neos metaverse is complemented by a sonic installation and a haptic transducer that translates low sonic frequencies into vibrations, feeding tactile inputs into the player's experience. Like my dreams, the environment is preposterous, out of scale, and individual agency is diluted into a series of sequences over which the experiencer has barely any control, much like the muscular contractions of the hypnagogic jerks while drifting into sleep. The experiencer is asked to dream my own dreams, and to explore the recesses of a fabricated oneiric landscape, which mirrors and distorts the theory-fictional reveries that informed my thinking in the last years.

The para-reality of VR allows me to grant proxy access to the para-real space of my dreams, where I cope with grief, I encounter and converse with those who have left this dimension, who haunt my waking and my sleep state, in the ever evolving task of conceptualizing where our mutual process of sensing, listening, affecting, nurturing, and inspiring each other belong. NNNV XR is about bringing the psotopia²³ of my dreams into the tangible

world, to make the dreams palpable and audible, to offer a tether between the fetishism of immersivity and the uncomfortable reminder that immersion is a virtual projection, it is a construct, it is fragile, and it is never decoupled from the inaccessible loops between conscious and unconscious states, the loops among individuals, collectivities, and machines.

I use the VR medium with a fair amount of criticism and skepticism, asserting the passivity of the experiencer while reminding her of the agency that lies within the infinitesimal and (under)explored Para-Real.

Conclusion

Gibson described cyberspace as

a consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data.

The cyberspace imagined in the cyberpunk era is a computer-generated mushroom field where the cyber-“sleepers” join in as participants of hallucinatory experiences spewed out of equations and data streams.

Forty years after Gibson’s formulation of cyberpspace, we are dealing with the aftermath of his omen, or rather an “effectively” dreamt nightmare, where we seem all afflicted by a Ballardian kind of “beach fatigue”, in a kind of suspended animation of the “Terminal Boredom” sort, where we cannot measure directly the effects of the technology and the hyper-connectivity, but we feel and experience them through the epiphenomena caused by them. All the same, we cannot measure the effects that dreaming, and recounting dreams, has on our waking life. Contrary to the dreaming, whose direct usefulness has already been excluded, the neofeudal techno-apparatus has a telos, it has an aim, like the Borg, like Dr Haber. And just like the Borg, it disregards humans, and considers them only in terms of extractivism and generalized proletarianization.²⁴

Psofotopias are the sites of noise materialized in the unfathomable feedback loops between the conscious and unconscious states of dreams and technogenesis, they escape full intelligibility and momentarily evade cybernetic digestion and commodification. They are the living noise not yet proletarianized; with their lack of purpose, they hijack the systems and the

structures of neofeudal organizations, they are the spaces where we can find «dreams that linger as a signal, that replicate and spawn collective desires for life not captured by technologies of calculation» (Lovink, Rossiter, 2022). Dreams are the manifestations of the contradictions between the noise within and the noise outside. Psotopias are the sites where we can sense the noise of the revolution that awaits in the cracks of our transindividual relations.

¹ The reason why I am placing the dreaming within the setting of *psotopias* is that the psychic processes, the material conditions and conditioning, and our relation to dreams in general resemble the mechanisms according to which noise emerges out of different contexts, provoking questions that appear to be analogous to the ones evoked by dreams.

² Both terms “para-real” and “para-conceptual” will be explained further in the text.

³ Mattin used the concepts of Alienation from Above and Alienation from Below in the construction of his theory of Social Dissonance. I am using these arguments to connect later in this essay to the notion of living noise he proposes. As Ray Brassier summarizes in the forward to *Social Dissonance* «Alienation from below [is] attributable to the dysfunction of the subpersonal mechanisms conforming awareness into the shape of the self; and alienation from above [is] imposed by the suprapersonal structures constantly personifying us. [...] Sandwiched between the sub- and supra-personal levels, cognitive subjectivity is constrained from below (by neurobiology) and conditioned from above (by ideology).» Ray Brassier in Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, London, 2022, p. xii

⁴ «Living noise is not yet socially validated i.e. commodified. It lies at the intersection between our activities and our unconscious. We might not have cognitive access to it, but understanding that it is there, as a kind of fault line that impedes rationality from being fully functional, can help us to better grasp how we are conditioned, and the limitations of our present means. Living noise is precisely that which cannot be objectified in the labour process, because it is residual and remains below the threshold of measurement.» Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, London, 2022, p.102

⁵ In his analysis of noise and computation in relation to divination, Miguel Prado writes: “Different methods of prophesying have assisted us as ‘buffers’ between human communities and their environments for thousands of years, using divination for agricultural activity, as navigational orienteering techniques, advice before going to the battlefield, etc. These were techniques developed by human groups in order to address our shared uncertainty about the future. [...] Divination is, in fact, one of the most common human activities intrinsically connected with randomness. With the point, in divination, being to trace the order emergent from randomness. The patterns in the sacrificed animals spilt intestines, messages emergent from the babbling voice of the oracle. Such patterns being conceived as messages from ‘divine’ origins.” Prado M., *Noise and morphogenesis: Uncertainty, randomness and control* (thesis), University of the West of England, 2021, pp. 112-113

⁶ “We do not yet possess a general theory of dreams that would enable us to use a deductive method with impunity, any more than we possess a general theory of consciousness from which we can draw deductive conclusions. The manifestations of the subjective psyche, or consciousness, can be predicted to only the smallest degree, and there is no theoretical argument to prove beyond doubt that any causal connection necessarily exists beyond them. On the contrary, we have to reckon with a high percentage of arbitrariness and ‘chance’ in the complex actions and reactions of the conscious mind. Similarly there is no empirical, still less a theoretical, reason to assume that the same does not apply to the manifestations of the unconscious. [...] We are therefore obliged to adopt the method we would use in deciphering a fragmentary text or one containing unknown words: we examine the context”. Jung C.G., *Psychology and Alchemy*, Routledge, London, 2010, pp. 43-44

⁷ The idea that the dream concerns itself chiefly with the future, whose form it surmises in advance -- a relic of the prophetic significance with which dreams were once invested -- now becomes the motive for translating into the future the meaning of the dream which has been found by means of symbolic interpretation. A demonstration of the manner in which one arrives at such a symbolic interpretation cannot, of course, be given. Success remains a matter of ingenious conjecture, of direct intuition, and for this reason dream-interpretation has naturally been elevated into an art which seems to depend upon extraordinary gifts. The second of the two popular methods of dream-interpretation entirely abandons such claims. It might be described as the ‘cipher method’, since it treats the dream as a kind of secret code in which every sign is translated into another sign of known meaning, according

to an established key. For example, I have dreamt of a letter, and also of a funeral or the like; I consult a 'dream-book', and I find that 'letter' is to be translated by 'vexation' and 'funeral' by 'engagement'. It now remains to establish a connection, which I am again to assume as pertaining to the future, by means of the rigmarole which I have deciphered. Freud S., *The Interpretation of Dreams*, Basic Books, New York, 2010 pp.8-9

⁸ Novelty is one of the attributes that in the work of the research group NRU (Noise Research Union) is assigned to noise.

⁹ Subjects in this study were unusually interested in dreams and had been exposed to some problem-solving success stories. Obviously they are unrepresentative of the general population and therefore one would not expect this study to typify what happens by way of spontaneous problem solving in dreams. However, these subjects' characteristics and preparation make them highly comparable to clients of therapists who use these techniques and to readership of self-help books which advocate such techniques. <https://asdreams.org/journal/articles/barrett3-2.htm>

¹⁰ As Metzinger himself explains: "During REM sleep [...] there is an output blockade, responsible for the paralysis of the sleeper, and there is an input blockade, which prevents (at least to a degree) sensory signals in the sleeper's environment from penetrating conscious experience. At the same time, chaotic internal signals are generated by what are known as PGO waves. They are electrical bursts of neural activity [...] and are closely related not only to eye movements but also to the processing of visual information. As the brain tries to understand and interpret this chaotic internal pattern of signals, it starts telling itself a fairy tale, with the dream ego playing the leading role." Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, New York, 2009, p.138

¹¹ Another example is the parasomnia called RBD (REM-sleep Behavior Disorder) that brings sleepers who lose sleep atonia to act out their dreams, without the awareness of this physical enactment, but able to remember the content of their dreams when awake.

¹² The dream tunnel shows to what extent conscious experience is a virtual reality. It internally simulates a behavioral space, a space of possibilities in which you can act. It simulates real-life sense impressions. [...] (T)his is exactly what modern designers of virtual realities are trying to achieve (indeed, one of the best scientific journals on virtual-reality technology is titled Presence). It is precisely this sense of presence and full immersion that our biological ancestors achieved long ago. The resultant Ego, however, has created a more robust sense of presence for dreaming and for waking life as well. If it had not done so, we probably would not be trying to create virtual realities today, nor would we research the ability of the human brain to achieve this miracle within itself. Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, New York, 2009, p.137

¹³ Malabou casts neural plasticity as an agent of human freedom and self-fashioning (or self-mastery) – a radical idea that seems to suggest a possible feedback loop between the neuronal level and the mental level of consciousness, Burrows D., O'Sullivan S., *Fictioning: The Myth-Functions of Contemporary Art and Philosophy*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2019, p.437

¹⁴ Bernard Stiegler refers to a definition of new barbarism formulated by Theodor Adorno and Max Horkheimer: "With the spread of the bourgeois commodity economy the dark horizon of myth is illuminated by the sun of calculating reason, beneath whose icy rays the seeds of the new barbarism are germinating. Under the compulsion of power, human labor has always led away from myth and, under power, has always fallen back under its spell." Adorno t., Horkheimer M., *Dialectics of Enlightenment. Philosophical Fragments*, Stanford University Press, Stanford, 2002, p.25

¹⁵ «To question the legitimacy of the individual's primordial role in the contemporary Zeitgeist is perhaps even threatening to some, as it touches the centre piece of contemporary humanism: the individual and its identitarian reclamations. Yet, what is left of the idea of humanity appears to be a fragmented, hedonistic individualism. It has the merit of keeping the economy alive with its voracious need to accessorize individuality and to soothe its fear of dissolution with consumption. However, by the same token, the idolatry of the individual also heralds the potential demise of humanity.» Malaspina C., *An Epistemology of Noise*, Bloomsbury Academic, London, 2018, p.44

¹⁶ Stiegler sought to develop transindividuality into a theory of technology, or technicity, reading Simon-don's later work into his early work and beyond to develop a theory of the fundamentally prosthetic nature of memory and individuation. Read J., *The Politics of Transindividuality*, Brill, Leiden Boston, 2015

¹⁷ Stiegler borrows this notion of transduction from Gilbert Simondon.

¹⁸ The continuation of exosomatic organogenesis seems inevitable. Not because innovation demands that we constantly innovate, to struggle against the tendency of the rate of profit to fall [...], but because psychic individuation,

which cannot operate without contributing to collective individuation, that is, to collective transformation and alteration, is made both necessary and possible only by technical individuation. And this necessity and possibility occurs as the production of metastable states. Today, however, it has become difficult to see how such states could become stable – a failure that would in effect mean the end of exosomatization. Ibid. p.97

¹⁹ Dream interpretation requested at <https://dreaminterpreter.ai/>

²⁰ I did spell out “Instagram” in the dream account

²¹ Jodi Dean writes in the New Left Review: “Neoliberalism turns into neofeudalism because it effects a change in social-property relations by destroying state ‘fetters’ or constraints on markets – employee safety nets, corporate taxation, social-welfare provisions.[...]If feudalism was characterized by relations of personal dependence, then neofeudalism is characterized by abstract, algorithmic dependence on the platforms that mediate our lives.” <https://newleftreview.org/sidecar/posts/same-as-it-ever-was>

²² Stiegler asserts that the exosomatization process is a way of realizing dreams. Stiegler B., *The Age of Disruption. Technology and Madness in Computational Capitalism*, Polity Press, Cambridge Medford, 2019, p.90

²³ Dreams offer an undeniable experiential testimony of emotional processing, of daring imaginative and associative acts, they utter orphic divinations, dense with layers of information that refuse the universal reductionisms and want to operate aimlessly, outside of the computational capitalist capture.

²⁴“ The radicalization of innovation claimed by the new barbarians on the contrary brings to completion the process of proletarianization that in the nineteenth century became the condition of the Anthropocene – that is, of industrial capitalism – and that at the beginning of the twenty-first century has been extended to all human activities through full and general algorithmic automation.” Stiegler B., *The Age of Disruption. Technology and Madness in Computational Capitalism*, Polity Press, Cambridge Medford, 2019, p.44

References

Adorno t., Horkheimer M., *Dialectics of Enlightenment. Philosophical Fragments*, Stanford University Press, Stanford, 2002.

Ballard J.G., *The Complete Short Stories. Volume One*, Fourth Estate, London, 2014.

Burrows D., O’Sullivan S., *Fictioning: The Myth-Functions of Contemporary Art and Philosophy*, Edinburgh University Press, Edinburg, 2019.

Freud S., *The Interpretation of Dreams*, Basic Books, New York, 2010 p. 33.

Hobson A., *Dreaming: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford New York, 2002.

Jung C.G., *Psychology and Alchemy*, Routledge, London, 2010.

Le Guin U., *The Lathe of Heaven*, Gollancz, London, 2015.

Malaspina C., *An Epistemology of Noise*, Bloomsbury Academic, London, 2018.

Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, London, 2022.

Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, New York, 2009.

Prado M., *Noise and morphogenesis: Uncertainty, randomness and control* (thesis), University of the West of England, 2021.

Simondon G., *Individuation in Light of Notions of Form and Information*, University of Minnesota Press, Minneapolis London, 2020.

Stiegler B., *Automatic Society Volume 1. The Future of Work*, Polity Press, Cambridge Medford, 2016.

Stiegler B., *The Age of Disruption. Technology and Madness in Computational Capitalism*, Polity Press, Cambridge, 2016.

Suzuki I., *Terminal Boredom*, Verso, London New York, 2021.

Sitography

Alderson-Day B., *Dreaming as “paraconceptual” art - the work of Susan Hiller* <https://thresholdworlds.org.uk/dreaming-as-paraconceptual-art-the-work-of-susan-hiller/> (last accessed 24 April 2023)

Barrett D., *The “Committee of Sleep”: A Study of Dream Incubation for Problem Solving, 1993* <https://asdreams.org/journal/articles/barrett3-2.htm> (last accessed 24 April 2023)

Charman H., *Susan Hiller’s Dream Mapping Awoke Me From the Solitary Terror of My Nightmares, 2020* <https://elephant.art/susan-hillers-dream-mapping-awoke-me-from-the-solitary-terror-of-my-nightmares-28042020/>

Crick F., Mitchinson G., *The Function of Dream Sleep, 1983* <https://www.nature.com/articles/304111a0> (last accessed 24 April 2023)

Dean J., *Same as It Ever Was?*, <https://newleftreview.org/sidecar/posts/same-as-it-ever-was> (last accessed 24 April 2023)

Diehm C., *The Para-Real: A Manifesto*, <https://newdesigncongress.org/en/pub/the-para-real-manifesto> (last accessed 24 April 2023)

Dream Interpreter AI <https://dreaminterpreter.ai/> (last accessed 24 April 2023)

Eagelman D.M., Vaughn D.A., *The Defensive Activation Theory: REM Sleep as a Mechanism to Prevent Takeover of the Visual Cortex, 2021* <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnins.2021.632853/full>

Hartmann E., *Why Do We Dream?*, 2006 <https://www.scientificamerican.com/article/why-do-we-dream/>

Revonusuo A., *The reinterpretation of dreams: an evolutionary hypothesis of the function of dreaming, 2000* <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/11515147/>

Rossiter N., Lovink G., *Dreamful Computing* <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/26284/counter-n2022-rossiter-lovink.pdf> (last accessed 24 April 2023)

Art, Films, TV Series

Cameron J., Jaffe S.C. (Producers), Bigelow K. (Director), *Strange Days*, Lightstorm Entertainment, 1995.

Hiller S., *Dream Mapping*, 1974.

Sussman M. (Writer), Kroeker A. (Director), *Unimatrix Zero Part I*, Star Trek: Voyager, Season 6, Episode 26, Paramount Network Television, 2000.

Braga B., Menosky J., Sussman M. (Writers), Vejar M. (Director), *Unimatrix Zero Part II*, Star Trek: Voyager, Season 7, Episode 1, Paramount Network Television, 2000.

Lo spettacolo digitale firmato Dragone

Viviana Miele

DOI: 10.54103/conessioni/20896

In questo scritto la mia attenzione ricade sulla figura di un memorabile artista della scena del Novecento che racchiude in sé le sperimentazioni che afferiscono al campo dello spettacolo digitale. Si tratta di una persona straordinaria con la quale ho avuto l'opportunità di collaborare: Franco Dragone. Il primo incontro con il maestro avvenne all'interno del complesso City of Dreams a Macao, in una meravigliosa sala da tè: 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. Ho avuto la fortuna di apprezzare dal vivo la straordinarietà di Franco Dragone proprio a Macao per la visione dello show *The House of Dancing Water*.

Con l'obiettivo di valorizzare l'essere umano attraverso l'esaltazione del virtuosismo fisico-acrobatico, l'espressività gestuale e corporea, la funzione evocativa della musica, il ruolo immaginifico della tecnologia e della scenotecnica avanzata, Dragone ha spinto i limiti della creazione umana oltre i simboli e gli spazi ancestrali da cui era partito. Esponente su scala mondiale di una forma originale di teatro, Franco Dragone ha permeato il mondo della performance creativa con la sua visione unica, suscitando un incredibile senso di meraviglia nel pubblico.

Il processo creativo di Franco Dragone, che con la sua visionarietà ha dato vita alla creazione di spettacoli inimmaginabili, è strettamente legato all'infanzia trascorsa in Italia. Partito da un piccolo comune italiano dell'entroterra campano, Cairano, e trasferitosi all'età di sette anni con la sua famiglia in una fiorente città mineraria del Belgio, La Louvière, Franco coltiva la sua passione per la performance grazie allo studio della recitazione presso il Conservatorio di Mons. L'interesse per la commedia dell'arte e per il teatro politico, fortemente ispirato da Ariane Mnouchkine e Dario Fo, spinge Franco ad andare oltre. Nei primi anni Ottanta, nel corso di alcune esperienze teatrali in Québec, entra in contatto con quello che poi sarebbe diventato il Cirque du Soleil, di cui contribuisce in modo determinante a plasmare l'identità artistica scrivendo e dirigendo quasi tutti gli spettacoli dal 1995 al 1998. Il 2000 segna l'anno del ritorno in Belgio, dove fonda la casa di produzione *Franco Dragone Entertainment Group*, staccandosi

completamente dall'estetica del Cirque du Soleil e andando verso una propria visione creativa originale. Società leader mondiale nella creazione di eventi e spettacoli teatrali, la Franco Dragone Entertainment Group è una “multinazionale” della fantasia e del sogno, capace di rinnovare continuamente la grande tradizione dello spettacolo globale.

Franco Dragone ha contribuito a fissare nuovi standard mondiali nel campo dei teatri costruiti per spettacoli permanenti, sia dal punto di vista dei risultati artistici che della sofisticazione architettonica. Un esempio virtuoso in tal senso è lo spettacolo *The House of Dancing Water*, nato dalla combinazione di più componenti: movimento, suoni, parole, effetti visivi, disposizioni spaziali. Tutti questi diversi linguaggi artistici, intrecciati l'un l'altro, cooperano 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 è un universo teatrale che amalgama circo, equilibrismo, dramma, music-hall, tecnologia avanzata. Costante è la ricerca di uno spazio dilatato dove la scena invade progressivamente la sala. Non vi è una rigida disposizione frontale degli spettatori ma il palcoscenico può assumere varie forme. 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 fanno del teatro di Dragone un fenomeno comprendente in sé tutte le arti. *The House of Dancing Water* è un riuscitissimo esperimento di fusione di tutti gli elementi artistico-espressivi in uno spettacolo unitario e globale.

Quello di Macao è un teatro lontano dal tréteau nu che aveva caratterizzato le prime produzioni di Franco. *The House of Dancing Water* è la risultante di un processo creativo unico che fonde innovazione e fantasia e che porta a nuove scoperte, nuovi metodi, nuove prospettive. Specializzandosi nello sviluppo creativo del video al servizio del teatro e nella scenotecnica acquatica, Franco ha reinventato un genere: performance umana, danza, i quattro elementi della vita, coreografia, tecnologia e musica, tutti legati insieme da una storia raccontata senza parole, dove le emozioni trascendono continenti, culture, età e background. Del soggiorno a Macao ricordo la cura dei dettagli, l'accoglienza, la sensazione di benessere e soprattutto le indicibili emozioni vissute durante la visione dello spettacolo. Più che di visione dovrei parlare di fruizione, perché *The House of Dancing Water* era qualcosa di straordinariamente avvolgente, un'esperienza a 360 gradi capace di rapire lo spettatore e trasportarlo in un tempo e in uno spazio indefiniti. Ricordo soprattutto le proiezioni sull'acqua del volto di una donna vestita di bianco che appariva e scompariva quasi a manifestare l'alternarsi dell'inconsistente presenza dell'uomo nell'universo.

Con le sue incantevoli produzioni Dragone ha cambiato per sempre il volto delle esibizioni dal vivo: ha trasformato l'industria globale dell'intrattenimento combinando acrobazie aeree con spettacoli acquatici in un'esibizione creativa di performance umane mai vista prima. I suoi spettacoli lasciano incantati gli spettatori e cercano di spingere i confini delle prestazioni umane, dell'intervento tecnologico e dell'immersione nella ricerca dello splendore. I teatri appositamente costruiti per i suoi show sono visivamente sbalorditivi e attrezzati con interventi tecnologici appositamente realizzati per sfidare i limiti delle possibilità creative. Questa è la straordinarietà dello spettacolo digitale firmato Franco Dragone.

The House of Dancing Waters ha debuttato nel 2010 a Macao e in pochissimi anni ha attratto milioni di spettatori. In seguito a tale successo, il gruppo cinese Dalian Wanda Group ha deciso di investire su Dragone per la realizzazione di altri spettacoli teatrali permanenti dall'architettura avveniristica in Cina. Nel 2014 a Wu Han è stato costruito il più sofisticato teatro esistente sul pianeta per lo spettacolo *The Han Show*. Esso include una scena trasformabile in piscina profonda 8 metri e i più grandi video-schermi mobili mai realizzati. Tale teatro ha ottenuto il Live Design Award come "best theatre in the world".

L'immensa arte di Franco Dragone ha attraversato la fine del Novecento entrando prepotentemente nel XXI secolo. Nella sua regia multimediale, intesa come tessitura di elementi eterogenei, la performance, le luci, la scenografia, le musiche e la tecnologia si combinano tra loro per restituire una nuova dimensione di senso che arricchisce e completa quella della drammaturgia. Nel teatro di Dragone la convergenza al digitale permette un livello di integrazione fra codici diversi: mediante l'alternarsi armonico di elementi eterogenei, i nuovi media suscitano forme innovative articolate secondo sintassi moltiplicatrici del senso. L'esperienza multisensoriale offerta è progettata con cura per sfruttare gli elementi unici dello spazio nella ricerca della meraviglia. Risvegliare le emozioni negli spettatori è infatti il motivo per il quale Dragone crea spettacoli progettati da ogni angolazione per stupire gli spettatori.

Dragone sfrutta performance accattivanti, scenari mozzafiato e un talento umano senza pari per condividere storie, riferimenti culturali ed emozioni universali. La reputazione di eccellenza concettuale e creativa firmata Dragone è apprezzata in tutto il mondo. I suoi rinomati spettacoli digitali permanenti hanno cambiato per sempre il volto dell'intrattenimento dal vivo, lasciando alla scena contemporanea una indiscutibile eredità.